

第4章 エディットモード

4

この章では、エディットモードについて説明します。

1. マルチパートエディット	54
ショートメニュー	56
フルメニュー	63
2. ボイスエディット	70
ボイスコモンエディット	70
ボイスエレメントエディット	72
3. ボイスコピー	81
4. ドラムセットアップエディット	82
5. エフェクトエディット	86
エフェクトコモンエディット	90
エフェクトコモンパラメーター	92
エフェクトパラメーターエディット	92
6. エフェクトコピー	93
7. その他の機能	94
MIDIスライダーモード	94
エクスクルーシブショー	96
メッセージウィンドウ	98
ビットマップウィンドウ	100
8. エディットの考え方	102
ボイス	102
エレメント	102
ボイスエディットの手順	104
エフェクトメモリー	104
エフェクトエディットの手順	105

1. マルチパートエディット

1. マルチパートエディット

TG300をマルチ音源として使用する際の、各パートの音色、音量、パンなどを設定します。

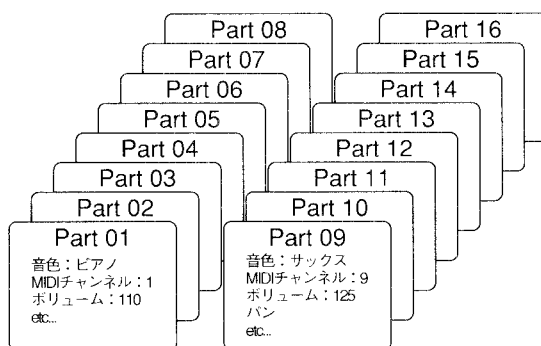
- ・パートごとの音色や、音量、パン、エフェクトの深さなど細かく設定するモードです。
- ・パート数は、シングルモードでは1、マルチモードでは16です。
- ・「ショートメニュー」以外に、より細かく設定ができる「フルメニュー」があります。(→..P63)

ボイスデータに対して効果が相対的にかかるパラメーター

- ・マルチパートエディットのパラメーターの中には、音のアタックやリリース、フィルターの設定などを変更して音色を変えるパラメーターも用意されています。このパラメーターを使えば、1つのボイスにバリエーションをつけてさまざまな用途で使うことができます。
 - また、MIDIコントロールチェンジ情報やMIDIエクスクルーシブ情報を使ってマルチパートエディットのパラメーターを外部からコントロールすると、曲の中で音の立ち上がりや明るさをリアルタイムに変化することができます。
 - ・これらのパラメーターは、直接ボイスを変更している訳ではなく、ボイスが持っているデータを一時的に増減させることで変化をつけています。
- ですから、あるパートの音の立ち上がりを極端に遅くなるように設定すると、そのパートに割り当てたボイスは(元のボイスの設定によって若干の差はありますが)、どれも立ち上がりが遅くなってしまうというわけです。

マルチモードでのマルチパートエディット

- ・サウンドモジュールモードが、GM-A、GM-B、C/Mのいずれかに設定されていると、TG300はマルチ音源として働きます。
- ・GM-A、GM-B、C/Mいずれのモードでも16のパートを持っており、パートごとにボイスを一つずつ割り当てることができます。音楽に例えれば、パートはプレイヤーに、ボイスは楽器にあたります。TG300の中には、16人のプレイヤーが入っていて、それぞれが楽器をもって演奏していると考えてください。
- ・つまり、TG300は1台で16パートのアンサンブル演奏を再生できるというわけです。
- ・マルチパートエディットでは、このパート1つ1つについて、音色を選んだり、MIDI受信チャンネルを設定したり、さまざまな設定を行います。



TG300のマルチ音源としての構造

シングルモードでのマルチパートエディット

- ・サウンドモジュールモードが、Singleに設定されていると、TG300はシングルの音源として働きます。
- ・Singleでは、16のパートのうちパート1だけが働き、残りのパートはすべてOFFになっています。
- ・Singleモードのパート1のエディットも、マルチパートエディットで行います。

Part 01

音色：ピアノ
MIDIチャンネル：1
ボリューム：110
パン
etc.

TG300のシングル音源としての構造

- ・サウンドモジュールモードについては、「サウンドモジュールモード」をご覧ください。(→..P112)

ショートメニューとフルメニュー

- ・マルチパートエディットには、ショートメニューとフルメニューという2種類のエディットメニューが用意されています。



ショートメニューとフルメニューは、システムセットアップの「Short Menu」というパラメーターで切り替えます。(→..P111)

ショートメニュー

マルチパートエディットの使用頻度の高いパラメーターだけをピックアップしてあり、効率良く設定できるようにしてあります。通常の使用では、こちらのメニューをお使いください。

フルメニュー

マルチパートエディットのすべてのパラメーターをエディットできるメニューです。

- ・ショートメニューとフルメニューは、同じマルチパートエディットのパラメーターを変更しています。ですから、同じパラメーターをエディットする場合、どちらのメニューでエディットしても結果は同じです。



マルチパートエディットでの設定は、プレイモードのパートビューでデータを変更したり、MIDIのプログラムチェンジ情報やボリューム情報などを受信すると変更されてしまいます。
マルチパートエディットの各パラメーターを設定したら、曲のデータを鳴らす前にコンピューターやMIDIデータファイラー(ヤマハMDF2)などに保存するようにしてください。(→..P114)

1. マルチパートエディット

ショートメニュー

マルチパートエディットのパラメーターのうち、使用頻度の高いものを集めたメニューモードです。設定できるパラメーターは次の一覧表の通りです。



ここで設定した内容は、プレイモードのパートビューでデータを変更したり、MIDI情報を受信すると、変更されてしまいます。マルチパートエディットの各パラメーターを設定したら、曲のデータを鳴らす前に、コンピューターやMIDIデータファイラー(ヤマハMDF2)などに保存してください。(→..P114)

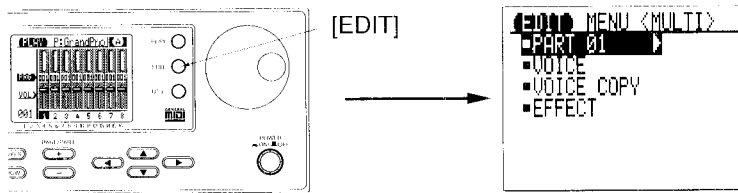
ショートメニュー一覧表

パラメーター	解説ページ	パラメーター	解説ページ	パラメーター	解説ページ
Part Mode	58	Dry Level	60	Vibrato Depth	61
Bank	58	Reverb Send Level	60	Vibrato Delay	61
Program Number	59	Chorus Send Level	60	Rcv Channel	61
Element Reserve	59	Variation Send Level	61	Rcv Program Change	62
Mono/Poly Mode	59	Cutoff Frequency	61	Rcv Volume	62
Note Shift	59	Resonance	61	Note Limit Low	62
Volume	59	EG Attack Time	61	Note Limit High	62
Pan	59	EG Decay Time	61	Bend Pitch Control	62
Velocity Sense Depth	59	EG Release Time	61	MW LFO PMod Depth	62
Velocity Sense Offset	59	Vibrato Rate	61		

操作

1. [EDIT]キーを押します。

[EDIT]キーを押して、エディットメニューを表示させます。

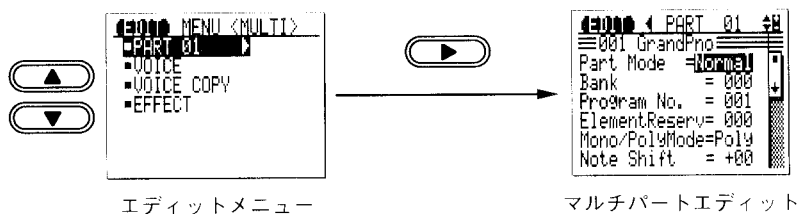


2. マルチパートエディットを選びます。

↑/↓キーで、「PART 01」にカーソルを合わせます。

▶キーを押して、マルチパートエディットに入ります。

(現在選ばれているパートが1ではない場合「PART 01」と表示されません。)



3. パートを選びます。

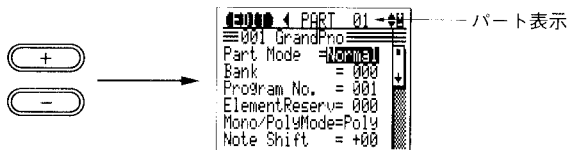
パート01～16の中から、エディットしたいパートを選びます。

(ただし、サウンドモジュールモードがSingleのときは、切り替わりません)

パートは、マルチパートエディットとエディットメニューのどちらでも選ぶことができます。

マルチパートエディットでのパートの選択

・[↑]/[↓]キーで、パートが切り替わります。

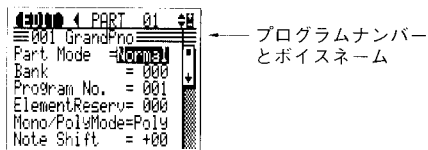


エディットメニューでのパートの選択

・[↑]/[↓]キーで、パートが切り替わります。

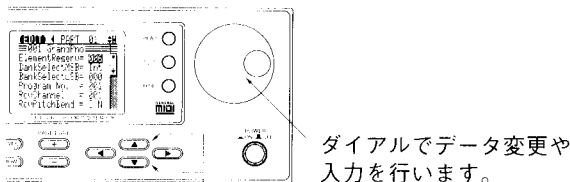


ディスプレイの2行目に、そのパートで選ばれているプログラムナンバーとボイスネームが表示されます。



4. パラメーターを選択します

↑/↓/←/→キーで、カーソルを任意のパラメーターに移動します。



[↑]/[↓]

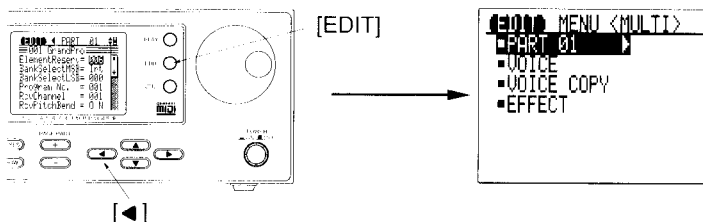


次ページからのショートメニューの各パラメーターのデータ変更や入力は、ダイヤルで行います。

ショートメニューが表示されない場合は、システムセットアップの「Short Menu」が「ON」に設定されているか確認してください。(→..P111)

5. マルチパートエディットから、エディットメニューに戻ります。

←[EDIT]キーで、エディットメニューに戻ります。



マルチパートエディットから、直接プレイモードに戻れます。
プレイモードに直接戻るには、[PLAY]キーを押します。

1. マルチパートエディット

ショートメニューの各パラメーター

Part Mode (パートモード)

解説

各パートのパートモードをノーマルモードか、ドラムモードに設定します。
サウンドモジュールモードによって、各パートの設定が換わります。

GM-A/GM-Bの場合:

全パートとも、ノーマルまたはドラムに設定できます。
初期値はパート10⇒ドラムに設定されています。

C/Mの場合:

パート10⇒ドラム、それ以外のパートはノーマルに固定されており、変更することはできません。

Singleの場合:

ノーマルに固定されており、変更することはできません。

設定

Normal

パートモードをノーマルに設定します。
このモードにすると、そのパートはノーマルボイスだけがアサインできるようになります。

Drum

パートモードをドラムパートに設定します。
このモードにすると、そのパートはドラムボイスだけがアサインできるようになります。

ヒント

GM-A/GM-Bのとき、複数のパートをドラムモードに設定することもできます。

Bank (バンク)

解説

TG300本体の操作では、バンクとプログラムナンバーとを設定することで目的の音色を選ぶ仕組みになっています。バンクセレクトは本来、MSBとLSBの値が必要ですが、ショートメニューでは、このバンクの値を設定するだけで自動的に設定できる仕組みになっています。
実際に目的のボイスを呼び出すには、バンクを設定した後、次の項目のプログラムナンバーを設定します。
サウンドモジュールモードによって、設定できる値が異なります。

各バンクの音色はボイスリストをご覧ください。(別冊)

設定

●GM-Aの場合:

ノーマルパート

000,001,002,008,016,024,032,Int

000～032: GM-Aモード用プリセットボイスバンク

Int: インターナルボイスバンク

・Intを設定しシングル用ボイスを選んだとき、エフェクトの設定は無視されます。

ドラムパート

Fix

バンクはGM-A用に固定され、Fixと表示され変更できません。

●GM-Bの場合:

ノーマルパート

000,001,002,003,004,005,006,007,008,009,016,024,032

Int,Pre,126,127

000～032: GM-Bモード用プリセットボイスバンク

Int: インターナルボイスバンク

Pre: Singleモード用プリセットボイス

126: C/Mモード用Type2ボイスバンク

127: C/Mモード用Type1ボイスバンク

・IntやPreを設定しシングル用ボイスを選んだとき、エフェクトの設定は無視されます。

ドラムパート

Fix

バンクはGM-B用に固定され、Fixと表示され変更できません。

●C/Mの場合:

Fix

ノーマルパート、ドラムパートとも、C/M用のプリセットボイスバンクが設定され、Fixと表示され変更できません。

●Singleの場合:

ノーマルパート

000,001,002,003,004,005,006,007,008,009,016,024,032

Int,Pre,126,127

000～032: GM-Bモード用プリセットボイスバンク

Int: インターナルボイスバンク

Pre: Singleモード用プリセットボイス

126: C/Mモード用Type2ボイスバンク

127: C/Mモード用Type1ボイスバンク

・Int、Pre以外を設定しマルチ用ボイスを選んだとき、エフェクトの設定はエフェクトナンバー・P01が設定されます。

・シングルモードの場合、パートモードはノーマルに固定になっていてドラムに設定できません。

ヒント

GM-Aモードで選べるボイスバンク

バンク	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	125	126	127	128
Int																
032																
024																
016																
008																
002																
001																
000																

プログラムナンバー

GM-AモードでIntを選ぶとエフェクトナンバーは無視されます。

GM-BまたはSingleモードで選べるボイスバンク

バンク	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	125	126	127	128
127																
126																
Pre(080)																
Int(064)																
032																
024																
016																
009																
008																
007																
006																
005																
004																
003																
002																
001																
000																

プログラムナンバー

GM-BモードでPre,Intを選ぶとエフェクトナンバーは無視されます。

SingleモードでPre,Int以外を選ぶとエフェクトナンバーP01が選ばれます。

Bank126の65以降は音色が割り当てられていません。

Program Number (プログラムナンバー)

解説

FG300では、バンクとプログラムナンバーとを設定することで目的の音色を選べ仕組みになっています。ここでは、前項目のバンクに続いてプログラムナンバーを設定します。

設定

001~128

ヒント

サウンドモジュールモードやバンクが違うと、設定できる音色が異なります。
パートモードがドラムの場合は、とびとびのプログラムナンバーでドラムボイスが選べます。
各音色はボイスリストをご覧ください。(別冊)
プログラムナンバーは、MIDI情報(プログラムチェンジナンバー)の値(000~127)に1加えた値になります。

Element Reserve (エレメントリザーブ)

解説

各パートで発音している音色のエレメント数の合計が、最大同時発音数の32音を越えたときに、各パートで確保する必要最小限のエレメント数を決める機能です。

設定

000~032

ヒント

あるパートのエレメントリザーブを10に設定すると、全体の発音数が最大同時発音数を越えていても、そのパートは、10エレメントの範囲内で使っているかぎりは決して音が途切れることはありません。なお、エレメントリザーブで保証できるエレメント数の合計は、全パートを足して最大発音数の32以内です。

Mono/Poly Mode (モノポリモード)

解説

パートごとにモノモード、ポリモードを選択します。
モノモードは単音しか出さない状態、ポリモードは和音が演奏できる状態です。

設定

Mono 単音しか出さない状態
Poly 和音が演奏できる状態

ヒント

管楽器やベースなど、本来単音しか鳴らない楽器を演奏するときなどは、モノモードにてお使いください。
パートモードがドラムのときは、ここでの設定は無効になります。

Note Shift (ノートシフト)

解説

各パートの音程を、半音単位で上下に移調します。

設定

-24~+00~+24

ヒント

+12に設定すると、音程が1オクターブ高くなります。

Volume (ボリューム)

解説

各パートの音量を設定します。

設定

000~127

ヒント

パート間の音量バランスをとるときなどにお使いください。

Pan (パン)

解説

左右のスピーカーから聴こえる各パートの音の配置(音の定位)を設定します。
ベースとサックスは中央に、ピアノは左、ギターは右といった配置を決めるときに使います。

設定

Rnd : 音が鳴るたびに定位があちこちに移動する特殊な効果です。
L63~C~R63 : 中央はCです。Lの数字が大きくなるほど音が左に定位し、Rの数字が大きくなるほど右に定位します。

ヒント

実際には各音色ごとに設定されているパンのデータに、ここで設定したパンがプラスされて最終的な音の定位が決まりますので、ここで設定した通りの定位にならないことがあります。
「ボイスエディット」(→P.80)「エフェクトエディット」(→P.88)をご覧ください。

Velocity Sense Depth (ベロシティセンスデプス)

Velocity Sense Offset (ベロシティセンスオフセット)

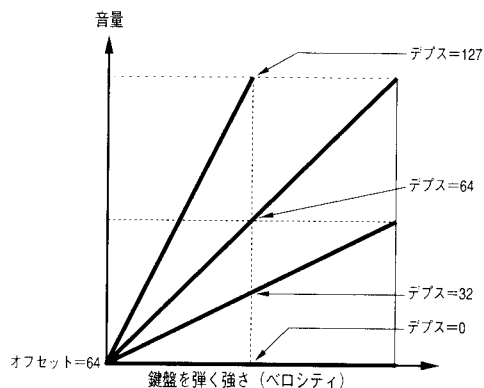
解説

受信したノート情報のベロシティに対するセンシティブティ(感度)を設定することによって、音量の変化の仕方を変えます。

ベロシティセンスデプス

ベロシティセンスデプスの値は、ベロシティによる音量変化の度合い(傾き)をコントロールしています。
デプスを大きくするとベロシティによる音量変化が大きくなります。デプスを小さくするとベロシティによる音量変化が小さくなり、デプスを0にすると鍵盤を強く強く変えても音量は変化しなくなります。

デプスによるベロシティカーブの変化
(オフセット=64で一定にしたとき)

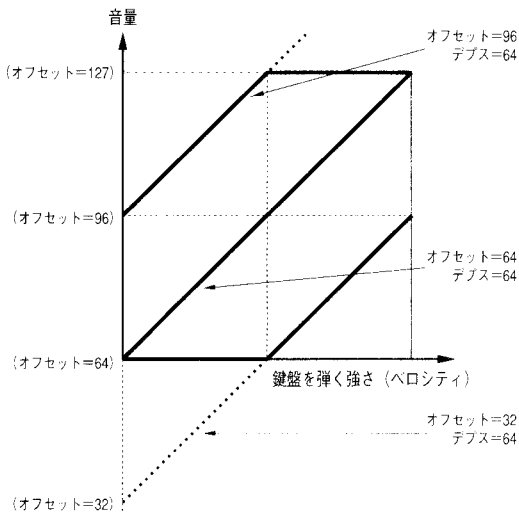


ベロシティセンスオフセット

ベロシティオフセットは、ベロシティ全体の値を増減する働きがあります。
オフセット=64が受信したままのベロシティ値です。
64より値を大きくするとグラフ全体が上に移動して、弱く弾いたときの音量変化が大きく、ある程度強く弾くとそれ以上は最大音量で一定になります。
また64より値を小さくするとグラフ全体が下に移動して、ある程度強く弾かないと音が出ず、強く弾いたときの音量変化が大きくなります。

1. マルチパートエディット

デプスによるペロシティカーブの変化
(デプス=64で一定にしたとき)

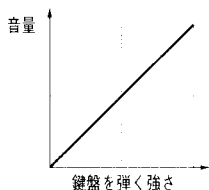


設定

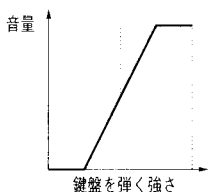
ペロシティセンスデプス 000～127
ペロシティセンスオフセット 000～127

ヒント

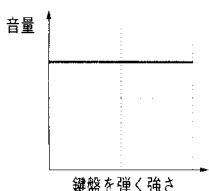
設定によっては、音が出にくく(音量1)なることがあります。その場合は、ペロシティセンスデプス、ペロシティセンスオフセットとも、64に設定してください。もっとも、標準的なペロシティの状態に戻ります。ペロシティセンスデプスとペロシティセンスオフセットの設定によって、鍵盤を弾く強さによる音量の変化に、さまざまなバリエーションを作ることができます。次の設定例を、設定をされるときの参考にしてください。



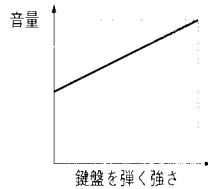
- ・ペロシティセンスデプス=64
- ・ペロシティセンスオフセット=64
- ・これは、もっとも標準的な鍵盤の設定です。



- ・ペロシティセンスデプス=127
- ・ペロシティセンスオフセット=32
- ・これは、小さなタッチの変化で、大きな音量変化を付けることができる、初心者用の鍵盤の設定です。



- ・ペロシティセンスデプス=0
- ・ペロシティセンスオフセット=112
- ・これは、ペロシティの変化に関係なく、常に一定の音量が出る楽器(オルガンなど)用の設定です。
- ・ペロシティオフセットを上下することで、音量を変えることができます。64で音量が1、127で音量が最大になります。



- ・ペロシティセンスデプス=32
- ・ペロシティセンスオフセット=96
- ・これは、鍵盤を強く強さによって音量は変化して欲しいけれど、音量が小さくなり過ぎると困る、という楽器のための設定です。
- ・リフ用のプラスやつ口楽器などでお使いください。

Dry Level (ドライレベル)

解説

エフェクトのドライラインへの送り量を設定します。ドライレベルを変えることで、パンによる左右の定位感とエフェクトバランス(全体の音に対するエフェクト音の比率)が変わります。ドライレベルを上げると、パンによる左右の定位感は大きくなりますが、一方でエフェクトバランスが相対的に小さくなるためエフェクトのかかりが浅くなります。また、ドライレベルを下げるとエフェクトバランスが大きくなるためエフェクトがよくかかるようになり、定位感は薄くなります。

設定

000～127

ヒント

実際の設定においては、コーラス系、リバーブ系、バリエーション系エフェクトのセンドレベルと関連をもたせながら値を設定してください。詳しくは、「エフェクトについて」をご覧ください。(→P88)

Reverb Send Level (リバーブセンドレベル)

解説

各パートのリバーブ系エフェクトへの送り量(センドレベル)を設定します。レベルを上げると、リバーブエフェクトのかかりが深くなります。ただし、エフェクトエディットの中のパラメーターによって、実際にかかるエフェクトの種類やエフェクトのかかる深さも変わります。

設定

000～127

ヒント

実際の設定においては、コーラス系、リバーブ系、バリエーション系エフェクトのセンドレベルと関連をもたせながら値を設定してください。詳しくは、「エフェクトについて」をご覧ください。(→P86)

Chorus Send Level (コーラスセンドレベル)

解説

各パートのコーラス系エフェクトへの送り量(センドレベル)を設定します。レベルを上げると、コーラスエフェクトのかかりが深くなります。ただし、エフェクトエディットの中のパラメーターによって、実際にかかるエフェクトの種類やエフェクトのかかる深さも変わります。

設定

000～127

ヒント

実際の設定においては、コーラス系、リバーブ系、バリエーション系エフェクトのセンドレベルと関連をもたせながら値を設定してください。詳しくは、「エフェクトについて」をご覧ください。(→P86)

Variation Send Level

(バリエーションセンドレベル)

解説

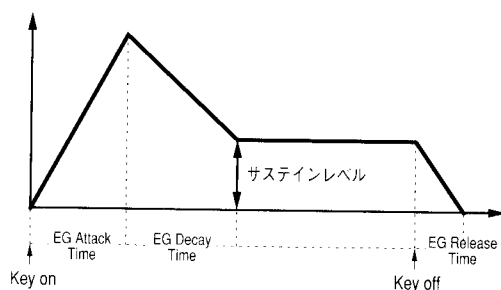
各パートのバリエーション系エフェクトへの送り量(センドレベル)を設定します。
レベルを上げると、バリエーションエフェクトのかかりが深くなります。
ただし、エフェクトエディットの中のパラメーターによって、実際にかかるエフェクトの種類やエフェクトのかかる深さも変わります。

設定

000~127

ヒント

実際の設定においては、コーラス系、リバーブ系、バリエーション系エフェクトのセンドレベルと関連をもたせながら値を設定してください。
詳しくは「エフェクトについて」をご覧ください。
(→P86)



Vibrato Rate
Vibrato Depth
Vibrato Delay

(ビブラートレイト)
(ビブラートデプス)
(ビブラートディレイ)

Cutoff Frequency

(カットオフ周波数)

解説

パートごとにフィルターでカットする周波数を設定します。
TG300は、ローパスフィルターを内蔵しているので、ここで設定した値よりも高い周波数の音はカットされます。
詳しくは「エディットの考え方」をご覧ください。
(→P103)

設定

-64~+00~+63

ヒント

カットオフ周波数を高く設定すると音が明るくなり、低くすれば倍音が削られるために音が丸くなります。

解説

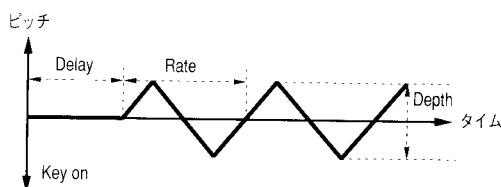
パートごとにビブラート設定をします。

設定

-64~+00~+63

ヒント

ビブラートレイトは、音程をゆらす速さを設定します。値を大きくすると揺れが速くなります。
ビブラートデプスは、音程をゆらす深さを設定します。値を大きくすると揺れの音程変化が大きくなります。
ビブラートディレイは、鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。値を大きくすると、鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間が長くなります。
ビブラートのかかり方は、LFO Pitch Depth(→P75)、MW LFO PMod Depth(→P62)に関連します。



Resonance

(レゾナンス)

解説

パートごとにフィルターのレゾナンスを設定します。
詳しくは「エディットの考え方」をご覧ください。
(→P103)

設定

-64~+00~+63

ヒント

レゾナンスの値を上げると音に特定の倍音が持ち上げられ、音にはりが出ます。

Rcv Channel

(レシーブチャンネル)

解説

各パートのMIDI受信チャンネルを設定します。

設定

001~016, OFF

ヒント

複数のパートを同じMIDIチャンネルに設定することもできます。この機能を利用するとボイスをレイヤーさせることができます。
レシーブチャンネルをOFFに設定すると、プレイモード(パートビュー/オーバービュー)でのパート表示が破線表示になります。
レシーブチャンネルは、MIDIスライダーモードでの各パートの送信チャンネルとしても働きます。

解説

鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音量の時間的な変化を設定します。

設定

-64~+00~+63

ヒント

EGアタックタイムは、鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大に変化する時間です。
値が大きくなると立ち上がりが遅くなります。
値が小さくなると立ち上がりが速くなります。
EGディケイタイムは、音量が最大音量に達した後、サステインレベルに変化する時間です。
値が小さくなると、歯切れのいい音になります。

EGリリースタイムは、鍵盤を離した後、音量がサステインレベルから0に変化する時間です。
値が大きくなるとゆっくり消えるようになります。
値が小さくなると音は素早く消えます。

1. マルチパートエディット

Rcv Program Change (レシーブプログラムチェンジ)

解説

MIDIのプログラムチェンジ情報(バンクセレクトも含む)を受信するかどうかを、パートごとに設定します。

設定

OFF、ON

ヒント

外部から音色を切り替えたくないときに、OFFに設定してください。

ヒント

値を127に設定するとモジュレーションホイール情報によって最も深くビブラートがかかります。値を0にするとビブラートはかかりません。

Rcv Volume (レシーブボリューム)

解説

MIDIのボリューム情報を受信するかどうかを、パートごとに設定します。

設定

OFF、ON

ヒント

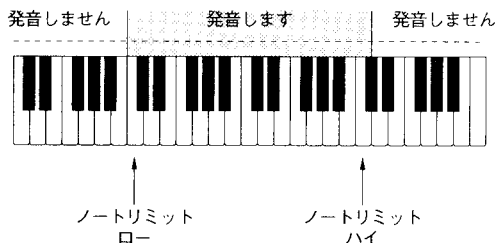
外部からボリュームを変えたくないときに、OFFに設定してください。

Note Limit Low (ノートリミットロー)

Note Limit High (ノートリミットハイ)

解説

各パートの発音音域を設定します。
ノートリミットローで下限を、ハイで上限を設定し、ローとハイで囲まれた音程だけが発音します。



設定

C-2～G8

ヒント

複数のパートを同じMIDIチャンネルに設定し、この設定をすることにより、1つのチャンネルで複数の音色を演奏する状態にできます。

Bend Pitch Control (ベンドピッチコントロール)

解説

MIDIのピッチベンド情報による音程変化の幅を、パートごとに半音単位で設定します。

設定

-24～+0～+24

ヒント

+12で上下1オクターブの変化をします。
-12にすると、同じく上下1オクターブの変化ですが、ピッチベンドホイールを上げたときに音程が下がる設定になります。

MW LFO PMod Depth (MW LFO ピッチモジュレーションデプス)

解説

MIDIのモジュレーションホイール情報によるビブラートの深さを、パートごとに設定します。

設定

000～127

フルメニュー

マルチパートエディットのすべてのパラメーターをエディットするためのメニューモードです。設定できるパラメーターは次の一覧表の通りです。



ここで設定した内容は、プレイモードのパートビューでデータを変更したり、MIDI情報を受信すると、変更されてしまいます。マルチパートエディットの各パラメーターを設定したら、曲のデータを鳴らす前に、コンピューターやMIDIデータファイラー(ヤマハMDF2)などに保存してください。(→..P114)

フルメニュー一覧表

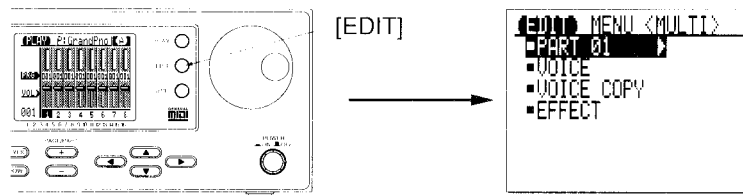
パラメーター	解説ページ	パラメーター	解説ページ
Element Reserve	59	Vibrato Delay	61
Bank Select MSB	66	Scale Tuning C	67
Bank Select LSB	66	Scale Tuning C#	67
Program Number	59	Scale Tuning D	67
Rev Channel	61	Scale Tuning D#	67
Rev Pitch Bend	67	Scale Tuning E	67
Rev Channel After Touch	67	Scale Tuning F	67
Rev Program Change	62	Scale Tuning F#	67
Rev Control Change	67	Scale Tuning G	67
Rev Polyphonic After Touch	67	Scale Tuning G#	67
Rev Note Message	67	Scale Tuning A	67
Rev RPN	67	Scale Tuning A#	67
Rev NRPN	67	Scale Tuning B	67
Rev Modulation	67	MW Pitch Control	68
Rev Volume	62	MW Filter Control	68
Rev Pan	67	MW Amplitude Control	68
Rev Expression	67	MW LFO PMod Depth	62
Rev Hold1	67	MW LFO FMod Depth	68
Rev Portamento	67	Bend Pitch Control	62
Rev Sostenuto	67	Bend Filter Control	68
Rev Soft Pedal	67	Bend Amplitude Control	68
Mono/Poly Mode	59	Bend LFO PMod Depth	68
Same Note Number Key On Assign	67	Bend LFO FMod Depth	68
Part Mode	58	Channel AfterTouch Pitch Control	68
Note Shift	59	Channel AfterTouch Filter Control	68
Detune	67	Channel AfterTouch Amplitude Control	68
Volume	59	Channel AfterTouch LFO PMod Depth	68
Velocity Sense Depth	59	Channel AfterTouch LFO FMod Depth	68
Velocity Sense Offset	59	Polyphonic After Touch Pitch Control	68
Pan	59	Polyphonic After Touch Filter Control	68
Note Limit Low	62	Polyphonic After Touch Amplitude Control	68
Note Limit High	62	Polyphonic After Touch LFO PMod Depth	68
Assignable Controller1 Control Number	67	Polyphonic After Touch LFO FMod Depth	68
Assignable Controller2 Control Number	67	Assignable Controller1 Pitch Control	69
Dry Level	60	Assignable Controller1 Filter Control	69
Reverb Send Level	60	Assignable Controller1 Amplitude Control	69
Chorus Send Level	60	Assignable Controller1 LFO PMod Depth	69
Variation Send Level	61	Assignable Controller1 LFO FMod Depth	69
Vibrato Rate	61	Assignable Controller2 Pitch Control	69
Vibrato Depth	61	Assignable Controller2 Filter Control	69
Cutoff Frequency	61	Assignable Controller2 Amplitude Control	69
Resonance	61	Assignable Controller2 LFO PMod Depth	69
EG Attack Time	61	Assignable Controller2 LFO FMod Depth	69
EG Decay Time	61	Portamento Switch	69
EG Release Time	61	Portamento Time	69

1. マルチパートエディット

操作

1. [EDIT]キーを押します

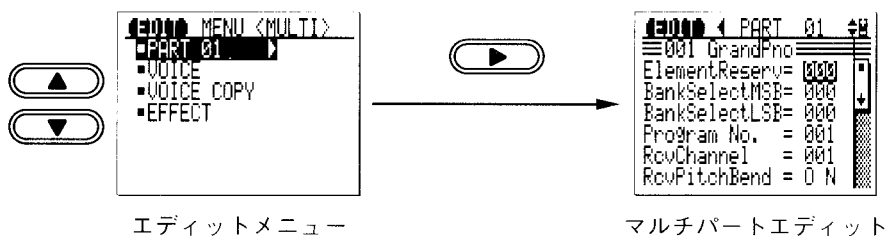
[EDIT]キーを押して、エディットメニューを表示させます。



2. マルチパートエディットを選びます

↑/↓キーで、「PART 01」にカーソルを合わせます。

▶キーを押して、マルチパートエディットに入ります。



3. パートを選びます。

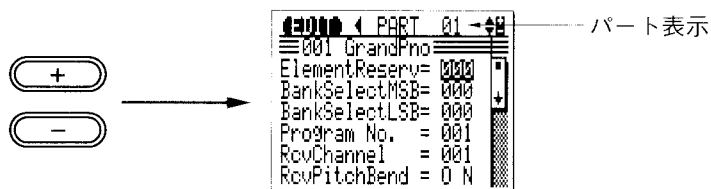
パート01～16の中から、エディットするパートを選びます。

(ただし、サウンドモジュールモードがシングル有的时候は、切り替わりません)

パートは、マルチパートエディットとエディットメニューのどちらでも選ぶことができます。

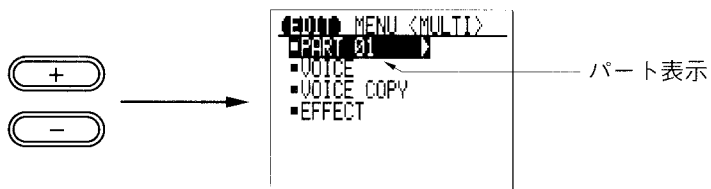
マルチパートエディットでのパートの選択

・↑/↓キーで、パートが切り替わります。



エディットメニューでのパートの選択

・↑/↓キーで、パートが切り替わります。





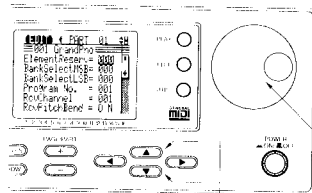
マルチパートエディットのディスプレイの2行目に、そのパートで選ばれているプログラムナンバーとボイスネームが表示されます。



← プログラムナンバー
とボイスネーム

4. 機能を選択します

[▲/▼]キーで、カーソルを任意のパラメーターに移動します。



ダイヤルでデータ変更や
入力を行います。

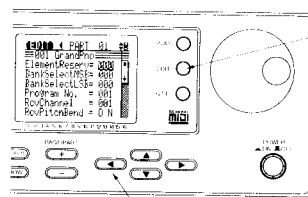
[▲]/[▼]



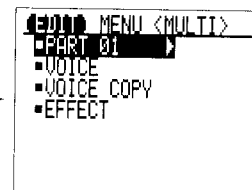
次ページからのフルメニューの追加パラメーターのデータ変更や入力は、ダイヤルで行います。
フルメニューが表示されない場合は、システムセットアップの「Short Menu」が「OFF」に設定されているか確認してください。(→..P111)

5. マルチパートエディットから抜けて、エディットメニューに戻ります。

[◀]キーか、[EDIT]キーで、エディットメニューに戻ります。



[EDIT]



[◀]



マルチパートエディットから、直接プレイモードに戻れます。
プレイモードに戻るには、[PLAY]キーを押します。

1. マルチパートエディット

フルメニューの追加パラメーター

ここではショートメニューで解説したパラメーターを除いて解説します。

Bank Select MSB
Bank Select LSB

(バンクセレクトMSB)

(バンクセレクトLSB)

解説

ショートメニューではバンクとプログラムナンバーとを設定することで目的のボイスを選べ仕組みになっています。フルメニューでは、そのうちのバンクをバンクセレクトとして細かく設定します。

実際に目的のボイスを呼び出すには、バンクセレクトのMSB、LSBを設定した後、プログラムナンバーを設定します。

サウンドモジュールモードによって、設定できる値が異なります。

各バンクの音色はボイスリストをご覧ください。(別冊)

設定

●GM-Aの場合：
ノーマルパート

MSB=000,Int(064)

000 : GM-Aモード用プリセットボイスバンク

Int : インターナルボイスバンク

LSB=000,001,002,008,016,024,032,000

000 ~ 032 : GM-Aモード用プリセットボイスバンク

000 : インターナルボイスバンク

Intを設定しシングル用ボイスを選んだとき、エフェクトの設定は無視されます。

ドラムパート

MSB=Fix(000)

LSB=Fix(000)

ドラムパートにはGM-A用の1バンクしかなく、MSB、LSBともFixと表示され、6ドラムボイスが入っています。

●GM-Bの場合：
ノーマルパート

MSB=000,001,002,003,004,005,006,007,008,009,016,024,032,Int(064),Pre(080),126,127

000 ~ 032 : GM-Bモード用プリセットボイスバンク

Int : インターナルボイスバンク

Pre : Singleモード用プリセットボイス

126 : C/Mモード用Type2ボイスバンク

127 : C/Mモード用Type1ボイスバンク

LSB=Fix(000)

IntやPreを設定しシングル用ボイスを選んだとき、エフェクトの設定は無視されます。

ドラムパート

MSB=Fix(000)

LSB=Fix(000)

ドラムパートにはGM-B用の1バンクしかなく、MSB、LSBともFixと表示され、9ドラムボイスが入っています。

●C/Mモードの場合：
ノーマルパート

MSB=Fix

LSB=Fix

C/M用のプリセットボイスバンクが設定され、Fixと表示され変更できません。

C/Mモードでは、パート1～9はMSB=127、LSB=0に、パート11～16はMSB=126、LSB=0に固定されてFixと表示されます。

シングルプリセットボイスやインターナルボイスは使用できません。

ドラムパート

MSB=Fix(000)

LSB=Fix(000)

ドラムパートにはC/M用の1バンクしかなく、MSB、LSBともFixと表示され、1ドラムボイスだけが入っており、プログラムナンバーも固定されていて選ぶ必要がありません。

●Singleの場合：
ノーマルパート

MSB=000,001,002,003,004,005,006,007,008,009,016,024,032,Int(064),Pre(080),126,127

000 ~ 032 : GM-Bモード用プリセットボイスバンク

Int : インターナルボイスバンク

Pre : Singleモード用プリセットボイス

126 : C/Mモード用Type2ボイスバンク

127 : C/Mモード用Type1ボイスバンク

LSB=Fix(000)

Int、Pre以外を設定しボイスを選んだとき、エフェクトの設定はエフェクトナンバー・P01が設定されます。

ドラムパート

シングルモードの場合、パートモードはノーマルに固定になっていてドラムに設定できません。

ヒント

GM-Aモードで選べるボイスバンク

MSB=Int(064) LSB=000

Int	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
MSB=000	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032

プログラムナンバー

GM-AモードでMSB=000と表示されるのはGM-A用プリセットボイスバンクを指します。

GM-BまたはSingleモードで選べるボイスバンク

MSB=000 ~ 127 LSB=000

127	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
126	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
Pre(080)	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
Int(064)	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
032	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
024	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
016	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
009	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
008	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
007	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
006	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
005	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
004	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
003	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
002	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
001	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032
000	000	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032

プログラムナンバー

GM-BモードでPre、Int選ぶとエフェクトデータは無視されます。SingleモードでPre、Int以外を選ぶとエフェクトナンバー・P01が選ばれます。

MSB126の65以降は音色が割り当てられていません。

Rcv Pitch Bend	(レシーブピッチベンド)
Rcv Channel After Touch	(レシーブチャンネルアフタータッチ)
Rcv Control Change	(レシーブコントロールチェンジ)
Rcv Polyphonic After Touch	(レシーブポリフォニックアフタータッチ)
Rcv Note Message	(レシーブノートメッセージ)
Rcv RPN	(レシーブRPN)
Rcv NRPN	(レシーブNRPN)
Rcv Modulation	(レシーブモジュレーション)
Rcv Pan	(レシーブパン)
Rcv Expression	(レシーブエクスプレッション)
Rcv Hold1	(レシーブホールド1)
Rcv Portamento	(レシーブポルタメント)
Rcv Sostenuto	(レシーブソステヌート)
Rcv Soft Pedal	(レシーブソフトペダル)

解説

各MIDI情報を受信するかどうかを、パートごとに設定します。

設定

ON、OFF

ヒント

Rcv Pitch Bend	ピッチベンド情報受信のON/OFF
Rcv Channel After Touch	チャンネルアフタータッチ情報受信のON/OFF
Rcv Control Change	コントロールチェンジ情報受信のON/OFF OFFに設定すると「Rx.RPN」以下のコントローラー系のパラメーターをONにしても、受信できません。
Rcv Polyphonic After Touch	ポリフォニックアフタータッチ情報受信のON/OFF
Rcv Note Message	ノートメッセージ情報受信のON/OFF
Rcv RPN	RPN(レジスタードパラメーターナンバー)情報受信のON/OFF
Rcv NRPN	NRPN(ノンレジスタードパラメーターナンバー)情報受信のON/OFF
Rcv Modulation	モジュレーションホイール情報受信のON/OFF
Rcv Pan	パン情報受信のON/OFF
Rcv Expression	エクスプレッション情報受信のON/OFF
Rcv Hold1	ホールド1(ダンパー)情報受信のON/OFF
Rcv Portamento	ポルタメント情報受信のON/OFF
Rcv Sostenuto	ソステヌート情報受信のON/OFF
Rcv Soft Pedal	ソフトペダル情報受信のON/OFF

Same Note Number Key On Assign

(セიმノートナンバーキーオンアサイン)

解説

パラメーター名は「Key Assign」となっています。
発音中の音に対して同じ音程のMIDIノートオンデータが続けて来たときの発音方法の設定です。

設定

Single、Multi、Inst

ヒント

Singleのときは、発音中の音を一度強制的にダンブ(発音を止めること)してから再び音を鳴らします。

Multiのときは、発音中の音は鳴らしたまま、次の音も重ねて発音し、結果的に発音数が減ることになります。
Instはドラムボイスのみ設定ができ、ドラムセットアップエディットの中の同じ名のパラメーターにしたがって、インスタごとにマルチカシングルかを選択することができます。シンバルのように減衰のおそい音に対して効果ははっきりわかります。一般的には、Multiの方が自然に聞こえます。

Detune

(デチューン)

解説

各パートのピッチを0.1Hz単位で細かくずらし、チューニングを狂わせます。

設定

-12.8~+00.0~+12.7

ヒント

メロディパートをやや高めに設定しメロディを浮き上がらせたり、ベースパートを反対に低めに設定し重みを出したりすることができます。
また複数のパートを同じ音色とレシーブチャンネルに設定し、互いのチューニングを微妙にずらすと、広がりのある重厚な音色効果が得られます。

Assignable Controller1 Control Number

(アサインابلコントローラー1コントロールナンバー)

Assignable Controller2 Control Number

(アサインابلコントローラー2コントロールナンバー)

解説

パートごとにアサインابلコントローラー1(AC1)、2(AC2)のコントロールナンバーを設定します。
AC1、AC2に対する機能のアサインは、同じパートエディットの「AC1***Ctrl」「AC2***Ctrl」などで行います。

ここでは、外部MIDI機器に付属のスライダーやホイールといったコントローラーを、AC1、AC2として利用するためのコントロールナンバーの設定のみを行います。

設定

000~095

ヒント

たとえばAC1コントロールナンバーの値を6に設定すると、外部キーボードのデータエントリースライダーがAC1として利用できるようになります。
下の表を参考にして設定してください。

Cntr.No.	コントローラー
001	Modulation Wheel
002	Breath control
004	Foot control
006	Data entry
007	Volume
010	Pan
011	Expression
013	SY99/77's MW2
016~019	SY85's CS1~4

Scale Tuning C~B

(スケールチューニング)

解説

パートごとに各キーのチューニング(調律)を1セント(1/100半音)単位で設定します。

C~Bの1オクターブを設定するだけで、すべてのオクターブを同じチューニング(調律)でそろえることができ、古典的な調律を再現したり、民族音楽や現代音楽の特殊な調律に設定することができます。

設定

-64~+00~+63(セント)

1. マルチパートエディット

ヒント

次のサンプルは、3種類の古典調律のデータです。これらは、ウェルテンペラメントとよばれる調律で、平均律が一般的になる前まで盛んに使われた調律方法です。バロック音楽や、モーツァルト、ベートーベンなどの古典派の作曲家の作品を演奏するときに設定すれば良いでしょう。

	ヴェルグマイスター	キルンベルガー	ヴァロッティ&ヤング
C	+00	+00	+00
C#	-10	-10	-06
D	-08	-07	-04
D#	-06	-06	-02
E	-10	-14	-08
F	-02	-02	+02
F#	-12	-10	-08
G	-04	-04	-02
G#	-08	-08	-04
A	-18	-10	-06
A#	-04	-04	+00
B	-08	-12	-10

MW Pitch Control

(モジュレーションホイールピッチコントロール)

MW Filter Control

(モジュレーションホイールフィルターコントロール)

MW Amplitude Control

(モジュレーションホイールアンプリチュードコントロール)

MW LFO FMod Depth

(モジュレーションホイールLFOフィルターモジュレーションデプス)

解説

パートごとに、モジュレーションホイール情報で機能するパラメーターと、コントロールする幅を設定します。

設定

MW Pit Ctrl : -24~+00~+24
MW Flt Ctrl : -9600~+0000~+9450
MW Amp Ctrl : -64~+00~+63
MW LFO FMod : 000~127

ヒント

MW Pitch Control

音程変化の幅を、半音単位で設定します。+12で1オクターブ変化します。

MW Filter Control

フィルターのカットオフ周波数の変化幅を150セント単位で設定します。
ブリリアンスとして働きます。

MW Amplitude Control

音量変化の幅を設定します。

MW LFO FMod Depth

ワウワウの深さをコントロールします。
(LFO Function Except PitchがFilterに設定されていないと効果はありません。..P74)

Bnd LFO PMod : 000~127

Bnd LFO FMod : 000~127

ヒント

Bend Filter Control

フィルターのカットオフ周波数の変化幅を150セント単位で設定します。
ブリリアンスとして働きます。

Bend Amplitude Control

音量変化の幅を設定します。

Bend LFO PMod Depth

ビブラートの深さを設定します。

Bend LFO FMod Depth

ワウワウの深さを設定します。
(LFO Function Except PitchがFilterに設定されていないと効果はありません。..P74)

Channel After Touch Pitch Control

(チャンネルアフタータッチピッチコントロール)

Channel After Touch Filter Control

(チャンネルアフタータッチフィルターコントロール)

Channel After Touch Amplitude Control

(チャンネルアフタータッチアンプリチュードコントロール)

Channel After Touch LFO PMod Depth

(チャンネルアフタータッチLFOピッチモジュレーションデプス)

Channel After Touch LFO FMod Depth

(チャンネルアフタータッチLFOフィルターモジュレーションデプス)

解説

パートごとにチャンネルアフタータッチ情報で機能するパラメーターと、コントロールする幅を設定します。

設定

CAT Pit Ctrl : -24~+00~+24
CAT Flt Ctrl : -9600~+0000~+9450
CAT Amp Ctrl : -64~+00~+63
CAT LFO PMod : 000~127
CAT LFO FMod : 000~127

ヒント

Channel After Touch Pitch Control

音程変化の幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ変化します。

Channel After Touch Filter Control

フィルターのカットオフ周波数の変化幅を150セント単位で設定します。
ブリリアンスとして働きます。

Channel After Touch Amplitude Control

音量変化の幅を設定します。

Channel After Touch LFO PMod Depth

ビブラートの深さを設定します。

Channel After Touch LFO FMod Depth

ワウワウの深さを設定します。
(LFO Function Except PitchがFilterに設定されていないと効果はありません。..P74)

Bend Filter Control

(バンドフィルターコントロール)

Bend Amplitude Control

(バンドアンプリチュードコントロール)

Bend LFO PMod Depth

(バンドLFOピッチモジュレーションデプス)

Bend LFO FMod Depth

(バンドLFOフィルターモジュレーションデプス)

解説

パートごとにピッチバンド情報で機能するパラメーターと、コントロールする幅を設定します。

設定

Bnd Flt Ctrl : -9600~+0000~+9450
Bnd Amp Ctrl : -64~+00~+63

Polyphonic After Touch Pitch Control

(ポリフォニックアフタータッチピッチコントロール)

Polyphonic After Touch Filter Control

(ポリフォニックアフタータッチフィルターコントロール)

Polyphonic After Touch Amplitude Control

(ポリフォニックアフタータッチアンプリチュードコントロール)

Polyphonic After Touch LFO PMod Depth

(ポリフォニックアフタータッチLFOピッチモジュレーションデプス)

Polyphonic After Touch LFO FMod Depth

(ポリフォニックアフタータッチLFOフィルターモジュレーションデプス)

解説

パートごとにポリフォニックアフタータッチ情報で機能するパラメーターと、コントロールする幅を設定します。

設定

PAT Pit Ctrl	: -24 ~ +00 ~ +24
PAT Filt Ctrl	: -9600 ~ +0000 ~ +9450
PAT Amp Ctrl	: -64 ~ +00 ~ +63
PAT LFO PMod	: 000 ~ 127
PAT LFO FMod	: 000 ~ 127

ヒント

- Polyphonic After Touch Pitch Control
音程変化の幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ変化します。
- Polyphonic After Touch Filter Control
フィルターのカットオフ周波数の変化幅を150セント単位で設定します。
プリリアンスとして働きます。
- Polyphonic After Touch Amplitude Control
音量変化の幅を設定します。
- Polyphonic After Touch LFO PMod Depth
ビブラートの深さを設定します。
- Polyphonic After Touch LFO FMod Depth
リウリウの深さを設定します。
(LFO Function Except PitchがFilterに設定されていないと効果はありません。..P74)

Assignable Controller1 Pitch Control

(アサインابلコントローラー1ピッチコントロール)

Assignable Controller1 Filter Control

(アサインابلコントローラー1フィルターコントロール)

Assignable Controller1 Amplitude Control

(アサインابلコントローラー1アンプリチュードコントロール)

Assignable Controller1 LFO PMod Depth

(アサインابلコントローラー1 LFO ピッチモジュレーションデプス)

Assignable Controller1 LFO FMod Depth

(アサインابلコントローラー1 LFO フィルターモジュレーションデプス)

解説

パートごとにアサインابلコントローラー1情報で機能するパラメーターと、コントロールする幅を設定します。

設定

AC1 Pit Ctrl	: -24 ~ +00 ~ +24
AC1 Filt Ctrl	: -9600 ~ +0000 ~ +9450
AC1 Amp Ctrl	: -64 ~ +00 ~ +63
AC1 LFO PMod	: 000 ~ 127
AC1 LFO FMod	: 000 ~ 127

ヒント

- Assignable Controller1 Pitch Control
音程変化の幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ変化します。
- Assignable Controller1 Filter Control
フィルターのカットオフ周波数の変化幅を150セント単位で設定します。
プリリアンスとして働きます。
- Assignable Controller1 Amplitude Control
音量変化の幅を設定します。
- Assignable Controller1 LFO PMod Depth
ビブラートの深さを設定します。
- Assignable Controller1 LFO FMod Depth
リウリウの深さを設定します。
(LFO Function Except PitchがFilterに設定されていないと効果はありません。..P74)

Assignable Controller2 Pitch Control

(アサインابلコントローラー2ピッチコントロール)

Assignable Controller2 Filter Control

(アサインابلコントローラー2フィルターコントロール)

Assignable Controller2 Amplitude Control

(アサインابلコントローラー2アンプリチュードコントロール)

Assignable Controller2 LFO PMod Depth

(アサインابلコントローラー2 LFO ピッチモジュレーションデプス)

Assignable Controller2 LFO FMod Depth

(アサインابلコントローラー2 LFO フィルターモジュレーションデプス)

解説

パートごとにアサインابلコントローラー2情報で機能するパラメーターと、コントロールする幅を設定します。

設定

AC2 Pit Ctrl	: -24 ~ +00 ~ +24
AC2 Filt Ctrl	: -9600 ~ +0000 ~ +9450
AC2 Amp Ctrl	: -64 ~ +00 ~ +63
AC2 LFO PMod	: 000 ~ 127
AC2 LFO FMod	: 000 ~ 127

ヒント

- Assignable Controller2 Pitch Control
音程変化の幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ変化します。
- Assignable Controller2 Filter Control
フィルターのカットオフ周波数の変化幅を150セント単位で設定します。
プリリアンスとして働きます。
- Assignable Controller2 Amplitude Control
音量変化の幅を設定します。
- Assignable Controller2 LFO PMod Depth
ビブラートの深さを設定します。
- Assignable Controller2 LFO FMod Depth
リウリウの深さを設定します。
(LFO Function Except PitchがFilterに設定されていないと効果はありません。..P74)

Portamento Switch

(ポルタメントスイッチ)

解説

パートごとにポルタメントの効果を掛けるか、掛けないかの設定です。

設定

ON, OFF

ヒント

音程の違う2つの音程をなめらかに移動するシンセサイザー特有の機能です。
次のPortamento Timeと併せて設定します。

Portamento Time

(ポルタメントタイム)

解説

パートごとにポルタメントの掛かり具合を設定します。

設定

000 ~ 127

ヒント

値を大きく設定するとポルタメントがゆっくり掛かります。

2. ボイスエディット

2. ボイスエディット

ボイスには「ノーマルボイス」と「ドラムボイス」の2つがあります。

ここではノーマルボイスのエディットについて解説します。

ノーマルボイスのエディットにはエレメントをまとめる働きをする「ボイスコモンエディット」と「エレメント1エディット」「エレメント2エディット」の3つのエディット画面があります。

詳しくは「エディットの考え方」をご覧ください。(→..P102)

ボイスコモンエディット

解説

ボイスエディットの入口にあたるページで、ボイスのエレメント構成を決めたり、名前をつけたりするパラメーターがあります。設定できるパラメーターは次の通りです。またModeの中のエレメントにカーソルを合わせ[▶]キーを押すと、次のエレメントエディットに入ることができます。(→..P72)

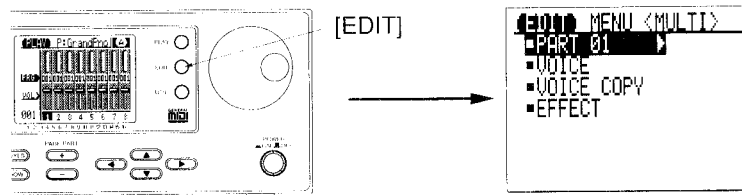
ボイスコモンパラメーター一覧表			
パラメーター	解説ページ	パラメーター	解説ページ
*Effect Number	71	Mode	71
Level	71	Name	71

*Effect NumberはサウンドモジュールモードがSingleのとき表示されます。

手順

- 1.[EDIT]キーを押します。

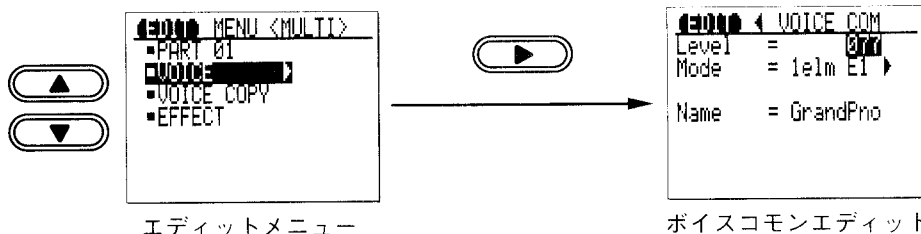
[EDIT]キーを押して、エディットメニューを表示させます。



2. ボイスエディットを選びます。

[▲/▼]キーで、「VOICE」にカーソルを合わせます。

[▶]キーを押し、ボイスコモンエディットに入ります。



3. ボイスコピーを行います。

現在選ばれているボイスがプリセットボイスの場合は、ボイスエディットに入ったときに、自動的にボイスコピー(プリセットボイスをインターナルボイスメモリーにコピーする)画面になります。

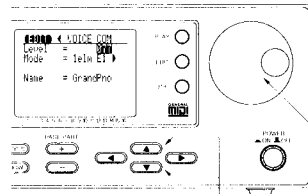
カーソルをFromに移動し、コピー元のプリセットボイスナンバーを選びます。次にカーソルをToに移動し、コピー先のインターナルボイスナンバーを選び、[OK/YES]キーを押します。



現在のパートに選んでいるボイスがインターナルボイスの場合は、エディットメニューから[▶]キーを押し、ボイスコモンエディットに入ります。詳しくは、「エディットの考え方」をご覧ください。(→..P104)
インターナルボイスメモリーには、お買い上げいただいた時点ではシングル用プリセットボイスと同じものが入っています。

4. パラメーターを選択します。

[▲]/[▼]キーで、カーソルを任意のパラメーターに移動します。



ダイヤルでデータ変更や入力を行います。

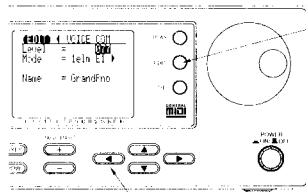
[▲]/[▼]



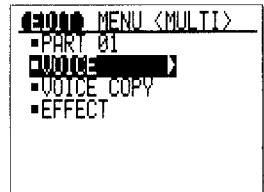
ボイスコモンパラメーターのデータ変更や入力は、ダイヤルで行います。ModeのE1やE2にカーソルを合わせ[▶]キーを押すと、次に説明するボイスエディットに入ることができます。(→..P72)

5. ボイスコモンエディットから抜けて、エディットメニューに戻ります。

[◀]キーか[EDIT]キーで、エディットメニューに戻ります。



[EDIT]



[◀]



ボイスコモンエディットから、直接プレイモードに戻れます。プレイモードに直接戻るには、[PLAY]キーを押します。

ボイスコモンパラメーター

Effect Number

(エフェクトナンバー)

整します。

解説

Singleモードで使用するインターナルボイスのエフェクトナンバーを設定します。

Single用ボイスは、エフェクトナンバーを音色ごとにメモリーしており、プログラムナンバーを切り替えるごとにエフェクトナンバー(エフェクトエディットのパラメーターを記憶するためのメモリー)も切り替わり、エフェクトが切り替わります。

GMA、GMB、GMモードのときには、パラメーターは表示されません。

詳しくは、「エディットの考え方」をご覧ください。(→..P104)

設定

P01～P32(プリセット) I01～I16(インターナル)

ヒント

イニシャライズオールを行うと、I01～I16にはP01～P16のデータがコピーされます。

Level

(レベル)

解説

ボイスごとの音量を設定します。

設定

000～127

ヒント

エレメントエディットのElement Levelをここでさらに調

Mode

(モード)

解説

ボイスを構成するエレメントの数を設定します。

設定

1elem,2elem

ヒント

エレメントの数によってポリフォニック数(同時発音数)が変わります。(→..P36)

Name

(ネーム)

解説

ボイスに8文字までの名前をつけます。

設定

スペース! " # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8
9 : ; < = > ? @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z [\] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l
m n o p q r s t u v w x y z { | } ~ スペース

ヒント

ディスプレイにボイスネーム入力用のウィンドウが現れます。

[◀]/[▶]キーを押してカーソルを移動し、ダイヤルで入力します。

終了するときには、[▲]キーか[OK/YES]キーを押してください。

2. ボイスエディット

ボイスエレメントエディット

解説

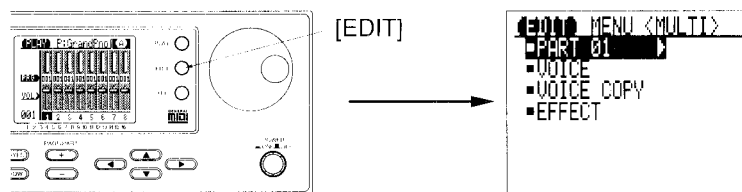
ボイスを構成するエレメント単位のエディットです。
ボイスコモンエディットの「VoiceMode」の設定によって、エディットするページ数が異なります。設定できるパラメーターは次の通りです。

エレメントパラメーター一覧表

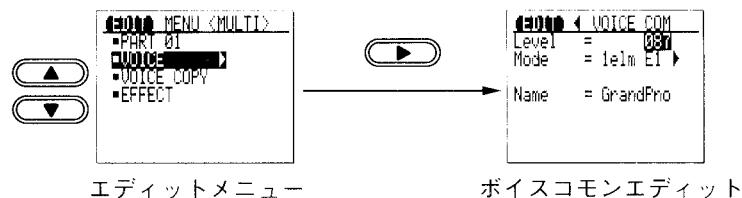
パラメーター	解説ページ	パラメーター	解説ページ	パラメーター	解説ページ
Wave	74	PEG Rate 3	77	LEG Level 0	78
Note Limit Low	74	PEG Rate 4	77	LEG Level 1	78
Note Limit High	74	PEG Level 0	77	LEG Level 2	78
Velocity Limit Low	74	PEG Level 1	77	LEG Level 3	78
Velocity Limit High	74	PEG Level 2	77	LEG Level 4	78
LFO Function Except Pitch	74	PEG Level 3	77	Element Level	78
LFO Wave Select	74	PEG Level 4	77	Level Scaling Break Point 1	79
LFO Phase Initialize	75	Resonance	77	Level Scaling Break Point 2	79
LFO Speed	75	Cutoff Frequency	77	Level Scaling Break Point 3	79
LFO Delay	75	Cutoff Scaling Break Point 1	77	Level Scaling Break Point 4	79
LFO Fade Time	75	Cutoff Scaling Break Point 2	77	Level Scaling Offset 1	79
LFO Pitch Depth	75	Cutoff Scaling Break Point 3	77	Level Scaling Offset 2	79
LFO Filter Depth	75	Cutoff Scaling Break Point 4	77	Level Scaling Offset 3	79
LFO Amplitude Depth	75	Cutoff Scaling Offset 1	77	Level Scaling Offset 4	79
Note Shift	75	Cutoff Scaling Offset 2	77	Velocity Curve	79
Detune	75	Cutoff Scaling Offset 3	77	Pan	80
Pitch Scaling	76	Cutoff Scaling Offset 4	77	AEG Rate Scaling	80
Pitch Scaling Center Note	76	Velocity FEG Level Sensitivity	78	AEG Rate Scaling Center Note	80
PEG Depth	76	Velocity FEG Rate Sensitivity	78	AEG Key On Delay	80
Velocity PEG Level Sensitivity	76	FEG Rate Scaling	78	AEG Attack Rate	80
Velocity PEG Rate Sensitivity	76	FEG Rate Scaling Center Note	78	AEG Decay 1 Rate	80
PEG Rate Scaling	76	FEG Rate 1	78	AEG Decay 2 Rate	80
PEG Rate Scaling Center Note	76	FEG Rate 2	78	AEG Release Rate	80
PEG Rate 1	77	FEG Rate 3	78	AEG Decay 1 Level	80
PEG Rate 2	77	FEG Rate 4	78	AEG Decay 2 Level	80

操作

1. [EDIT]キーを押します。
[EDIT]キーを押して、エディットメニューを表示させます。



2. ボイスエディットを選びます。
[▲/▼]キーで、「VOICE」にカーソルを合わせます。
[▶]キーを押して、ボイスコモンエディットに入ります。



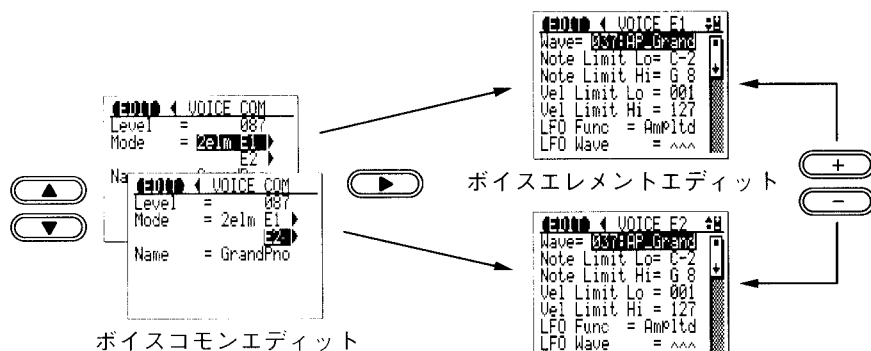
3. ボイスコピーを行います。
現在選ばれているボイスがプリセットボイスの場合は、ボイスエディットに入ったときに、自動的にボイスコピー(プリセットボイスをインターナルボイスメモリーにコピーする)画面になります。
カーソルをFromに移動し、コピー元のプリセットボイスナンバーを選びます。次にカーソルをToに移動しコピー先のインターナルボイスを選び、[OK/YES]キーを押します。



現在のパートが選んでいるボイスがインターナルボイスの場合は、エディットメニューから|▶|キーを押し、ボイスコモンエディットに入ります。
詳しくは、「エディットの考え方」をご覧ください。(→..P104)
インターナルボイスメモリーには、お買い上げいただいた時点ではシングル用プリセットボイスと同じものが入っています。

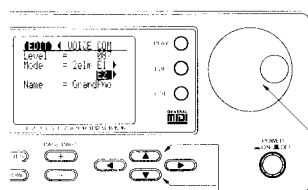
4. エLEMENTエディットに入ります。

エディットしたいELEMENTにカーソルを移動し、|▶|キーを押します。



5. パラメーターを選択します。

|▲|▼|キーで、カーソルを任意のパラメーターに移動します。



ダイヤルでデータ変更や入力を行います。

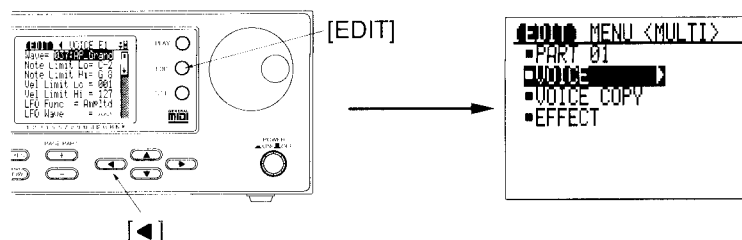
[▲]/[▼]



ELEMENTパラメーターのデータの変更や入力は、ダイヤルで行います。
2 ELEMENTボイスの場合ELEMENT1パラメーターの画面から|+|/|-|キーでELEMENT2に切り替えることができます。

6. ELEMENTエディットから抜けて、エディットメニューに戻ります。

|◀|キーを押すと、コモンエディットに戻ります。更に|◀|を押すとエディットメニューに戻ります。



ボイスエディットから、直接プレイモードに戻れます。
プレイモードに直接戻るには、|PLAY|キーを押します。

2. ボイスエディット

エレメントパラメーター

Wave (ウェーブ)

解説

エレメントでの音作りの重要な要素となるウェーブを設定します。

設定

001～195

設定できるウェーブの種類は、「ウェーブ一覧表」をご覧ください。(→別冊)

ヒント

ウェーブナンバー右のウェーブネームは最大8文字でできていて、はじめの2文字がカテゴリーを表しています。

AP : アコースティックピアノ
BA : ベース
BR : ブラス
CH : クワイア
DR : ドラム
EP : エレクトリックピアノ
FI : フォークインストルメント
FL : フルループ
GT : ギター
KY : キーボード
LO : ループオンリー
OR : オルガン
PC : パーカッション
RV : リバース
SA : ショートアタック
SE : サウンドエフェクト
ST : スtringス
SY : シンセウェーブ
TP : チューンドパーカッション
WW : ウッドウインド

Note Limit Low (ノートリミットロー)

Note Limit High (ノートリミットハイ)

解説

エレメントの発音音域を設定します。

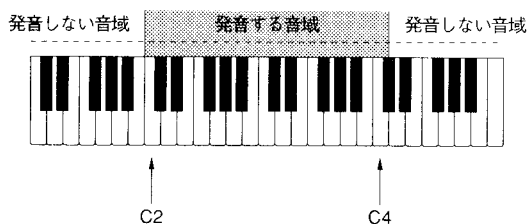
設定

C-2～G8

ヒント

発音する音域は、リミットローとリミットハイにはさまれた音域です。

例えば、Note Limit Low=C2、Note Limit High=C4を設定すると、次のように発音音域が決まります。



Velocity Limit Low (ベロシティリミットロー)

Velocity Limit High (ベロシティリミットハイ)

解説

エレメントのベロシティによって発音する幅を設定します。

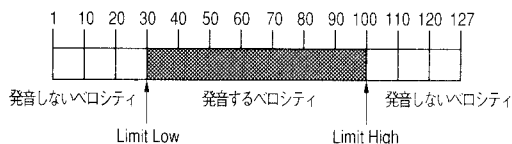
設定

001～127

ヒント

発音するベロシティは、リミットローとリミットハイにはさまれたベロシティです。

例えば、Velocity Limit Low=30、Velocity Limit High=100を設定した場合には、次のように発音ベロシティが決まります。



LFO Function Except Pitch (LFOファンクションエグゼプトピッチ)

解説

LFOの信号を、アンプリチュードとフィルターのどちらかに送るかを設定します。

設定

Ampltd(アンプリチュード)、Filter(フィルター)

ヒント

TG300のLFOは一度に2系統の制御が可能です。1つはビブラート用としてピッチ固定になっています。そこで2つ目のLFOをアンプリチュード(トレモロ用)にかけるか、フィルター(ワウワウ用)にかけるかを設定します。

Ampltdを選ぶと後述の「LFO Filter Depth」の設定ができなくなります。逆にFilterを選ぶと後述の「LFO Amplitude Depth」の設定ができなくなります。(→P75)

LFO Wave Select (LFOウェーブセレクト)

解説

LFOの波形を選択します。

設定

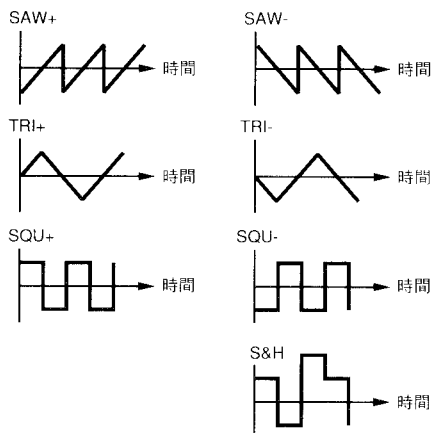
SAW+, TRI+, SQU+, SAW-, TRI-, SQU-, S&H (画面はイラストで表示されます)

ヒント

ウェーブの種類によってLFOの揺れ方が異なります。

変化の波形は、つぎの7つから選択します。

位相はAMとFMでは逆になる場合があります。



LFO Phase Initialize

(LFO フェイズイニシャライズ)

解説

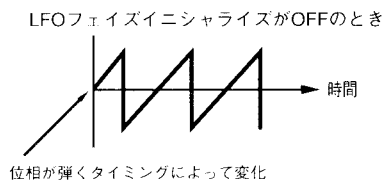
鍵盤を弾くたびにLFOの波形位相を固定値に戻すかどうかを設定します。

設定

OFF、ON

ヒント

たとえば、LFOウェーブにSAW+が選ばれているときは、下のようになります。



LFO フェイズイニシャライズがONのとき



LFO Speed

(LFO スピード)

解説

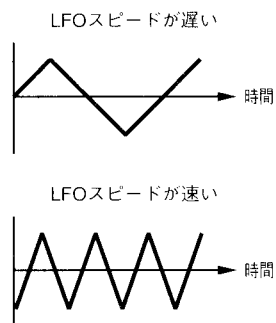
LFOの揺れの速さを設定します。

設定

000～063

ヒント

数値が大きくなるほど揺れは速くなります。



LFO Delay

(LFO デレイ)

解説

鍵盤を弾いてから、しばらくしてLFOの揺れがはじまるようにする設定です。

設定

000～127

ヒント

数値が大きくなるほど、LFOの効果がかかるまでの時間が長くなります。またこの機能はPitchに対してのみ機能します。次図をご覧ください。

LFO Fade Time

(LFO フェードタイム)

解説

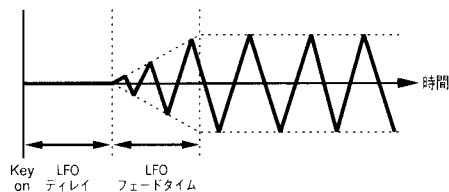
LFOの揺れのはじめの部分を、ゆっくりと揺れが大きくなるようにする設定です。

設定

000～127

ヒント

数値が大きいくほど、変化がゆっくりになります。またこの機能はPitchに対してのみ機能します。



LFO Pitch Depth

(LFO ピッチデプス)

解説

ピッチモジュレーションデプスを設定します。

設定

000～015

ヒント

値を大きくするとビブラートが深くかかようになります。

LFO Filter Depth

(LFO フィルターデプス)

解説

フィルターモジュレーションデプスを設定します。

設定

000～015,(---)

ヒント

値を大きくするとワウワウが深くかかようになります。「LFO Function Except Pitch」が、Filterになっているとき、このデプスを上げるとワウワウ効果がかかります。Ampltdになっているとき、---と表示され設定できません。

LFO Amplitude Depth

(LFO アンプリチュードデプス)

解説

アンプリチュードモジュレーションデプスを設定します。

設定

000～015,(---)

ヒント

値を大きくするとトレモロが深くかかようになります。「LFO Function Except Pitch」が、Ampltdになっているとき、このデプスを上げるとトレモロ効果がかかります。Filterになっているとき、---と表示され設定できません。

Note Shift

(ノートシフト)

解説

エレメントの音程を半音単位で設定します。

設定

-32～+00～+32

ヒント

+12に設定すると、エレメントの音程が1オクターブあがります。

Detune

(デチューン)

解説

エレメントのチューニングをセント単位(1セント=1/100半音)で微妙にずらし、自然なコーラス効果を作るための設定です。

2. ボイスエディット

設定

-50～+00～+50

ヒント

ボイスコモンパラメーターの「Voice Mode」を2elemにしたときや、マルチパートエディットで複数のパートのレシーブチャンネルを同じにしたとき、効果が確認できます。

Pitch Scaling

(ピッチスケーリング)

解説

鍵盤の高低での、エレメントの音程変化の割合を設定します。

設定

100%,50%,20%,10%,5%,0%

ヒント

次の「Pitch Scaling Center Note」を基準に音程変化の割合を設定します。

- 100% : 通常の状態、1半音=100セントの設定です。
- 50% : 音程変化が通常の半分になります。1半音=50セントの設定です。
- 20% : 音程変化が通常の半分になります。1半音=20セントの設定です。
- 10% : 音程変化が通常の半分になります。1半音=10セントの設定です。
- 5% : 音程変化が通常の半分になります。1半音=5セントの設定です。
- 0% : 音程変化がなくなります。

Pitch Scaling Center Note

(ピッチスケーリングセンターノート)

解説

ピッチスケーリングの音程変化の中心になる音を設定します。

設定

C-2～G8

ヒント

「Pitch Scaling Center Note」をC3に「Pitch Scaling」を50%、20%、10%に設定した場合は、それぞれ次のように音程が決まります。

	C3	(C3)	D3	D3	E3	F3	F#3	G3	G#3	A3	A#3	B3	(C4)
50%	ド		ド#		レ		レ#		ミ		ファ		ファ#
20%	ド				ド#						レ		ド#
10%	ド												

Pitch Center=C3

PEG Depth

(ピッチEGデプス)

解説

ピッチEGのレベルを最大にしたとき、どれだけの音程変化があるかを設定します。

設定

0.5,1,2,4

ヒント

- 0.5 : 0.5オクターブ
- 1 : 1オクターブ
- 2 : 2オクターブ
- 4 : 4オクターブ

Velocity PEG Level Sensitivity

(ベロシティピッチEGレベルセンシティブィティ)

解説

鍵盤を強く強さによる、ピッチEGの音程変化の大きさを設定します。

設定

-07～+00～+07

ヒント

値が0から遠くなるほど、鍵盤を強く強さによる音程変化が大きくなります。

+1～+7のときは、鍵盤を強く強くほど音程変化が大きくなります。

-1～-7のときは、鍵盤を弱く強くほど音程変化が大きくなります。

値が0のときには効果がかかりません。

Velocity PEG Rate Sensitivity

(ベロシティピッチEGレートセンシティブィティ)

解説

鍵盤を強く強さによる、ピッチEGの音程変化の速さを設定します。

設定

-07～+00～+07

ヒント

値の絶対値が大きくなるほど、鍵盤を強く弾いたときと弱く弾いたときの速度の差が大きくなります。

+1～+7のときは、鍵盤を強く強くほど音程変化が速くなります。

-1～-7のときは、鍵盤を弱く強くほど音程変化が速くなります。

値が0のときには効果がかかりません。

PEG Rate Scaling

(ピッチEGレートスケーリング)

解説

ピッチEGの変化の速さを音程の高低によって変化させる設定をします。

設定

-07～+00～+07

ヒント

次の「PEG Rate Scaling Center Note」を基準に変化の割合を設定します。

値の絶対値が大きくなるほど、音程の高低での速度の差が大きくなります。

+1～+7のときは、音程が高いほど音程変化が速くなります。

-1～-7のときは、音程が低いほど音程変化が速くなります。

値が0のときには効果がかかりません。

PEG Rate Scaling Center Note

(ピッチEGレートスケーリングセンターノート)

解説

「PEG Rate Scaling」を設定するときの、基準の音を設定します。

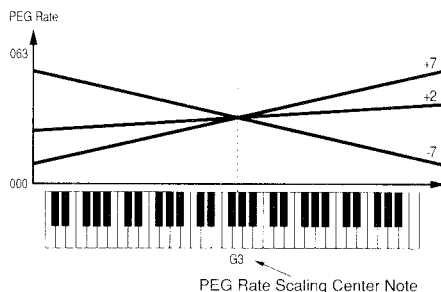
設定

C-2～G8

ヒント

「PEG Rate Scaling」を+7、+2、-7に、「PEG Rate Scaling Center Note」をG3に設定した場合は、それぞれ次のようになります。

センターノートから離れるほど、変化速度大きく変わります。



PEG Rate 1	(ピッチEGレート1)
PEG Rate 2	(ピッチEGレート2)
PEG Rate 3	(ピッチEGレート3)
PEG Rate 4	(ピッチEGレート4)
PEG Level 0	(ピッチEGレベル0)
PEG Level 1	(ピッチEGレベル1)
PEG Level 2	(ピッチEGレベル2)
PEG Level 3	(ピッチEGレベル3)
PEG Level 4	(ピッチEGレベル4)

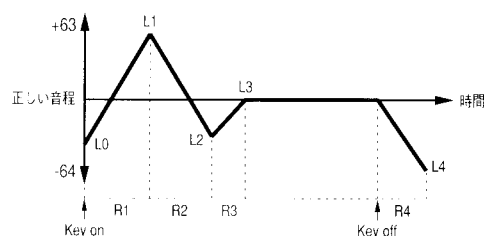
解説

鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音程の時間的な変化を、レート(変化の速さ)とレベル(変化の大きさ)で設定します。

設定

Rate 1 ~ 4 : 000 ~ 063(数値が大きいほど速く変化します)
Level 0 ~ 4 : -64 ~ +63(数値が0のときに正しい音程が出力されます)

ヒント



- ・レート1(R1) 鍵盤を弾いた瞬間の音程L0からL1に変化する速さ
- ・レート2(R2) 音程L1に達した後、L2に変化する速さ
- ・レート3(R3) 音程L2に達した後、L3に変化する速さ
- ・レート4(R4) 鍵盤を離した後、音程L3からL4に変化する速さ
- ・レベル0(L0) 鍵盤を弾いた瞬間の音程
- ・レベル1、2 (L1、L2) R1、R2で変化する目標の音程
- ・レベル3(L3) 鍵盤を押さえている間、ずっと出力される音程
- ・レベル4(L4) 鍵盤を離した後、変化する目標の音程

Resonance (レゾナンス)

解説

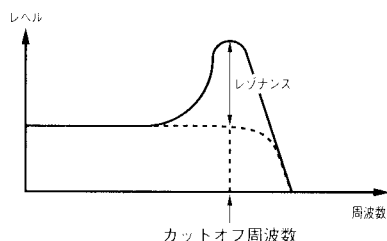
フィルターのカットオフ周波数付近が持ち上がる効果を設定します。

設定

000 ~ 063

ヒント

「Cutoff Frequency」の設定によって効果は異なりますが、一般的にレゾナンスの値が大きくなると音に倍音が付加されて、クセの強い音になります。



Cutoff Frequency (カットオフ周波数)

解説

フィルターでカットする周波数を設定します。

設定

000 ~ 127

ヒント

値を下げると、カットされる倍音が多くなるので、音は丸く暗くなります。
値を上げると、カットされる倍音が少なくなるので、音は明るくなります。
詳しくは「エディットの考え方」をご覧ください。
(P.103)

Cutoff Scaling Break Point 1 (カットオフスケーリングブレイクポイント1)

Cutoff Scaling Break Point 2 (カットオフスケーリングブレイクポイント2)

Cutoff Scaling Break Point 3 (カットオフスケーリングブレイクポイント3)

Cutoff Scaling Break Point 4 (カットオフスケーリングブレイクポイント4)

Cutoff Scaling Offset 1 (カットオフスケーリングオフセット1)

Cutoff Scaling Offset 2 (カットオフスケーリングオフセット2)

Cutoff Scaling Offset 3 (カットオフスケーリングオフセット3)

Cutoff Scaling Offset 4 (カットオフスケーリングオフセット4)

解説

フィルターカットオフスケーリングを設定するためのパラメーターです。
カットオフスケーリングは、音程の高低によって、カットオフ周波数を変化させる機能です。

設定

Cutoff Sc BP1 ~ 4 : C-2 ~ G8(BPn ≤ BPn+1)

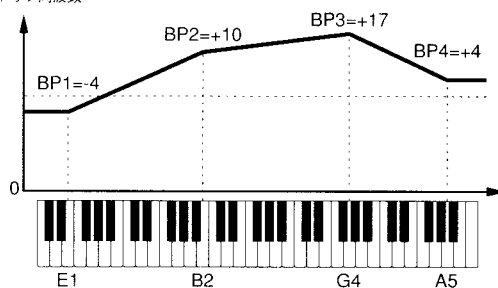
Cutoff Sc Off1 ~ 4 : -64 ~ +00 ~ +63

ヒント

BP1 ~ 4ではノート(音程)を設定し、Off1 ~ 4ではブレイクポイントでのカットオフ周波数の差(勘定値(オフセット値))を設定します。
次のように設定すると下図のようなスケーリングが設定できます。

	Note (音程)	Offset
BP1	E1	-4
BP2	B2	10
BP3	G4	17
BP4	A5	4

カットオフ周波数



BP1より下の音は、BP1と同じ値になります。
BP4より上の音は、BP4と同じ値になります。

2. ボイスエディット

各BP以外の音程は、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだオフセット値になります。
カットオフ周波数の上限、下限を越えるようなオフセットの設定をしても、効果はありません。

Velocity FEG Level Sensitivity

(ベロシティフィルターEGレベルセンシティビティ)

解説

鍵盤を強く強さによる、フィルターEGのカットオフ周波数の変化の大きさを設定します。

設定

-07～+00～+07

ヒント

絶対値が大きくなるほど、鍵盤を強く強さによるカットオフ周波数の変化が大きくなります。
+1～+7のときは、鍵盤を強く弾くほどカットオフ周波数の変化が大きくなります。
-1～-7のときは、鍵盤を弱く弾くほどカットオフ周波数の変化が大きくなります。
値が0のときには効果がかかりません。

Velocity FEG Rate Sensitivity

(ベロシティフィルターEGレートセンシティビティ)

解説

鍵盤を強く強さによる、フィルターEGの変化の速さを設定します。

設定

-07～+00～+07

ヒント

絶対値が大きくなるほど、鍵盤を強く弾いたときと弱く弾いたときの変化速度の差が大きくなります。
+1～+7のときは、鍵盤を強く弾くほど変化が速くなります。
-1～-7のときは、鍵盤を弱く弾くほど変化が速くなります。
値が0のときには効果がかかりません。

FEG Rate Scaling

(フィルターEGレートスケーリング)

解説

フィルターEGの変化の速さを、音程の高低によって変化させる設定をします。

設定

-07～+00～+07

ヒント

次の「FEG Rate Scaling Center Note」を基準に変化の割合を設定します。
絶対値が大きくなるほど、音程の高低での変化速度の差が大きくなります。
+1～+7のときは、音程が高いほどレベル変化が速くなります。
-1～-7のときは、音程が低いほどレベル変化が速くなります。
値が0のときには効果がかかりません。

FEG Rate Scaling Center Note

(フィルターEGレートスケーリングセンターノート)

解説

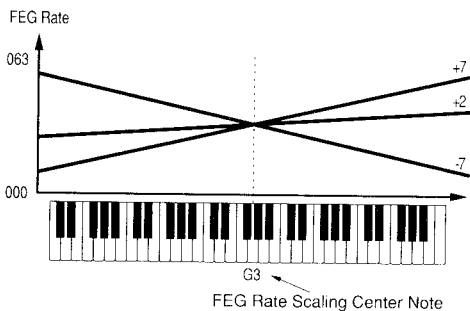
「FEG Rate Scaling」を設定するときの、基準の音を設定します。

設定

C-2～G8

ヒント

「FEG Rate Scaling Center Note」をG3に「FEG Rate Scaling」を+7、+2、-7に設定すると次図のようになります。



FEG Rate 1	(フィルターEGレート1)
FEG Rate 2	(フィルターEGレート2)
FEG Rate 3	(フィルターEGレート3)
FEG Rate 4	(フィルターEGレート4)
FEG Level 0	(フィルターEGレベル0)
FEG Level 1	(フィルターEGレベル1)
FEG Level 2	(フィルターEGレベル2)
FEG Level 3	(フィルターEGレベル3)
FEG Level 4	(フィルターEGレベル4)

解説

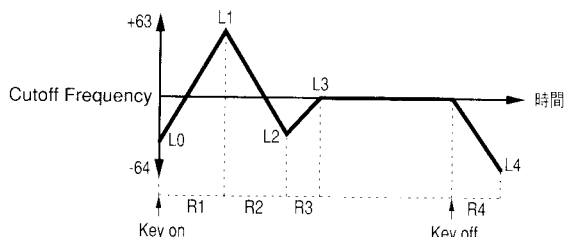
鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの「Cutoff Frequency(カットオフ周波数)」の時間的な変化を、レートとレベルで設定します。

設定

Rate 1～4 : 000～063(数値が大きいくほど速く変化します)
Level 0～4 : -64～+63(数値が0のときに「Cutoff Frequency」で設定した値になります)

ヒント

- ・レート1(R1) 鍵盤を弾いた瞬間のカットオフ周波数がL0からL1に変化する速さ
- ・レート2(R2) カットオフ周波数がL1に達した後、L2に変化する速さ
- ・レート3(R3) カットオフ周波数がL2に達した後、L3に変化する速さ
- ・レート4(R4) 鍵盤を離した後、カットオフ周波数がL3からL4に変化する速さ
- ・レベル0(L0) 鍵盤を弾いた瞬間のカットオフ周波数
- ・レベル1、2 (L1、L2)
- ・レベル3(L3) 鍵盤を押さえている間、ずっと出力されるカットオフ周波数
- ・レベル4(L4) 鍵盤を離した後、変化する目標のカットオフ周波数



Element Level

(エレメントレベル)

解説

エレメントの音量を設定します。

設定

000~127

ヒント

エレメント間の音量バランスや次のレベルスケールリングの基準値になります。

Level Scaling Break Point 1

(レベルスケールリングブレイクポイント1)

Level Scaling Break Point 2

(レベルスケールリングブレイクポイント2)

Level Scaling Break Point 3

(レベルスケールリングブレイクポイント3)

Level Scaling Break Point 4

(レベルスケールリングブレイクポイント4)

Level Scaling Offset 1

(レベルスケールリングオフセット1)

Level Scaling Offset 2

(レベルスケールリングオフセット2)

Level Scaling Offset 3

(レベルスケールリングオフセット3)

Level Scaling Offset 4

(レベルスケールリングオフセット4)

解説

レベルスケールリングを設定するためのパラメーターです。レベルスケールリングは、音程の高低によって、音量を変化させる機能です。

設定

Level Sel BPT 1: C-2~G8(BPn ≤ BPn+1)

Level Sel Off 1: -64~+00~+63

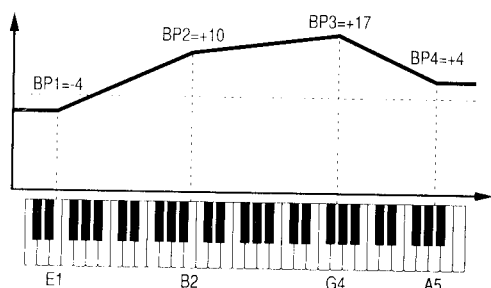
ヒント

BP1~4ではノート(音程)を設定し、Off1~4ではブレイクポイントでのエレメントレベルの差(引)固定値(オフセット値)を設定します。

次のように設定すると下図のようなスケールリングが設定できます。

	Note (音程)	Offset
BP1	F1	-4
BP2	B2	10
BP3	G4	17
BP4	A5	4

エレメントレベル



BP1より下の音は、BP1と同じ値になります。

BP4より上の音は、BP4と同じ値になります。

各BP以外の音程は、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだオフセット値になります。

エレメントレベルの上限、下限を越えるようなオフセットの設定をしても、効果はありません。

Velocity Curve

(ペロシティカーブ)

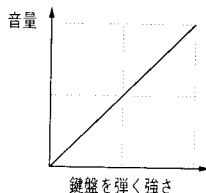
解説

鍵盤を弾く強さ(ペロシティ)と音量との対応を設定します。

設定

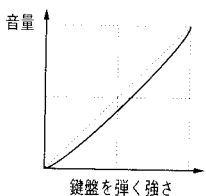
000~006

ヒント



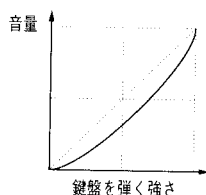
000:ノーマル

一般的なシンセサイザーのペロシティカーブです。



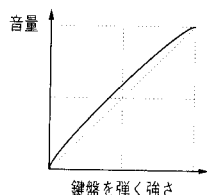
001:ハード1

全体に音が出にくく設定されているペロシティカーブです。ハード2よりは、多少ノーマルに近いペロシティカーブです。



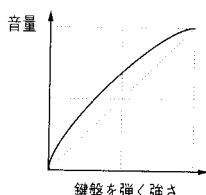
002:ハード2

全体に音が出にくく設定されているペロシティカーブです。キータッチの強い方に向いています。



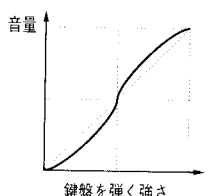
003:ソフト1

全体に音が出やすく設定されているペロシティカーブです。ソフト2よりは、多少ノーマルに近いペロシティカーブです。



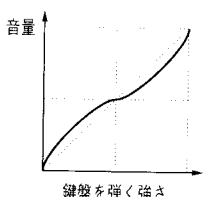
004:ソフト2

全体に音が出やすく設定されているペロシティカーブです。キータッチの弱い方や、キーボードの初心者の方に向いています。



005:クロス1

ペロシテックロスフェードを作るときにこのカーブを使います。



006:クロス2

ペロシテックロスフェードを作るときにこのカーブを使います。クロス1とは逆のカーブになっています。

2. ボイスエディット

Pan (パン)

解説

エレメントの左右の定位を設定します。

設定

L07(左)～C(中央)～R07(右),Sel

ヒント

L7で左、Cで中央、R7で右の定位になります。

Selは、スケーリングパンの設定です。

スケーリングパンとは、ピアノと同じように音程によって音の定位が変化する設定です。TG300では、音程が低くなるにつれて左に、高くなるにつれて右になるように設定されています。

AEG Rate Scaling

(アンプリチュードEGレートスケーリング)

解説

アンプリチュードEGの変化の速さを音程の高低によって変化させる機能です。

設定

-07～+00～+07

ヒント

次の「AEG Rate Scaling Center Note」を基準に変化の割合を設定します。

絶対値が大きくなるほど、音程の高低での変化速度の差が大きくなります。

+1～+7のときは、音程が高いほど変化が速くなります。

-1～-7のときは、音程が低いほど変化が速くなります。

値が0のときには効果がかりません。

AEG Rate Scaling Center Note

(アンプリチュードEGレートスケーリングセンターノート)

解説

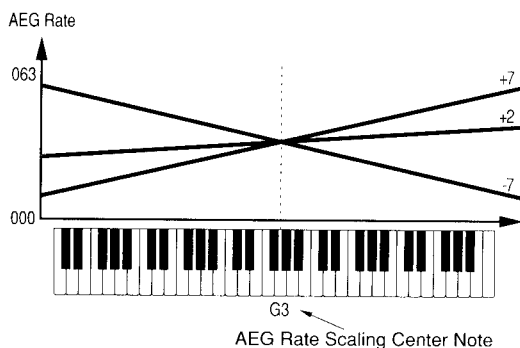
「AEG Rate Scaling」を設定するときの、基準の音を設定します。

設定

C 2～G 8

ヒント

「AEG Rate Scaling Center Note」をG3に、「AEG Rate Scaling」を+7、+2、-7に設定すると下図のようになります。



AEG Key On Delay

(アンプリチュードEGキーオンディレイ)

解説

鍵盤を弾いてから、音が鳴り始めるまでのディレイタイムを設定します。

設定

000～015

ヒント

値が0だと、鍵盤を弾いた瞬間に音がなります。

値が大きくなるほど、発音の遅れが大きくなります。

次図参照

AEG Attack Rate

(アンプリチュードEGアタックレート)

AEG Decay1 Rate

(アンプリチュードEGディケイ1レート)

AEG Decay2 Rate

(アンプリチュードEGディケイ2レート)

AEG Release Rate

(アンプリチュードEGリリースレート)

AEG Decay1 Level

(アンプリチュードEGディケイ1レベル)

AEG Decay2 Level

(アンプリチュードEGディケイ2レベル)

解説

鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの音量の時間的な変化を、レートとレベルで設定します。

設定

Rate 000～063(数値が大きいくほど速く変化します)

Level 000～127

ヒント

アタックレート(AR) : 鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大に変化する速さ

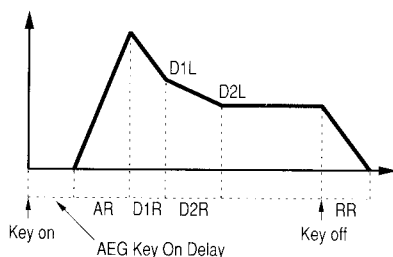
ディレイ1レート2(D1R) : 音量が最大音量に達した後、D1Lに変化する速さ

ディレイ2レート(D2R) : 音量がD1Lに達した後、D2Lに変化する速さ

リリースレート(RR) : 鍵盤を離した後、音量がD2Lから0に変化する速さ

ディケイ1レベル(D1L) : ディレイ1レートで変化する目標の音量

ディケイ2レベル(D2L) : 鍵盤を押さえている間、ずっと出力される音量



3. ボイスコピー

現在選ばれているボイスを、インターナルメモリーにコピーします。

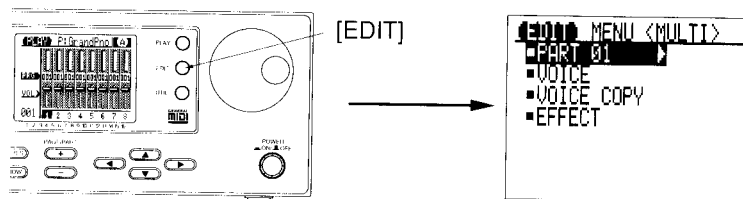
ボイスコピーを実行すると、指定したメモリーにそれまで入っていたボイスは書き換えられてしまいます。

エディットメニューからボイスコピーを選ぶ以外に、プリセットボイスを選んだ状態でボイスエディットモードに入ったときにも自動的にボイスコピーの画面に入ります。

操作

1. [EDIT]キーを押します

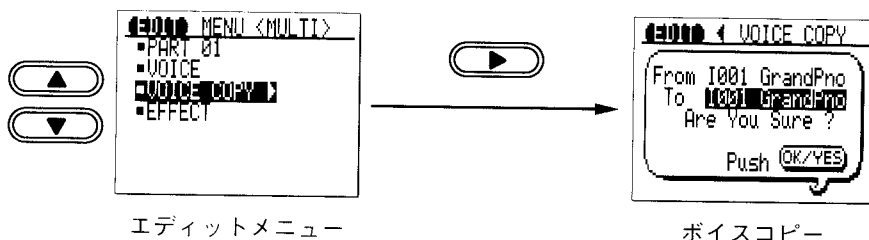
[EDIT]キーを押して、エディットメニューを表示させます。



2. ボイスコピーを選びます

[▲]/[▼]キーで、「VOICE COPY」にカーソルを合わせます。

[▶]キーを押して、ボイスコピーに入ります。

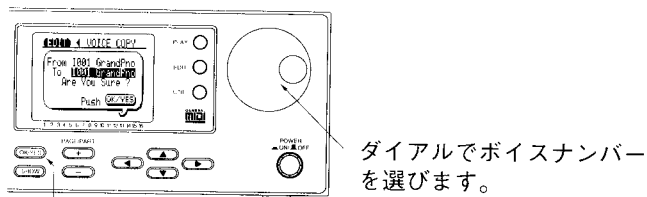


エディットメニュー

ボイスコピー

3. ボイスコピーを行います。

カーソルをFromに移動し、コピー元のプリセットボイスナンバーを選びます。
次にカーソルをToに移動し、コピー先のインターナルボイスナンバーを選びます。



[OK/YES]キーを押すとボイスコピーが実行されます。



ボイスコピーを実行すると、マルチパートエディットのボイスの設定は自動的にコピー先のボイス番号に変更されます。

4. 自動的にエディットメニュー画面に戻ります。

4. ドラムセットアップエディット

4. ドラムセットアップエディット

解説

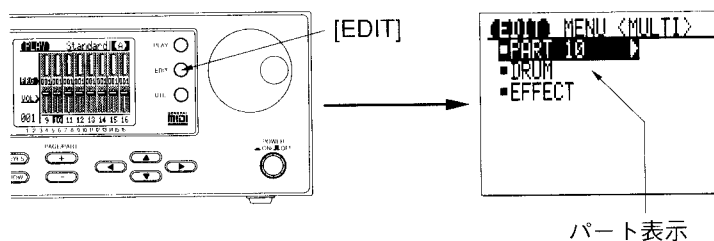
- ・ドラムボイスの中の各鍵盤ごとにアサインされたインストについて、音程、音量、エフェクト送レベルなどの設定を行います。設定できるパラメーターは次の一覧表の通りです。
- ・ドラムセットアップエディットに入るにはドラムパートを選ぶか、パートモードをドラムに設定しなければなりません。ドラムセットアップエディットを実行中も、実際の音はマルチのマルチパートエディットの設定を通して発音していますので、マルチパートエディットの設定によっては、ここでの設定効果がわかりにくい場合があります。
- ・ドラムセットアップエディットは、ドラムボイスを直接エディットしているわけではありません。ドラムボイスをコントロールしているドラムセットアップをエディットすることで、間接的にドラムの音を変更しています。ドラムボイスはマルチ用のプリセットメモリーしかありませんが、エディットできるのはそのためです。
- ・TG300はドラムセットアップをパートごとに1つずつ持っています。ですから、複数のパートをドラムパートにして、パートごとに全く違ったセッティングで演奏することもできます。
- ・ドラムセットアップには、設定を保存しておくためのメモリーはありません。ですから、ドラムセットアップを設定してマルチパートエディットで別のドラムボイスを呼び出すと初期化されてしまいます。設定したデータは、MIDIデータファイラー(ヤマハMDF2など)やコンピューターなどに保存してください。保存の手順については「ダンプアウト」をご覧ください。(→..P114)

ドラムセットアップパラメーター一覧表

パラメーター	解説ページ	パラメーター	解説ページ
インストの選択	84		
Pitch Coarse	84	Resonance	84
Pitch Fine	84	Alternate Group	85
Level	84	Same Note Number Key On Assign	85
Pan	84	Rcv Note On	85
Reverb Send Level	84	Rcv Note Off	85
Chorus Send Level	84	EG Attack	85
Variation Send Level	84	EG Decay 1	85
Cutoff Frequency	84	EG Decay 2	85

操作

1. [EDIT]キーを押します。
[EDIT]キーを押して、エディットメニューを表示させます。

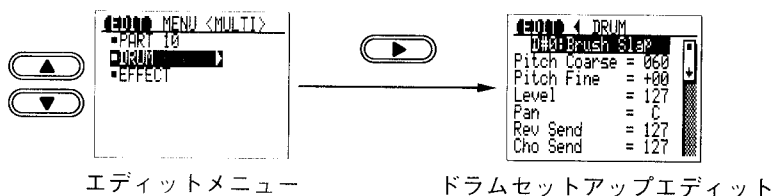


エディットメニューに「DRUM」がないときは、ドラムパートが選ばれていません。エディットメニュー画面で、[+]/[-]キーを押してドラムパートを選択してください。

2. ドラムセットアップエディットを選びます。

[▲]/[▼]キーで、「DRUM」にカーソルを合わせます。

[▶]キーを押して、ドラムセットアップエディットに入ります。



3. パラメーターを選択します。

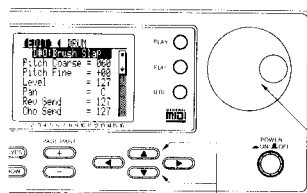
[▲]/[▼]キーで、カーソルをエディットするインスト(最上行)に移動します。

ダイヤルでインストを選びます。(→..P84)

インストを選んだ後、[▲]/[▼]キーで、カーソルを任意のパラメーターに移動します。



MIDI キーボードから直接インストを指定することもできます。ドラムセットアップエディットの画面状態で、[+]キーを押します。すると、ディスプレイ右上に「MIDI」という反転文字が表示されます。この状態でMIDIキーボードの任意の鍵盤を押さえると、直接インストを指定することができます。プレイ/ユーティリティモードからもう一度入ると、「MIDI」の文字は消えています。MIDIキーボードから直接インストを指定する場合は、再び[+]キーを押して「MIDI」の反転文字を表示させてください。



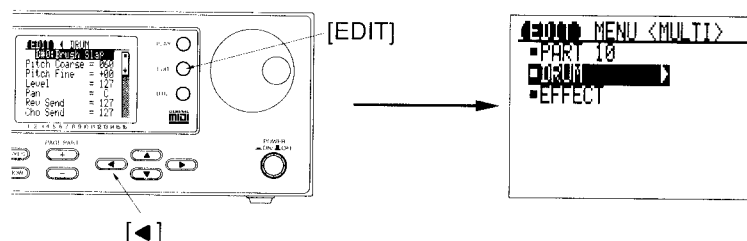
ダイヤルでインストを選びます。

[▲]/[▼]

次ページからのドラムセットアップエディットの各パラメーターのデータ変更や入力は、ダイヤルで行います。

4. ドラムセットアップエディットから、エディットメニューに戻ります。

[◀]キーか[EDIT]キーで、エディットメニューに戻ります。



ドラムセットアップエディットから、直接プレイモードに戻れます。プレイモードに戻るには、[PLAY]キーを押します。

4. ドラムセットアップエディット

ドラムセットアップパラメーター

エディットするインストの選択

解説

ドラムボイスはノーマルボイスとは違い、D#0～E5の各鍵盤(ノート)にドラムのウェーブを1つずつ割り当てるような構造になっています。ですからセットアップエディットを行うには、どの鍵盤のセットアップを行うかを選択しなければなりません。

設定

D#0～E5

各ノートに割り当てられるインストの種類は、マルチパートエディットで設定したドラムボイスによって決まります。

詳しくは「ドラムボイスリスト」をご覧ください。(→別冊)

ヒント

TG300では各鍵盤に割り振られたドラムの音色をインストといい、インストごとにさまざまなパラメーターを設定することができます。

インストごとのパラメーター

Pitch Coarse

(ピッチコース)

解説

各インストの音程を半音単位で設定します。

設定

000～127

ヒント

値が64のとき、各インストはサンプリングされたときの音程で出力されます。
さらに細かいチューニングは、次の「Pitch Fine」で行います。

Pitch Fine

(ピッチファイン)

解説

「Pitch Coarse」で設定した各インストの音程をさらに細かく調整します。

設定

-64～+00～+63

ヒント

設定は、1セント(1セント=1/100半音)単位で行います。

Level

(レベル)

解説

各インストの音量を設定します。

設定

000～127

ヒント

シーケンスデータのペロシティ最大値を受けたときの音量です。

Pan

(パン)

解説

各インストの音の定位を設定します。

設定

Rnd,L63(左端)～C(中央)～R63(右端)

ヒント

Rnd(ランダム)は音が鳴るたびに定位があちこちに飛び交う特殊な効果です。通常は各インストごとのパンをドラムセットの配置と同じような設定にするとともに自然です。

Reverb Send Level

(リバーブセンドレベル)

解説

インストごとのリバーブ系エフェクトへの送り量を設定します。

設定

000～127

ヒント

リバーブ系エフェクトの種類などは、エフェクトエディットで設定します。(→.P92)

実際の掛かり具合は、このパラメーター以外にマルチパートエディットのリバーブセンドレベル、ドライレベルによって変化します。

Chorus Send Level

(コーラスセンドレベル)

解説

インストごとのコーラス系エフェクトの送り量を設定します。

設定

000～127

ヒント

コーラス系エフェクトの種類などは、エフェクトエディットで設定します。(→.P92)

実際の掛かり具合は、このパラメーター以外にマルチパートエディットのコーラスセンドレベル、ドライレベルによって変化します。

Variation Send Level

(バリエーションセンドレベル)

解説

インストごとのバリエーション系エフェクトへの送り量を設定します。

設定

000～127

ヒント

バリエーション系エフェクトの種類などは、エフェクトエディットで設定します。

(→.P92)

実際の掛かり具合は、このパラメーター以外にマルチパートエディットのバリエーションセンドレベル、ドライレベルによって変化します。

Cutoff Frequency

(カットオフフリクエンシー)

解説

インストごとにフィルターのカットオフ周波数を設定します。

設定

000～127

ヒント

インストごとに、音を明るくしたり、暗くしたりすることができます。

Resonance

(レゾナンス)

解説

インストごとにフィルターのレゾナンスを設定します。

設定

000～127

ヒント

インストごとに、音に倍音を付け加えてクセのあるアタック音にすることができます。

Alternate Group (オルタネートグループ)

解説

同時に発音すると不自然なインストを、同時に発音しないように設定します。
オルタネートグループを同じ番号に設定したインストは、同時に発音しくなくなります。

設定

OFF (オルタネートを設定しない), 001~127

ヒント

ハイハット(Hihat)のクローズとオープンなど、実際の楽器では同時になるはずのないものを同じ番号に設定します。

Same Note Key On Assign (セიმノートキーオンアサイン)

解説

発音中の音に対して同じ音程のMIDI ノートオンデータが続けて来たときの発音方法をインストごとに設定します。
マルチパートエディットの「Same Note Key On Assign」がInstに設定されているとき、ここでの設定が有効になります。

設定

Single, Multi

ヒント

Singleのときは、発音中の音を一度強制的にダンプ(発音を止めること)してから再び音を鳴らします。
Multiのときは、発音中の音は鳴らしたまま、次の音も重ねて発音します。特に、シンバルのように減衰のおそい音に対して効果ははっきりわかります。一般的には、Multiに設定した方が良いでしょう。

Rcv Note On (レシーブノートオン)

解説

インストごとにMIDI ノートオン情報を受信するかどうかの設定です。

設定

OFF, ON

ヒント

ONにすると、ノートオン情報を受信して発音します。
OFFにすると、ノートオン情報を受信しても発音しくなくなります。
あるインストだけ発音させたくないときなどに、OFFに設定してください。

Rcv Note Off (レシーブノートオフ)

解説

インストごとにMIDI ノートオフ情報を受信するかどうかの設定です。

設定

OFF, ON

ヒント

ONにすると、MIDI ノートオフ情報を受信して発音中の音をダンプ(発音を止める)します。
OFFにすると、ノートオフ情報を受信してもダンプされずに最後まで発音します。通常はOFFの状態で使用します。
シンバルなどを、発音中にダンプしたいときなどにONに設定してください。

EG Attack (EG アタック)

EG Decay1 (EG ディケイ1)

EG Decay2 (EG ディケイ2)

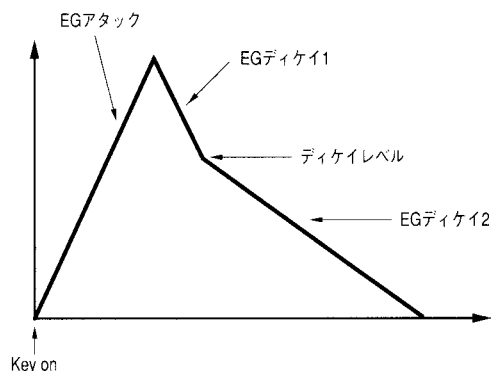
解説

インストごとの音量とカットオフ周波数の時間的な変化を設定します。

設定

000~127

ヒント



数値を上げると変化が速くなり、下げると遅くなります。

EG アタック 鍵盤を弾いた瞬間のレベルが0から最大に変化する速さ
音色によっては、EGアタックを長く設定すると、アタックレベルに到達する前にウェーブが終わってしまうので、不自然にきこえる場合があります。

EG ディケイ1 レベルが最大に達した後、次のディケイレベルに変化する速さ

EG ディケイ2 音量がディケイレベルに達した後、音が消えるまでの速さ
音色によってはディケイ2を長く設定しても効果のない場合があります。

レベルの設定はインストごとに決まっています変更することはできません。

SFXは、EG、カットオフフリクエンシー、レゾナンス、バリエーションセンドレベルの設定効果はありません。

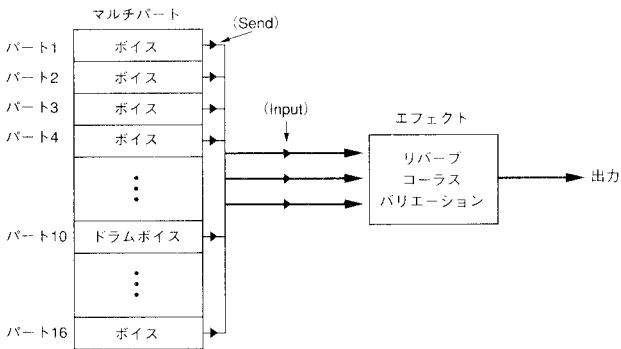
5.エフェクトエディット

エフェクトについて

- ・TG300には、コーラスやフランジャー、ディレイやリバーブ、ディストーション等、数多くのエフェクトが内蔵されています。
- ・サウンドモジュールモードがシングルとマルチでは、エフェクトの利用の仕方に違いがあります。
- ・ここでは、サウンドモジュールモードがシングルとマルチの場合に分けて、ボイスとマルチパートとエフェクトの接続方法について説明しましょう。

マルチの場合

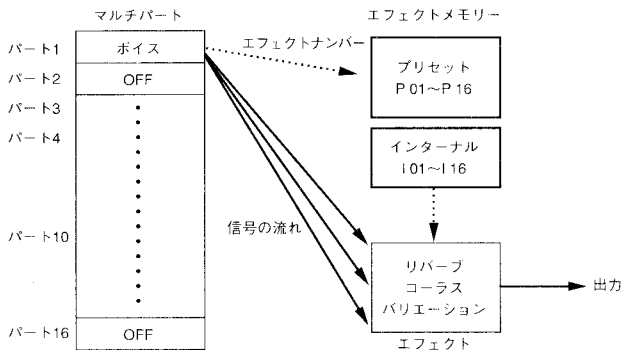
- ・サウンドモジュールモードがマルチの場合は、シングルボイス用に設定されているエフェクトナンバーは無効になり、マルチのエフェクトエディットで設定されている値が有効になります。
- ・信号は、マルチパートエディットの各パートごとの設定（Send）で3系統に分かれてエフェクトに流れ込みます。



マルチの場合のエフェクト信号の流れ

シングルの場合

- ・サウンドモジュールモードがシングルの場合は、シングル用のエフェクトメモリーからエフェクトの設定を呼び出すことで、ボイスごとに異なったエフェクトをかけることができます。
- ・信号は、ボイスから3系統に分かれてエフェクトに流れ込みます。
- ・TG300にはシングル用のエフェクトメモリーが、プリセットP01～P32、インターナルI01～I16あり、この中からどのメモリーを使うかは、各ボイスのエフェクトナンバーで設定します。(I01～I16はエディット可能)



シングルの場合のエフェクト信号の流れ



- ・現在選んでいるボイスにプリセットのエフェクトが設定されているときは、エフェクトエディットに入ろうとすると、自動的にエフェクトコピーの画面になります。ここで、エフェクトの設定をプリセットからインターナルにコピーすることで、はじめてエフェクトエディットに入ることができます。プリセットボイスでは、エフェクトナンバーが必ずプリセットに設定されています。しかし、プリセットボイスはエフェクトナンバーをはじめ、すべてのパラメーターを変更できないため、エフェクトエディットを実行できません。このため、シングルモードでは、プリセットボイスが選ばれているときは、エフェクトエディットに入ることができません。エフェクトナンバーについては、「エディットの考え方」をご覧ください。(→..P104)

エフェクトの仕組み

- ・TG300のエフェクトは、5つのエフェクターが3系統に分かれて接続しています。
- ・5つのエフェクターとは、PrRev、Rev、Cho、PrVar、Varです。このうち、Rev、Cho、Varの3つのエフェクターはそれぞれ特長を持った多機能なエフェクターです。残りのPrRev、PrVarは、RevとVarをサポートする目的で同じ系統に接続されています。

PrRev リバーブの前にある小さなエフェクターです。ディストーション、3バンドEQ、コーラス、フランジャー、ディレイの5つのエフェクトプログラムを持っています。

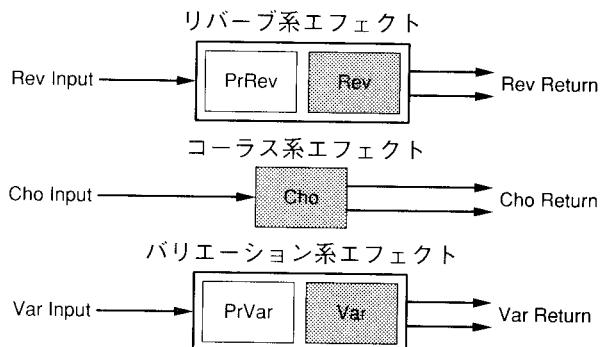
Rev リバーブ専用のエフェクターです。11種類のリバーブタイププログラムを持っています。SY99に内蔵されているものと同等の高い品質のリバーブです。

Cho コーラスやトレモロなどのモジュレーション系のエフェクターで、ロータリースピーカーやフェイザーなど、個性的なエフェクトプログラムを持っています。

PrVar バリエーションの前にある小さなエフェクターです。ディストーション、3バンドEQ、コーラス、フランジャーの4つのエフェクトプログラムを持っています。

Var バリエーション系のエフェクターです。オートワウ、コンプレッサーなど、今までのシンセサイザーにはなかったエフェクトプログラムも併せて持っています。

- ・3つの系統は、リバーブ系エフェクト、コーラス系エフェクト、バリエーション系エフェクトと呼び、それぞれモノラルイン、ステレオアウトになっています。



Rev: Reverb, Cho: Chorus, Var: Variation, PrRev: Pre-Effect for Reverb, PrVar: Pre-Effect for Variation

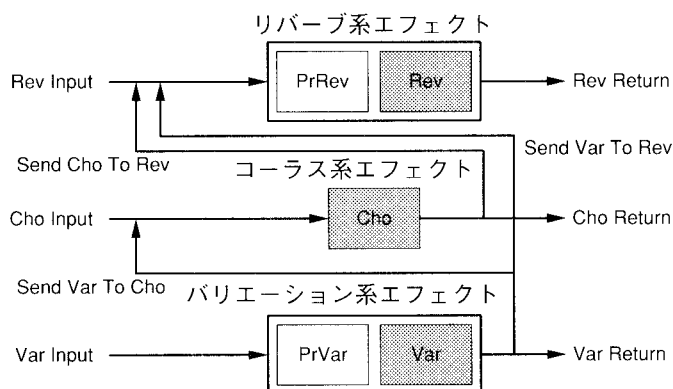
- ・3つのエフェクトの系統にはそれぞれ上図のように信号の入口と出口がついています。

5. エフェクトエディット

3本のバスラインについて

3系統のエフェクトは実際は次のようになっています。

- ・ バリエーション系エフェクトからは、「Send Var To Rev」「Send Var To Cho」によって、リバーブ系エフェクト、コーラス系エフェクトに信号を送ることができます。
- ・ コーラス系エフェクトからは、「Send Cho To Rev」によって、リバーブ系エフェクトに信号を送ることができます。



- ・ この3本のバスラインを使うと、「Send Var To Rev」と「Send Cho To Rev」のレベルを上げ、すべての信号がリバーブエフェクトを通るように設定したり、「Send Var To Cho」と「Send Cho To Rev」のレベルを上げ、バリエーション系エフェクト、コーラス系エフェクト、リバーブ系エフェクトの3系統を直列につないだ強力なエフェクトを作るなど、アイデア次第でいろいろな使い方が考えられます。

エフェクトパラメーターについて

- ・ Rev、Cho、Var、PrRev、PrVarは、それぞれ4種類～25種類のエフェクトタイプを持っており、エフェクトコモンエディットで設定することができます。また、Rev、Cho、Var、PrRev、PrVarは、エフェクトタイプごとに最大10項目のエフェクトパラメーターを持っており、効果の深さや揺れの大きさなどを設定することができます。

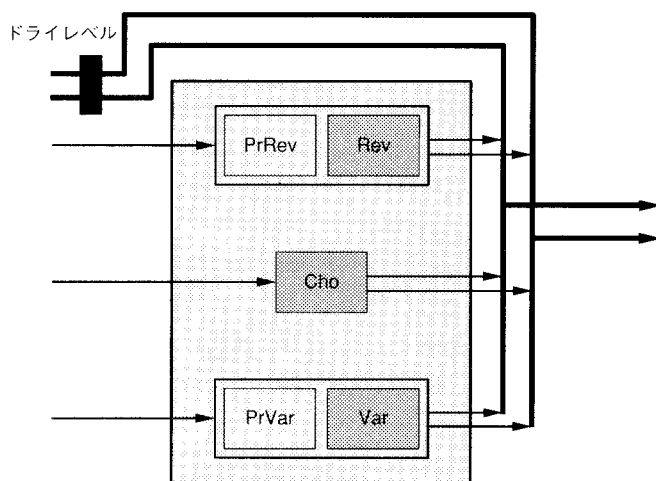
各エフェクトタイプのエフェクトパラメーターは、巻末付録にまとめてありますので、エフェクトを設定するときにご覧ください。(→..P129)

ドライラインについて

- ・ TG300のエフェクトには、3系統のエフェクトライン以外に、エフェクトを通らないで出力するドライラインがあります。
- ・ ドライラインには、ドライレベル(Dry Level)という入り口があり、そのまま出力部につながっています。
- ・ ドライレベルには、マルチパートエディットの各パートのドライレベルから、直接信号が集まってきます。

- ・ドライレベルと、各エフェクトへのセンド／リターンのレベルの比率で、実際のドライ／ウェットバランスが決まります。
- ・ドライラインはステレオになっているので、マルチパートエディットやボイスエディット等で設定した定位感を残したままエフェクトを掛けたい音などは、ドライレベルを多く取ってください。
- ・エフェクト音のみを使いたいときは、ドライレベルを0に設定してください。

Auto Pan、Tremolo、Compressor、Aural Exciter®、Rotary Speakerといったエフェクトでは、ドライセンドを0にすると、効果的です。



Aural Exciter®はAPHEX社の登録商標です。

5.エフェクトエディット

エフェクトコモンエディット

各エフェクトの、センドレベル、リターンレベル、エフェクトタイプ等を設定します。

設定できるパラメーターは次の通りです。

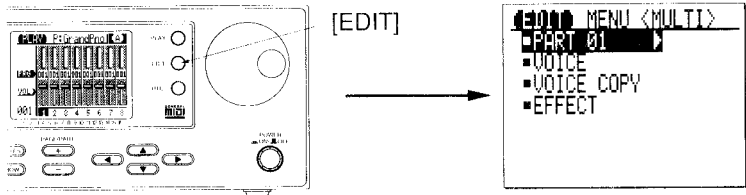
サウンドモジュールモードがSingleの場合は、エフェクトナンバーに対するエディットになるため、エフェクトエディットに入るまでにボイスコピー、エフェクトコピーなどの手順が必要になる場合があります。

詳しくは、「エディットの考え方」をご覧ください。(P.105)

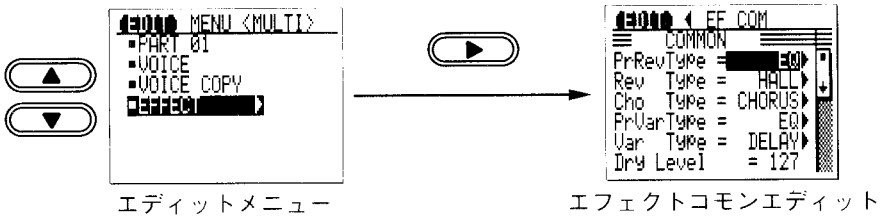
エフェクトコモンパラメーター一覧表			
パラメーター	解説ページ	パラメーター	解説ページ
PrRev Type	92	Var Input	92
Rev Type	92	Rev Return	92
Cho Type	92	Cho Return	92
PrVar Type	92	Var Return	92
Var Type	92	Send Var To Cho	92
Dry Level	92	Send Var To Rev	92
Rev Input	92	Send Cho To Rev	92
Cho Input	92		

操作

- 1.[EDIT]キーを押します。
- [EDIT]キーを押して、エディットメニューを表示させます。



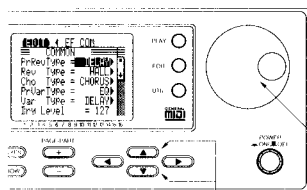
- 2.エフェクトエディットを選びます。
- [▲/▼]キーで、「EFFECT」にカーソルを合わせます。
- [▶]キーを押して、エフェクトコモンエディットに入ります。



サウンドモジュールモードがSingleの場合、プリセットボイスやプリセットエフェクトを使用したインターナルボイスを選んでいると、ボイスコピーやエフェクトコピーの操作をしなければエフェクトコモンエディットには、入れません。

3. パラメーターを選択します。

[▲]/[▼]キーで、カーソルを任意のパラメーターに移動します。



ダイヤルでデータ変更や入力を行います。

[▲]/[▼]

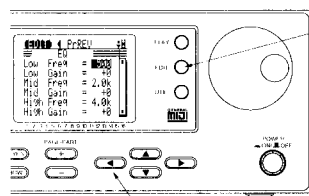
エフェクトエディットの各パラメーターのデータの変更や入力は、ダイヤルで行います。



「PrRev Type」「Rev Type」「Cho Type」「PrVar Type」「Var Type」の▶印のパラメーターにカーソルを移動し、[▶]キーを押すと、各エフェクターのエフェクトパラメーターエディットの画面に入ることができます。また、エフェクトパラメーターエディットの画面から[+]/[-]キーで各エフェクトページを切り替えることができます。

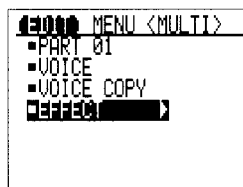
4. エフェクトエディットから抜けて、エディットメニューに戻ります。

エフェクトパラメーターエディットから[◀]キーを押すと、エフェクトコモンエディットに戻り、さらに[◀]キーを押すと、エディットメニューに戻ります。



[EDIT]

[◀]×2



エフェクトエディットから、直接プレイモードに戻れます。プレイモードに戻るには、[PLAY]キーを押します。

5. エフェクトエディット

エフェクトコモンパラメーター

Pre-Effect for Reverb Type	(PrRev タイプ)
Reverb Type	(Rev タイプ)
Chorus Type	(Cho タイプ)
Pre-Effect for Variation Type	(PrVar タイプ)
Variation Type	(Var タイプ)

解説

PrRev、Rev、Cho、PrVar、Var、のエフェクトタイプを設定します。[▶]キーを押すと、エフェクトパラメーターエディットに入ることができます。

設定

エフェクトタイプの種類については、巻末付録「エフェクトプログラムリスト」をご覧ください。(→..P128)

Dry Level	(ドライレベル)
-----------	----------

解説

ドライラインへのセンドレベルを設定します。

設定

000～127

ヒント

ドライラインへ送られた信号は、エフェクターを bypass に直接出力されます。

ドライレベルと、リバーブインプット／リターン、コーラスインプット／リターン、バリエーションインプット／リターンとの比率でエフェクトのウェット／ドライバランスが決まります。

また、ドライラインはステレオになっているので、ドライレベルを設定するとマルチパートエディットやボイスエディット等で設定したパンによる定位感を残したままエフェクトをかけることができます。

Reverb Input	(リバーブインプット)
Chorus Input	(コーラストインプット)
Variation Input	(バリエーションインプット)

解説

リバーブ系、コーラス系、バリエーション系エフェクトへのインプットレベルを設定します。

設定

000～127

Reverb Return	(リバーブリターン)
Chorus Return	(コーラスリターン)
Variation Return	(バリエーションリターン)

解説

リバーブ系、コーラス系、バリエーション系エフェクトからのリターンレベルを設定します。

設定

000～127

ヒント

ドライレベルと、リバーブインプット／リターン、コーラスインプット／リターン、バリエーションインプット／リターンとの比率でエフェクトのウェット／ドライバランスが決まります。

Send Variation To Chorus	(センドバリエーショントウコーラス)
--------------------------	--------------------

解説

バリエーション系エフェクトからコーラス系エフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定

000～127

Send Variation To Reverb	(センドバリエーショントウリバーブ)
--------------------------	--------------------

解説

バリエーション系エフェクトからリバーブ系エフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定

000～127

Send Chorus To Reverb	(センドコーラストウリバーブ)
-----------------------	-----------------

解説

コーラス系エフェクトからリバーブ系エフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定

000～127

エフェクトパラメーターエディット

エフェクトパラメーターの画面で[+]/[-]キーを使って5つのエフェクトパラメーター画面を切り替えることができます。

PrRevパラメーター	(Pre-Effect for Reverb)
-------------	-------------------------

解説

PrRev(プリエフェクトフォーリバーブ)の細かい設定をします。

パラメーターは、選択したエフェクトタイプによって異なります。

巻末付録の「エフェクトパラメーター」を参照してください。(→..P129)

Revパラメーター	(Reverb)
-----------	----------

解説

Rev(リバーブエフェクト)の細かい設定をします。

パラメーターは、選択したエフェクトタイプによって異なります。

巻末付録の「エフェクトパラメーター」を参照してください。(→..P130)

Choパラメーター	(Chorus)
-----------	----------

解説

Cho(コーラスエフェクト)の細かい設定をします。

パラメーターは、選択したエフェクトタイプによって異なります。

巻末付録の「エフェクトパラメーター」を参照してください。(→..P130)

PrVarパラメーター	(Pre-Effect for Variation)
-------------	----------------------------

解説

PrVar(プリエフェクトフォーバリエーション)の細かい設定をします。

パラメーターは、選択したエフェクトタイプによって異なります。

巻末付録の「エフェクトパラメーター」を参照してください。(→..P131)

Varパラメーター	(Variation)
-----------	-------------

解説

Var(バリエーションエフェクト)の細かい設定をします。

パラメーターは、選択したエフェクトタイプによって異なります。

巻末付録の「エフェクトパラメーター」を参照してください。(→..P131)

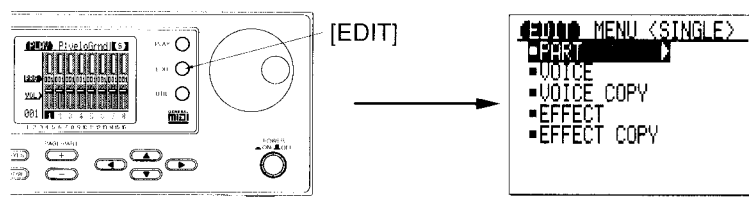
6. エフェクトコピー

- ・エフェクトコピーは、サウンドモジュールモードがシングルするときのみ実行することができます。
- ・現在選ばれているエフェクトナンバーを、インターナルのエフェクトナンバーにコピーします。
- ・エディットメニューからエフェクトコピーを選ぶ以外に、プリセットのエフェクトナンバーが設定されたインターナルボイスを選んだ状態でエフェクトエディットに入ったときに、自動的にエフェクトコピーが選ばれます。
- ・エフェクトコピーを実行すると、コピー先にそれまで入っていたエフェクトナンバーは書き換えられてしまいます。
- ・エフェクトナンバーについては「エディットの考え方」をご覧ください。(→..P104)

操作

1. [EDIT]キーを押します

[EDIT]キーを押して、エディットメニューを表示させます。

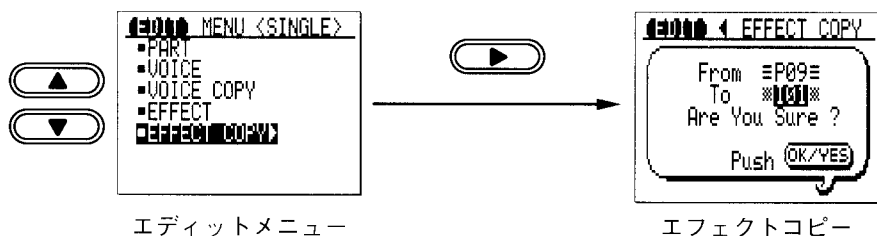


2. エフェクトコピーを選びます

[▲/▼]キーで、「EFFECT COPY」にカーソルを合わせます。

[▶]キーを押して、エフェクトコピーに入ります。

このとき、サウンドモジュールモードがSingle以外に設定されていると、メニューに「EFFECT COPY」は表示されません。



エディットメニュー

エフェクトコピー

3. エフェクトコピーを行います。

現在選ばれているエフェクトをシングル用インターナルメモリーにコピーします。
ダイヤルでコピー元(P01~P32/I01~I16)とコピー先のインターナルメモリー(I01~I16)を選びます。

[OK/YES]キーを押します。

4. 自動的にエディットメニューに戻ります。

7. その他の機能

7. その他の機能

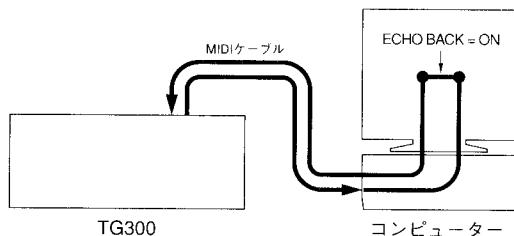
MIDIスライダーモード

手順

- ①下図のようにケーブルやスイッチを設定します。
- ②[PLAY]キーを押し、プレイモードに入ります。
- ③[PLAY]キーを押しながらダイヤルを回します。

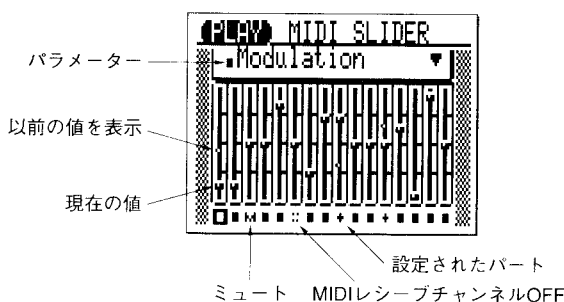


MIDIスライダーモードは、TG300からMIDIデータを送信し、エコーバックによって返ってきたMIDIデータを受信表示することによって機能します。この機能を使うためには、図のように接続しているコンピューターのシーケンソフト側で、EchoBack=ON(MIDI Thru)に設定する必要があります。また、HOST SELECTをMIDIに設定してお使いになる場合は、2本のMIDIケーブルを使用して、エコーバックの設定をする必要があります。



解説

- ・MIDIスライダーモードで、操作したいパラメーター（コントロールチェンジ）とパートを設定し、ダイヤルを回すと、設定したパートのMIDIレシーブチャンネルと同じチャンネルでデータが送信されます。
- ・この機能を使うと、設定したパートのボリュームやパンの変更を、MIDIコントロールチェンジ情報としてシーケンサーにリアルタイムで記録することができます。



- ・データを送信した後も、送信前の値を各フェーダーの左側の点で表示しています。



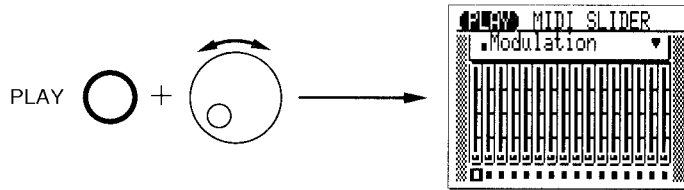
MIDIスライダーモードは、マルチパートエディットのフルメニューで、「Rcv Control Change」をはじめ、各コントロールチェンジ信号の受信をONに設定する必要があります。また、MIDIレシーブチャンネルがOFFになっているパートは、MIDIスライダーモードは機能しません。

設定

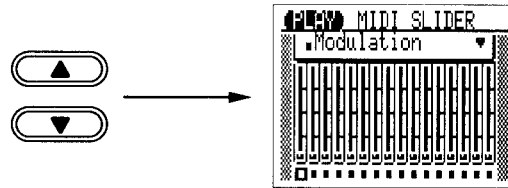
MIDIスライダーモード			
パラメーター	コントロールナンバー	コントロールナンバー	コントロールナンバー
Modulation	1 (01)	Chorus Send Level	93 (5D)
Portamento Time	5 (05)	Variation Send Level	89 (59)
Volume	7 (07)	Cutoff Frequency	74 (4A)
Pan	10 (0A)	Resonance	71 (47)
Expression	11 (0B)	EG Attack Time	73 (49)
Reverb Send Level	91 (5B)	EG Release Time	72 (48)

操作

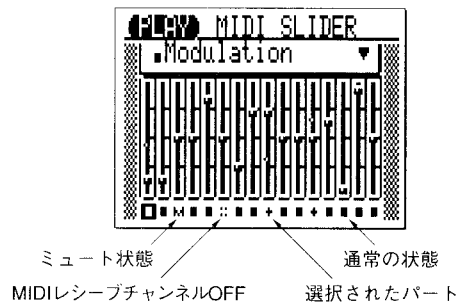
1. [PLAY]キーを押しながら、ダイヤルを回します。
MIDIスライダーモードに入ります。



2. 操作するパラメーターを選びます。
[▲/▼]キーを押して、出力するパラメーターを選びます。



3. 操作するパートを選びます。
[◀/▶]キーを押して、出力するパートにカーソルを移動します。
[OK/YES]キーを押して、パートを選びます。複数のパートを選ぶこともできます。
ただし、現在MIDIレシーブチャンネルがOFFに設定されているパートを選ぶことはできません。(ミュートされているパートは設定可能)

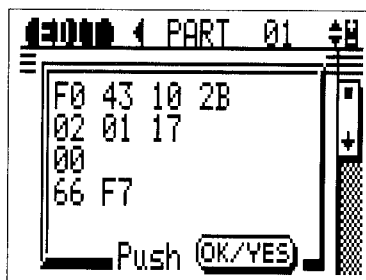


4. コントロールチェンジデータを送信します。
ダイヤルを回して、コントロールチェンジデータを送信します。
ディスプレイには、エコーバックで返ってきたコントロールチェンジの値が、パートごとにスライダーの位置で示されます。
選択したパートが最大値又は最小値になると、その後はダイヤルを回し続けても、同じ値が送信され続けます。
5. MIDIスライダーモードから、プレイモードに戻ります
プレイモードに戻るには、[PLAY]キーを押します。

エクスクルーシブショー

手順

- ①[EDIT]キーを押し、エディットモードに入ります。
- ②[▶]キーを押し、エディットメニューからサブモードに入ります。
- ③任意のパラメーターにカーソルがある状態で、[SHOW]キーを押します。



解説

現在選ばれているパラメーターを、現在設定されている値に変更するためのエクスクルーシブメッセージ(パラメーターチェンジ)を16進数で表示します。



- ・TG300は、外部MIDI機器から、エクスクルーシブメッセージを使って、エディットモードのほとんどのパラメーターを自由にコントロールすることができます。
- ・この機能を使うと、演奏中に任意のパートのフィルターやEGなどの設定を変えて音色を細かく変化させたり、使用しているエフェクターの設定をまるっきり切り替えて曲のイメージをがらりと変えるという、さまざまな使い方が考えられます。
- ・従来この機能を使うためには、MIDIデータフォーマットから目的のパラメーターについて書かれている場所をさがしたり、チェックサムというデータを16進数で算出したりという作業をして、必要なエクスクルーシブメッセージを組み立てるといっても専門的な知識が必要でしたが、TG300では、エクスクルーシブショーによって、自動的に必要なエクスクルーシブメッセージが表示されます。



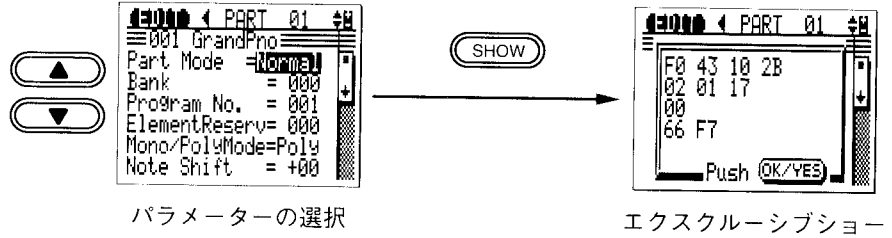
たとえば、曲の途中でエフェクターを切り替えたいのであれば次のような手順で作業をしてください。

1. エフェクトエディットに入り、切り替えたいエフェクターのパラメーターにカーソルを移動して、切り替えたい数値をダイアルで設定します。
 2. [SHOW]キーを押し、エクスクルーシブメッセージを表示させます。
 3. 表示されたデータをそのままシーケンサーやコンピューターソフトの任意の小節にエクスクルーシブメッセージとして挿入すれば設定完了です。
- ただし、お使いのシーケンサーやコンピューターソフトが、エクスクルーシブをステップ入力で挿入する機能を持っていないければ、この機能を使うことはできません。
- また、あらかじめTG300を外部MIDI機器からエクスクルーシブを受信する設定にしておく必要があります。
- この設定については、「Rcv Exclusive」(→..P111)と「Device Number」(→..P111)をご覧ください。

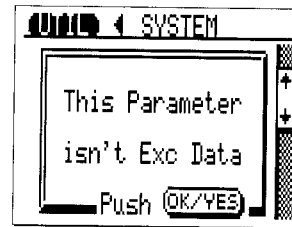
操作

1. [SHOW]キーを押します。

操作したいパラメーターを選びエクスクルーシブショーに入ります。
ディスプレイにエクスクルーシブメッセージが表示されます。

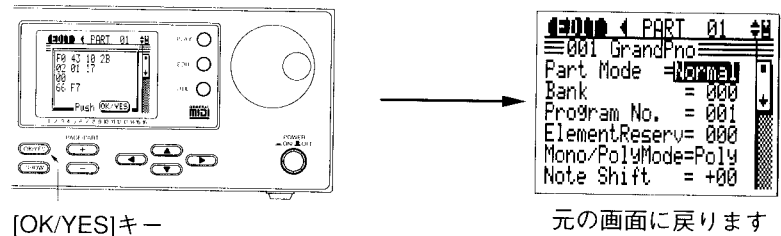


パラメーターによってはエクスクルーシブメッセージとして表示できないものがあります。



2. エクスクルーシブショーから抜けます。

[OK/YES]キーを押すと、エクスクルーシブショーに入る前に表示されていた画面に戻ります。



7. その他の機能

メッセージウィンドウ

解説

- ・ TG300は、プレイモードでメッセージウィンドウデータを受信すると、ウィンドウが開き、32文字までの英数字を3秒間表示します。



曲のデータのはじめにメッセージウィンドウデータを入れておけば、TG300のディスプレイに曲のタイトルやメッセージなどを表示することができます。

メッセージウィンドウ
を3秒間表示 (32文字)



プレイモード (パートビュー、オーバービュー)

解説

- ・ まず下のデータを見てください。
これは、メッセージウィンドウのデータフォーマットを分かりやすくしたもので、すべて16進数で書かれています。エクスクループデータをシーケンサーの中にインサートするには、たいていはこのような16進数を使います。
- ・ メッセージウィンドウの設定は、このデータフォーマットの中の下線で示した部分に、数字を当てはめるだけです。
- ・ では、ひとつずつ説明していきましょう。

(合計32文字)

F0 43 1N 2B 07 00 00 xx xx xx xx CS F7

- ・ はじめは、アンダーラインの引かれた「N」です。これは、デバイスナンバーを表しています。デバイスナンバーは1番に設定しておけば通常問題がないので、この値は「0」にします。
- ・ 次は、合計32文字と書かれた「XX」です。これが、メッセージウィンドウの32文字の表示の部分です。この部分は、アスキーコード表を使って文字を選びます。
- ・ 左のアスキーコード表を見てください。この表は、SPACEから~までの文字データを、2桁の16進数に変換するための表です。表の上にならべている0~7が左側の桁(上の位)、表の左側に書かれている0~Fが右側の桁(下の位)です。
- ・ 例えば、Aは上側の数字が4、左側の数字が1なので「41」になります。同様に、小文字のaは「61」、Zは「5A」、小文字のzは「7A」になります。
- ・ この方法で、32文字分のデータを設定してください。
- ・ 最後の「CS」は、チェックサムです。
チェックサムとは、MIDIの送信中のエラーがあったかどうかをチェックする数値のことです。
- ・ チェックサムは次の手順で求めます。

	0	1	2	3	4	5	6	7
0			SPACE	0	@	P	^	p
1			!	1	A	Q	a	q
2			"	2	B	R	b	r
3			#	3	C	S	c	s
4			\$	4	D	T	d	t
5			%	5	E	U	e	u
6			&	6	F	V	f	v
7			'	7	G	W	w	w
8			(8	H	X	h	x
9)	9	I	Y	i	y
A			*	:	J	Z	j	z
B			+	;	K	[k	[
C			,	<	L	\	l	;
D			-	=	M]	m	}
E			.	>	N	^	n	~
F			/	?	O	_	o	

チェックサムの計算方法

1. 前ページのメッセージウィンドウのデータフォーマットに当てはめた16進数を下の「10進数16進数変換表」を使って10進数に変換します。
変換するのは、「07」からXXの最後の文字までです。全部で、35個の数値になります。
2. 変換した35個の数字をすべて足します。（10進数）
3. 足した値を、128で割って、余りを出してください。
4. 128から今出した余りを引いてください。これがチェックサムです。

ただ、このチェックサムはまだ10進数ですから、「10進数16進数変換表」を使って、16進数に変えれば完成です。

式で表すと

$$07H + 00H + 00H + XXH + XXH + XXH + \dots + XXH + XXH = \text{sum}$$

$$\text{sum} \div 128 = (\text{quotient(商)}) \dots \text{remainder(剰余)}$$

$$128 - \text{remainder} = \text{checksum}$$

一度実際にメッセージウィンドウを作成してみましょう。

- ・適当に、32文字のメッセージを作成し、アスキーコード表を使って16進数に変換したデータが次にあります。

F0 43 10 2B 07 00 00 54 47 33 30 30 20 59 61 6D 61 68 61 54 6F 6E 65 47 65
6E 65 72 61 74 6F 72 54 4B 44 69 50 53 53 CS F7

- ・それでは、このデータのチェックサムを計算してみましょう。
- ・まずはじめに、上のデータの07から最後の文字まで(上のデータで太字になっている部分です)を10進数に変換します。
- ・この作業は間違いやすいので、必ず表を書きましょう。（左図）
- ・次に、この数値をすべて足します。すると、2853になりました。
- ・それでは、これを128で割ります。2853 ÷ 128 = 22...37
- ・128から割り算の余りを、引きます。91です。これを再び16進数に戻します。
- ・ようやく、チェックサムが出てきました。5Bです。
- ・このチェックサムを先程のデータフォーマットのCSの部分に入れて、完成です。
- ・一度、このデータをシーケンサーに打ち込んで、TG300のディスプレイにどのような文字が表示されるかをためしてみましょう。

07	00	00	54	47	33	30	30
7	0	0	84	71	51	48	48
20	59	61	6D	61	68	61	54
32	89	97	109	97	104	97	84
6F	6E	65	47	65	6E	65	72
111	110	101	71	101	110	101	114
61	74	6F	72	54	4B	44	69
97	116	111	114	84	75	68	105
50	53	53					
80	83	83					

10進数16進数変換表

10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数
0	00	15	0F	30	1E	45	2D	60	3C	75	4B	90	5A	105	69
1	01	16	10	31	1F	46	2E	61	3D	76	4C	91	5B	106	6A
2	02	17	11	32	20	47	2F	62	3E	77	4D	92	5C	107	6B
3	03	18	12	33	21	48	30	63	3F	78	4E	93	5D	108	6C
4	04	19	13	34	22	49	31	64	40	79	4F	94	5E	109	6D
5	05	20	14	35	23	50	32	65	41	80	50	95	5F	110	6E
6	06	21	15	36	24	51	33	66	42	81	51	96	60	111	6F
7	07	22	16	37	25	52	34	67	43	82	52	97	61	112	70
8	08	23	17	38	26	53	35	68	44	83	53	98	62	113	71
9	09	24	18	39	27	54	36	69	45	84	54	99	63	114	72
10	0A	25	19	40	28	55	37	70	46	85	55	100	64	115	73
11	0B	26	1A	41	29	56	38	71	47	86	56	101	65	116	74
12	0C	27	1B	42	2A	57	39	72	48	87	57	102	66	117	75
13	0D	28	1C	43	2B	58	3A	73	49	88	58	103	67	118	76
14	0E	29	1D	44	2C	59	3B	74	4A	89	59	104	68	119	77

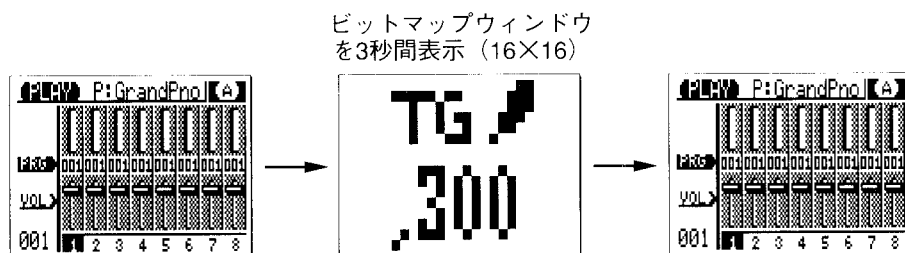
ビットマップウィンドウ

解説

- ・TG300では、プレイモードでビットマップウィンドウデータを受信すると画面が切り替わり、ディスプレイに16×16ドットを使ったイラストが3秒間表示されます。
- ・ビットマップウィンドウデータを連続して送信することで、簡単なアニメーションをディスプレイ上に表示することも可能です。



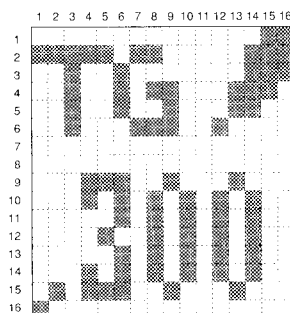
ビットマップウィンドウデータをシーケンスデータに挿入しておけば、音だけではなく映像も含めたソングデータができあがります。



プレイモード (パートビュー、オーバービュー)

設定

- ・ビットマップウィンドウデータの作成は、16×16の方眼紙に絵を書くところから始まります。そのとき、方眼紙の枠の中を黒く塗りつぶすかどうかで絵にしていくのがポイントです。例えば、下のような絵になります。



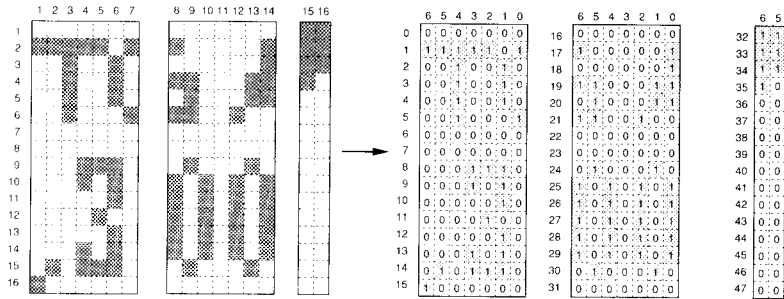
- ・この絵を見ると分かるように、16×16の枠が、黒く塗りつぶされているものとそうでないものに分かれています。
- ・ビットマップウィンドウは、簡単に言ってしまうと、黒く塗りつぶされた枠を1で表し、塗りつぶされていない枠を0で表すことで絵をデジタルデータにしています。

それでは、この絵を実際にビットマップデータに変えていきましょう。

- ・まず、絵を次のページの上左側のように分割します。左から、7つごとに区切っているのが分かるでしょう。この7という数字は、MIDIでデータを送信するときの単位になる数です。
- ・次に、次のページの上右図のように、絵の黒い部分を1、白い部分を0として、絵を0と1の数字の集まりに変えてしまいます。
- ・次に、この7桁ずつ区切られた0と1の数字を、次のページの「2進数16進数変換表」で、16進数に変換します。

そのとき、7桁の数値の左端に0をひとつ付け加えて、8桁にしてから変換表に照らし合せてください。

- ・また、下の図の一番右の列だけは数値が2桁しかないで、右側に足りない分の0を5つ書き加え、さらに左端に0をひとつつけ、やはり8桁にしてから変換表と照らし合せてください。



- ・ビットマップの0と1のデータを、16進数に変換すると、次のようになります。

```
00 7D 12 12 12 11 00 00 0E 0A 02 04 02 0A 2E 40
00 41 01 63 23 64 00 00 22 55 55 55 55 55 22 00
60 60 60 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

- ・ここまで来れば、後はこの16進数をデータフォーマットに並べて、チェックサムを計算するだけです。
- ・ビットマップウィンドウのデータフォーマットは、次の通りです。ほとんど、メッセージウィンドウの時と同じですね。

(合計48バイト)

```
F0 43 1N 2B 07 01 00 xx xx ..... xx xx CS F7
```

- ・3バイト目のNは、デバイスナンバーです。デバイスナンバー1のときは、0を代入しておけば結構です。
- ・では、XXの部分に上の16進数を当てはめましょう。

```
F0 43 10 2B 07 01 00 00 7D 12 12 12 11 00 00 0E 0A 02 04 02 0A 2E 40 00 41
01 63 23 64 00 00 22 55 55 55 55 55 22 00 60 60 60 40 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 CS F7
```

- ・後は、チェックサムの計算だけです。
- ・チェックサムの求め方は、メッセージウィンドウのところで詳しくご説明しました。ビットマップウィンドウでも、全く同じ方法でチェックサムを計算できます。ご自分で計算して見ましょう。(→P106)
- ・さて、ビットマップウィンドウの設定方法は、分かっていただけでしょうか。ビットマップウィンドウデータが求められた方は、データ漏れのないようシーケンサーやコンピューターソフトにデータを打ち込んで、試してみてください。

2進数16進数変換表

2進数	16進数	2進数	16進数	2進数	16進数	2進数	16進数	2進数	16進数	2進数	16進数	2進数	16進数	2進数	16進数
00000000	00	00010000	10	00100000	20	00110000	30	01000000	40	01010000	50	01100000	60	01110000	70
00000001	01	00010001	11	00100001	21	00110001	31	01000001	41	01010001	51	01100001	61	01110001	71
00000010	02	00010010	12	00100010	22	00110010	32	01000010	42	01010010	52	01100010	62	01110010	72
00000011	03	00010011	13	00100011	23	00110011	33	01000011	43	01010011	53	01100011	63	01110011	73
00000100	04	00010100	14	00100100	24	00110100	34	01000100	44	01010100	54	01100100	64	01110100	74
00000101	05	00010101	15	00100101	25	00110101	35	01000101	45	01010101	55	01100101	65	01110101	75
00000110	06	00010110	16	00100110	26	00110110	36	01000110	46	01010110	56	01100110	66	01110110	76
00000111	07	00010111	17	00100111	27	00110111	37	01000111	47	01010111	57	01100111	67	01110111	77
00001000	08	00011000	18	00101000	28	00111000	38	01001000	48	01011000	58	01101000	68	01111000	78
00001001	09	00011001	19	00101001	29	00111001	39	01001001	49	01011001	59	01101001	69	01111001	79
00001010	0A	00011010	1A	00101010	2A	00111010	3A	01001010	4A	01011010	5A	01101010	6A	01111010	7A
00001011	0B	00011011	1B	00101011	2B	00111011	3B	01001011	4B	01011011	5B	01101011	6B	01111011	7B
00001100	0C	00011100	1C	00101100	2C	00111100	3C	01001100	4C	01011100	5C	01101100	6C	01111100	7C
00001101	0D	00011101	1D	00101101	2D	00111101	3D	01001101	4D	01011101	5D	01101101	6D	01111101	7D
00001110	0E	00011110	1E	00101110	2E	00111110	3E	01001110	4E	01011110	5E	01101110	6E	01111110	7E
00001111	0F	00011111	1F	00101111	2F	00111111	3F	01001111	4F	01011111	5F	01101111	6F	01111111	7F

8. エディットの考え方

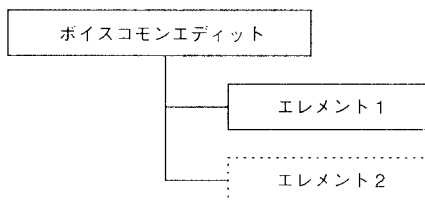
8. エディットの考え方

ボイス

ボイスとは

- ・ボイスとは、エレメントを1つまたは2つ組み合わせて作り上げる音色です。
- ・TG300のボイスエディットには、各エレメントで音作りをするエレメント1、エレメント2エディットと、エレメントをまとめる働きをするボイスコモンエディットの3つのエディット画面があります。(ただし、1エレメントで構成されているボイスでは、エレメント2のエディットはありません)
- ・複数のエレメントを組み合わせてボイスを作ることにより、分厚い音を簡単に作ることができます。

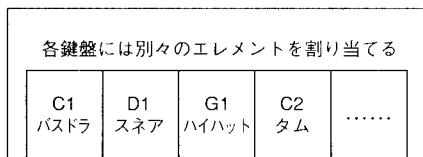
ノーマルボイス



ノーマルボイスとドラムボイス

- ・ボイスには、「ノーマルボイス」と「ドラムボイス」の2種類があります。
- ・ノーマルボイスとは、鍵盤を弾くことで音階つきで発音する楽器音のことです。単にボイスいうときはノーマルボイスのことを表しています。
- ・ドラムボイスは、ドラムやパーカッションの音を演奏するときに使う、特殊なボイスです。
- ・ノーマルボイスでは鍵盤を順に押さえると音程が「ド」「レ」「ミ」という具合に変化しますが、ドラムボイスだと音程は変化せずに鍵盤によって全く別の音色が鳴ります。これは、2エレメントで構成されているノーマルボイスと違い、ドラムボイスが62個のエレメントで構成されているからです。
- ・ドラムボイスの62個のエレメントは、D#0～E5の鍵盤に対応し、あたかも各鍵盤に1つずつドラムの音色を割り当てられるように各エレメントにドラムのウェーブが割り当てられています。しかも、エレメントごとにチューニング、レベル、パン、エフェクトセンド、フィルターなどがエディットできるため、TG300ではバリエーション豊かなドラムセットを使うことができます。

ドラムボイス

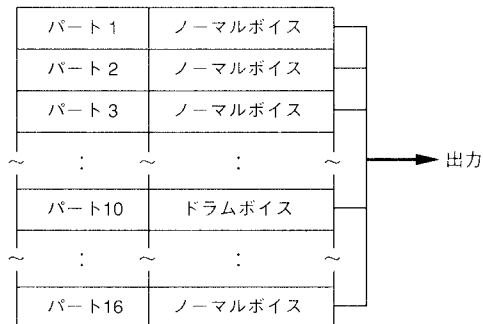


マルチとボイスの関係

- ・マルチは、最大16個のボイスを組み合わせて作るコンピューターやシーケンサー用の設定です。
- ・パート1～16に、ボイスをそれぞれ割り当てています。
- ・各パートには、パートモードというパラメーターがあり、これがノーマルだとノーマルボイス、ドラムだとドラムボイスを割り当てることができます。
- ・パートモードについては、「TG300の基礎」をご覧ください。(→P27)

- ・一般的には、パート10にはドラムボイスを割り当てます。
- ・ただし、サウンドモジュールモードがC/Mに設定されていると、パートモードが固定されており、10以外のパートにドラムボイスを割り当てることはできません。また、サウンドモジュールモードがSingleのときは、ドラムボイスは使えません。

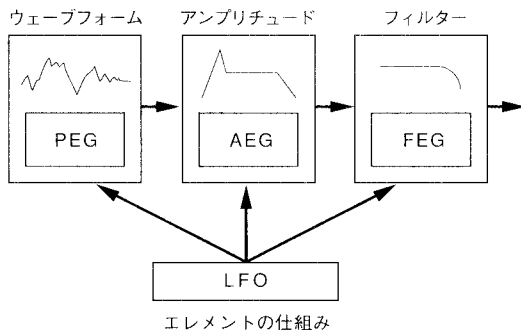
マルチ



エレメント

エレメントの仕組み

- ・エレメントは、デジタル録音されているウェーブフォームを使って音を出す、AWM2という方式の音源で構成されています。
- ・AWM2は、下の図のように、ウェーブフォーム、アンプリチュード、フィルター、LFOの4つのセクションで構成されています。
- ・では、それぞれのセクションに分けて説明しましょう。



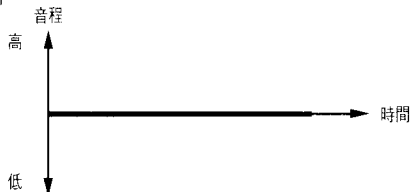
ウェーブフォーム部

- ・ウェーブとは、ピアノやサックスといった実際の楽器の音を録音した後、音源に使用できるようデジタル信号に変換したものです。
- ・TG300は、このウェーブ6Mバイト(195種類)をROMの形で内蔵しています。
- ・TG300での音作りは、ウェーブという素材に対していくつかの飾り付け(次のPEGなど)をするという手順で行われます。
- ・本体内に内蔵しているウェーブについては、「ウェーブリスト」をご覧ください。(→別冊)

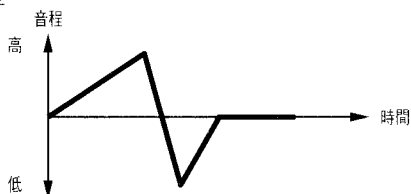
PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)

- ・PEGでは、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音程の変化を設定します。
- ・例えば、飛行機が飛び立つ音、風の音など、音程の変化が特徴的な音を作るときにこのPEGを使います。
- ・下図の例1が通常の場合、例2がPEGを使った場合です。例2の方は、時間的な音程変化が設定されているのが分かります。
- ・TG300のPEGでは、レベル0～4、レイト1～4の合計9パラメーターで、時間的な音程変化を設定することができます。

例1



例2

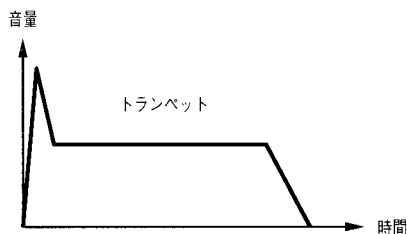
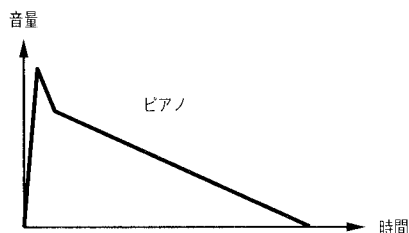


アンプリチュード部

- ・音量をコントロールするセクションです。
- ・中には、エレメントレベル、AEG、レベルスケーリングなどのパラメーターがあります。
- ・エレメントレベルは、エレメントごとの音量を設定します。
- ・レベルスケーリングは、「低い音は大きい」とか「高い音が小さくなる」といった音の高低での音量の変化を設定します。
- ・AEGは、音量の時間的な変化を設定します。
- ・それぞれのパラメーターについては、ボイスエディットの中で詳しく説明しています。

AEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

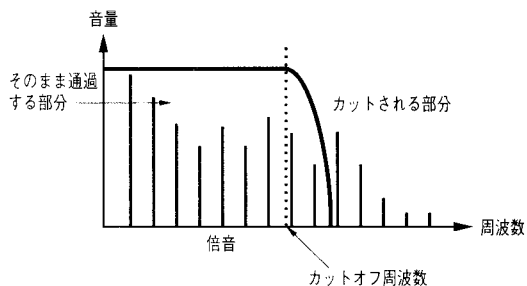
- ・AEGでは、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音量の時間的な変化をコントロールします。
- ・いろいろな楽器音を比べてみると、音色そのものが違う以上に、音の出方や消え方に大きな違いがあるのが分かります。
- ・例えば、ピアノは弾いた瞬間に音量が最大に上がり、その後鍵盤を押さえ続けても音量はしだいに減衰していきます。
- ・また、トランペットだと、吹いた瞬間に音量が最大に上がり、その後少し下がった音量で吹き続けるかぎり鳴り続けます。
- ・これらの、時間と音量の関係を図にすると、次の2つの図のようになります。



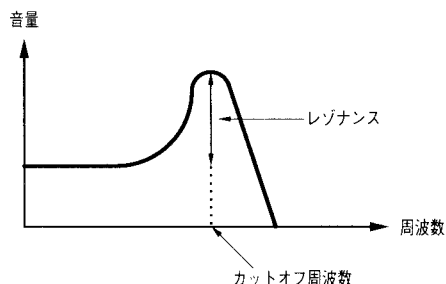
- ・このAEGの設定次第では、同じウェーブフォームから、さまざまなバリエーションのボイスを作ることができます。

フィルター部

- ・フィルターでは、LPF(ローパスフィルター)を使ってウェーブから不要な倍音を削り取ることで、音色をコントロールします。
- ・LPFとは、いくつかあるフィルターの種類の一つで、低域の信号はそのまま通過させ、高域の信号をカットするフィルターです。TG300にはエレメントごとにLPFが1つずつ搭載されています。
- ・削り取る倍音の量をカットオフ周波数というパラメーターで調節しています。
- ・カットオフ周波数が低いと多くの倍音を削り取るので、音は暗く丸くなります。
- ・カットオフ周波数が高いと逆に倍音をほとんど削らないので、ウェーブフォームのままの明るい音がでます。
- ・つまり、このカットオフ周波数をコントロールすることで音色をコントロールしているわけです。



- ・フィルターの中には、カットオフ周波数、レゾナンス、カットオフスケーリング、FEGなどのパラメーターがあります。
- ・レゾナンスは、カットオフ周波数周辺の音量を機械的に持ち上げて、倍音を付け加える仕組みです。レゾナンスを上手に使うと、弦楽器などのどうなりの感じや、アナログシンセ特有の「ビョーン」といった効果をうることができます。



- ・カットオフスケーリングは、音の高低によってカットオフ周波数を変化させる設定です。レベルスケーリングに対して、音の高低での音色の変化を設定できます。

8. エディットの考え方

FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)

- ・FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)は、音色の時間的な変化を設定するセクションです。AEGと同じく、5つのレベルと4つのレイトでエンベロープを作る仕組みになっています。
- ・それぞれのパラメーターについては、ボイスエディットの中で詳しく説明しています。

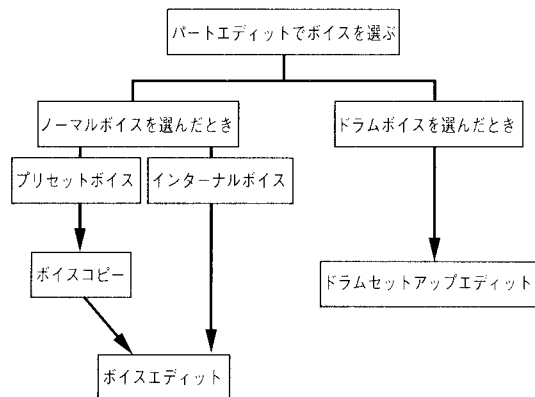
LFO部

- ・LFOは、周期的な音の揺れを作り出すためのセクションです。
- ・LFOの信号が、ウェーブフォーム、アンプリチュード、フィルターに入ることによって、音に効果がかかります。
- ・LFOの信号がウェーブフォームに入ると、音程が周期的に揺れ(ピッチモジュレーション)、ビブラートという効果になります。
- ・LFOの信号がアンプリチュードに入ると、音量が周期的に揺れ(アンプリチュードモジュレーション)、トレモロという効果になります。
- ・LFOの信号がフィルターに入ると、カットオフ周波数が周期的に揺れ(フィルターモジュレーション)ワウワウという効果になります。

ボイスエディットの手順

- ・ボイスエディットは、現在選ばれているパートに設定されているボイスに対して行われます。例えば、マルチパートエディットでドラムボイスを選ばると、エディットメニューからはボイスエディットは無くなり、かわりにドラムセットアップエディットがメニューに現われます。
 - ・ボイスエディットは、インターナルボイスに対して行います。プリセットボイスは、一度インターナルにコピーしてからでないとエディットは行えません。インターナルメモリーを直接エディットするので、エディット後のストア(保存)の作業は必要ありません。
- たとえば、マルチパートエディットでプリセットボイスを選んでいるときに、ボイスエディットに入ろうとすると自動的にボイスコピー画面が表示されます。そこでプリセットボイスをインターナルにコピーして始めてボイスエディットに入ることができます。

ボイスエディットにはいる手順



エフェクトメモリー

- ・エフェクターは、音の出力の最終段階で、さまざまな効果を加える装置です。
- ・TG300は、本体内にリバーブ系、コーラス系、バリエーション系の3系統のエフェクトを内蔵しています。
- ・エフェクターを、充分活用するためには、まずエフェクトの仕組みを理解する必要があります。

エフェクトメモリー

- ・TG300はエフェクトの設定を保存するメモリーを、マルチ用にインターナルメモリーを1つ、シングル用にインターナルメモリーを16とプリセットメモリーを32持っています。
- ・マルチ用、シングル用の互いのメモリーは、完全に独立しています。
- ・たとえば、サウンドモジュールモードがマルチ(GMA、GMB、C/M)のときには、シングル用のエフェクトメモリーはすべて無効になります。マルチのときエフェクトエディットで作り替えることができるのは、マルチ用のインターナルメモリーだけです。

マルチ用

インターナルメモリー

1

シングル用

インターナルメモリー

16 (I01~I16)

プリセットメモリー

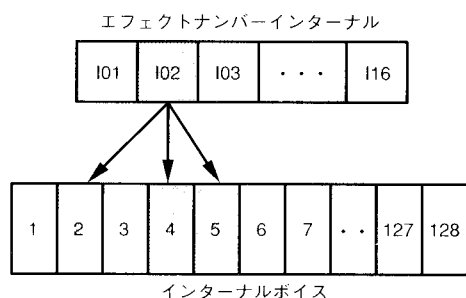
32 (P01~P32)

TG300のエフェクトメモリー

エフェクトナンバー

- ・サウンドモードがSingleのときは、シングル用のエフェクトメモリーがボイスを選ぶごとに切り替わります。
- ・ボイスを切り替えるごとにエフェクトメモリーを呼びだしているのが、ボイスコモンエディットの中のエフェクトナンバーです。
- ・エフェクトナンバーは合計48個あり、そのうちI01~I16がインターナル、P01~P32がプリセットです。
- ・各ボイスは、ボイスコモンエディットでこの中から任意の番号を割り当てられるようになっています。
- ・このうち、プリセットは始めから本体内に内蔵されているエフェクトセッティングで、変更することができません。
- ・初期状態では、TG300のプリセット、インターナルすべてのボイスに、このプリセットのエフェクトナンバーが割り当てられています。
- ・インターナルは、エフェクトエディットモードで自由に変更することができます。
- ・ただし、複数のボイスに同じエフェクトナンバーを割り当てたときは、一方のボイスに合わせてエフェクトパラメーターをエディットすると、もう一方のボイスのエフェクトも同時に変わってしまいますので、注意が必要です。

たとえば、次のページの左上図だと、エフェクトナンバーI02番をインターナルボイスの2、4、5が共有しています。このとき、うっかりとボイス2に合わせてエフェクトナンバーI02の内容をディストーションギター用のセッティングに変更したとすると、ボイス4、5にもディストーションが掛かってしまうというわけです。



エフェクトエディットの手順

ここまで説明してきたように、サウンドモジュールモードが違えばエフェクトメモリーの数も異なります。そのため、当然エフェクトエディットに入る手順も違ってきます。ここでは、それぞれのモードでエフェクトエディットに至る手順を説明しましょう。

サウンドモジュールモードがマルチのとき

- ・サウンドモジュールモードがマルチ(GM-A、GM-B、GM)のときは、エフェクトメモリーは1つだけです。ですから、エフェクトの設定は直接変更することができます。
- ・ただ、マルチ用のエフェクトメモリーは、サウンドモジュールモードを変更したり、外部MIDI機器からエクスクルーシブデータを受信したりすると、変更されてしまうことがあります。ですから、重要な設定は、MIDIデータファイル(ヤマハMDF2など)やシーケンサーに保存しておいてください。
- ・データの保存の方法は、「ダンフアウト」をご覧ください。(P114)

サウンドモジュールモードがシングルのとき

- ・サウンドモジュールモードがSingleのときは、インターナル16とプリセット32のエフェクトメモリーを使うことができます。
- ・このうち、インターナルの16については、エフェクトエディットで設定を変更することができます。

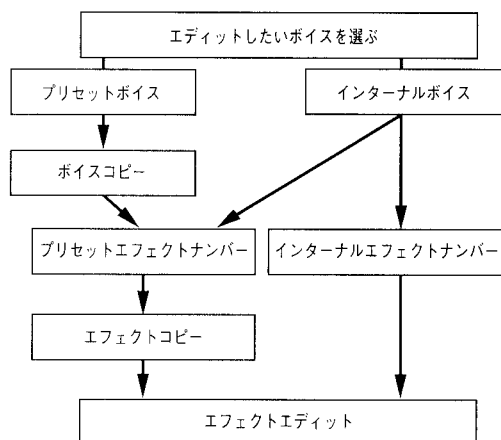
選んでいるボイスがインターナルボイスの場合

- ・この場合は、そのままエフェクトエディットに入ることができます。
- ・ただし、ボイスにプリセットのエフェクトが設定されている場合は、エフェクトエディットに入ったところで自動的にエフェクトコピーの画面になるので、必ずインターナルエフェクトメモリーにコピーしなければいけません。

選んでいるボイスがプリセットボイスの場合

- ・この場合は、まずボイスをインターナルにコピーすることから始めます。そして、改めてプリセットのエフェクトをインターナルにコピーします。そこで、やっとエフェクトエディットに入れる、という訳です。
- ・右上図は、以上の手順を図式化したものです。エフェクトエディットの流れを確認してください。

エフェクトエディットの手順 (サウンドモジュールモードがSingleのとき)



本章で紹介したビットマップウィンドウデータの作成例（101ページ）における、チェックサムの計算結果は「23」です。

Memo

第5章 ユーティリティモード

5

この章では、ユーティリティモードについて説明します。TG300の基本的な設定や、サウンドモジュールモードの切り替え、また本体の設定をMIDIから出力したり、イニシャライズやデモソングの演奏方法について説明します。

1. システムセットアップ・・・・・・・・・・108
2. サウンドモジュールモード（マルチ／シングル）・・・112
3. ダンプアウト・・・・・・・・・・114
4. イニシャライズオール・・・・・・・・・・118
5. デモプレイ・・・・・・・・・・120

1. システムセットアップ

1. システムセットアップ

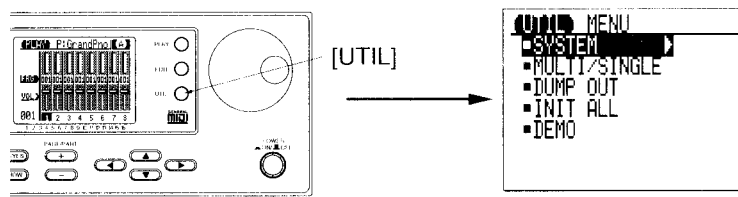
・マスターチューニングやトランスポーズなど、TG300の基本的な設定を行います。設定できるパラメーターは次の一覧表の通りです。

システムセットアップパラメーター一覧表	
パラメーター	解説ページ
Master Tune	110
Master Volume	110
Transpose	110
Master Pan	110
Master Cutoff	110
Master PMod Depth	110
Variation Send Control Change Number	110
Mute Lock	110
Display Mode	110
Short Menu	111
Hexadecimal	111
Rcv GM Exclusive	111
Rcv System Exclusive	111
Rcv Program Change	111
Device Number	111
Rcv Bank Select	111

操作

1. [UTIL]キーを押します。

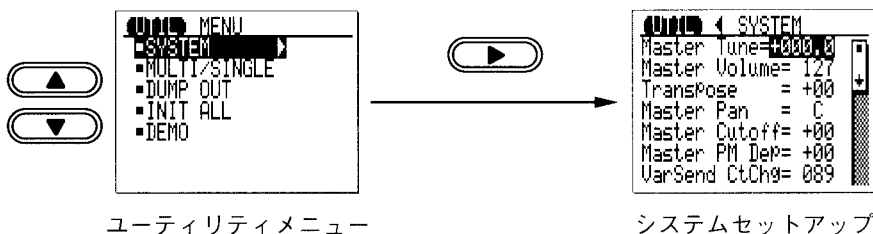
[UTIL]キーを押して、ユーティリティメニューを表示させます。



2. システムセットアップを選びます。

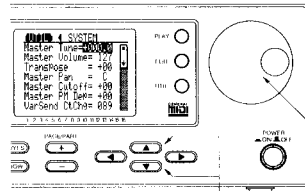
[▲]/[▼]キーで、「SYSTEM」にカーソルを合わせます。

[▶]キーを押し、システムセットアップに入ります。



3. パラメーターを選択します。

[▲]/[▼]キーで、カーソルを任意のパラメーターに移動します。



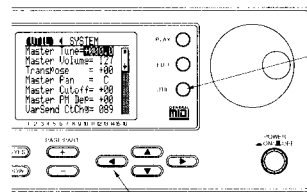
ダイヤルでデータ変更や入力を行います。

[▲]/[▼]

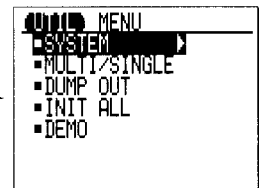
次ページからのシステムセットアップの各パラメーターのデータ変更や入力は、ダイヤルで行います。

4. システムセットアップから、ユーティリティメニューに戻ります。

[◀]キーか[UTIL]キーで、ユーティリティメニューに戻ります。



[UTIL]



[◀]



システムセットアップから、直接プレイモードに戻れます。
プレイモードに直接戻るには、[PLAY]キーを押します。

1. システムセットアップ

システムセットアップの各パラメーター

Master Tune (マスターチューン)

解説

システム全体の音程(チューニング)を0.1セント単位で設定します。

設定

-102.4~+000.0~+102.3セント

ヒント

+100に設定すると、全体の音程が半音上がります。
この機能で変更される音程は、MIDI出力には何の影響もありません。

Master Volume (マスターボリューム)

解説

システム全体の音量(ボリューム)を設定します。

設定

000~127

ヒント

各パートのボリュームバランスのまま、全体のボリュームを調節することができます。127に設定すると最大ボリュームになります。

Transpose (トランスポーズ)

解説

システム全体の音程を、半音単位で上下に移調します。

設定

-24(-2オクターブ)~+00~+24(+2オクターブ)

ヒント

+12に設定すると、全体の音程が1オクターブ上がります。

Master Pan (マスターパン)

解説

エフェクトを除くシステム全体の音の定位を設定します。
各パートやボイスに設定されたパンに対して、相対的に効果がかかります。

設定

L63(左端)~C(中央)~R63(右端)

ヒント

0に設定すると、各パートやボイスで設定されたパンがそのまま再生されます。

Master Cutoff (マスターカットオフ)

解説

TG300の最終的なカットオフ周波数を調節します。
各パートやボイスに設定したカットオフ周波数に対して、相対的に効果がかかります。
カットオフ周波数は、音色を変化する働きがあります。
一般的にカットオフ周波数を上げると音は明るくなり、下げると暗くなります。

設定

-64~+00~+63

ヒント

0に設定すると、各パートやボイスで設定したカットオフ周波数がそのまま働きます。

Master PMod Depth (マスターピッチモジュレーションデプス)

解説

モジュレーションホイールやアフタータッチなど、コントローラーを使ってかけたピッチモジュレーションの深

さを、トータルで設定します。

設定

-64~+00~+63

ヒント

マルチパートエディットの任意のPM Depthを設定しないと効果はありません。

Variation Send Control Change Number (バリエーションセンドコントロールチェンジナンバー)

解説

バリエーションエフェクトへのセンドレベルを外部機器からMIDIコントローラーでコントロールする場合の、コントロールナンバーの設定です。

設定

00~95

ヒント

初期値は89になっています。
Dry Level は90、Reverb Send Levelは91、Chorus Send Levelは93になっています。
重複するような設定にすると複雑な効果がかかります。

Mute Lock (ミュートロック)

解説

MIDIから「GM MODE ON」のメッセージを受信したとき、プレイモードで設定したパートのミュートを解除するかどうかの設定です。

設定

ON(解除しない)、OFF(解除する)

ヒント

TG300は、「GM MODE ON」の情報を受信すると、プレイモードのパートビュー、オーバービューで設定したパートのミュートが解除されてしまいます。
「GM MODE ON」を受信してもミュートを解除したくないときは、この設定をONにしてください。

Display Mode (ディスプレイモード)

解説

プレイモードのディスプレイの中の出力レベルの表示を、下側を最小値にするか上側を最小値にする選択する設定です。

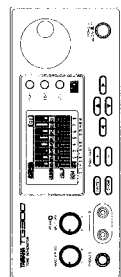
設定

Norm : 下側を最小値にします。

Vert : 上側を最小値にします。

ヒント

TG300を左側を下にして縦置きにしたとき、Vert (Vertical)の設定にしてお使いください。



Short Menu

(ショートメニュー)

解説

マルチパートエディットを、ショートメニューとフルメニューのどちらのモードで表示するかの設定です。ショートメニューは、マルチパートエディットの使用頻度の高いパラメーターだけをピックアップしており、効率良く設定できるようにしてあります。フルメニューは、マルチパートエディットのすべてのパラメーターを設定することができます。見かけ上は別メニューのようにっていますが、共通パラメーターはどちらのメニューでエディットしても同時に変化します。

設定

ON : ショートメニューに切り替わります。
OFF : フルメニューに切り替わります。

ヒント

普段は、ショートメニューでお使いいただき、細かいエディットをする必要があるときにフルメニューに切り替えてお使いください。

Hexadecimal

(ヘキサデシマル)

解説

エディットモードのすべてのパラメーター表示を16進数モードで表示するかどうかの設定です。

設定

ON=01(16進数),OFF(10進数)

ヒント

システムエクスクルーシブデータを16進数でシーケンサーに入力するときなどにこの設定をON(01)にすると参照でき便利です。

Rcv GMExclusive

(レシーブGMエクスクルーシブ)

解説

[GM MODE ON] のシステムエクスクルーシブメッセージを、受信するかどうかの設定です。

設定

ON,OFF

ヒント

サウンドモジュールモードがGM-AやGM-Bのとき、「GM MODE ON」の情報を受信すると、GM-AやGM-Bの基本設定に初期化されます。「GM MODE ON」が外部から送られてきても、初期化されたくないときは、Rx.GMEXをOFFにしてください。

Rcv System Exclusive

(レシーブシステムエクスクルーシブ)

解説

システムエクスクルーシブメッセージを、受信するかどうかの設定です。

設定

ON,OFF

ヒント

TG300はエクスクルーシブメッセージを使って外部MIDI機器からリモートコントロールをしたり、保存しておいたシステムエディットやマルチパートエディットの内容を受け取ったりすることができます。外部MIDI機器からエクスクルーシブメッセージが送られてきてもデータを変更したくないときは、Rcv System ExclusiveをOFFにしてください。

Rcv Program Change

(レシーブプログラムチェンジ)

解説

プログラムチェンジを、受信するかどうかの設定です。

設定

ON,OFF

ヒント

外部から音色を切り替えたくないときは、OFFに設定してください。

Device Number

(デバイスナンバー)

解説

外部MIDI機器と、システムエクスクルーシブメッセージの送信や受信を行うときに設定する番号です。

設定

001~016 : 外部MIDI機器のデバイスナンバーに合わせて設定します。

All

: 送信側となる外部機器のデバイスナンバーが1~16のいずれであっても、バルクデータを受信します。送信の際には1に設定されます。

ヒント

送信側の機器と受信側の機器のデバイスナンバーが合っていないと、エクスクルーシブメッセージを送受信することはできません。

Rcv Bank Select

(レシーブバンクセレクト)

解説

バンクセレクトを、受信するかどうかの設定です。

設定

ON,OFF

ヒント

バンクセレクトを受信したくないときは、OFFに設定してください。

2. サウンドモジュールモード

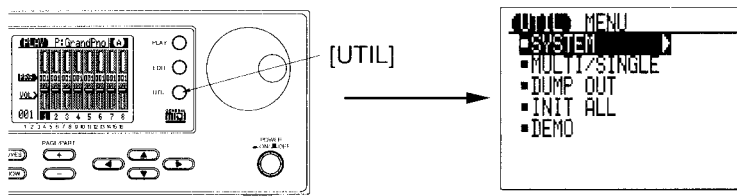
2. サウンドモジュールモード (マルチ/シングル)

TG300をどのような音源として使用するかを設定します。

操作

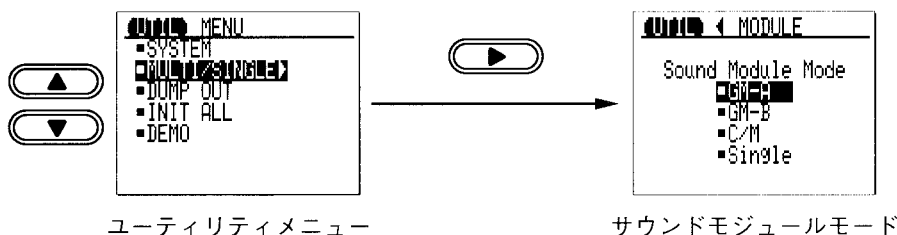
1. ユーティリティモードに入ります。

[UTIL]キーを押すと、ディスプレイにユーティリティメニューが表示されます。



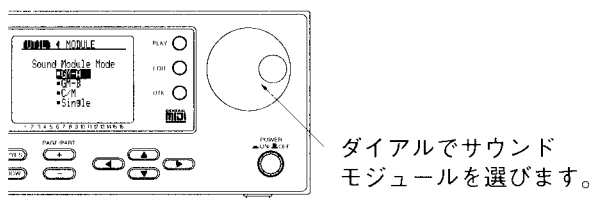
2. サウンドモジュールモードに入ります。

[▲]/[▼]キーでカーソルを[MULTI/SINGLE]に移動し、[▶]キーを押して、サウンドモジュールモードに入ります。



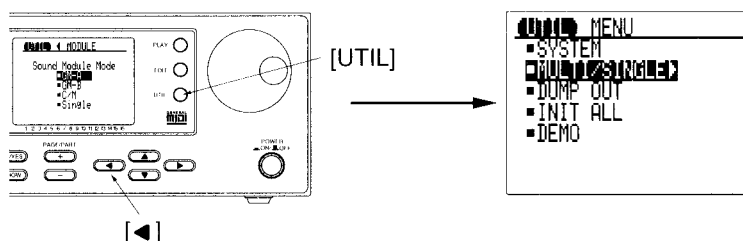
3. サウンドモジュールモードを選びます。

ダイヤルでサウンドモジュールモードを切り替えます。



4. サウンドモジュールモードから、ユーティリティメニューに戻ります。

[◀]キーを押すか、[UTIL]キーでユーティリティメニューに戻ります。



サウンドモジュールモードから、直接プレイモードに戻れます。
プレイモードに戻るには、[PLAY]キーを押します。

設定

GM-A

- ・ GMシステムレベル1に完全対応したマルチ音源モードです。
- ・ GMシステムレベル1で規定されていない拡張部分においても、ヤマハポーターンやヤマハクラビノーバのGMモードと互換性があります。(一部機種を除く)

GM-B

- ・ GMシステムレベル1に完全対応したマルチ音源モードです。
- ・ コンピューターミュージックのデータ再生に適しています。

C/M

- ・ GMシステムレベル1ができるまで、コンピューターミュージックの世界で一般的だった音源とほぼ同じマルチ音源として働きます。

Single

- ・ マルチの2～16パートがOFFになり、パート1だけが発音するシングル音源として働きます。



サウンドモジュールモードを変更すると、マルチパラメーターは156ページの資料のように初期化されます。
サウンドモジュールモードの設定によって選べるボイス範囲については「マルチパートエディット」をご覧ください。(→..P58.P66)

3. ダンプアウト

解説

- ・システムセットアップの設定や、マルチパートエディット、ボイスエディットなどのエディットモードでの設定を、エクスクルーシブメッセージ(バルクデータ)としてMIDI出力します。
- ・TG300の設定をMIDI データファイラーに保存したり、コンピューターに記録するときに使います。
- ・ダンプアウトできるデータは次表の通りです。

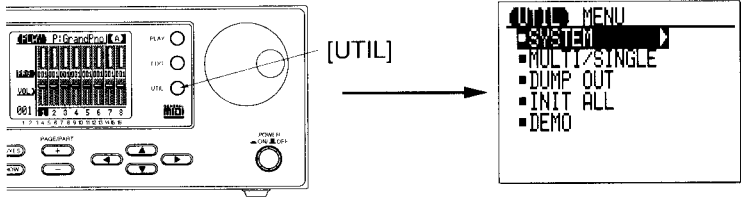
ダンプアウトデータ一覧			
データ		解説ページ	
All		116	
System		116	
Effect		116	
データ		解説ページ	
Multi Part		116	
Voice		116	
Drum		117	



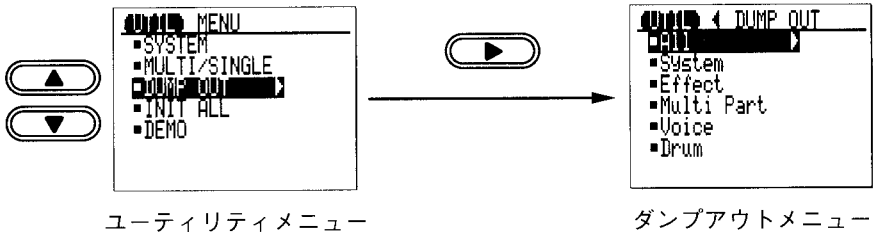
エクスクルーシブメッセージをトラックに記録できるシーケンサーやコンピューターソフトをお使いの場合は、曲の初めの部分にその曲で使うTG300の設定を記録しておけば、曲を再生するたびに自動的にTG300がセットアップされるので便利です。

解説

- 1.[UTIL]キーを押します。
[UTIL]キーを押して、ユーティリティメニューを表示させます。



2. ダンプアウトを選びます。
[▲]/[▼]キーで、「DUMP OUT」にカーソルを合わせます。
[▶]キーを押して、ダンプアウトメニューに入ります。

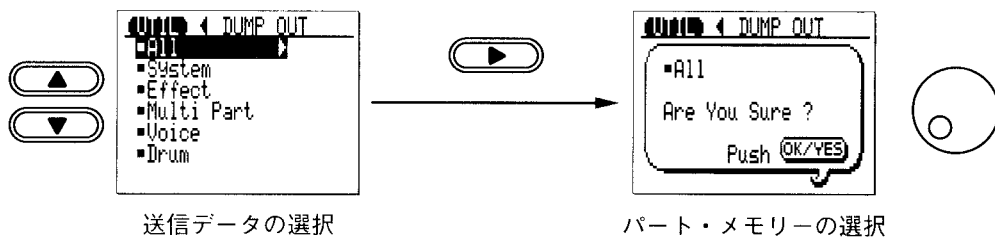


3. 送信するデータの種類を選択します。

[▲]/[▼]キーで、カーソルを送信したいデータに移動します。

[▶]キーを押して、データ送信画面に入ります。

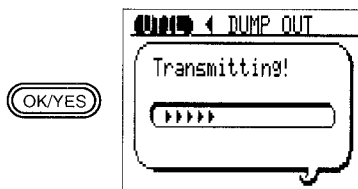
送信するメモリー番号、パート番号の変更はダイアルで行います。



4. データを送信します。

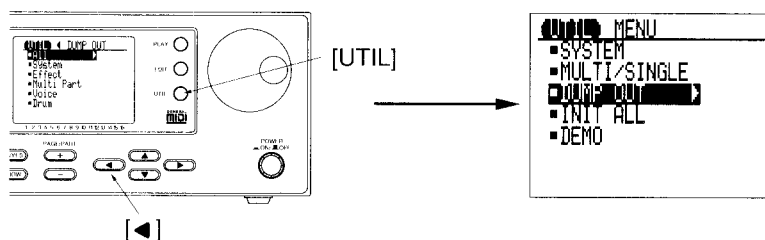
[OK/YES]キーを押して、データを送信します。

送信中を示す画面が表示された後、ダンプアウトメニューに戻ります。



5. ダンプアウトメニューから抜けて、ユーティリティメニューに戻ります。

[◀]キーか[UTIL]で、ユーティリティメニューに戻ります。



ダンプアウトメニューから、直接プレイモードに戻れます。
プレイモードに戻るには、[PLAY]キーを押します。

3. ダンプアウト

ダンプアウトメニュー

ALL (オール)

解説

- ・TG300のインターナルメモリーの全てのデータをバルクデータとして送信します。
- ・次のデータが含まれます。

システムセットアップ	×1
マルチパート	×16
インターナルボイス	×128
ドラムセットアップ(各パート用)	×16
エフェクト(マルチ用)	×1
エフェクト(シングル用)	×16

手順

1. カーソルをALLに合わせます。
2. [▶]キーを押します。
3. 「Are You Sure?」という表示に対して、送信する場合は[OK/YES]キーを押します。

送信したくない場合は、[◀]キーを押してダンプアウトメニューに戻ります。

System (システム)

解説

- ・システムセットアップの設定をバルクデータとして送信します。
- ・次のデータが含まれます。

システムセットアップのすべてのパラメーターの設定値とサウンドモジュールモードの設定値。

手順

1. カーソルをSystemに合わせます。
2. [▶]キーを押します。
3. 「Are You Sure?」という表示に対して、送信する場合は[OK/YES]キーを押します。

送信したくない場合は、[◀]キーを押してダンプアウトメニューに戻ります。

Effect (エフェクト)

解説

- ・エフェクトメモリーのデータをバルクデータとして送信します。
- ・次のデータが含まれます。

エフェクトエディットのすべてのパラメーター設定値

設定

- | | |
|---------|--|
| Mlt | ：マルチ用のインターナルエフェクトメモリーデータを送信します。 |
| 001～016 | ：シングル用のインターナルエフェクトメモリー(001～016)から送信するメモリーを選択し、データを送信します。 |
| All | ：すべてのインターナルエフェクトメモリーデータを送信します。 |

手順

1. カーソルをEffectに合わせます。
2. [▶]キーを押します。
3. ダイアルで、送信するメモリーを選択します。
4. 「Are You Sure?」という表示に対して、送信する場合は[OK/YES]キーを押します。

送信したくない場合は、[◀]キーを押してダンプアウトメニューに戻ります。

Multi Part (マルチパート)

解説

- ・マルチパートエディットの設定(マルチパートメモリー)をバルクデータとして送信します。
- ・マルチパートの1～16パートから、送信するパートを設定します。
- ・次のデータが含まれます。

マルチパートエディットのすべてのパラメーター設定値

設定

- | | |
|---------|---------------------------|
| 001～016 | ：送信するパート番号を選択し、データを送信します。 |
| All | ：全パートのデータを送信します。 |

手順

1. カーソルをMulti Partに合わせます。
2. [▶]キーを押します。
3. ダイアルで、送信するパート番号を選択します。
4. 「Are You Sure?」という表示に対して、送信する場合は[OK/YES]キーを押します。

送信したくない場合は、[◀]キーを押してダンプアウトメニューに戻ります。

Voice (ボイス)

解説

- ・インターナルボイスメモリーのデータをバルクデータとして送信します。
- ・次のデータが含まれます。

ノーマルボイスエディットのすべてのパラメーター設定値(エフェクトデータは含まれません。)

設定

- | | |
|---------|-----------------------------|
| 001～128 | ：送信するボイスナンバーを選択し、データを送信します。 |
| All | ：全インターナルボイスのデータを送信します。 |

手順

1. カーソルをVoiceに合わせます。
2. [▶]キーを押します。
3. ダイアルで、送信するボイスナンバーを選択します。
4. 「Are You Sure?」という表示に対して、送信する場合は[OK/YES]キーを押します。

送信したくない場合は、[◀]キーを押してダンプアウトメニューに戻ります。

Drum

(ドラム)

解説

- ・ドラムセットアップデータをバルクデータとして送信します。
- ・次のデータが含まれます。

ドラムセットアップエディットのすべてのパラメーター
設定値

設定

- 001～016 : 送信するパートを選択し、データを送信します。
パートモードがドラムに設定されていない
パートのドラムセットアップは、初期値か、
直前に設定した値が送信されます。
- All : 全パートのドラムセットアップデータを送信します。

手順

1. カーソルを Drum に合わせます。
2. [▶] キーを押します。
3. ダイヤルで、送信するパートを選択します。
4. 「Are You Sure?」という表示に対して、送信する場合は [OK/YES] キーを押します。

送信したくない場合は、[◀] キーを押してダンプアウトメニューに戻ります。



複数の TG300 や、コンピューター、MIDI 機器を使ってダンプアウトの操作を行うには、デバイスナンバーの設定を合わせなければなりません。
デバイスナンバーの設定はシステムセットアップをご覧ください。(→P111)

4. イニシャライズオール

4. イニシャライズオール

解説

- ・すべてのインターナルメモリーを初期化して工場出荷状態に戻します。
- ・実際には、次のデータが初期化されます。

システムセットアップ	×1
マルチパート	×16
インターナルボイス	×128
ドラムセットアップ(各パート用)	×16
エフェクト(マルチ用)	×1
エフェクト(シングル用)	×16

- ・初期データについては「イニシャライズデータリスト」をご覧ください。
(→..P156)

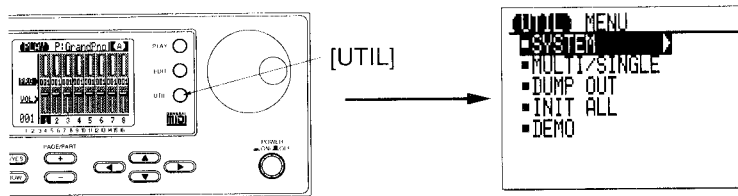


イニシャライズオールを実行すると、現在メモリーの中に入っているTG300のすべてのデータは消えてしまいます。重要なデータは、ヤマハデータファイラーMDF2などに保存してください。

手順

1. [UTIL]キーを押します

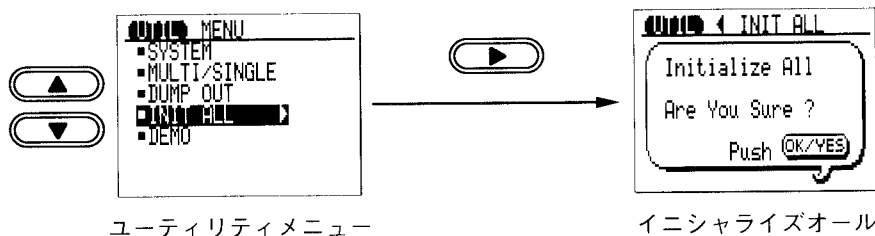
[UTIL]キーを押して、ユーティリティメニューを表示させます。



2. イニシャライズオールを選びます

[▲]/[▼]キーで、「INIT ALL」にカーソルを合わせます。

[▶]キーを押して、イニシャライズオールを選びます。



ユーティリティメニュー

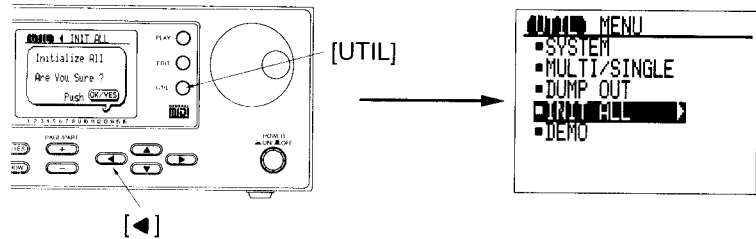
イニシャライズオール

3. イニシャライズを実行します。

「Are You Sure?」という表示に対して、実行する場合は[OK/YES]キーを押します。
実行しない場合は、[◀]キーを押してユーティリティメニューに戻ります。

4. イニシャライズオールを実行すると、自動的にプレイモードに戻ります。

実行したくないときは、[◀]キーまたは[UTIL]キーで、ユーティリティメニューに戻ります。



イニシャライズオールから、直接プレイモードに戻れます。
プレイモードに戻るには、[PLAY]キーを押します。

5. デモプレイ

5. デモプレイ

解説

- ・TG300の本体に内蔵しているデモソングを演奏します。
- ・デモソングは3曲内蔵しています。
- ・デモソングの演奏中は、ディスプレイにはプレイモードの色々な画面を表示します。

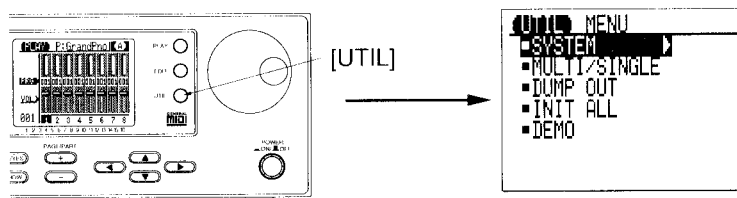


デモソングを演奏させると、システムセットアップとマルチパートエディットの設定は初期化されてしまいます。大切な設定はダンプアウトの操作でコンピューターやMIDIデータファイラー（MDF2）に保存してください。（→..P114）

操作

1. [UTIL]キーを押します。

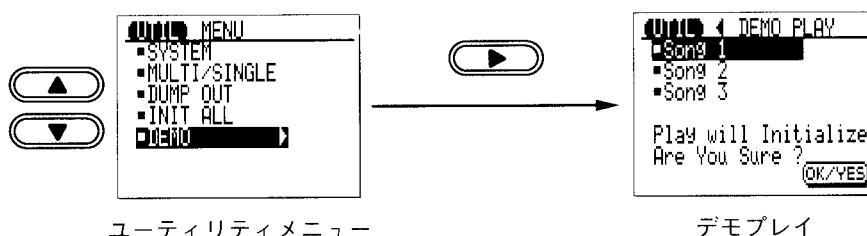
[UTIL]キーを押して、ユーティリティメニューを表示させます。



2. デモプレイを選びます。

[▲/▼]キーで、「DEMO」にカーソルを合わせます。

[▶]キーを押して、デモプレイに入ります。



3. デモソングを選択して、演奏をはじめます。

[▲/▼]キーで、「Song 1」「Song 2」「Song 3」の中から曲を選びます。

演奏を開始する場合は、[OK/YES]キーを押します。

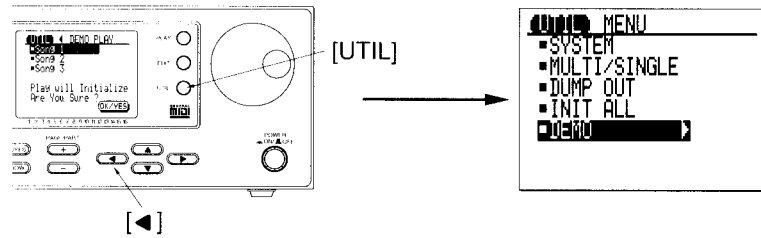
演奏はどの曲からはじめた場合も、3曲を続けて何度も繰返し演奏します。

4. 演奏をストップします。

何かキーを押すと、演奏が止まりデモソングの選択画面に戻ります。

5. デモプレイから抜けて、ユーティリティメニューに戻ります。

[◀]キーか[UTIL]キーで、ユーティリティメニューに戻ります。



デモプレイから、直接プレイモードに戻れます。
プレイモードに戻るには、[PLAY]キーを押します。



Memo