



TONE GENERATOR MU10000

取扱説明書

MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

GENERAL
MIDI2 XG
Plug
For XG

STONE GENERATOR

MU1000

取扱説明書

このたびは、ヤマハトーンジェネレーター MU1000 をお買い求めいただきまして、ありがとうございました。

MU1000 は、ヤマハ独自の AWM2 音源と最新エフェクターによる高品位な音色を結集し、XG に準拠した音源モジュールです。また、モジュラーシンセシスプラグインシステムや XG プラグインシステムに対応しており、プラグインボードを装着することで音源システムやエフェクトを自由に拡張することができます。

シンセサイザーやキーボードの拡張音源として、またコンピューターやシーケンサーの音源として AWM2 音源のサウンドをお楽しみください。

MU1000 の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようご案内申し上げます。

また、ご一読いただいた後も不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

安全上のご注意 ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

記号表示について

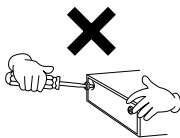
- ⚠ 記号は、危険、警告または注意を示します。
- 🚫 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。
- 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

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

- 🚫 この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



- 🚫 浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。

感電や火災、または故障の原因になります。

- 🔌 電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

- ⚡ 電源は必ず交流 100V を使用する。エアコンの電源など交流 200V のものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。

- ⚡ 電源アダプターは、必ず指定のもの PA-6 を使用する。(異なった電源アダプターを使用すると) 故障、発火などの原因になります。

- 🔌 手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。感電のおそれがあります。

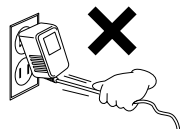
- ⚡ 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。感電やショートのおそれがあります。

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

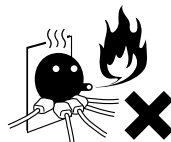
- 🚫 電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源アダプターコードに重いものをのせない。

電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

- ⚡ 電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。電源アダプターコードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。

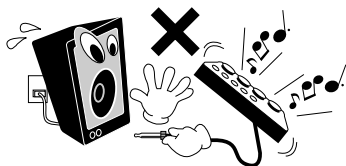


- 🚫 タコ足配線をしない。音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。

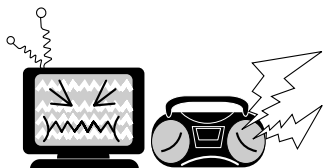


- ⚡ 長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。感電、ショート、発火などの原因になります。

- ❗ ① 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。
感電または機器の損傷のおそれがあります。



- ⊘ ② 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなると、逆に温度が極端に低いところ、またほこりや振動の多いところで使用しない。
本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。
- ⊘ ③ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



- ⊘ ④ 不安定な場所に置かない。
機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ❗ ⑤ 本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。
- ⊘ ⑥ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。
また、本体上にビニール製品やプラスチック製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。
お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
- ⊘ ⑦ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。
また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ⊘ ⑧ 指定のラック(ラックマウントキットRK200 [別売])以外は使用しない。
また、取り付けには必ず付属のネジを使用する。
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。
- ⊘ ⑨ 本体の放熱ファンや放熱用スリットに本などを置いて、ふさがない。
換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、火災が発生するおそれがあります。

- ⊘ ⑩ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。



バックアップバッテリーについて

この機器はバックアップバッテリー(リチウム電池)が内蔵されていますので、電源コードがコンセントから外されても、内部のデータは記憶されています。バックアップバッテリーが消耗すると、ディスプレイに "Battery Low!" が表示されます。バックアップバッテリーがなくなると内部のデータは消えてしまいますので、すぐにデータをヤマハMIDIデータファイラーMDF3などの外部機器に保存し、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバックアップバッテリーの交換をお申し付けください。

- ⊘ ⑪ バックアップバッテリーは自分で交換しない。
感電や火災、または故障などの原因になります。バックアップバッテリーの交換は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にお申し付けください。
- ⊘ ⑫ バックアップバッテリーを子供の手の届くところに置かない。
お子様が誤ってバックアップバッテリーを飲み込むおそれがあります。

作成したデータの保存について

- ❗ ⑬ 作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。
大切なデータはヤマハMIDIデータファイラーMDF3などの外部機器に保存されることをおすすめします。

不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。
また、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源を切りましょう。

オプション機器取り付け作業上のご注意

オプションボードを取り付ける場合は、本書の取り付け方の説明と注意をよくお読みください。
オプションボードの取り付け方についてご不明な点がございましたら、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。



これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

音楽を楽しむエチケット

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。

隣り近所への配慮を十分にいたしましょう。
静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。
夜間の演奏には特に気を配りましょう。
窓を開けたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。
お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

MU1000 の特長

互換性に優れたマルチメディア用のスタンダード音源

MU1000 は XG と GM システムレベル 2 に準拠した音源です。XG マーク、GM マーク、および GM2 マークのついたソングデータを忠実に再生することができます。また、MU1000 は 2 つのマルチ音源モードによって、新旧のコンピューターミュージック用音源に対して幅広い互換性を持っています。このため、今まで蓄積してきたソングデータをよりよい音で再生することができます。

64 パートで 128 ポリフォニックの余裕の設計

MU1000 は、64 パートで最大同時発音数 128 音のマルチ音源です。MU1000 一台で、ビッグバンドやフルオーケストラなどの大きなアンサンブルまでも再現することができます。

ノーマルボイス 1396 音色とドラムセットボイス 58 音色を内蔵

MU1000 は、AWM2 音源による高品位でバリエーション豊かなプリセット音色を内蔵しています。また、ボイスカテゴリーボタンにより、音色選択をスムーズに行うことができます。

モジュラーシンセシスプラグインシステムおよび XG プラグインシステムを搭載

モジュラーシンセシスプラグインシステムや XG プラグインシステムは、別売のプラグインボードを内蔵の拡張コネクタに装着することによって音源やエフェクトの拡張を行う音源拡張システムです。

モジュラーシンセシスプラグインボードとして、アナログシンセサイザーをシミュレートしたアナログフィジカルモデリング音源の PLG150-AN、ピアノ系音色を充実させた PLG150-PF、高度な表現が可能な S/VA 音源を搭載した PLG150-VL、定評のある DX7 の音を再現する PLG150-DX、また XG プラグインボードとして、フォルマントシンギング音源により人の歌声を合声できる PLG100-SG や歌声にハーモニーを付加するボーカルハーモニーエフェクトを搭載した PLG100-VH など、新開発の音源やエフェクトを搭載した拡張ボードが多数用意されています。

これらの拡張ボードを装着することで、MU1000 の機能を飛躍的に拡張することができます。MU1000 は拡張コネクタを 3 つ内蔵しており、同時に 3 枚のプラグインボードを装着することができます。また、リアパネルのプラグインシステム拡張スロットはネジ 1 本でふたが開く上、ガイドレールに沿ってボードを挿入できるなど、装着も簡単です。

音楽に合わせた細やかな音色エディットが可能

フィルター、EG、ピブラートなどのパラメーターをエディットすることで、音を自由に作り替えることができます。

高性能 DSP による多彩なエフェクト機能を搭載

MU1000 は、音に自然な残響感を与えるリバーブ系、心地よい広がりを与えるコーラス系、多彩な音楽表現のできる特殊なエフェクトを集めたバリエーション系、インサーション系 1 ~ 4 の 7 系統のデジタルエフェクトを内蔵しています。さらに、各エフェクトごとに効果を細かく設定することができるので、曲作りの幅が大きく広がります。エフェクトタイプの種類もかなり強化され、特にインサーションエフェクトは MU128 の 2 倍以上である 97 タイプものエフェクトを備えています。

音楽ジャンルに合わせてワンタッチで設定できる 5 バンドのデジタルイコライザーを装備

MU1000 は、5 バンドのデジタルイコライザーを装備し、音場にあわせたサウンドの調整が可能です。また、イコライザーにはジャズ、ポップス、クラシックといったジャンルごとのプリセットが用意されており、演奏するジャンルを選ぶだけで最適な設定にすることができます。

16ビットの A/D インプット (モノラル2 系統) を装備

MU1000 の A/D インプット端子から入力された信号は、アナログ/デジタル変換 (16 ビット) され、内蔵のエフェクトをはじめ、EQ やボリューム、パンなどのデジタルエフェクト処理を受け、MU1000 の 64 パートの信号とミキシング出力されます。

この機能を使うと、A/D インプットにマイクを接続してエコーをかけたり、ギターを接続してディストーションやフランジャーを、またベースを接続してコンプレッサーを効かせるなど、MU1000 にさまざまな楽器を接続することが可能です。

デジタルアウト端子を装備

光出力端子 (オプティカルアウト) を装備することにより、MU1000 の音色をデジタルデータとして出力することができます。

USB 端子を装備

USB で接続可能となり、マルチポートの同時演奏でも優れた応答性が得られます。また、コンピューターの電源を入れたままケーブルの抜き挿しができます。

各社コンピューターに対応した、MIDI インターフェース機能を内蔵

MU1000 は、Macintosh シリーズ、IBM-PC/AT 互換機のコンピューターに対応した MIDI インターフェース機能を内蔵しています。シリアルケーブル (別売) でコンピューターと接続するだけで、コンピューターミュージック用の音源として使用していただけるほか、MU1000 の MIDI インターフェース機能を使って他の MIDI 機器をコンピューターからコントロールすることもできます。

大型画面とダイヤルによるイージーオペレーションを実現

MU1000 は、バックライト付大型液晶ディスプレイとデータエントリー用にダイヤルを装備しています。多くの情報を目で確認しながら、直感的に操作することができます。

「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

Macintosh はアップルコンピュータ社の登録商標です。

IBM-PC/AT は、インターナショナルビジネスマシーン社の商標です。

その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標および商標です。



GM システムレベル 1

「GM システムレベル 1」とは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列や MIDI 機能に関する一定の基準のことです。

「GM システムレベル 1」に準拠した音源やソングデータには、この GM マークがついています。



GM システムレベル 2

「GM システムレベル 2」とは、「GM システムレベル 1」に対し同時発音数、音色数、音色パラメータ、エフェクトなどの機能を拡張して規定することにより、曲データの更なる互換性を向上させることが可能な一定の基準です。「GM システムレベル 2」に準拠した音源やソングデータには、この GM2 マークがついています。



XG

「XG」とは、音色の配列に関する「GM システムレベル 1」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした音源フォーマットです。「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプ等を規定して、「GM システムレベル 1」を大幅に拡張しました。

XG マークのついた市販のソングデータを、XG マークのついた音源で再生することによって、無数の拡張ボイスやエフェクト機能までも含めた壮大な演奏を手軽に楽しむことができます。

「GM システムレベル 2」に関しても、XGは「GM システムレベル 2」を含む音源フォーマットとして位置付けます。

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

モジュラーシンセシスプラグインシステムについて

シンセサイザーや音源の可能性を大きく広げていく拡張システムのことです。拡張可能なシンセサイザーや音源本体（モジュラーシンセシス プラグインプラットフォーム）や拡張ツールのモジュラーシンセシス プラグインボードなどを総称して「モジュラーシンセシス プラグインシステム」と呼びます。「モジュラーシンセシス プラグインシステム」により、最新のテクノロジーをシンセサイザーや音源に付加し、高度化/多様化していく音楽制作環境に応えることが可能になります。



XG プラグインシステムについて

XG 音源の可能性を大きく広げていく拡張システムのことです。拡張可能なプラットフォームの XG 音源本体や拡張ツールのプラグインボードなどを総称して「XG プラグインシステム」と呼びます。「XG プラグインシステム」により、最新のテクノロジーを音源に付加し、高度化 / 多様化していく音楽制作環境に応えることが可能になります。



USB

USB とは、Universal Serial Bus（ユニバーサル シリアルバス）の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。従来のシリアルポートとの接続時よりも、はるかに高速なデータ転送（12Mbps）が可能になります。また、コンピューターの電源を入れたまま周辺機器との接続ができます。

取扱説明書について

取扱説明書は、次の2冊で構成されています。各取扱説明書の役割をご理解いただいた上で、上手にお使いください。

取扱説明書 (本書)

この取扱説明書は大きく基礎編 (第1章～第2章)、リファレンス編 (第3章～第7章)、付録編の3つに分かれています。

基礎編： 「第1章 MU1000 を使ってみよう」で MU1000 の使い方を体験していただけます。
「第2章 基礎知識」で MU1000 の全体像を理解していただけます。

リファレンス編： MU1000 の各機能を詳しく説明しています。

付録編： エラーメッセージリストなどの資料を掲載しています。

リストブック

ボイスリストやエフェクト、MIDI 関連の資料をまとめた小冊子です。



- ・ この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・ MU1000 は、プラグインボードが挿入されると、一部の画面で表示するメニューが増えるために画面表示が変更されます。本書ではプラグインボードが挿入されていない状態の画面表示を元にして説明しています。

基礎編

リファレンス編

付録編

安全上のご注意.....	4
取扱説明書について.....	9
目次.....	11
各部の名称と機能.....	16

基礎編

第 1 章 MU1000 を使ってみよう

1. 音を出す準備	22
(1) 電源について	22
電源の準備	22
電源を入れる / 切る	22
(2) オーディオ機器と接続する	23
ヘッドフォンで音を聞くには	23
スピーカーから音を出すには	24
CD プレーヤーと本体の音とをミックスするには	24
A/D INPUT 端子を使う	25
MU1000 の音を MD に録音する	25
(3) デモソングを再生する	26
2. コンピューターミュージックの音源として使う	27
(1) コンピューターと接続する	27
USB 端子を使って接続する	27
TO HOST 端子を使って接続する	28
MIDI 端子を使って接続する	29
(2) 曲を再生する	30
(3) MU1000 を操作する	30
音色 (ボイス) を変えてみる (バンクナンバー、プログラムナンバー)	30
音を聴いてみる (オーディション機能)	32
音量を変えてみる (ボリューム)	33
音の定位を変えてみる (パン)	33
残響 (リバーブ) の深さを変えてみる (リバーブセンド)	33
音程を変えてみる (ノートシフト)	34
全パートの残響 (リバーブ) の深さを調節する (リバーブリターン)	34
特定のパートにディストーションをかける (インサージョンエフェクト)	35
曲のジャンルに合わせて音を補正する (マルチ EQ)	36

(4) MIDI を使って MU1000 の設定を変更する	36
MIDI を使って音色 (ボイス) を切り替える	36
MIDI を使って音量 (ボリューム) を切り替える	37
(5) MU1000 に別の MIDI 音源を接続する	37
HOST SELECT スイッチが USB、PC-2、Mac の場合	37
HOST SELECT スイッチが MIDI の場合	37
3. キーボードの拡張音源として使う	38
(1) キーボードと接続する	38
(2) パフォーマンス (音色) を使ってみる	38
サウンドモジュールモードを PFM (パフォーマンス) に切り替える	38
いろいろなパフォーマンス (音色) を聞いてみる	39

第 2 章 基礎知識

1. MIDI の基礎知識	42
(1) MIDI (ミディ) とは	42
(2) MIDI チャンネル	42
(3) マルチ音源とシングル音源	43
(4) パートとレシーブチャンネル	43
2. MU1000 の全体構成を知ろう	44
(1) 音源としての性格を切り替える (サウンドモジュールモード)	44
(2) MU1000 のモード構成 (サウンドモジュールモード = XG、TG300B)	45
(3) MU1000 のモード構成 (サウンドモジュールモード = PFM)	50
(4) MU1000 機能ツリー図	53
3. ボイス (音色) の区分けと、パートの仕組み	54
(1) パートの仕組み	54
(2) ボイス (音色) とは	54
(3) ノーマルボイスとドラムボイス	54
(4) 最大同時発音数	55
(5) ボイスの管理方法	55
(6) パートモード	57
(7) ボイスの選択方法	58
4. エフェクトの仕組み	62
(1) MU1000 の内蔵するエフェクトの種類	62
(2) システムエフェクトとインサーションエフェクト	62
(3) エフェクトの接続	63
5. A/D パートの仕組み	65
(1) A/D パートの仕組み	65
(2) A/D パートでのバンクナンバーとプログラムナンバーの働き	65
6. 基本操作	66
(1) モード / サブモードの切り替え	66
(2) パートの変更	67
(3) パラメーターの選択	68
(4) 設定項目、数値の変更	68

リファレンス編

第 3 章 コンピューターミュージックの音源として使う (サウンドモジュールモード = XG、TG300B)

1. 最大 64 パートを同時に再生する (マルチプレイモード)	70
(1) パラメーターの設定方法	70
(2) ミュート、ソロ	71
(3) 演奏に関するパラメーター (マルチパートコントロール)	72
(4) 全パート共通パラメーター (マルチオールパートコントロール)	76
2. パートごとに音色を作り替える (マルチパートエディットモード)	78
(1) パラメーターの設定方法	78
(2) 音の明るさを変更する (FILTER エディット)	79
(3) 音の立ち上がりや減衰の仕方を変更する (EG エディット)	80
(4) 音色を補正する (EQ エディット)	81
(5) ビブラートをかける (ビブラートエディット)	81
(6) 音色に関するその他の操作 (OTHERS エディット)	82
(7) ドラム音色を作り替える (DRUM セットアップエディット)	86
3. エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード)	90
(1) パラメーターの設定方法	90
(2) リバースエフェクトの設定 (リバースエディット)	91
(3) コーラスエフェクトの設定 (コーラスエディット)	92
(4) パリエーションエフェクトの設定 (パリエーションエディット)	93
(5) インサクションエフェクトの設定 (インサクションエディット 1 ~ 4)	95
4. マルチ EQ を設定する (イコライザーモード)	96
(1) パラメーターの設定方法	96
(2) マルチ EQ の設定	97
5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)	98
(1) 基本的な設定 (システムセットアップ)	98
(2) 内部設定を MIDI データとして送信する (ダンプアウト)	103
(3) 初期化する (イニシャライズ)	105
(4) デモソングを再生する (デモプレイ)	107

第 4 章 キーボードの拡張音源として使う (サウンドモジュールモード = パフォーマンス)

1. パフォーマンスを選択する (パフォーマンスプレイモード)	110
(1) パラメーターの設定方法	110
(2) ミュート、ソロ	111
(3) 演奏に関するパラメーター (パフォーマンスコントロール)	112
(4) パフォーマンスを作り替える (パフォーマンスパートコントロール)	115
2. パフォーマンスを細かく作り替える (パフォーマンスエディットモード)	118
(1) パラメーターの設定方法	118
(2) 細かい設定を変更する (コモンエディット)	119
(3) パートごとの細かい設定を変更する (パートエディット)	121
(4) パフォーマンスを別のメモリーにコピーする (コピー)	122
(5) 作り替えたパフォーマンスを保存する (ストア)	123
(6) 一時的に消えてしまったパフォーマンスを呼び戻す (リコール)	124

3. エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード).....	125
4. マルチEQを設定する (イコライザーモード).....	126
5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード).....	126

第5章 その他の機能

1. MIDIデータを表示する方法 (ショー機能).....	128
2. ディスプレイに文字を表示する方法 (メッセージウィンドウ).....	130
3. ディスプレイに絵を表示する方法 (ビットマップウィンドウ).....	131
4. チェックサムの計算方法.....	133

第6章 プラグインボード (別売) の取り付け方法

1. プラグインシステムについて.....	136
(1) プラグインシステムとは.....	136
(2) プラグインシステムの仕組み.....	137
(3) 別売のプラグインボードについて.....	137
(4) XGworks プラグインシステムについて.....	138
2. プラグインボードの取り付け方法.....	140
(1) プラグインボードを取り付ける前に.....	140
(2) プラグインボードの取り付け方法.....	141

第7章 その他の知識

使い方のヒント.....	146
--------------	-----

付録編

付録

1. 仕様.....	154
2. ケーブル配線図.....	156
3. 故障かな?と思ったら.....	157
4. エラーメッセージリスト.....	159
5. 用語解説.....	161
6. 目的別操作一覧表.....	170

索引

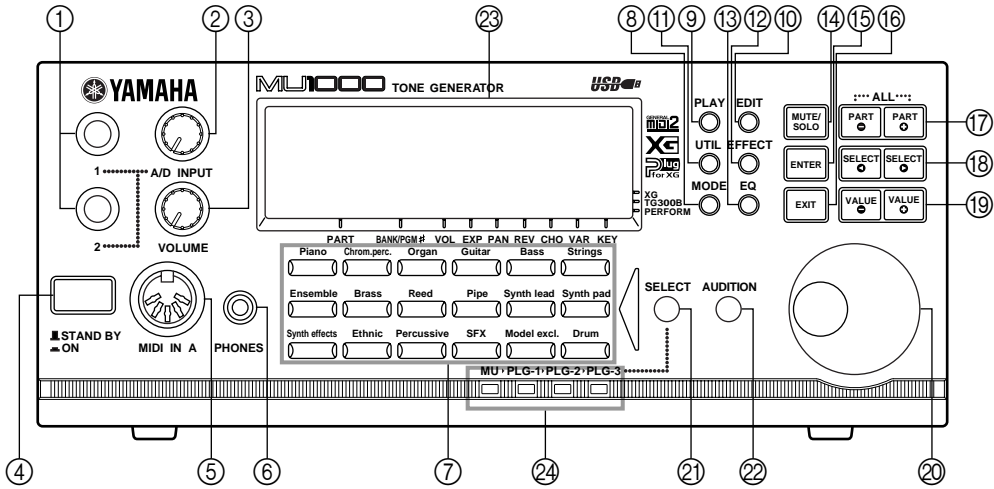
- 1. 五十音順索引 180
- 2. アルファベット順索引 183
- 3. 表示パラメーター索引 185

ユーザーサポートサービスのご案内 187

保証とアフターサービス 188

各部の名称と機能

フロントパネル



① A/D INPUT1、2(A/D インプット 1、2) 端子

マイクをはじめ、ギター、ベース、CD プレーヤーなどの信号を入力する端子です。この端子から入力された信号は、エフェクターやイコライザーなどを通った後、リアパネルの INPUT 端子からの入力信号と MU1000 本体の音源出力とがミックスされ、リアパネルの OUTPUT 端子から出力されます。接続には、モノラル標準プラグを使用します。

② A/D INPUT(A/D インプット) つまみ

A/D INPUT 端子から入力された音量を調節します。A/D INPUT1、2 共通にかかります。(P25)

③ VOLUME(ボリューム) つまみ

MU1000 全体の音量を調節します。(リアパネルの INPUT 端子からの入力音および DIGITAL OUTPUT 端子からの出力音には効きません。)

④ STAND BY/ON(スタンバイ / オン) ボタン

電源のオン / オフ (スタンバイ) をします。ボタンを奥に押し込むごとに電源のオン / オフ (スタンバイ) が切り替わります。



オフ (スタンバイ) の状態でも微電流が流れています。MU1000 を長時間使用しないときは必ず電源アダプターをコンセントから抜いてください。

⑤ MIDI IN-A(ミディイン A) 端子(フロントパネル)

外部 MIDI 機器からの情報を受信して、受信チャンネルが A01 ~ A16 に設定されているパートを発音します (ホストセレクトスイッチが MIDI のとき)。また、受信した情報を TO HOST 端子 (ホストセレクトスイッチが Mac/PC-2 のとき) や USB 端子 (ホストセレクトスイッチが USB のとき) へ出力します。リアパネルの MIDI IN-A 端子とは、ユーティリティモード (P99) で切り替えて使い分けます。

⑥ PHONES(ヘッドフォン) 端子

ステレオミニプラグのヘッドフォンを接続する端子です。ヘッドフォンの音量は、ボリュームつまみで調節します。(P23)

⑦ ボイスカテゴリーボタン

ボイスカテゴリーを選択します。マルチプレイモードのマルチパートコントロール (P72)、パフォーマンスプレイモードのパフォーマンスパートコントロール (P115) でこのボタンを押すと、ボイスカテゴリーからボイス(音色)を選択することができます。(P31)

⑧ MODE(モード) ボタン

サウンドモジュールモードを切り替える画面に入ります。サウンドモジュールモードを切り替えると、MU1000の構成が大きく変更されます。(P44)

⑨ PLAY(プレイ) ボタン

プレイモードに切り替えます。サウンドモジュールモードに「XG」または「TG300B」が選択されている場合はマルチプレイモード (P70) に、「PFM」が選択されている場合はパフォーマンスプレイモード (P110) に切り替わります。プレイモードでは、このボタンを押すたびに画面表示が切り替わります。

⑩ EDIT(エディット) ボタン

エディットモードに切り替えます。サウンドモジュールモードに「XG」または「TG300B」が選択されている場合はマルチパートエディットモード (P78) に、「PFM」が選択されている場合はパフォーマンスエディットモード (P118) に切り替わります。

⑪ UTIL(ユーティリティ) ボタン

ユーティリティモード (P98) に切り替えます。

⑫ EFFECT(エフェクト) ボタン

エフェクトモード (P90) に切り替えます。MU1000が内蔵している7種類のエフェクトの設定を行います。

⑬ EQ(イコライザー) ボタン

イコライザーモード (P96) に切り替えます。内蔵のマルチイコライザーの設定を行います。

⑭ MUTE/SOLO(ミュート/ソロ) ボタン

マルチプレイモードやパフォーマンスプレイモードで、各パートのミュートやソロを切り替えます。(P71, 111)

⑮ ENTER(エンター) ボタン

サブモードに入ったり、コマンドを実行するときに使用します。

⑯ EXIT(エグジット) ボタン

モードやサブモードの階層を1つずつ抜けるときに使用します。

⑰ PART(パート) ボタン

設定を変更するパートを切り替えます。

⑱ SELECT(セレクト) ボタン

パラメーターやサブモードを選択します。

⑲ VALUE(バリュー) ボタン

数値を入力したり、設定を変更したりします。

⑳ ダイアル

VALUE ボタンと同じ機能です。数値を連続的に増減したいときに便利です。

㉑ SELECT(セレクト) ボタン

パートアサイン (P149) で設定されたパートで、MU1000 内蔵のボイスと XG プラグインボード (音源タイプ) のボイスを切り替えます。選択されたボードは、ディスプレイにアイコンが表示されるほか、対応する下部の LED が 1 回点滅します。音源タイプの XG プラグインボードが装着されていない場合は、このボタンは機能しません。

㉒ AUDITION(オーディション) ボタン

現在選ばれているパートの音色を聴くことができます。(モードの状態によっては使えないことがあります。) (P32)

音色の音程やベロシティについては、ユーティリティモードで設定します (P98)。

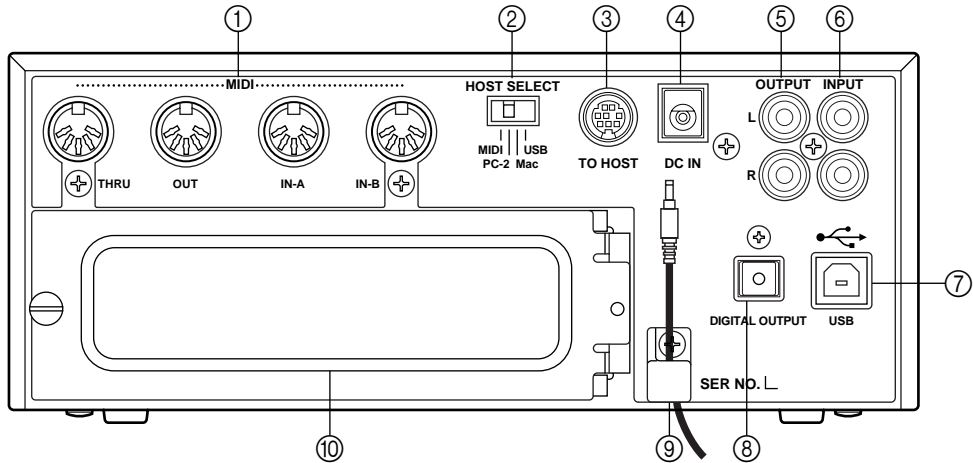
㉓ ディスプレイ

MU1000 を操作するときに必要な情報を表示するバックライト付液晶ディスプレイです。

㉔ LED

XG プラグインボードが何枚装着されているかを示しています。MU は MU1000 内蔵の音源を示し、常に点灯しています。PLG-1 ~ PLG-3 は、装着されている XG プラグインボードの枚数に従って PLG-1 から順番に点灯します。SELECT ボタンを押してボードを選択すると、選択されたボードの LED が 1 回点滅します。曲の再生中は、使われている音源 (ボードや MU) の LED が、演奏データに応じて点滅します。

リアパネル



① MIDI(ミディ) 端子

MIDI ケーブルで外部 MIDI 機器と接続し、MIDI 情報をやり取りするための端子です。(P27、28、29)

- MIDI IN-A(イン -A) 端子
外部 MIDI 機器からの情報を受信して、受信チャンネルが A01 ~ A16 に設定されているパートを発音します (ホストセレクトスイッチが MIDI のとき)。
また、受信した情報を TO HOST 端子 (ホストセレクトスイッチが Mac/PC-2 のとき) や USB 端子 (ホストセレクトスイッチが USB のとき) に出力します。
- MIDI IN-B(イン -B) 端子
外部 MIDI 機器からの情報を受信して、受信チャンネルが B01 ~ B16 に設定されているパートを発音します (ホストセレクトスイッチが MIDI のとき)。
- MIDI OUT(アウト) 端子
MU1000 内部の設定や TO HOST 端子や USB 端子から入ってきた情報を出力する端子です。
MU1000 本体のデータを外部 MIDI 機器に送ったり、MU1000 をコンピューターの MIDI インターフェースとして使う場合に使用します。
- MIDI THRU(スルー) 端子
MIDI IN-A 端子から受信した情報をそのまま出力する端子です。MU1000 本体の情報は一切付加されません。外部 MIDI 機器から受けた情報を、さらに別の機器に送りたい場合に使用します。

② HOST SELECT(ホストセレクト) スイッチ

接続するコンピューターの種類や接続方法 (シリアル / USB) を設定します。(サポートマニュアル参照)

スイッチの切り替えは、MU1000 本体の電源を切った状態で行なってください。

③ TO HOST(トゥーホスト) 端子

MU1000 とコンピューターとを接続するための端子です。接続にはコンピューターの種類にあったシリアルケーブルをご使用ください。(P28)

④ DC IN(ディーシーイン) 端子

付属の電源アダプター PA-6 を接続する端子です。



- ・ 電源アダプターを接続する場合は必ず本体の電源がオフ (スタンバイ) になっていることを確認し、電源アダプターを DC IN 端子につないでから電源コンセントに接続してください。
- ・ 電源アダプターは必ず付属の PA-6 をお使いください。電流、電圧や極性の違う電源アダプターを使用すると故障の原因となります。また、長時間ご使用にならない場合は必ずコンセントから外してください。

⑤ OUTPUT(アウトプット) 端子 L、R

アンプ内蔵スピーカーやステレオシステムなどのオーディオ機器に接続するための端子です。
(P24)

⑥ INPUT(インプット) 端子 L、R

他の音源モジュールや CD プレーヤーなど、外部オーディオ機器を接続するための端子です。この端子から入力される信号に、エフェクトやイコライザーをかけることはできません。

⑦ USB 端子

USB ケーブルでコンピューターや USB ハブと接続するための端子です。

⑧ DIGITAL OUTPUT(デジタルアウトプット) 端子

MU1000 の音声信号をデジタルで出力し、MDなどに録音することができます。(INPUT 端子から入力された音は、DIGITAL OUTPUT 端子から出力されません。)

⑨ 電源コードフック

ここに、電源アダプターのコードを図のようにセットします。誤ってコードをひっかけた場合でも抜けにくくなります。

⑩ プラグインシステム拡張スロット

プラグインボードを接続するためのスロットです。通常はフタが銀色のネジで固定されています。プラグインボードを接続する場合は、フタを外して作業を行います。(P141)

出荷時は少しかためにネジが締めてあります。マイナスドライバーで1度ネジを少しゆるめると、手でネジを締めたり緩めたりできるようになります。

第 1 章

MU1000 を使ってみよう

音を出す準備と、MU1000 の代表的な使い方について説明します。
はじめにお読みください。

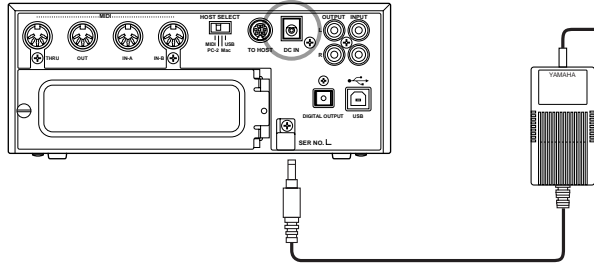
1. 音を出す準備	22
(1) 電源について	22
電源の準備	22
電源を入れる / 切る	22
(2) オーディオ機器と接続する	23
ヘッドフォンで音を聞くには	23
スピーカーから音を出すには	24
CD プレーヤーと本体の音とをミックスするには	24
A/D INPUT 端子を使う	25
MU1000 の音を MD に録音する	25
(3) デモソングを再生する	26
2. コンピューターミュージックの音源として使う	27
(1) コンピューターと接続する	27
USB 端子を使って接続する	27
TO HOST 端子を使って接続する	28
MIDI 端子を使って接続する	29
(2) 曲を再生する	30
(3) MU1000 を操作する	30
音色 (ボイス) を変えてみる (バンクナンバー、プログラムナンバー)	30
音を聴いてみる (オーディション機能)	32
音量を変えてみる (ボリューム)	33
音の定位を変えてみる (パン)	33
残響 (リバーブ) の深さを変えてみる (リバーブセンド)	33
音程を変えてみる (ノートシフト)	34
全パートの残響 (リバーブ) の深さを調節する (リバーブリターン)	34
特定のパートにディストーションをかける (インサージョンエフェクト)	35
曲のジャンルに合わせて音を補正する (マルチ EQ)	36
(4) MIDI を使って MU1000 の設定を変更する	36
MIDI を使って音色 (ボイス) を切り替える	36
MIDI を使って音量 (ボリューム) を切り替える	37
(5) MU1000 に別の MIDI 音源を接続する	37
HOST SELECT スイッチが USB、PC-2、Mac の場合	37
HOST SELECT スイッチが MIDI の場合	37
3. キーボードの拡張音源として使う	38
(1) キーボードと接続する	38
(2) パフォーマンス (音色) を使ってみる	38
サウンドモジュールモードを PFM (パフォーマンス) に切り替える	38
いろいろなパフォーマンス (音色) を聞いてみる	39

1. 音を出す準備

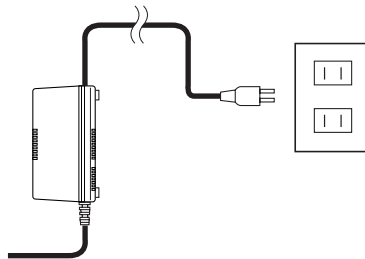
(1) 電源について

電源の準備

1. 本体の電源が切れている (スタンバイになっている) ことを確認し、同梱の電源アダプター (PA-6) を本体リアパネルの DC IN 端子に接続してください。

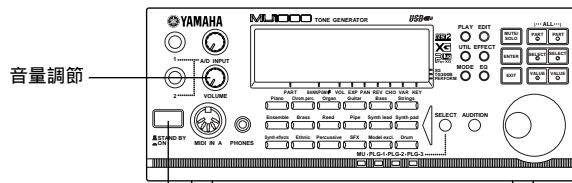


2. 電源アダプターをコンセントにつないでください。



電源を入れる / 切る

1. MU1000 と周辺機器が正しく接続されていることを確認してください。また、オーディオ機器のボリュームを下げてください。(オーディオ機器との接続については 23 ページを、コンピューターやキーボードとの接続については、使い方に応じて 29、38 ページをご覧ください。)
2. コンピューター MU1000 MIDI キーボードの順に電源を入れてください。



STAND BY/ON スイッチ (押すごとに電源オン/オフが切り替わる)



MU1000 の電源を入れてから起動するまでに、少々時間がかかります。

3. オーディオ機器の電源を入れ、MU1000 のボリュームとオーディオ機器のボリュームを最適な位置に調節してください。



音量を調節するには、デモソング (P26) を再生しながら行うと便利です。

4. MU1000の電源を切るときは、オーディオ機器の電源を切るかボリュームを下げてから切ります。

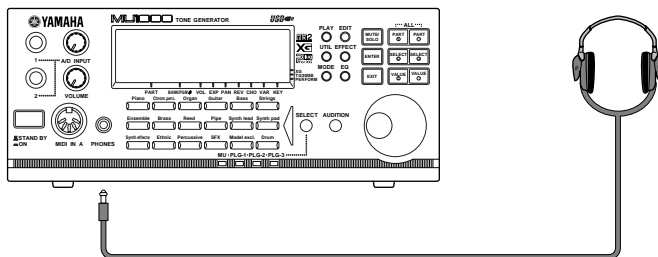


MU1000 はシステムセットアップやマルチモード、パフォーマンスモードのデータを保存するためにバックアップバッテリーを内蔵しています。バックアップバッテリーが少なくなってくると「Battery Low!」と表示され、さらにバッテリーの寿命がくると内部データは消えてしまいます。このような場合は、大切なデータをダンプアウト操作 (P103) でコンピューターやMIDI データファイラー-MDF3 に保存した上で、お買い上げの楽器店、または巻末に記載のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバッテリーの交換をお申し付けください。

(2) オーディオ機器と接続する

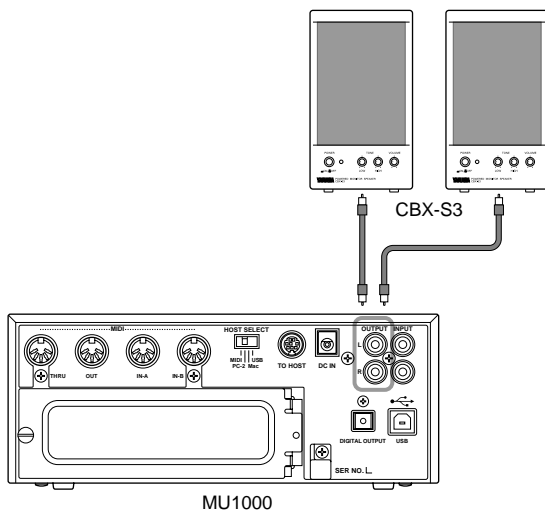
ヘッドフォンで音を聞くには

- ・ フロントパネルの PHONES 端子にヘッドフォンのプラグを接続します。
- ・ ヘッドフォンは、インピーダンス 8 ~ 150 Ω で、ステレオミニプラグ付きのものをお使いください。
- ・ ヘッドフォンの音量はボリュームつまみで調節します。
- ・ ヘッドフォンを接続した場合でも、リアパネルの OUTPUT 端子からは音が出力されます。



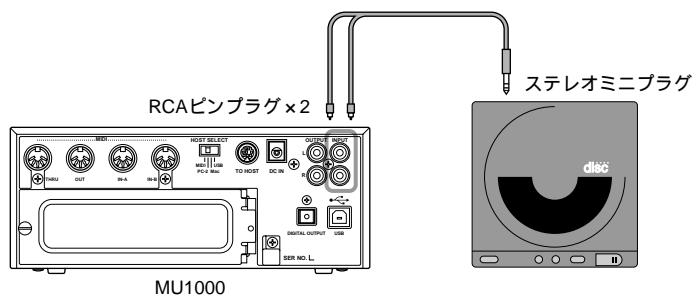
スピーカーから音を出すには

- ・リアパネルの OUTPUT 端子をアンプ内蔵スピーカー（ヤマハ CBX-S3 など）やオーディオ装置などに接続します。
- ・MU1000 の OUTPUT 端子は RCA ピンプラグです。接続する機器にあったケーブルをご用意ください。



CD プレーヤーと本体の音とをミックスするには

- ・リアパネルの INPUT 端子に CD プレーヤーを接続します。
- ・MU1000 の INPUT 端子は RCA ピンプラグです。接続する機器にあったケーブルをご用意ください。CD プレーヤーがステレオミニプラグの場合は、ステレオミニプラグ RCA ピンプラグ × 2 のケーブルが必要です。



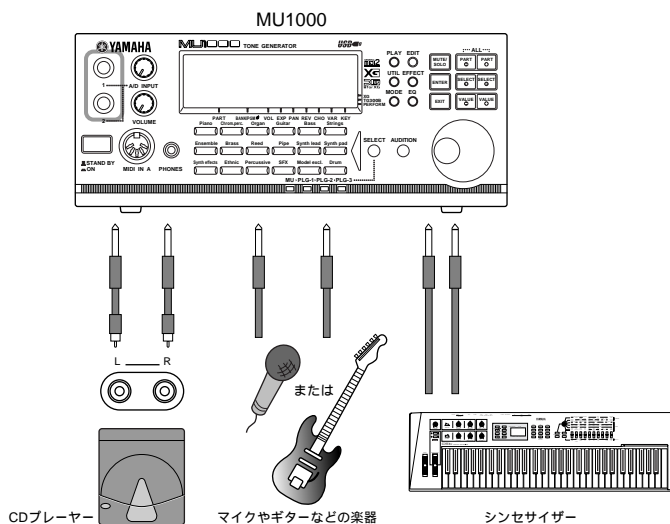
INPUT 端子に出力された音は、DIGITAL OUTPUT 端子からは出力されません。また、フロントパネルの VOLUME つまみで調整することができません。

A/D INPUT 端子を使う

- ・フロントパネルの A/D INPUT 端子には、マイクやギター、ベースなどの出力レベルの低い楽器から、キーボードやオーディオ機器のような出力レベルの高い装置まで、さまざまなアナログ信号を入力できます。
- ・この端子を通して MU1000 に入力された信号は、16 ビット A/D 変換された後、内蔵のエフェクトをはじめ、イコライザーやボリューム、パンなどのデジタルエフェクト処理を受け、MU1000 本体の音とミックスされてリアパネルの OUTPUT 端子、DIGITAL OUTPUT 端子およびヘッドフォン端子から出力されます。
- ・接続には、モノラル標準プラグを使用します。

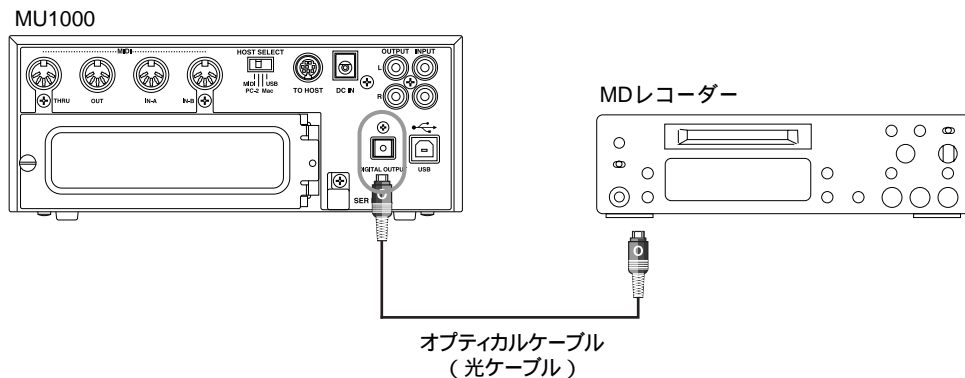


- ・入力ソースの設定 (P65) を誤ると、耳を痛めたりオーディオ機器が破損したりします。十分にご注意ください。
- ・A/D INPUT 端子にプラグを接続するときは、必ず A/D INPUT VOLUME つまみを最小に絞ってから行ってください。



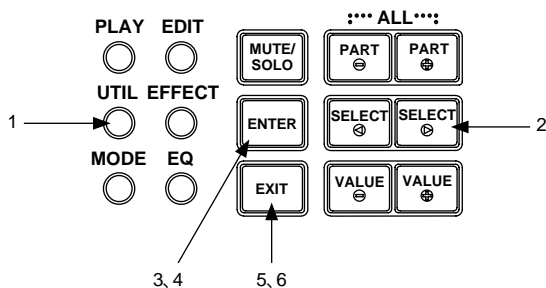
MU1000 の音を MD に録音する

- ・リアパネルの DIGITAL OUTPUT 端子に MD レコーダーを接続します。
 - ・MU1000 の DIGITAL OUTPUT 端子は光アウト端子です。接続する機器にあったケーブルをご用意ください。
- ポータブル MD レコーダーをお使いの場合は、光ミニプラグ 光デジタルプラグのケーブルが必要です。

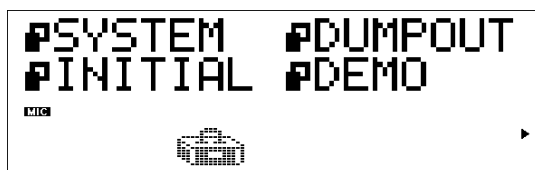


(3) デモソングを再生する

MU1000 はさまざまな機能を十分に活かしたデモソングを内蔵しています。このデモソングを聞いてみましょう。



1. [UTIL] ボタンを押して、ユーティリティモードに入ります。



2. [SELECT ◀▶] ボタンを押して、「DEMO」にカーソルを移動します。
3. [ENTER] ボタンを押して DEMO の画面を表示します。
4. [ENTER] ボタンを押すとデモソングの再生が始まります。ボリュームつまみを使って適当な音量に調節してください。
5. デモソングの再生を中止するには、[EXIT] ボタンを押します。
6. もう一度 [EXIT] ボタンを押すと、ユーティリティモードのサブモードのメニューに戻ります。



デモソングを再生する際、A/D INPUT 端子は機能しません。



デモソングを再生すると、システムセットアップとマルチパートエディットなど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 (P103) でコンピューターや MIDI データファイル MDF3 に保存してください。

デモソングについて

「A Phoenix To The 21st Century」

よりパワーアップされた数々のプラス系音色、そしてインサクションエフェクトを縦横無尽に駆使しています。リードギターのサウンドは、新音色である Old Sample というアコースティックギターを元に、ほとんどすべての歪み感がインサクションエフェクトにより作成されております。

各々の音楽アイディアにおいては、あえてスタンダードなアレンジのみを施すにとどめました。ゆえに、全てのスペックに妥協のない、音源の基本クオリティの充実ぶりが強調されることでしょう。

MU1000 を前にすれば、曲作りの上でもはや「DTM 音源だから」という発想が全く必要なくなった様です。

有限会社プレスト
作曲、制作 大平勇

2. コンピューターミュージックの音源として使う

MU1000 とコンピューターを接続すると、MU1000 を最大 64 パートのコンピューターミュージック音源として使うことができます。ここでは、MU1000 をコンピューターミュージックの音源として使う方法について説明します。あらかじめ、「1. 音を出す準備」(P22) に従って音が出る状態にしてください。

(1) コンピューターと接続する

はじめに、MU1000 とコンピューターを接続しましょう。MU1000 とコンピューターの接続方法には、USB 端子、TO HOST 端子、MIDI 端子のそれぞれの端子を使って接続する 3 つの方法があります。



MIDI 端子を使って接続する方法は、お使いのコンピューターに対応した MIDI インターフェースを別途購入する必要があります。

USB 端子を使って接続する

コンピューターの USB 端子と MU1000 の USB 端子を USB ケーブルで接続する方法です。詳しい接続方法については付属の「サポートマニュアル」をご覧ください。



USB に関するご注意

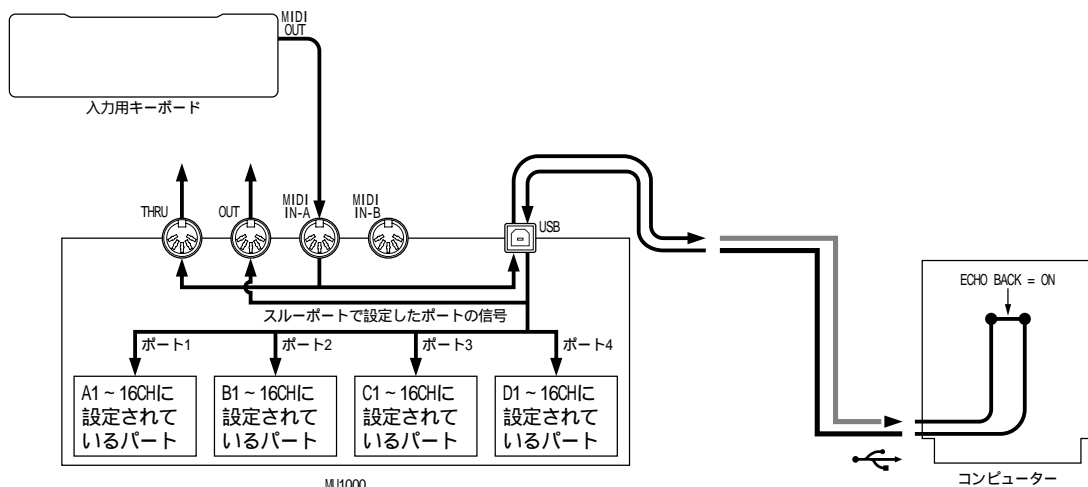
以下の状態で MU1000 の電源オン / オフまたは USB ケーブルの抜き挿しをすると、コンピューターがハングアップしたり、MU1000 の機能が停止したりする恐れがあります。

- ・ デバイス認識中またはドライバロード中
- ・ OS 起動中または終了途中
- ・ サスペンド (スリープ) 中
- ・ MIDI アプリケーションが起動している状態

また、以下の行為をすると、同様にコンピューターがハングアップしたり、MU1000 の機能が停止したりする恐れがあります。

- ・ 頻繁な電源のオン / オフやケーブルの抜き挿し
- ・ MIDI データ転送中の省電力 (スリープ) モードへの移行、レジューム
- ・ MU1000 が電源オンの状態でのケーブルの抜き挿し
- ・ 大量にデータが流れている状態での MU1000 の電源オン / オフ、コンピューターの起動、またはドライバのインストール

MIDI 情報の流れ





- ・MIDI IN A 端子で受信したデータは、音源を通らずに USB 端子からコンピューターに送られます。MIDI IN A 端子で受信したデータで音源を鳴らすためには、コンピューターのスルー機能 (エコーバック機能) をオンしておく必要があります。スルー機能 (エコーバック機能) とは、コンピューターの USB 端子から入ってきた信号を、再び USB 端子から出力する機能です。
- ・ポート信号に対応したソフトを使えば、MU128 の 64 パートをすべて発音させることができます。しかも、MIDI OUT 端子に音源を接続した上で、スルーポートでポート 5 ~ 8 を指定すると、さらに 16 パートの演奏を加え、合計 80 パートの演奏を再生することができます。

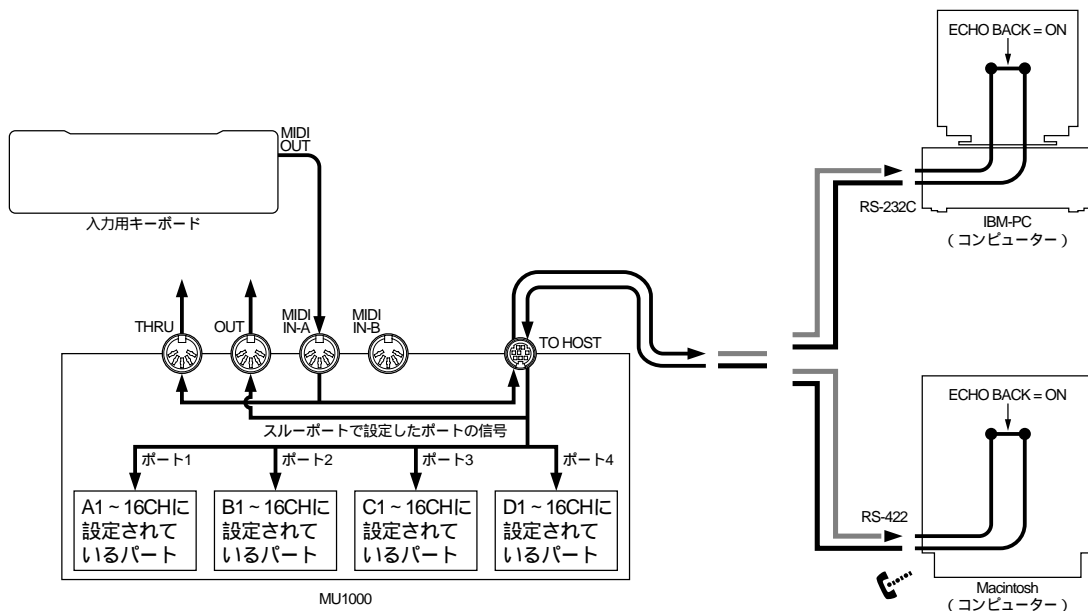
TO HOST 端子を使って接続する

MU1000 の TO HOST 端子とコンピューターのシリアル端子を、専用のケーブルで接続する方法です。詳しい接続方法については付属の「サポートマニュアル」をご覧ください。



- ・接続後、電源を入れる際はコンピューター MU1000 (MIDI キーボード) の順に入れてください。
- ・MIDI キーボードなどの外部 MIDI 機器は必ず MIDI IN-A 端子に接続してください。MU1000 は、MIDI IN-A 端子をリアとフロントの両方に装備していますが、どちらの端子を使うのかを設定する必要があります。出荷時は、リアの端子が有効になっているため、フロントの端子を使う場合は、第 3 章の「5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)」(P99) を参照して、切り替えを行ってください。
- ・Macintosh シリーズをお使いの場合は、アプリケーションソフト側で MIDI インターフェースのクロックを必ず 1MHz に設定してください。

MIDI 情報の流れ



- ・MIDI IN-A 端子で受信したデータは、音源を通らずに TO HOST 端子からコンピューターに送られます。MIDI IN-A 端子で受信したデータで音源を鳴らすためには、コンピューターのスルー機能 (エコーバック機能) をオンしておく必要があります。スルー機能 (エコーバック機能) とは、コンピューターのシリアル端子から入ってきた信号を、再びシリアル端子から出力する機能です。
- ・ポート信号に対応したソフトを使えば、MU1000 の 64 パートをすべて発音させることができます。しかも、MIDI OUT 端子に音源を接続した上で、スルーポートでポート 5 ~ 8 を指定すると、さらに 16 パートの演奏を加え、合計 80 パートの演奏を再生することができます。

MIDI 端子を使って接続する

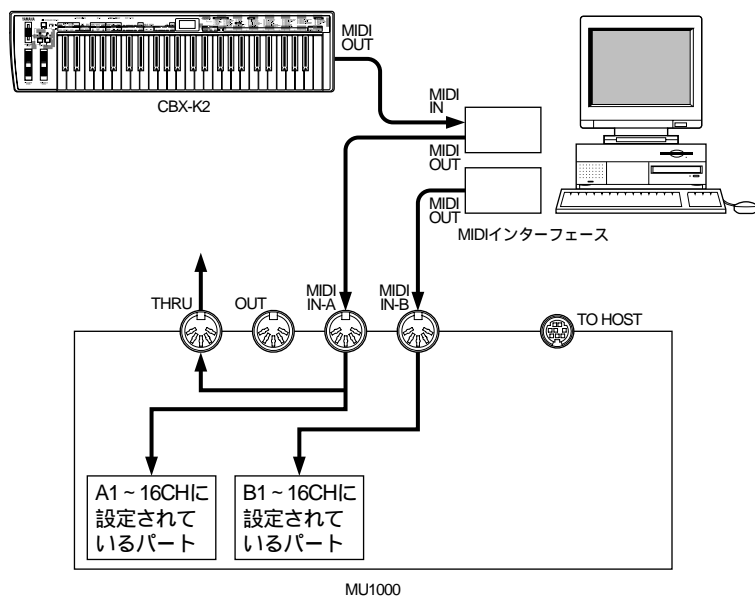
コンピューターに MIDI インターフェースを取り付けて、MU1000 の MIDI 端子と MIDI インターフェースとを接続する方法です。お手持ちのコンピューターに対応した MIDI インターフェースが別途必要になります。

詳しい接続方法については付属の「サポートマニュアル」をご覧ください。



- ・ MU1000 は、MIDI IN-A 端子をリアとフロントの両方に装備していますが、どちらの端子を使うのかを設定する必要があります。出荷時は、リアの端子が有効になっているため、フロントの端子を使う場合は、第 3 章の「5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)」(P99)を参照して、切り替えを行ってください。
- ・ Macintosh シリーズをお使いの場合は、アプリケーションソフト側でご使用になる MIDI インターフェースの設定に合わせて MIDI インターフェースのクロックを設定してください。

MIDI 情報の流れ



- ・ IN-A で受信したデータは A1 ~ 16 チャンネルに設定されているパートを、IN-B で受信したデータは B1 ~ 16 チャンネルに設定されているパートを再生します。
- ・ 再生できるパート数は 32 までです。

(2) 曲を再生する

ここでは、同梱の CD-ROM に収められている XGworks lite を使って曲を再生する手順を説明します。はじめに、同梱の XGworks の取扱説明書を参考にして XGworks lite およびドライバーを同梱の CD-ROM からインストールしてください。

次に、CD-ROM 中の任意のデモソングデータを読み込み、再生します。



- ・音が鳴らない場合は、オーディオ機器との接続や本体とオーディオ機器の音量などを確認してください。また、ディスプレイのベロシティ表示が動かない場合は、コンピューターと MU1000 の接続や HOST SELECT スイッチの設定、XGworks (lite) のドライバーの設定などを確認してください。
- ・サウンドモジュールモード (P44) が PFM (パフォーマンス) のときは正しく再生されません。他のモードに切り替えてから再生してください。
- ・ディスプレイの表示が図と異なる場合は、[PLAY] ボタンを何度か押して、表示を切り替えましょう。



曲を再生すると、曲のはじめの位置で MU1000 のディスプレイがさまざまに変化します。これは、曲のはじめに音源をセットアップするためのデータが入力されていて、そのデータを MU1000 が受信して設定を変えていることを示しています。このように、ある曲に必要な音源の設定を、曲のはじめに MIDI データとして挿入する方法が一般的に取られています。この MIDI データはセットアップデータと呼ばれています。セットアップデータには、XG システムオン (音源を初期化するデータ) やパートごとの音色や音量、エフェクトの深さを設定するデータなどが含まれています。

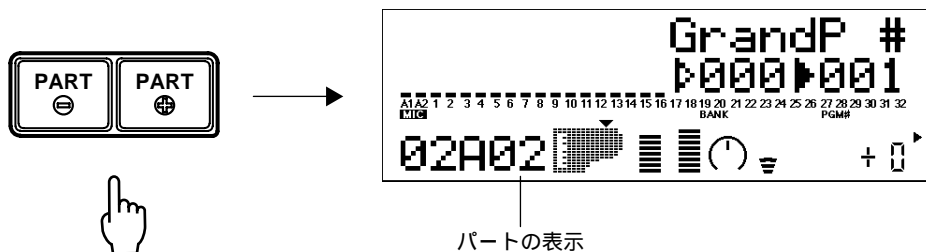
(3) MU1000 を操作する

曲を再生しながら、MU1000 を操作してみましょう。曲が終わったら、もう一度はじめから再生しましょう。そのとき、セットアップ小節を再生すると設定が初期化されてしまうので、セットアップ小節のあとから再生するようにしましょう。

音色 (ボイス) を変えてみる (バンクナンバー、プログラムナンバー)

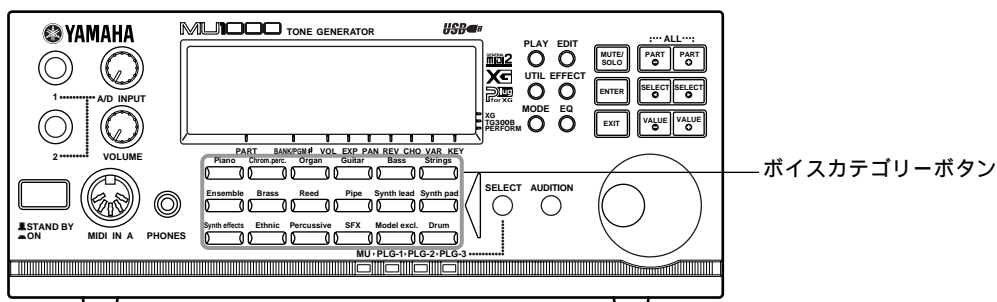
パートごとにボイス (音色) を切り替えてみましょう。

1. [PART] を押して、パートを指定します。

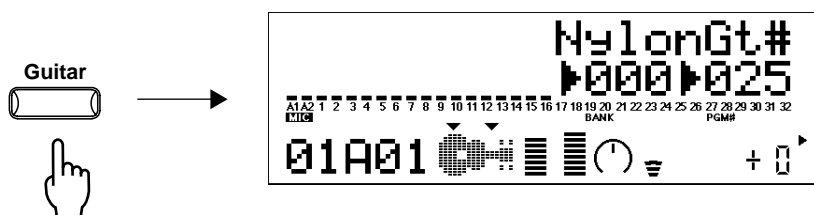


2. ボイスカテゴリーボタンから、選択したいボイス(音色)のカテゴリーを押します。

各ボイスカテゴリーの先頭のボイス(音色)(バンクナンバー、プログラムナンバーの最も若いボイス)が選択されます。



- たとえば、ボイスカテゴリーボタンの [Guitar] を押すと、下記のように「NylonGt#」が選択されます。



ボイスカテゴリーボタンは、それぞれ次の音色に対応しています。

Piano	アコースティックピアノやエレピなど、ピアノの音色
Chrom.perc.	マリンバやビブラフォンなど、音階付きのパーカッションの音色
Organ	ロックオルガン、パイプオルガン、アコーディオンなど、オルガンの音色
Guitar	アコースティックギターやディストーションギターなど、ギターの音色
Bass	フレットレスベースやウッドベースなど、ベースの音色
Strings	バイオリンやチェロなどの弦楽器とハーブ、ティンパニなどの音色
Ensemble	ストリングスアンサンブルの音色
Brass	トランペットやトロンボーンなどの金管楽器とブラスアンサンブルの音色
Reed	サクソやクラリネットなどのリード楽器の音色
Pipe	フルートやリコーダー、尺八などのエアリード楽器(空気の渦で発振する楽器)の音色
Synth lead	シンセリード系の音色
Synth pad	シンセパッド系の音色
Synth effects	効果音系の音色(音階付きで演奏できるもの)
Ethnic	民族楽器の音色
Percussive	パーカッションの音色
SFX	効果音系の音色
Model excl.	MU100 シリーズで追加された音色バンクに含まれる音色 (MODEL EXCLUSIVE VOICE)
Drum	ドラムキットと SFX キット



プラグインボードを [SELECT] ボタンで選んだ場合、Model excl. のカテゴリーは、XG に含まれないそのボード固有のボイスのカテゴリーになります。

3. [VALUE \ominus / \oplus]ボタンやダイヤルを操作して、カテゴリーに含まれる中から目的のボイスを選びます。

[VALUE \ominus / \oplus] ボタンやダイヤルを操作すると、カテゴリーに含まれるボイスがプログラムナンバーとバンクナンバーの若いものから順に表示されます。すべてのボイスが表示されると、再びカテゴリー内の最も若いボイスに戻ります。



同様の手順で、他のパートの音色も変更してみましょう。



MU1000 には、性格の異なる次の 2 種類のボイス (音色) マップが内蔵されています。
 MU basic(MU ベーシック)..... MU2000/1000/128およびMU100シリーズ以外のXG音源との互換性を重視した音色マップ。
 MU100Native(MU100 ネイティブ)..... 一部の音色のウェーブを最新のものに置き替えることで、音色をグレードアップさせた音色マップ。
 出荷時はこちらが選択されています。

この 2 種類のボイスマップは音色の並びや音色数などはまったく同じなのですが、一部の音色について音の性格が大きく変わっているため、同じ曲を再生してもバランスやイメージが変わってしまう場合があります。

他の XG 音源で作成した曲を再生するときは音色マップを「MU basic」にするなど、状況に応じて 2 つのマップを切り替えながらお使いください。

マップの切り替え方については、第 3 章の「5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)」(P102)を参照してください。

音を聴いてみる (オーディション機能)

[AUDITION] を押すと、現在選ばれている音色を試聴することができます。

AUDITION



このとき発音するノートナンバーは、ユーティリティモードの AdtnVcNote (パートモードがノーマルモードの時) または AdtnDrNote (パートモードがドラムモードの時) で設定します。ペロシティは AdtnVlcty で設定します。(P99 ~ 100)

また、MU1000 の状態によって、機能が以下のように変わります。

- サウンドモジュールモードが XG/TG300B のとき
 - ・ 基本的に、現在選択されているパートの音色を発音します。
 - ・ エフェクトモードのバリエーション (VarConnect=INS) またはインサクション 1 ~ 4 のエディット画面では、VarPart および InsPart に割り当てられている音色を発音します。
 - ・ ドラムセットアップエディット画面では、現在選択されているインストを発音します。
- サウンドモジュールモードが PFM のとき
 - ・ 基本的に、PFM Rcv Ch (P99) で設定されているチャンネルにノートオン信号を送信します。

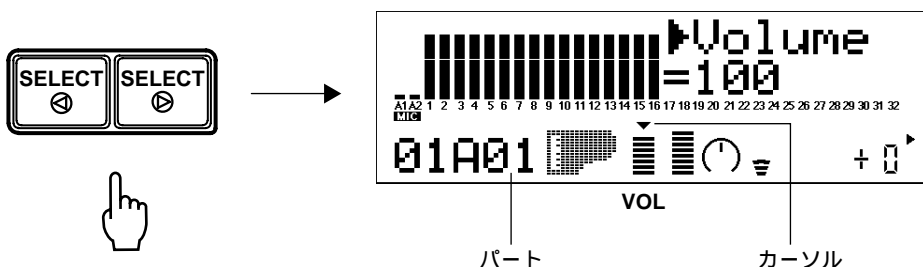


- ・ユーティリティモードのデモ画面では、オーディション機能は使用できません。
- ・外部 MIDI 機器によるプラグインボード音色の発音中に [AUDITION] を押すと、プラグインボード音色の発音が止まります。
また、オーディション機能によるプラグインボード音色の発音中は、MIDI キーボードなど外部 MIDI 機器でのコントロールはできません。

音量を変えてみる (ボリューム)

ボリュームでは、パートごとの音量バランスを設定します。たとえば、メロディやベースは大きく、ピアノやギターは小さくというように調節します。

[SELECT ◀/▶] を押してカーソルを VOL に移動し、[PART ◀/▶] で設定するパートを選択してから、[VALUE ◀/▶] またはダイヤルで音量を設定します。

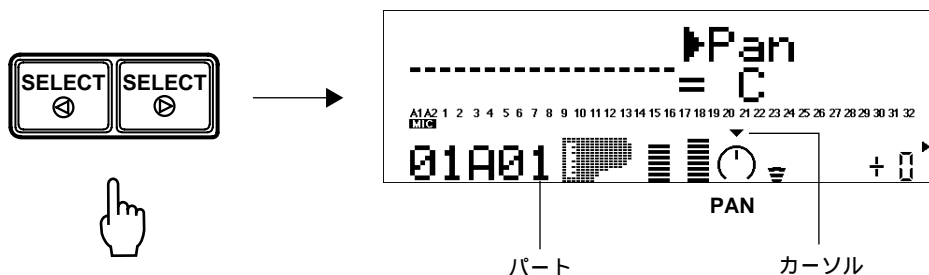


音の定位を変えてみる (パン)

パンでは、ステレオ再生したときの音の定位をパートごとに設定します。たとえば、メロディやベースは中央、ピアノは右、ギターは左というように調節します。

[SELECT ◀/▶] を押してカーソルを PAN に移動し、[PART ◀/▶] で設定するパートを選択してから、[VALUE ◀/▶] またはダイヤルでパンを設定します。

C で中央、R は右、L は左で、R や L の数値が大きいくほど音は端に移動します。L63 からさらに [VALUE ◀] を押すと Rnd(ランダム) になり、音が鳴るたびに定位がランダムに左右に飛び交う特殊な効果になります。



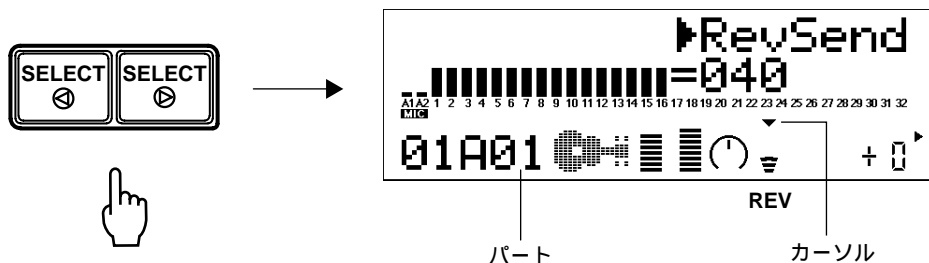
リバーブやコーラスが深くかかるように設定しているパートでは、パンを変更しても効果が確認しにくくなります。その場合は、次に説明するリバーブセンドやコーラスセンドを 0 に設定してみてください。

残響 (リバーブ) の深さを変えてみる (リバーブセンド)

リバーブセンドでは、リバーブの深さをパートごとに設定します。リバーブを深くすると、音に広がりや奥行きが生まれ、ホールで演奏を聴いているような効果が得られます。ただし、深くかけすぎると音がぼやけたり、リズムが不明確になります。たとえば、ベースやドラムは浅く、ギターやストリングスは深くというように調節します。

[SELECT ◀/▶] を押してカーソルを REV に移動し、[PART ◀/▶] で設定するパートを選択してから、[VALUE ◀/▶] またはダイヤルでリバーブセンドを設定します。

出荷時はすべてのパートが 40 に設定されているので、これを基準にして各パートの深さを調節しましょう。

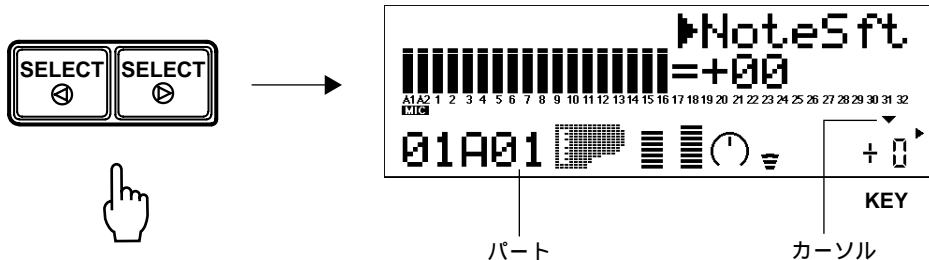


音の広がり (コーラス) を変える場合は、同様にコーラスセンドを調節します。

音程を変えてみる (ノートシフト)

ノートシフトでは、パートごとの音程を設定します。たとえば、メロディやコーラスパートのオクターブ関係を調節するときに使います。

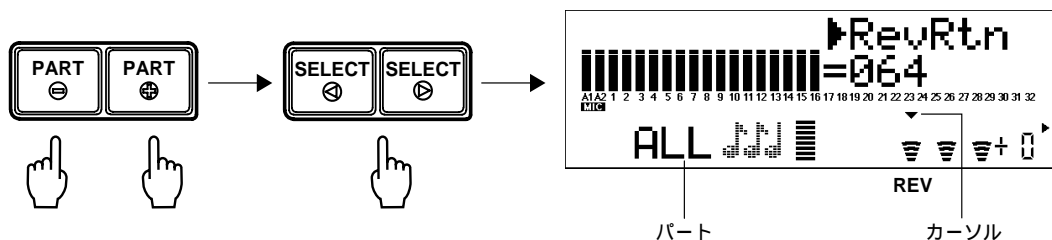
[SELECT ◀/▶] を押してカーソルを KEY に移動し、[PART ◀/▶] で設定するパートを選択してから、[VALUE ◀/▶] またはダイヤルでノートシフトを設定します。



全パートの残響 (リバーブ) の深さを調節する (リバーブリターン)

リバーブリターンでは、全パートにかかる残響 (リバーブ) の深さを一度に調節します。

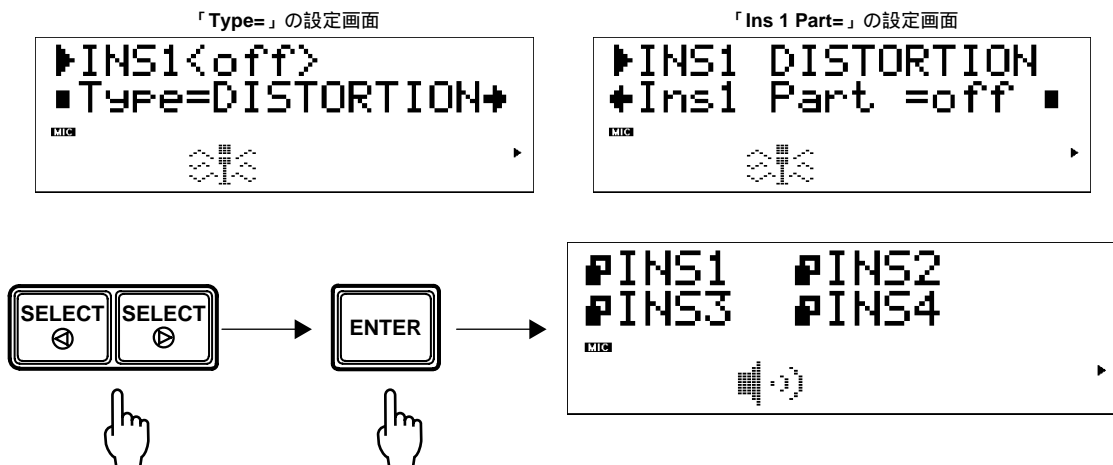
[PART ◀] ボタンと [PART ▶] ボタンを同時に押してマルチオールパートコントロール (全パートに共通の設定を行う状態) に入り、[SELECT ◀/▶] を押してカーソルを REV に移動してから、[VALUE ◀/▶] またはダイヤルでリバーブリターンを設定します。



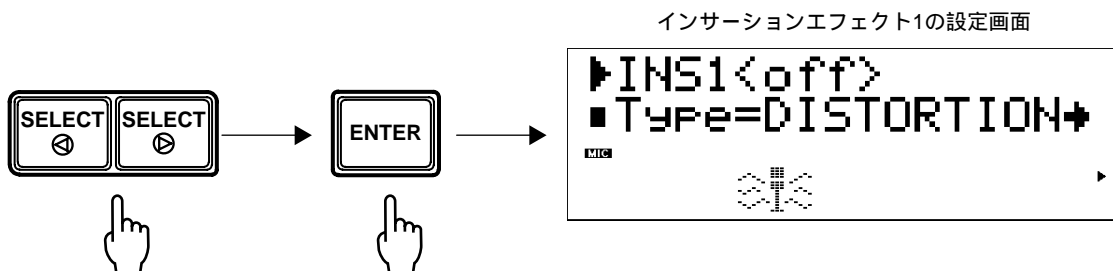
特定のパートにディストーションをかける (インサージョンエフェクト)

インサージョンエフェクト 1 ~ 4 は、リバーブやコーラスとは異なり、特定のパートだけに効果をかけるエフェクトです。ディストーションは、インサージョンエフェクト 1 ~ 4 を使ってかけるのが一般的です。

[EFFECT] ボタンを押してエフェクトのメニュー画面を出し、[SELECT ◀/▶] を押してカーソルを「INS」に移動してから [ENTER] ボタンを押してインサージョンエフェクト 1 ~ 4 の選択画面を表示します。

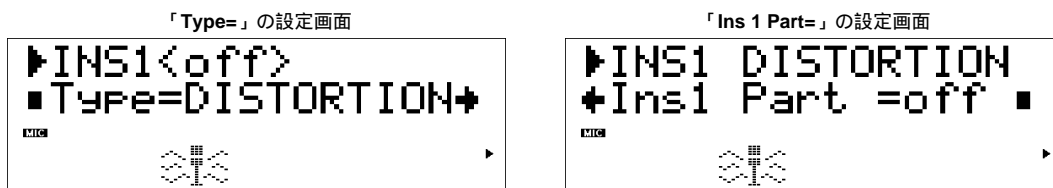


[SELECT ◀/▶] を押してカーソルを「INS1」に移動してから [ENTER] ボタンを押してインサージョンエフェクト 1 の設定画面を表示します。



[SELECT ◀/▶] を押して「Type=」を表示し、[VALUE ◀/▶] またはダイヤルで「DISTORTION」を選択します (出荷時は DISTORTION が選択されています)。

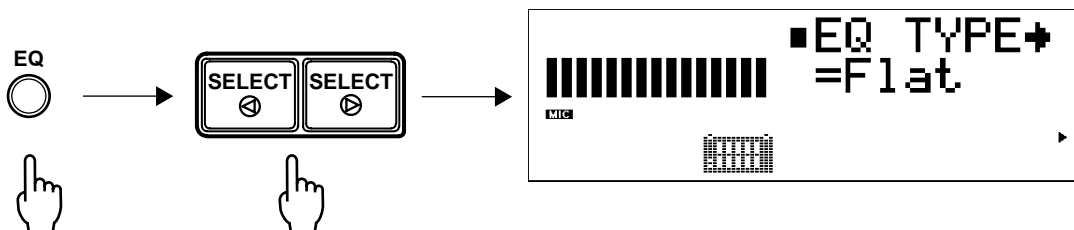
続いて [SELECT ◀/▶] を押して「Ins1 Part=」を表示し、[VALUE ◀/▶] またはダイヤルでディストーションをかけたいパートの番号を設定します。



曲のジャンルに合わせて音を補正する (マルチ EQ)

マルチ EQ では、音域ごとの音量を調節することで曲に合わせて音を補正します。たとえば、低音域を強調することで音に迫力を出したり、高音域を強調して音に張りを出したりします。

[EQ] ボタンを押してマルチ EQ の設定状態に入ってから、[SELECT ◀▶] を何度か押して「EQ TYPE」の画面を表示し、[VALUE ◀▶] またはダイヤルで EQ のタイプを選択します。



マルチ EQ には 5 つの EQ タイプがプリセットされています。

Flat (フラット).....EQ が機能していない状態です。

Jazz (ジャズ).....中音域を少し持ち上げ、低音域、高音域を少し押さえ気味にした EQ 設定です。アコースティック楽器で構成されたジャズに適しています。

Pops (ポップス).....低音域と高音域を持ち上げて音にメリハリをつけて、その上でボーカルが通るように中音域を持ち上げています。ボーカルの入ったポップス系の曲に適しています。

Rock (ロック).....低音域と高音域を持ち上げ、中音域をへこませて、音に迫力を出しています。音に迫力が欲しいときにはこの EQ タイプを選択しましょう。

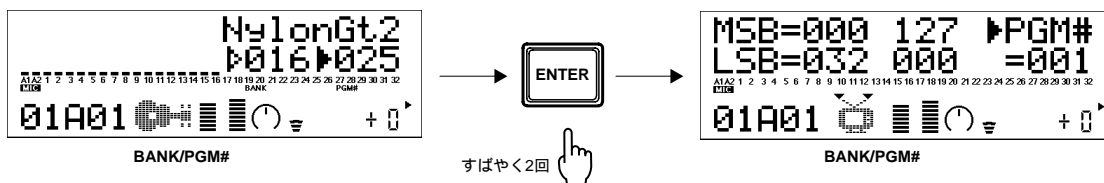
Concert (コンサート).....比較的通りにくい低音域を少し持ち上げ、高音域を気持ち下げることで、フラットな音を作っている EQ タイプです。

(4) MIDI を使って MU1000 の設定を変更する

コンピューター上のシーケンスソフトから MU1000 の設定を変更するには、そのための MIDI データをシーケンスソフトに挿入する必要があります。ここでは、MU1000 の「ショー機能」(MIDI 情報を表示する機能)を紹介して、シーケンスソフトから MU1000 をコントロールする方法を説明します。

MIDI を使って音色 (ボイス) を切り替える

前項の「音色 (ボイス) を変えてみる」の方法で音色を変更してから、[ENTER] ボタンをすばやく 2 回続けて押します。すると、ショー機能により音色を変更するための MIDI データが表示されます。



上記の図では、次の MIDI データが表示されています。

コントロールチェンジ# 000 000

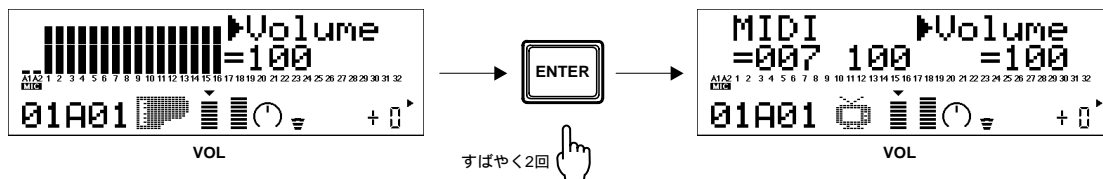
コントロールチェンジ# 032 016

プログラムナンバー 025

この 3 種類の MIDI データを挿入すると、MIDI を使って音色を切り替えることができます。

MIDI を使って音量 (ボリューム) を切り替える

前項の「音量を変えてみる (ボリューム)」でボリュームを変更してから、[ENTER] をすばやく 2 回続けて押します。すると、ボリュームを設定するための MIDI データが表示されます。



次のデータを挿入すればよいことがわかりました。

コントロールチェンジ 007 100

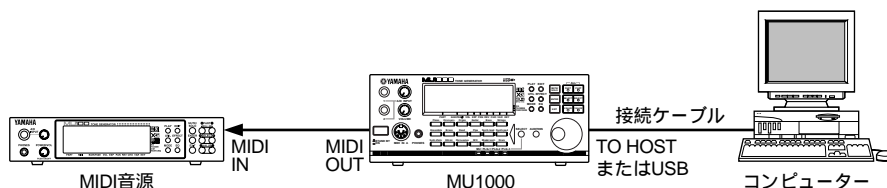
パンやリバーブセンド、ノートシフトなどについても上記と同じ方法で MIDI データを確認することができます。

(5) MU1000 に別の MIDI 音源を接続する

ここでは、MU1000 の MIDI OUT 端子や MIDI THRU 端子に別の MIDI 音源を接続して鳴らす方法を説明します。必要に応じてお読みください。

HOST SELECT スイッチが USB、PC-2、Mac の場合

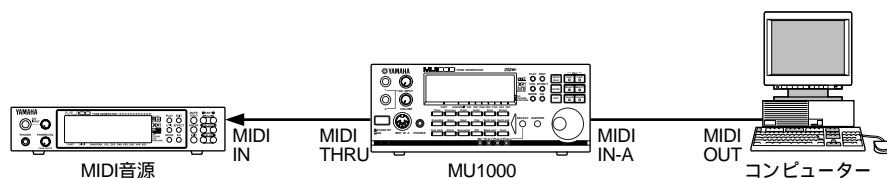
MIDI 音源の MIDI IN 端子と MU1000 の MIDI OUT 端子を接続します。



- ・「TO HOST 端子を使って接続する」や、「USB 端子を使って接続する」で示したように、コンピューターから送られてきたデータは TO HOST/USB 端子から入って MIDI OUT 端子から出力されます。
- ・TO HOST/USB 端子から送られてきたすべてのデータが MIDI OUT 端子から出力されるわけではなく、スルーポート (P101) で設定したポートの信号だけが出力されます。
- ・スルーポートの設定によって、MIDI 音源に再生させるパートを選択することができます。たとえば、ポート 1 ~ 4 を指定するとそれぞれ A01 ~ 16 チャンネル、B01 ~ 16 チャンネル、C01 ~ 16 チャンネル、D01 ~ 16 チャンネルと同じ演奏が再生され、ポート 5 ~ 8 を指定すると MU1000 で発音していないパートを再生できます。

HOST SELECT スイッチが MIDI の場合

MIDI 音源の MIDI IN 端子と MU1000 の MIDI THRU 端子を接続します。



- ・「MIDI 端子を使って接続する」の図 (P29) で示したように、MIDI IN-A 端子から入力されたデータは MIDI THRU 端子から出力されます。
- ・MIDI IN-B 端子から入力されたデータは MIDI THRU 端子からは出力されません。

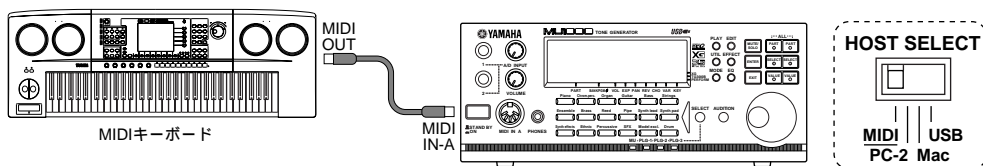
3. キーボードの拡張音源として使う

MU1000 とシンセサイザーなどのキーボードを接続すると、MU1000 をキーボードの拡張音源として使うことができます。MU1000 をキーボードの拡張音源として使う方法について説明します。

(1) キーボードと接続する

MU1000 の MIDI IN-A 端子と MIDI キーボードの MIDI OUT 端子を接続する方法です。

1. すべての機器の電源を切り、オーディオ機器と接続します。(P23)
2. MU1000 のリアパネルの HOST SELECT スイッチを「MIDI」に設定します。
3. MIDIケーブルを使って、MU1000 の MIDI IN-A 端子とキーボードの MIDI OUT 端子を図のように接続します。



- MU1000 をキーボードの拡張音源として使う場合、キーボードは MU1000 の MIDI IN-A 端子に接続してください。
- MU1000 は、MIDI IN A 端子をリアとフロントの両方に装備していますが、どちらの端子を使うかを設定する必要があります。出荷時は、リアの端子が有効になっているため、フロントの端子を使う場合は、第3章の「5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)」(P98)を参照して、切り替えを行ってください。

4. 電源を入れます。(P22)

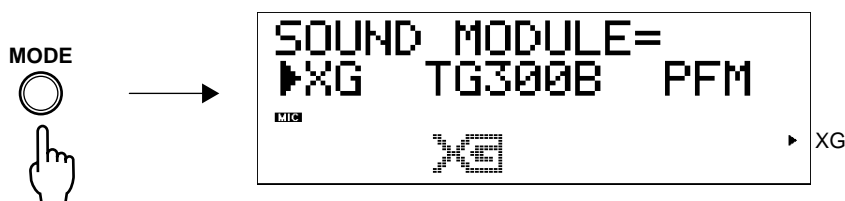
(2) パフォーマンス (音色) を使ってみる

サウンドモジュールモード (P44) を PFM (パフォーマンス) に切り替えると、MU1000 はキーボードの拡張音源 (シングル音源) (P50) として機能するようになります。この状態では、最大 4 つのパートを重ねて 1 つの音色とするパフォーマンスが使えるため、キーボードの拡張音源としての性能は大幅にアップします。ただし、複数のチャンネルを再生できないため、コンピューターミュージック用の音源としては使えなくなります。

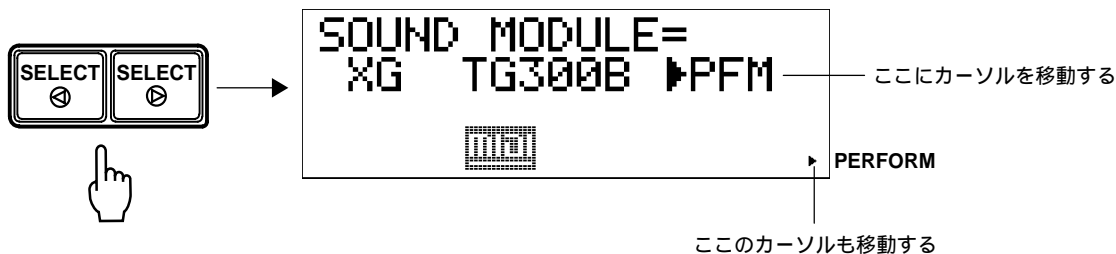
サウンドモジュールモードを PFM (パフォーマンス) に切り替える

次の手順でサウンドモジュールモードを切り替えてみましょう。

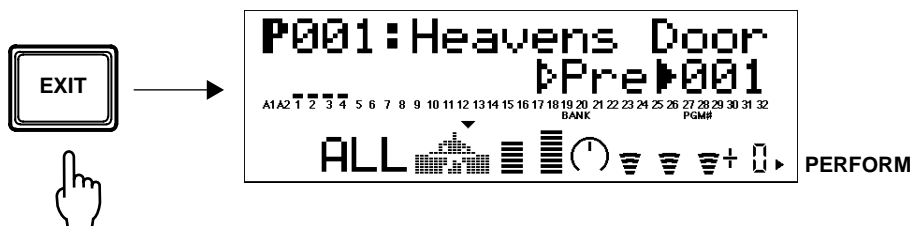
1. [MODE] ボタンを押して、サウンドモジュールモード画面を表示します。



2. SELECT [◀] / [▶] を押して「PFM」にカーソルを移動します。



3. [EXIT] ボタン (または [PLAY] ボタン) を押すとパフォーマンスプレイ画面が表示されます。

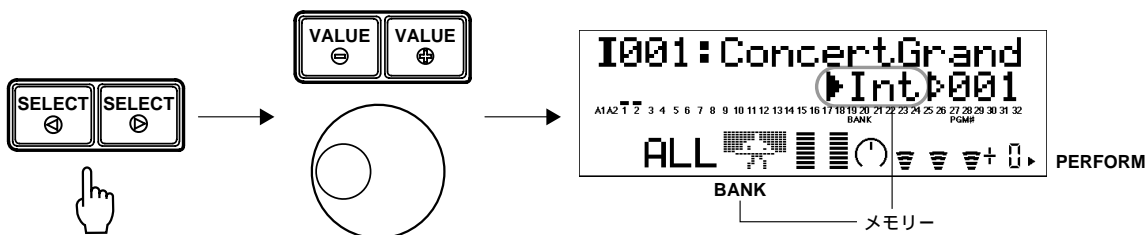


いろいろなパフォーマンス (音色) を聞いてみる

パフォーマンスを切り替えて、いろいろな音色を聞いてみましょう。

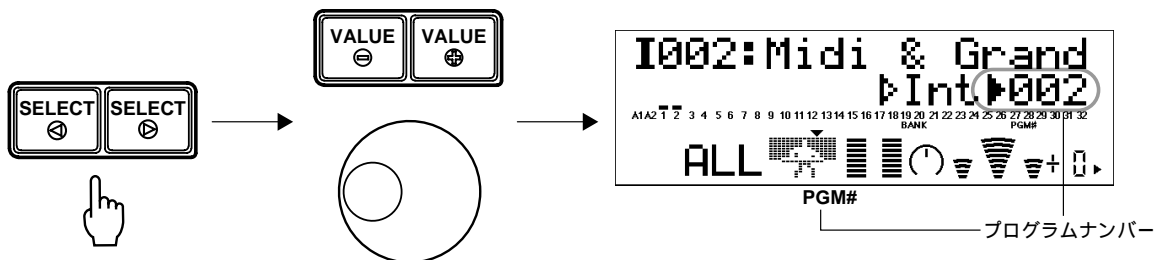
1. [SELECT [◀] / [▶]] を押してバンクにカーソルを移動し、[VALUE [◊] / [▲]] でメモリーを選択します。

Pre (プリセットメモリー) ではプリセットパフォーマンスが、Int (インターナルメモリー) ではインターナルパフォーマンスが選択できます。



2. [SELECT [◀] / [▶]] を押してプログラムナンバーにカーソルを移動し、[VALUE [◊] / [▲]] またはダイヤルでパフォーマンスを選択します。

パフォーマンスはプリセット、インターナルとも、1 ~ 100 の範囲で選択できます。パフォーマンスの中身については、リストブックを参照してください。





- ・音が鳴らない場合は、オーディオ機器との接続や本体とオーディオ機器の音量などを確認してください。
- ・ディスプレイのペロシティ表示が動かない場合は、キーボードからの MIDI 信号を受信していません。キーボードとの接続を確認してください。



- ・インターナルメモリーに他のパフォーマンスを保存するなどして、中身が書き替わってしまった場合は、初期化（ファクトリーセット）を実行するとインターナルパフォーマンスが出荷時の状態に戻ります。
このとき、インターナルメモリーに入っているパフォーマンスはすべて書き替わってしまいます。消したくないパフォーマンスがある場合は、初期化を実行する前に MIDI データファイラー MDF3 などに保存してください。
- ・サウンドモジュールモード (P44) が XG や TG300B でも、キーボードから MU1000 の音を鳴らすことができます

第 2 章

基礎知識

1. MIDI の基礎知識	42
(1) MIDI(ミディ) とは	42
(2) MIDI チャンネル	42
(3) マルチ音源とシングル音源	43
(4) パートとレシーブチャンネル	43
2. MU1000 の全体構成を知ろう	44
(1) 音源としての性格を切り替える (サウンドモジュールモード)	44
(2) MU1000 のモード構成 (サウンドモジュールモード = XG、TG300B)	45
(3) MU1000 のモード構成 (サウンドモジュールモード = PFM)	50
(4) MU1000 機能ツリー図	53
3. ボイス (音色) の分けと、パートの仕組み	54
(1) パートの仕組み	54
(2) ボイス (音色) とは	54
(3) ノーマルボイスとドラムボイス	54
(4) 最大同時発音数	55
(5) ボイスの管理方法	55
(6) パートモード	57
(7) ボイスの選択方法	58
4. エフェクトの仕組み	62
(1) MU1000 の内蔵するエフェクトの種類	62
(2) システムエフェクトとインサクションエフェクト	62
(3) エフェクトの接続	63
5. A/D パートの仕組み	65
(1) A/D パートの仕組み	65
(2) A/D パートでのバンクナンバーとプログラムナンバーの働き	65
6. 基本操作	66
(1) モード / サブモードの切り替え	66
(2) パートの変更	67
(3) パラメーターの選択	68
(4) 設定項目、数値の変更	68

1. MIDI の基礎知識

ここでは、MIDI についての基本的な知識を説明します。はじめからすべてを理解する必要はありませんが、知っていただくと MU1000 の構造を理解しやすくなります。

(1) MIDI(ミディ) とは

MIDI(ミディ) は、Musical Instrument Digital Interface の頭文字をとったもので、楽器どうしを接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですから、メーカーや楽器の種類が違って、データをやりとりすることができます。

MIDI によって、大きく 3 つのことが実現されます。

1 つめは、楽器のリモート演奏です。ある楽器を演奏することで、MIDI によって接続された他の楽器の音を鳴らしたり、音色を切り替えたりなどの操作が可能になります。

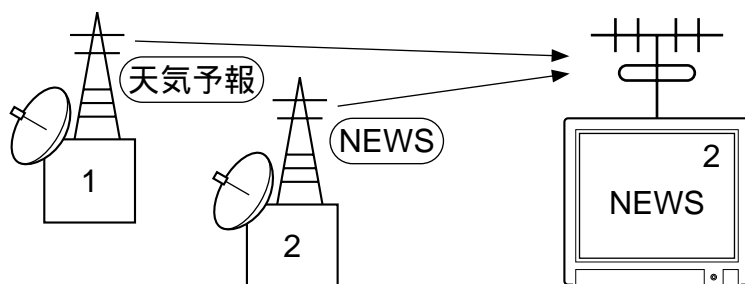
2 つめは、楽器の自動演奏です。あらかじめシーケンサーやコンピューターに録音されている演奏データを、MIDI によって接続された複数の楽器に送信して、それらの楽器を自動的に演奏することが可能になります。

3 つめは、楽器どうしの同期演奏です。MIDI を使うと、テンポを持った楽器どうしを同じテンポで再生することが簡単にできます。このような演奏のことを、同期演奏と呼んでいます。

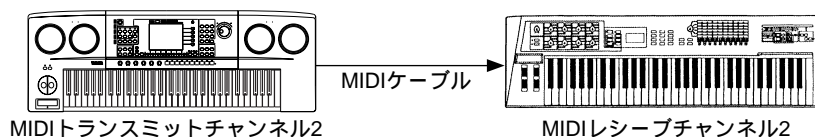
(2) MIDI チャンネル

MIDI の情報には、MIDI チャンネルという 1 ~ 16 の番号が割り当てられています。そのため MIDI では、1 本のケーブルで同時に 16 パート分の演奏情報をやり取りできる仕組みになっています。

MIDI チャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみることができのわけです。



MIDI チャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDI データは、送信側の楽器で設定された MIDI チャンネル(MIDI トランスミットチャンネル)によって MIDI ケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定される MIDI チャンネル(MIDI レシーブチャンネル)が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。



(3) マルチ音源とシングル音源

MIDI 音源は、受信できる MIDI チャンネル数の違いから、マルチ音源とシングル音源に分類することができます。

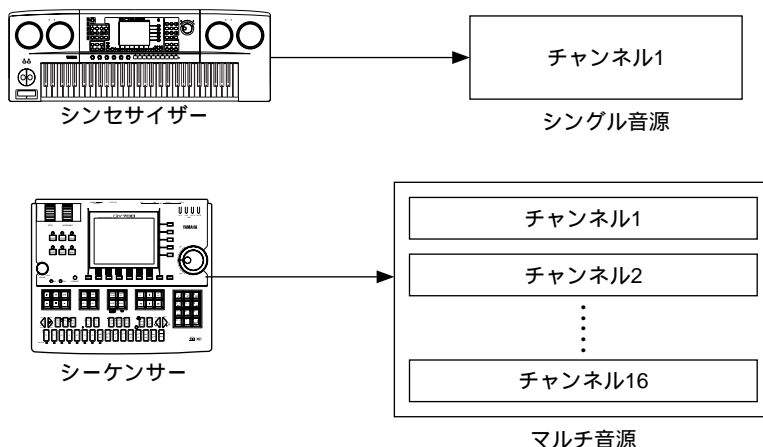
シングル音源とは、単一の MIDI レシーブチャンネルの MIDI データだけを受信して再生可能な音源のことです。このタイプの MIDI 音源は、シンセサイザーなどのキーボードの拡張音源として使用されるのが一般的です。

マルチ音源とは、複数の MIDI レシーブチャンネルを設定して数パート分の MIDI データを受信し、同時に複数パートの演奏を再生可能な音源のことです。これは、内部にシングル音源をいくつも内蔵していると考えるとわかりやすいでしょう。マルチ音源は、内部にいくつのシングル音源を内蔵しているかによって同時に再生できるパート数が決まります。MU1000 では、64 パートを同時に再生することができます。このタイプの MIDI 音源は、シーケンサーやコンピューターミュージック用の音源として使用されるのが一般的です。

MU1000 は、サウンドモジュールモードを切り替えることで、マルチ音源、シングル音源のどちらの音源としても機能します。



本書では、「キーボードの拡張音源」でシングル音源を、「コンピューターミュージック用音源」でマルチ音源を表しています。



(4) パートとレシーブチャンネル

MU1000 では、内蔵する個々のシングル音源のことをパートと呼びます。パートには、それぞれ独立した MIDI レシーブチャンネルが設定できるほか、ボイス、パン、ボリュームをはじめ、さまざまなパラメーターを設定することができます。

各パートの MIDI レシーブチャンネルは、出荷時は下記のパート番号に対応しています。

パート番号	01(A01) ~ 16(A16)	17(B01) ~ 32(B16)	33(C01) ~ 48(C16)	49(D01) ~ 64(D16)
MIDI レシーブチャンネル	A01 ~ A16	B01 ~ B16	C01 ~ C16	D01 ~ D16



MU1000 のパート番号については、「3. ボイス (音色) の区分けと、パートの仕組み」(P54) で説明しています。

2. MU1000 の全体構成を知ろう

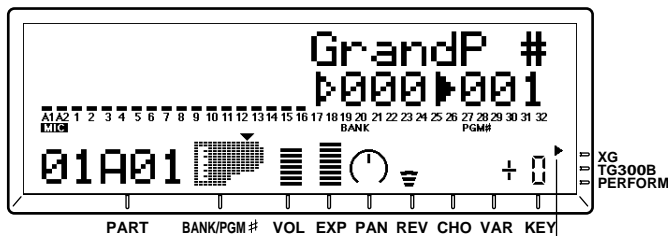
ここでは、MU1000の全体構成について説明します。はじめからすべてを理解する必要はありませんが、知っていただくとMU1000を効率的に操作することができますようになります。

(1) 音源としての性格を切り替える (サウンドモジュールモード)

MU1000にはコンピューターミュージック用の音源(マルチ音源)とキーボードの拡張音源(シングル音源)という性格の異なる音源が内蔵されていて、「サウンドモジュールモード」というパラメーターで切り替えられる仕組みになっています。サウンドモジュールモードを切り替えることによってMU1000はまったく異なる音源として機能するようになり、画面表示や機能のメニューまで切り替わってしまいます。MU1000を操作する場合には、使用目的に合わせてサウンドモジュールモードを選択することが重要です。

MU1000には、コンピューターミュージック用の音源(マルチ音源)として機能するサウンドモジュールモードが2種類(XG、TG300B)と、キーボードの拡張音源(シングル音源)として機能するサウンドモジュールモードが1種類(PERFORM)内蔵されています。

サウンドモジュールモードは、ディスプレイで常に確認することができます。

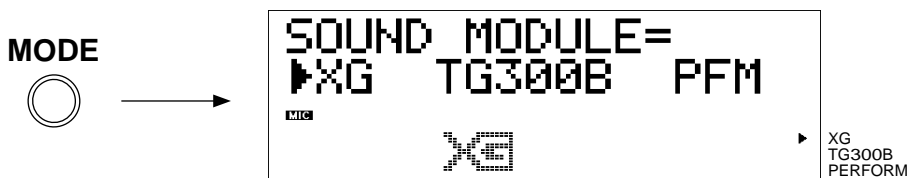


このカーソルの位置で確認できます。

サウンドモジュールモードの切り替え

サウンドモジュールモードは、次の手順で切り替えます。

1. [MODE] ボタンを押して、サウンドモジュールモード画面を表示します。



2. [SELECT] ボタン、[VALUE] ボタンまたはダイヤルでカーソルを移動し、サウンドモジュールモードを選択します。



サウンドモジュールモードを切り替えると、それぞれのモードの設定が初期化されます。

3. [EXIT] ボタンを押します。

各サウンドモジュールモードについて

次に、各サウンドモジュールモードについて説明しましょう。

XG(エックスジー)

- このサウンドモジュールモードでは、MU1000 はヤマハの提唱する XG に対応したマルチ音源として機能します。
- プラグインシステム (P136) が機能するなど、MU1000 の機能を最大限に引き出すことができます。
- 使用できるパート数は最大 64 パート +2A/D パートです。
- 使用できるボイスは 1203 ノーマルボイス +48 ドラムボイスです。

TG300B(ティージー 300 ビー)

- このサウンドモジュールモードでは、MU1000 は GM システムレベル 1 を拡張した他社の音源に対して互換性を持ったマルチ音源として機能します。
- ヤマハ TG300 で作成したデータをそのまま再生すると鳴り方が異なる場合があります。
- プラグインシステム (P136) は機能しません。
- 使用できるパート数は最大 64 パート +2A/D パートです。
- 使用できるボイスは 664 ノーマルボイス +10 ドラムボイスです。

PFM(パフォーマンス)

- このサウンドモジュールモードでは、MU1000 はキーボードの拡張音源に適したシングル音源として機能します。シングル音源として機能するため、他の 2 つのサウンドモジュールモード (マルチ音源として機能する) とは音源としての性格がまったく異なります。
- プラグインシステム (P136) が機能します。
- シングル音源なので常に特定の MIDI チャンネルの演奏だけ再生します。ただし、特定の MIDI チャンネルに対して最大 4 パート (または 2 パート +2A/D パート) の音を重ねて再生することができます。
- HOST SELECT スイッチが MIDI に設定されている場合は、MIDI IN-A 端子から入力された信号だけを受信します。HOST SELECT スイッチが MIDI 以外のときは、ポート 1 の信号だけを受信します。
- 使用できるボイスは 1203 ノーマルボイス (サウンドモジュールモード XG のボイス) です。



本書では、音源の機能について、MU1000 がマルチ音源として機能する場合 (サウンドモジュールモード=XG、TG300B) と、シングル音源として機能する場合 (サウンドモジュールモード=パフォーマンス) に分けて説明します。

(2) MU1000 のモード構成 (サウンドモジュールモード = XG、TG300B)

MU1000 では、操作をわかりやすくするために全体の機能や操作を種類ごとにまとめたものを「モード」と呼び、各モードに付随するものを「サブモード」と呼んでいます。

ここでは、サウンドモジュールモード = XG、TG300B の場合 (マルチ音源として機能する状態) の MU1000 のモード、サブモード構成を説明します。MU1000 の全体構成を理解するのに役立ててください。

MU1000 のモード構成

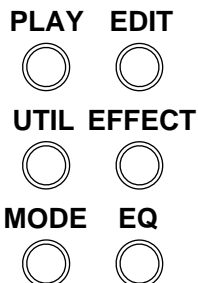
サウンドモジュールモード = XG、TG300B の場合、MU1000 は次の 5 つのモードで構成されています。

- マルチプレイモード..... MU1000 を最大 64 パート +2A/D パートのマルチ音源として使用するモードです。各パートの設定を行うマルチパートコントロールと、すべてのパートの共通の設定を行うマルチオールパートコントロールの 2 種類の画面があります。
- マルチパートエディットモード..... 各パートの細かい設定を行うモードです。
- エフェクトモード..... マルチで使うエフェクトの設定を行います。
- イコライザーモード..... マルチで使うイコライザーの設定を行います。

- ・ユーティリティモード..... MU1000 全体の設定や、初期化、デモ演奏の再生などを行います。

モードの切り替えは、モードボタンで行います。モードを切り替えながら、MU1000 の全体的な構成を確認してください。

モードボタン



マルチプレイモード...(P70)

[PLAY] ボタン

MU1000 を最大 64 パート +2A/D パートのマルチ音源として使用するモードです。音色や音量、エフェクトの深さなど、演奏に関する基本的な設定もこのモードで行います。

[PLAY] ボタンを押すごとに、3 種類の表示が切り替わります。



マルチプレイモードは、2つのサブモードに分かれています。

マルチパートコントロール...(P72)

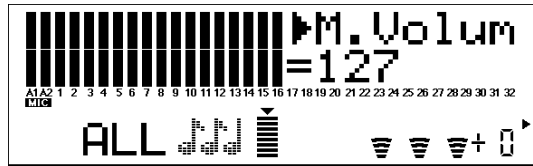
[EXIT] ボタンを何度か押す

パートごとのボイスを選択したり、音量、パンなどを設定するサブモードです。現在選択されているパートはディスプレイの下側に常に表示されていて、いつでも確認することができます。ボイスを選択する画面が、マルチプレイモードの基本画面になっています。



マルチオールパートコントロール...(P76)

マルチパートコントロール [PART \ominus] ボタン + [PART \oplus] ボタン (同時に押す)
すべてのパートに共通の設定 (マスターボリュームやトランスポーズなど) を行うサブモードです。



マルチパートエディットモード...(P78)

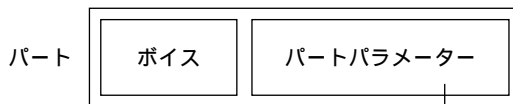
[EDIT] ボタン

パートごとにフィルターやEGを設定して音色をエディットするサブモードです。

ここでのエディットはA/D1、A/D2パートには機能しません。(OTHERSのReceive chのみ有効です。)



マルチパートエディットは、ボイスそのものをエディットしているわけではありません。MU1000のボイスデータに対してマルチパートエディットで設定したデータを付加することによって間接的に音色を作り替えています。



ここをエディットするのが
マルチパートエディットモードの働き

マルチパートエディットモードは、6つのサブモードに分かれています。

FILTER (フィルター) エディット...(P79)

マルチパートエディット FILTERにカーソルを移動 [ENTER] ボタン
フィルターのカットオフとレゾナンスをエディットして、音色をエディットします。

EG (イージー) エディット...(P80)

マルチパートエディット EGにカーソルを移動 [ENTER] ボタン
音の立ち上がりやリリース(減衰)などをエディットして、音の時間的要素を変更します。

EQ (イコライザー) エディット...(P81)

マルチパートエディット EQにカーソルを移動 [ENTER] ボタン
2バンドのEQをエディットして、音色を補正します。

VIBRATO (ビブラート) エディット...(P81)

マルチパートエディット VIBRATO にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
ビブラートのかかり方をエディットします。

OTHERS (アザーズ) エディット...(P82)

マルチパートエディット OTHERS にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
上記のサブモードに含まれないパラメーターをエディットします。

DRUM (ドラム) セットアップエディット (ドラムパート選択時のみ)...(P86)

ドラムパートを選択 マルチパートエディット DRUM にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
ドラムセットアップパラメーターをエディットして、ドラムボイスを作り替えます。

エフェクトモード...(P90)

[EFFECT] ボタン

MU1000 に内蔵されている 7 系統のエフェクト (リバース、コーラス、バリエーション、インサージョン
1 ~ 4) の効果を設定するモードです。



エフェクトモードは、5 つのサブモードに分かれています。

REVERB (リバース) エディット...(P91)

エフェクトモード REV にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
リバースタイプやリバースパラメーターを設定して、リバースのかかり方を調節します。

CHORUS (コーラス) エディット...(P92)

エフェクトモード CHO にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
コーラスタイプやコーラスパラメーターを設定して、コーラスのかかり方を調節します。

VARIATION (バリエーション) エディット...(P93)

エフェクトモード VAR にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
システム/ インサージョンの選択やバリエーションタイプなどを設定して、バリエーションエフェク
トのかかり方を調節します。

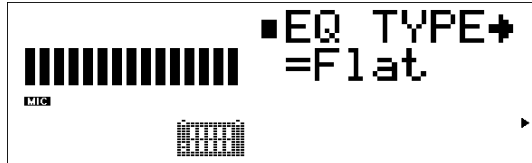
INSERTION1 ~ 4 (インサージョン 1 ~ 4) エディット...(P95)

エフェクトモード INS にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
INS1 ~ 4 にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
エフェクトをかけるパートやドライウェットバランス、エフェクトタイプなどを設定して、インサ
ージョンエフェクトのかかり方を調節します。

イコライザーモード...(P96)

[EQ] ボタン

マルチ EQ を設定して、サウンドを補正するモードです。マルチ EQ とは、MU1000 が 7 系統のエフェクトとは独立して装備する 5 バンドのパラメトリック EQ (細かい設定ができる EQ) のことです。システム全体の出力に対して効果がかかるため、再生する曲のジャンルや楽器構成に応じてサウンドを補正するといった使い方ができます。



EQ (イコライザー) とは

イコライザーは、音をいくつかの周波数帯域に分けて各帯域ごとのブースト / カットを調節することで、音を補正する機器のことです。たとえば、高い周波数のレベルを上げ下げすると、高い音の成分を強調したりカットしたりすることができます。

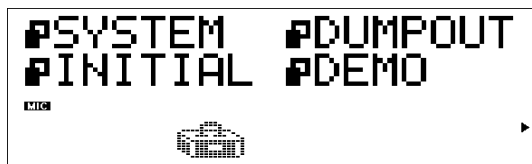
一般的にイコライザーは、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせ、音場環境を補正するために使用します。また、演奏する曲のジャンルに合わせて音を補正することで、クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに、というように曲の特長を引き出し、音楽をより楽しめる環境を作ります。

MU1000 の内蔵するイコライザーは、5 つの周波数帯域に分けて、各帯域ごとの補正効果が最も高い周波数のゲインを調節できます。さらに MIDI システムエクスクループメッセージを使うと、バンドごとの中心周波数を自由に設定することもでき、自由度の高いイコライジングを行うことが可能です。

ユーティリティモード...(P98)

[UTIL] ボタン

システムのセットアップや MIDI ダンプアウト、イニシャライズ、デモプレイなどの操作を行うモードです。



ユーティリティモードは、5 つのサブモードに分かれています。

SYSTEM (システムセットアップ)...(P98)

ユーティリティモード SYSTEM にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

マスターチューニングやトランスポーズなど、MU1000 のシステムの設定を行います。

DUMPOUT (ダンプアウト)...(P103)

ユーティリティモード DUMPOUT にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

MU1000 の内部設定を MIDI システムエクスクループメッセージとして MIDI OUT 端子、TO HOST 端子、USB 端子のいずれかより送信します。

INITIAL (イニシャライズ)...(P105)

ユーティリティモード INITIAL にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
MU1000 の内部設定を、工場出荷状態などの一定の初期状態に戻します。

DEMO (デモプレイ)...(P107)

ユーティリティモード DEMO にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
内蔵のデモソングを再生します。

(3) MU1000 のモード構成 (サウンドモジュールモード = PFM)

ここでは、サウンドモジュールモード = PFM の場合 (シングル音源として機能する状態) の MU1000 のモード、サブモード構成を説明します。MU1000 の全体構成を理解するのに役立てください。

MU1000 のモード構成

サウンドモジュールモード = PFM の場合、MU1000 は次の 5 つのモードで構成されています。

- ・ パフォーマンスプレイモード..... MU1000 を最大 4 パート (または 2A/D+2 パート) を重ねて演奏できるシングル音源として使用するモードです。
- ・ パフォーマンスエディットモード..... パフォーマンスを作成するモードです。
- ・ エフェクトモード..... パフォーマンスで使うエフェクトの設定を行います。
- ・ イコライザーモード..... パフォーマンスで使うイコライザーの設定を行います。
- ・ ユーティリティモード..... MU1000 全体の設定や、初期化、デモ演奏の再生などを行います。モードボタンでモードを切り替えながら、MU1000 の全体的な構成を確認してください。

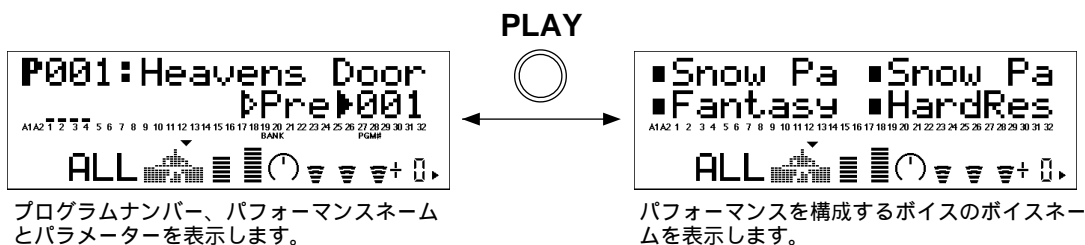
パフォーマンスプレイモード...(P110)

[PLAY] ボタン

MU1000 を最大 4 パート (または 2A/D+2 パート) を重ねて演奏できるシングル音源として使用するモードです。シングル音源ですから異なった MIDI チャンネルの演奏を同時に再生することはできませんが、4 パートのボイスを重ねて分厚い音色で演奏できるため、キーボードの拡張音源として使うにはピッタリのモードです。

パフォーマンスには、パフォーマンスプレイモードでの設定だけでなく、パフォーマンスエディットモードやエフェクトモード、イコライザーモードなどの設定も保存できるので、MU1000 の機能をフルに使った音作りを楽しむことができます。

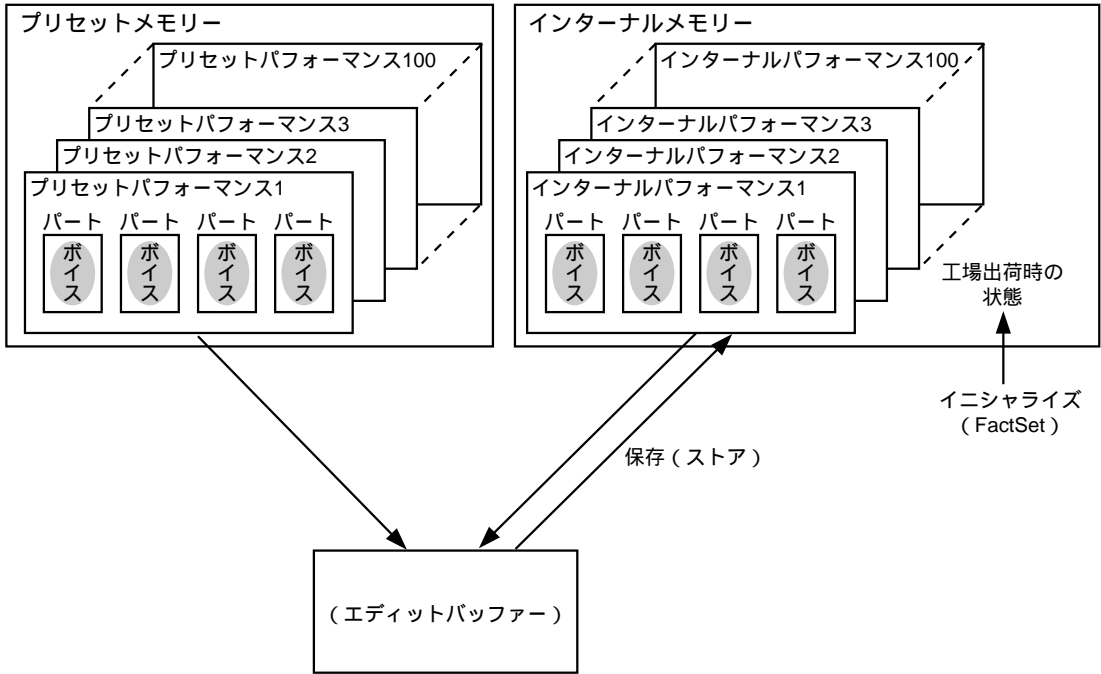
[PLAY] ボタンを押すごとに、2 種類の表示が切り替わります。



MU1000 には最大 4 パートを重ねて作成されたパフォーマンス (音色) が、プリセットメモリーに 100 種類 (プリセットパフォーマンス)、インターナルメモリーに 100 種類 (インターナルパフォーマンス) 内蔵されています。また、エディットしたパフォーマンスをインターナルメモリーに保存することもできます。



インターナルメモリーにパフォーマンスを保存すると工場出荷時に入っていたインターナルパフォーマンスは消えますが、イニシャライズ (FactSet) の操作で戻ってきます。



パフォーマンスプレイモードは、2つのサブモードに分かれています。

パフォーマンスコントロール...(P112)

パフォーマンスパートコントロール [PART \ominus] ボタン + [PART \oplus] ボタン (同時に押す)
 ([PART \ominus] と [PART \oplus] を同時に押すごとに、パフォーマンスコントロールとパフォーマンスパートコントロールが切り替わります。)

他のモード [EXIT] ボタン

パフォーマンスを切り替えたり、音量やエフェクトの深さなどを設定したりします。各パフォーマンスに関するパラメーターを設定するサブモードです。

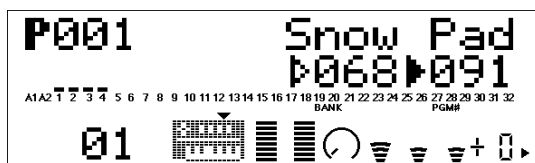


パフォーマンスパートコントロール...(P115)

パフォーマンスコントロール [PART-] ボタン+[PART+] ボタン (同時に押す)
 ([PART-] と [PART+] を同時に押すごとに、パフォーマンスコントロールとパフォーマンスパートコントロールが切り替わります。)

他のモード [EXIT] ボタン

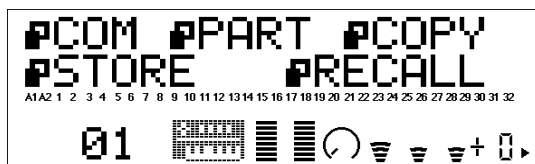
パフォーマンスを構成する各パートごとの音色、音量、パンなどを設定するサブモードです。パフォーマンスを作成したりエディットしたりするときに使います。



パフォーマンスエディットモード...(P118)

[EDIT] ボタン

パフォーマンスを構成するパートごとにフィルターやEGを設定してパフォーマンスを作り替えたり、パフォーマンスのコピーやストアを行うモードです。



パフォーマンスエディットモードは、5つのサブモードに分かれています。

COMMON (コモン) エディット...(P119)

パフォーマンスエディット COM にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
 パフォーマンスネームの設定など、すべてのパートに共通の設定を行います。

PART (パート) エディット...(P121)

パフォーマンスエディット PART にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
 パートごとにフィルターやEGを設定してボイスをエディットし、パフォーマンスを作り替えます。

COPY (コピー)...(P122)

パフォーマンスエディット COPY にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
 任意のパフォーマンスを任意のインターナルメモリーにコピーします。

STORE (ストア)...(P123)

パフォーマンスエディット STORE にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
 エディットしたパフォーマンスを任意のインターナルメモリーに保存します。

RECALL (リコール)...(P124)

パフォーマンスエディット RECALL にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
 エディットしたパフォーマンスをストアする前に別のパフォーマンスを呼び出して消してしまった場合に復活させる機能です。

エフェクトモード...(P125)

サウンドモジュールモード=XG、TG300B の場合と同じ内容ですが、インサクションエフェクトは1、2のみとなります。

イコライザーモード...(P126)

サウンドモジュールモード=XG、TG300B の場合と同じ内容です。

ユーティリティモード...(P126)

サウンドモジュールモード=XG、TG300B の場合と同じ内容です。

(4) MU1000 機能ツリー図

MU1000の機能をモードやサブモードごとに整理した一覧表です。

サウンドモジュールモードの切り替え

[MODE]サウンドモジュールモード

- ├ XG
- ├ TG300B
- └ PFM

サウンドモジュールモードが「XG」「TG300B」のとき

[PLAY]マルチプレイモード

- ├ マルチパートコントロール
- └ マルチオールパートコントロール

[EDIT]マルチパートエディットモード

- ├ フィルターエディット
- ├ EGエディット
- ├ EQエディット(ノーマルパートが選択されている場合)
- ├ ドラムセットアップエディット(ドラムパートが選択されてい
- ├ ピブラートエディット
- └ アザーズエディット

[EFFECT]エフェクトモード

- ├ リバースエディット
- ├ コーラスエディット
- ├ バリエーションエディット
- ├ インサクションエディット
 - ├ インサクション1エディット
 - ├ インサクション2エディット
 - ├ インサクション3エディット
 - └ インサクション4エディット

[EQ]イコライザーモード

[UTIL]ユーティリティモード

- ├ システムセットアップ
- ├ ダンプアウト
- ├ イニシャライズ
- └ デモプレイ

サウンドモジュールモードが「PFM」のとき

[PLAY]パフォーマンスプレイモード

- ├ パフォーマンスコントロール
- └ パフォーマンスパートコントロール

[EDIT]パフォーマンスエディットモード

- ├ コモンエディット
- ├ パートエディット
 - ├ フィルターエディット
 - ├ EGエディット
 - ├ EQエディット
 - ├ ピブラートエディット
 - └ アザーズエディット
- ├ コピー
- ├ ストア
- └ リコール

[EFFECT]エフェクトモード

- ├ リバースエディット
- ├ コーラスエディット
- ├ バリエーションエディット
- ├ インサクションエディット
 - ├ インサクション1エディット
 - └ インサクション2エディット

[EQ]イコライザーモード

[UTIL]ユーティリティモード

- ├ システムセットアップ
- ├ ダンプアウト
- ├ イニシャライズ
- └ デモプレイ

3. ボイス (音色) の分けと、パートの仕組み

ここでは、MU1000 のパートやボイスについての基本的な知識を説明します。はじめからすべてを理解する必要はありませんが、知っていただくと MU1000 の操作をより速く修得することができます。

(1) パートの仕組み

サウンドモジュールモード = XG、TG300B の場合 (マルチ音源として機能する状態)、MU1000 は 64 パートで構成されます。この 64 パートにすべて異なった MIDI チャンネルを割り当てると、互いに異なった 64 パートの演奏データを再生することが可能になります。

この 64 パートには、1 ~ 64 の通し番号と、A ~ D のパートグループによる番号の 2 種類のパート番号が割り当てられています。

2 種類のパート番号、およびデフォルトでの MIDI チャンネルの設定は下記の表のようになっています。

パート番号	1	~	16	17	~	32	33	~	48	49	~	64
パート番号 (パートグループ)	A01	~	A16	B01	~	B16	C01	~	C16	D01	~	D16
MIDI チャンネル (デフォルト)	A01	~	A16	B01	~	B16	C01	~	C16	D01	~	D16

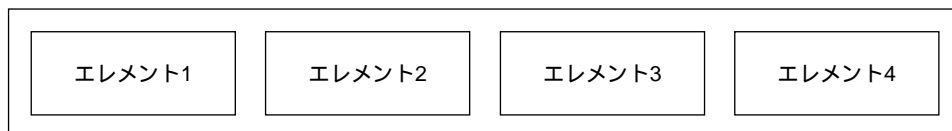
サウンドモジュールモード = PFM の場合 (シングル音源として機能する状態) には 4 パートで構成されます。

(2) ボイス (音色) とは

ボイスは MU1000 で音色を選択する際の単位で、音源部の各パラメーターに対するデータで構成された音色プログラムです。MU1000 は、トータルでノーマルボイス 1396、ドラムボイス 58 キットを内蔵しています。(サウンドモジュールモードによって、この中で使用できるボイスの数が異なります。)

ボイスは、音色の最小単位であるエレメント (音色の要素) が 1 ~ 4 つ集まって構成されています。

ボイス



(3) 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

ノーマルボイスは、鍵盤どおりの音程で発音するボイスです。ノーマルボイスは、音色の最小単位であるエレメント (音色の要素) が、最大 4 エレメント集まって構成されています。複数のエレメントで構成されているボイスには、1 エレメントでは作れない分厚いボイスや、鍵盤を弾く強さによって音色を切り替えられるボイス、ピアノとストリングスというような異なった音が混じりあったボイスなどが含まれます。各ボイスのエレメント数は、別冊リストブック記載のノーマルボイスリストをご参照ください。

ドラムボイス

ドラムボイスは、ドラム専用の特殊なボイスで、C#-1 ~ G5 の範囲の各鍵盤に 1 音色ずつドラムやパーカッションの楽器音が割り当てられています。ドラムボイスにおける各鍵盤へのドラム / パーカッション楽器の割り当ては、別冊リストブック記載のドラムボイスリストをご参照ください。

(4) 最大同時発音数

MU1000 の最大同時発音数は 128 音です。この 128 音とはエレメント単位で計算されます。ノーマルボイスには 1 エレメントから 4 エレメントのものまでがあり、発音数の計算には注意が必要です。MU1000 では最大同時発音数を越えて MIDI 情報を受けると、発音中の音を切って発音を止め、後から送られてくる演奏情報を優先的に発音する仕組みになっています。この仕組みを「後着優先」と言います。



各ボイスのエレメント数は別冊のリストブックに掲載されています。

(5) ボイスの管理方法

MU1000 は、バンクセレクト MSB、LSB とプログラムナンバーという 3 つの番号でボイスを管理しています。

バンクセレクト MSB、LSB では、ボイスバンクを指定します。ボイスバンクとは、最大 128 のボイスを保存することができるメモリーのことです。プログラムナンバーでは、ボイスバンク内のボイスを指定します。

バンクセレクト MSB、LSB の働きは、サウンドモジュールモードによって異なります。次に、バンクセレクト MSB、LSB の働きをサウンドモジュールごとに説明します。

「サウンドモジュールモード = XG、PFM」でのバンクセレクト MSB、LSB の働き

サウンドモジュールモードが XG または PFM の場合は、バンクセレクト MSB でボイスを大きく下記のように分類します。

バンクセレクト MSB = 0...XG ボイス

- ・ GM システムレベル 1 に準拠した音色とその拡張音色です。

バンクセレクト MSB = 48...MU100 エクスクルーシブボイス

- ・ MU100/128/1000/2000 だけが固有で内蔵しているボイスです。プログラムナンバーによる音色の並びは GM とは異なります。



MSB=48 のバンクは、音源特有のボイスを XG ボイスマップ上に並べるために用意されています。このボイスを使ったソングを MU1000 および MU2000/128/SW1000XG、MU100 シリーズ以外の XG 音源で再生すると、そのパートの音が鳴らなくなります。

バンクセレクト MSB = 64...SFX ボイス

- ・ 効果音です。ノーマルボイスに含まれており、音程をつけて再生することができます。

バンクセレクト MSB = 121...GM システムレベル 2 ノーマルボイス

- ・ GM システムレベル 2 に準拠した音色とその拡張音色です。すべての XG において共通に再生することができます。

バンクセレクト MSB = 126...SFX キット

- ・効果音です。ドラムボイスに含まれており、ノートナンバーごとに異なった音色が割り当てられています。
- ・サウンドモジュールモード = PFM では選択できません。

バンクセレクト MSB = 120、127...ドラムキット

- ・ドラムキットです。ドラムボイスに含まれており、ノートナンバーごとに異なった音色が割り当てられています。バンクセレクト MSB=120 で、GM システムレベル 2 に準拠したドラム /SFX キットが選択できます。
- ・サウンドモジュールモード = PFM では選択できません。

サウンドモジュールモード = XG、PFM (PFMではドラムボイス、SFXキットは選択できません)

ノーマルボイス	BankSelectMSB	BankSelectLSB
XGボイス	0、121	0 ~ 127
MU100エクスクルーシブボイス	48	0 ~ 120
SFXボイス	64	0
ドラムボイス	BankSelectMSB	BankSelectLSB
ドラムキット	120、127	0
SFXキット	126	0

バンクセレクト LSB は、上記のバンクセレクト MSB = 0、48、121 の場合にだけ機能し、拡張音色を指定する用途で使われています。(XG プラグインボードを取り付けると MSB は拡張されます。)

特にバンクセレクト MSB = 0 の XG ボイスでは、バンクセレクト LSB に Stereo、Bright、Sweep といったボイスの拡張ポイントが割り当てられています。中でもバンクセレクト LSB = 0 には、基本ボイスとして GM システムレベル 1 に準拠した 128 音色が並べられています。そのため、プログラムチェンジで音色を選び、バンクセレクト LSB でボイスの拡張ポイントを指定すると、下図のように特定のボイスが選択できる仕組みになっています。

たとえば、プログラムナンバー 49 の基本ボイスは「Strings1」であり、同じプログラムナンバーでバンクセレクト LSB を変化することでさまざまな拡張ボイスを選択することができます。その拡張ボイスが、基本ボイスから何を拡張されているのかを示すのが、バンクセレクト LSB に設定されている拡張ポイントなのです。

図の網掛けの部分には、バンク 0 (基本ボイス) と同じボイスが割り当てられています。

バンクセレクト LSB

Bank127

:

Bank64 (Other Waves)

:

Bank40 (Tutti)

:

Bank3 (Stereo)

Bank1 (Key Scale Panning)

Bank0 (基本ボイス =
GMシステムレベル1
に準拠した音色)

			~		~	
:	:	:		:		:
			~	70s Str	~	
:	:	:		:		:
PianoStr		ElGrPno2	~	Orchestr	~	
:	:	:		:		:
			~	S.Strngs	~	
GrndPnoK	BritPnoK	ElGrPnoK	~		~	
GrandPno	BritePno	El.Grand	~	Strings1	~	Gunshot
1	2	3	~	49	~	128

プログラムナンバー

「サウンドモジュールモード = TG300B」でのバンクセレクト MSB の働き

バンクセレクト LSB の値を固定して、バンクセレクト MSB だけでバンクを設定します。バンクセレクト MSB は、ノーマルボイスの拡張音色を指定する用途で使われます。ただし、ボイスの拡張ポイントは割り当てられません。

サウンドモジュールモード = TG300B

ノーマルボイス	BankSelectMSB	BankSelectLSB
GMに準拠したボイスとその拡張ボイス	0 ~ 41	
C/M ^{注1)}	126, 127	
ドラムボイス	BankSelectMSB	BankSelectLSB
ドラムキット		

注1) C/M とは、GM システムレベル 1 が承認される以前に一般的だったコンピューターミュージック用マルチ音源と互換性を持ったボイスです。

(6) パートモード

パートモードでは、パートごとにノーマルボイスとドラムボイスのどちらのボイスを使用するかを選択します。また、ドラムボイスをエディットする場合のドラムセットアップの設定も合わせて行います。操作は、マルチパートエディット (P78) で行います。

ノーマルモードとドラムモード

パートモードには大きくノーマルモードとドラムモードの設定があります。ノーマルモード (normal) は、ノーマルボイスを選択できる状態です。ドラムモード (drum、drumS1 ~ S4) は、ドラムボイスを選択できる状態です。



- ・ サウンドモジュールモードが PFM に設定されていると、パートモードはノーマルに固定されており変更できません (パートモードというパラメーターが表示されません)。
- ・ ボイスカテゴリーボタンを押すとパートモードが自動的に変更され、ノーマルボイスとドラムボイスを切り替えることができます。パートモードは、ボイスカテゴリーボタンのうち [Piano] ~ [Model excl.] を押すとノーマルモード (normal) に、[Drum] を押すとドラムモード (drum、drumS1 ~ S4 のいずれか) に設定されます。

ドラムセットアップについて

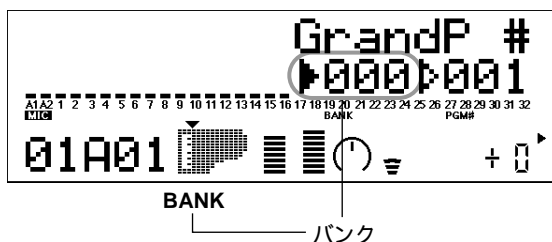
MU1000 では、ドラムボイスを直接エディットすることはできません。そこで、パートに対してドラムセットアップを割り当て、これをエディットすることで間接的にドラムボイスをエディットする仕組みになっています。ドラムセットアップのエディットは、マルチパートエディット (P78) で行います。MU1000 では、ドラムセットアップを 4 つ (drumS1 ~ S4) 内蔵しており、4 パートのドラムボイスに対して異なるエディットを行うことができます。ただし、複数のパートに同じドラムセットアップが選択されていると、一方のパートでエディットしたり、ドラムボイスを切り替えたりすると、もう一方のパートも自動的にエディットされ同じドラムボイスに切り替わってしまいます。パートモードを drum に設定すると、複数のパートに異なったドラムボイスを割り当てることができます。ただし、この状態ではドラムボイスをエディットすることはできません。

(7) ボイスの選択方法

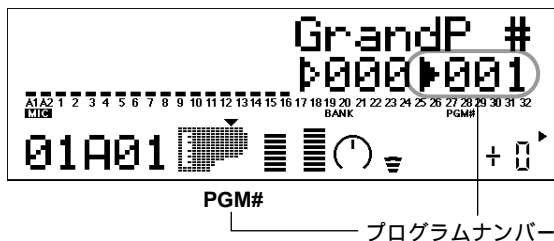
MU1000 では、バンクナンバーとプログラムナンバーという 2 つの番号を選ぶことで任意のボイスを選びます。

ボイスの選択方法は、サウンドモジュールモードやパートモード (P57) によって異なります。ここでは、はじめにバンクナンバーとプログラムナンバーを変更する手順を説明した後、サウンドモジュールモードごとにボイスの選択方法を説明します。

1. マルチプレイモードまたはパフォーマンスプレイモード (いずれもパートコントロール) で、[SELECT] ボタンを押して「BANK」にカーソルを移動させます。



2. [VALUE] ボタン (ダイヤルも使用可) でバンクナンバーを設定します。
3. [SELECT] ボタンを 1 回押して「PGM#」にカーソルを移動させます。



4. [VALUE] ボタン (ダイヤルも使用可) でプログラムナンバーを設定します。



ボイスカテゴリーボタンを使ってボイスを選択する方法もあります。(P31)

「サウンドモジュールモード = XG、PFM」でのボイスの選択方法

パートモード = ノーマルモードの場合

出荷時はバンクセレクト MSB は 0 に設定されており、ディスプレイのバンクナンバーにはバンクセレクト LSB の値 (出荷時は 000) が表示されています。この状態で、バンクナンバーを 000 ~ 127 に設定し、プログラムナンバーを変更すると、XG ボイスを選択することができます。

バンクナンバーの値を増加すると、しばらくしてバンクナンバーの表示が再び 000 になります。ここが、バンクセレクト MSB が 0 から 48 に変更されるポイントです。バンクナンバーにはひきつづきバンクセレクト LSB が表示されていて、バンクセレクト MSB の値は表示されませんが、バンクセレクト MSB = 48 の間はビットマップウィンドウに [MU100 のアイコン] が表示されており確認できます。この状態で、バンクナンバーを 000 ~ 120 に設定し、プログラムナンバーを変更すると、MU100 エクスクルーシブボイスを選択することができます。

さらに [VALUE \ominus] を押してバンクナンバーの値を増加すると、バンクナンバーの表示が SFX になります。ここが、バンクセレクト MSB が 48 から 64 に変更されるポイントです。

バンクセレクト = 64 に設定されている間は、ビットマップウィンドウに [SFX のアイコン] が表示されます。この状態でプログラムナンバーを変更すると、SFX ボイスを選択することができます。

さらにバンクナンバーの値を増加すると、バンクナンバーの表示が再び 000 になります。ここはバンクセレクト MSB が 48 から 121 に変更されるポイントで、GM システムレベル 2 ノーマルボイスが選択されたことを意味します。このときビットマップウィンドウには [GM2 のアイコン] が表示されています。

サウンドモジュールモード = XG、PFM、パートモード = ノーマルモード

	ビットマップウィンドウ	バンクナンバーの表示	BankSelect MSB	BankSelect LSB	ボイスの種類
[VALUE \ominus] BANK [VALUE \oplus]	楽器のアイコン	000 ~ 127	0	0 ~ 127	XGボイス
	MU100のアイコン	000 ~ 120	48	0 ~ 120	MU100エクスクルーシブボイス
	SFXのアイコン	SFX	64	0	SFXボイス
	GM2のアイコン	000 ~ 009	121	0 ~ 9	GMシステムレベル2ノーマルボイス



ボイスがアサインされていないバンクは、サイレンスの表示が出ます。

パートモード = ドラムモードの場合 (XG モードのみ)

ディスプレイのバンクナンバーにバンクセレクト MSB の設定が表示されます。(バンクセレクト LSB は 0 に固定されています。)

バンクナンバーにカーソルを移動して [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus] を押すと、表示は GM2/126/127 に切り替わり、プログラムナンバーを変更すると GM システムレベル 2 ドラム / SFX キットおよびドラムボイスを選択することができます。

サウンドモジュールモード = XG、パートモード = ドラムモード



	ビットマップウィンドウ	バンクナンバーの表示	BankSelect MSB	BankSelect LSB	ボイスの種類
[VALUE \ominus] BANK [VALUE \oplus]	GM2ドラム/SFXキットのアイコン	GM2	120	0	GMシステムレベル2ドラム/SFXキット
	ドラムのアイコン	126	126	0	SFXキット
	ドラムのアイコン	127	127	0	ドラムキット

「サウンドモジュールモード = TG300B」でのボイスの選択方法

パートモード = ノーマルモードの場合

ディスプレイのバンクナンバーにバンクセレクト MSB の設定が表示されます。(バンクセレクト LSB は 0 に固定されています。)この状態でバンクナンバーを 000 ~ 041 に設定し、プログラムナンバーを変更すると、GM に準拠したボイスとその拡張ボイスを選択することができます。また、バンクナンバーを 126、127 に設定すると、C/M のボイスを選択することができます。

サウンドモジュールモード = TG300B、パートモード = ノーマルモード

	ビットマップ ウィンドウ	バンクナンバー の表示	BankSelect MSB	BankSelect LSB	ボイスの種類
[VALUE]  BANK	楽器の アイコン	000 ~ 041	0 ~ 41		GM に準拠したボイスと その拡張ボイス
[VALUE]  ↑ ↓	C/M の アイコン	126, 127	126, 127		C/M

パートモード = ドラムモードの場合

バンクは固定されており、バンクナンバーは変更できません。プログラムナンバーだけでドラムボイスや SFX キットを選択することができます。

サウンドモジュールモード = TG300B、パートモード = ドラムモード

ビットマップ ウィンドウ	バンクナンバー の表示	BankSelect MSB	BankSelect LSB	ボイスの種類
ドラムの アイコン	000			ドラムキット



- 外部 MIDI 機器からバンクセレクト MSB、LSB、プログラムナンバーを変更する場合は、それぞれコントロールチェンジ #0、#32 とプログラムチェンジを使います。
- プログラムチェンジは値の範囲が 0 ~ 127 となっており、プログラムナンバー (1 ~ 128) とずれています。このため、使用するシーケンサーやシーケンスソフトによっては設定する値を 1 ずつ加減する必要があります。外部 MIDI 機器からボイスを変更する方法については、別冊「リストブック」の「MIDI 関連」をご覧ください。
- バンクナンバーにカーソルが移動している状態で [ENTER] ボタンをすばやく 2 回押すと、ショー機能によって選択しているボイスのバンクナンバー MSB、LSB とプログラムナンバーの値を確認することができます。詳しくは「第 5 章 その他の機能」(P127) をご覧ください。

ボイスカテゴリーボタンと [VALUE ◀/▶] やダイヤルを使ってボイスを選ぶ方法では、指定したボイスカテゴリー内のボイスを、バンクナンバーとプログラムナンバーをまたいで選ぶことができます。各ボイスカテゴリーに含まれるボイスは以下のとおりです。別冊のリストブック (Voice List, Drum Map) と対比しながら確認してください。

	XG、PFM モード	TG300B モード
(ノーマルボイス)		
Piano	プログラムナンバー 1 ~ 8 ^{注1}	プログラムナンバー 1 ~ 8 ^{注3}
Chrom.perc.	プログラムナンバー 9 ~ 16 ^{注1}	プログラムナンバー 9 ~ 16 ^{注3}
Organ	プログラムナンバー 17 ~ 24 ^{注1}	プログラムナンバー 17 ~ 24 ^{注3}
Guitar	プログラムナンバー 25 ~ 32 ^{注1}	プログラムナンバー 25 ~ 32 ^{注3}
Bass	プログラムナンバー 33 ~ 40 ^{注1}	プログラムナンバー 33 ~ 40 ^{注3}
Strings	プログラムナンバー 41 ~ 48 ^{注1}	プログラムナンバー 41 ~ 48 ^{注3}
Ensemble	プログラムナンバー 49 ~ 56 ^{注1}	プログラムナンバー 49 ~ 56 ^{注3}
Brass	プログラムナンバー 57 ~ 64 ^{注1}	プログラムナンバー 57 ~ 64 ^{注3}
Reed	プログラムナンバー 65 ~ 72 ^{注1}	プログラムナンバー 65 ~ 72 ^{注3}
Pipe	プログラムナンバー 73 ~ 80 ^{注1}	プログラムナンバー 73 ~ 80 ^{注3}
Synth lead	プログラムナンバー 81 ~ 88 ^{注1}	プログラムナンバー 81 ~ 88 ^{注3}
Synth pad	プログラムナンバー 89 ~ 96 ^{注1}	プログラムナンバー 89 ~ 96 ^{注3}
Synth effects	プログラムナンバー 97 ~ 104 ^{注1}	プログラムナンバー 97 ~ 104 ^{注3}
Ethnic	プログラムナンバー 105 ~ 112 ^{注1}	プログラムナンバー 105 ~ 112 ^{注3}
Percussive	プログラムナンバー 113 ~ 120 ^{注1}	プログラムナンバー 113 ~ 120 ^{注3}
SFX	プログラムナンバー 121 ~ 128 ^{注2}	プログラムナンバー 121 ~ 128 ^{注3}
	+ MSB=64 のすべてのボイス	
Model excl.	MSB=48 のすべてのボイス	Bank=126, 127 のすべてのボイス
(ドラムボイス)		
Drum	MSB=126, 127, GM2のドラムキットとSFXキット (XG Drum Map のボイス)	ドラムキット (TG300B Drum Map のボイス)

注 1) MSB=64, 48, 126, 127 のボイスを除く 注 3) Bank =126, 127 のボイスを除く

注 2) MSB=48, 126, 127 のボイスを除く

また、この方法では、選択したボイスカテゴリーに応じて、自動的にパートモード (ノーマルモード / ドラムモード) も切り替わります。

プラグインボードを選んだ場合も、上記と同様のマナーで各ボイスカテゴリーボタンにボイスが割り当てられます。ただし、ボイスカテゴリーボタンの名称と実際に選ばれたボイスの種類が一致しない場合や、そのボイスカテゴリーにボイスを持っていないため選ぶことができない場合があります。Model excl. には、XG に含まれないそのボード固有のボイスが割り当てられます。

4. エフェクトの仕組み

ここでは、MU1000のエフェクトについての基本的な知識を説明します。はじめからすべてを理解する必要はありませんが、知っていただくとMU1000のエフェクトの操作をより速く修得することができます。

(1) MU1000の内蔵するエフェクトの種類

MU1000は、リバーブエフェクト、コーラスエフェクト、バリエーションエフェクト、インサージョンエフェクト1～4、マルチEQの8系統のエフェクトを内蔵しています。

次に各エフェクトの特長を簡単に説明します。

リバーブエフェクト(システムエフェクト)

リバーブ専用のエフェクトです。音に残響を付け加えます。
18種類のリバーブタイプを内蔵しています。

コーラスエフェクト(システムエフェクト)

コーラス専用のエフェクトです。音に広がり感や厚みを付け加えます。
20種類のコーラスタイプを内蔵しています。

バリエーションエフェクト(システムエフェクト/インサージョンエフェクトのどちらかとして使用)

リバーブ、コーラスを含め、ディストーションやオーバードライブなど、97種類のエフェクトタイプを内蔵しています。

インサージョンエフェクト1～4(インサージョンエフェクト)

リバーブ、コーラスを含め、ディストーションやオーバードライブなど、97種類のエフェクトタイプを内蔵しています。

マルチEQ

5バンドのパラメトリックEQ(細かい設定が出来るEQ)です。各バンドの周波数やゲイン、Q(周波数特性)などを設定して、音の周波数帯域ごとのレベルを補正したり、スピーカーや演奏する部屋の特性に合わせて音を補正できます。このイコライザーは各パートにある2バンドEQとは違い、MU1000の出力全体をイコライジングします。

各音楽ジャンルに適したイコライザーの設定を、5種類のイコライザータイプとして内蔵しています。

(2) システムエフェクトとインサージョンエフェクト

MU1000のエフェクトのうちマルチEQを除く7系統のエフェクトは、その接続方法(音源部、A/D部との関わり方)によって、システムエフェクトとインサージョンエフェクトの2とおりに分類できます。

システムエフェクト

システムエフェクトは、すべてのパートに対して共通の効果をかけるタイプのエフェクトです。システムエフェクトを使用する場合は、パートごとに設定したエフェクトセンドレベルに従ってエフェクトへ信号を送ります。エフェクトで加工された信号(ウェット音)はリターンレベルに従ってミキサーに戻り、ドライ音(エフェクトがかかっていない音)とミックスされてアウトプットから出力されます。この接続方法を採用することで、すべてのパートに対して、エフェクトセンドに応じた深さのエフェクト音を付加することができます。

MU1000では、リバーブエフェクトとコーラスエフェクトはシステムとして動作します。またバリエーションエフェクトについても、システムに設定することが可能です。

インサージョンエフェクト

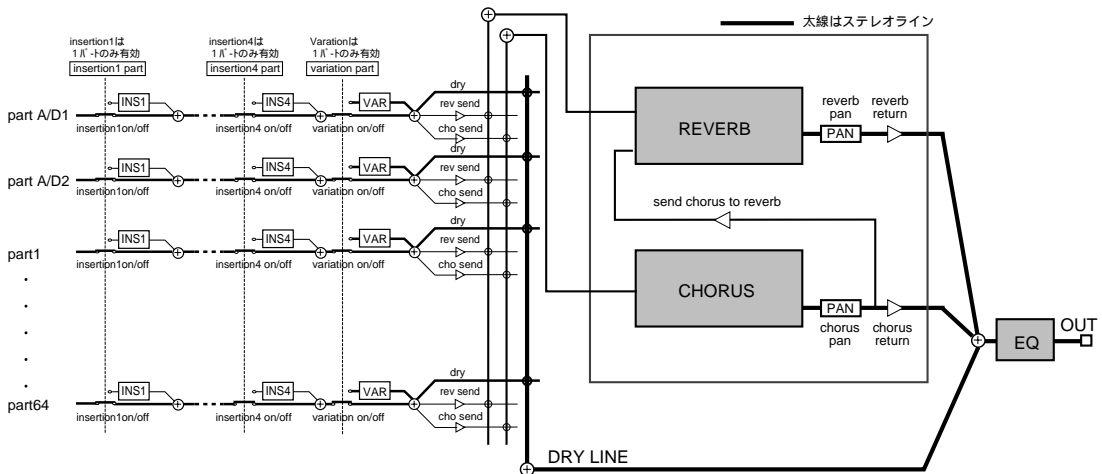
インサージョンエフェクトは、特定のパートに対して効果かけるタイプのエフェクトです。インサージョンエフェクトを使用する場合は、楽器のアウトプットをエフェクトのインプットに直接接続し、ドライ/ウェットのバランスで深さを調節しながらエフェクトをかけるのが一般的です。この接続方法では、特定の1パートにだけ効果かけることができる上、ウェットを100%に設定することでエフェクト音だけを出力することもできるので、音色変化系のエフェクトには便利です。MU1000では、インサージョンエフェクト1～4はインサージョンとして動作します。またバリエーションエフェクトについても、インサージョンに設定することが可能です(出荷時はインサージョン)。

(3) エフェクトの接続

MU1000のエフェクトは、次のように接続されています。

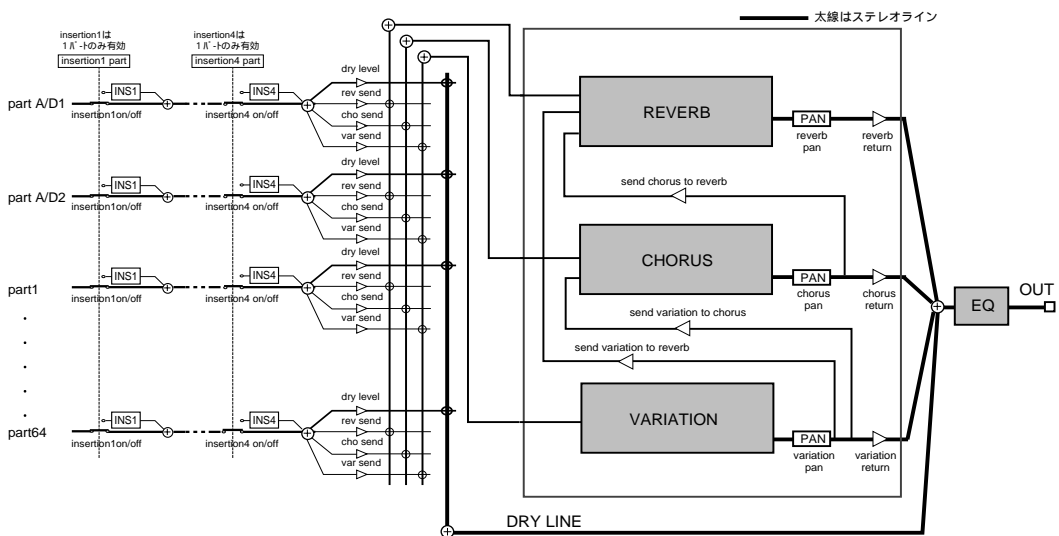
バリエーションエフェクトをインサージョンエフェクトとして使う場合

- インサージョン1～4とバリエーションは、それぞれ1つのパートだけonにすることができます。パートごとのインサージョン1～4のon/offはエフェクトモードで(P95)バリエーションエフェクトのon/offはマルチパートコントロール(P75)パフォーマンスコントロール(P117)またはエフェクトモード(P94)で選択します。
- リバーブとコーラスには、まずパートごとのリバーブセンド(P74, 116)、コーラスセンド(P74, 117)を設定することで信号が入ってきます。そしてリバーブリターン(P77, P113)コーラスリターン(P77, 113)を設定するとエフェクトのかかった信号が出力されます。
- リバーブとコーラスの信号の出口にはそれぞれパンがあり、エフェクト音の定位を設定できます。
- コーラスからは「SendChorus Rev」(P92)によって、リバーブエフェクトに信号を送ることができます。これによって、システムエフェクトを直列に接続することができます。



バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使う場合

- ・ インサージョン1～4は、1つのパートだけonにすることができます。
- ・ リバース、コーラス、バリエーションには、まずパートごとのリバースセンド (P74, 116)、コーラスセンド (P74, 117) バリエーションセンド (P75, 117) を設定することで信号が入ってきます。そしてリバースリターン (P77, 113)、コーラスリターン (P77, 113)、バリエーションリターン (P77, 114) を設定するとエフェクトのかかった信号が出力されます。
- ・ リバース、コーラス、バリエーションの信号の出口にはそれぞれパンがあり、エフェクト音の定位を設定できます。
- ・ バリエーションエフェクトからは、「SendVar Rev」(P93) 「SendVar Cho」(P93) によって、リバースエフェクト、コーラスエフェクトに信号を送ることができます。また、コーラスからは、「SendCho Rev」(P92) によってリバース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、3つのエフェクトを直列につないだり、分割して使用したり、アイデア次第でいろいろな使い方が考えられます。
- ・ バリエーションエフェクトを複数のパートにかけたい場合、この接続を使用します。



5. A/D パートの仕組み

ここでは、MU1000の A/D パートについての基本的な知識を説明します。はじめからすべてを理解する必要はありませんが、知っていただくと MU1000 の操作をより速く修得することができます。

(1) A/D パートの仕組み

A/D パートでは、A/D INPUT 端子に入力された音声信号をコントロールします。

A/D INPUT 端子に入力された音声信号は、いったんデジタル信号に変換され、A/D パートの設定によってボリュームやパンなどをコントロールしたり、リバーブ、コーラス、バリエーション、インサーション1～4の各エフェクトやマルチ EQ をかけたりすることができます。

また、バンクセレクトとプログラムチェンジによって、入力ゲインやエフェクトのプリセット設定を選択することができます。

(2) A/D パートでのバンクナンバーとプログラムナンバーの働き

A/D パートでは、バンクナンバーとプログラムナンバーを設定することで下の表のようなインプットプリセットが設定され、入力ソースやエフェクトを入力信号に適した設定にすることができます。

A/D1 パートをバンクナンバー 018 または 019 に設定するとステレオの設定になり、A/D インプット 1/2 端子を L/R として入力ソースやエフェクトの設定を行うため、ステレオ入力された信号の L/R 両方に A/D1 パートで設定したエフェクトをかけることができます。このとき、A/D2 パートのバンクナンバー及びプログラムナンバーには「***」が表示され、設定できない状態になります。

A/D1パート インプットプリセット

バンク ナン バー	019	ステレオオーディオ	off	ST Audio	Reverb	Chorus	Rev+Cho									
	018	ステレオキーボード	off	ST KBD	Reverb	Chorus	Rev+Cho	PhaserEp	PanEP	WahClavi	RotyOrgn	SynthStr	SynthPad	SynthLed	SFX	
	003	オーディオ	off	Audio	Reverb	Chorus	Rev+Cho									
	002	キーボード	off	Keyboard	Reverb	Chorus	Rev+Cho	PhaserEp	PanEP	WahClavi	RotyOrgn	SynthStr	SynthPad	SynthLed	SFX	
	001	ギター	off	Guitar	Reverb	Chorus	Rev+Cho	Tube	Stack	FlangGr	CleanGr	FunkGr	Tremolo	Phaser	5thGr	
	000	マイク	off	Mic	Reverb	Chorus	Rev+Cho	Karaoke1	Karaoke2	Karaoke3	Echo	Vocal	Studio	Oct Up	Oct Down	
	LSB	入力ソース	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	

プログラムナンバー

A/D2パート インプットプリセット

バンク ナン バー	003	オーディオ	off	Audio	Reverb	Chorus	Rev+Cho
	002	キーボード	off	Keyboard	Reverb	Chorus	Rev+Cho
	001	ギター	off	Guitar	Reverb	Chorus	Rev+Cho
	000	マイク	off	Mic	Reverb	Chorus	Rev+Cho
LSB	入力ソース	001	002	003	004	005	

プログラムナンバー

A1 パートには、バリエーションエフェクトのタイプが設定できるプリセットも用意されています。各プリセットについての詳細は、別冊「リストブック」の A/D インプットプリセットをご覧ください。



A/D パートと XG 曲集との組み合わせによりマイナスワン演奏を楽しむ場合は、以下のように設定してください。

- 1) AD Part Lock をオンにする。(P100)
- 2) A/D パートのエフェクトは、インサーション1～4のいずれかを使用する。

これによって、MU1000 が XG システムオンを受信しても、A/D パートの各設定およびエフェクト情報が保持されます。

6. 基本操作

(1) モード / サブモードの切り替え

モードの選択

モードの切り替えは、モードボタンで行います。

同じモードボタンを押しても、サウンドモジュールモードによって異なるモードに入る場合があります。サウンドモジュールモードを確認してください。

[PLAY] ボタン

サウンドモジュールモード =XG、TG300B ではマルチプレイモードに、サウンドモジュールモード =PFM ではパフォーマンスプレイモードに切り替えます。

[EDIT] ボタン

サウンドモジュールモード =XG、TG300B ではマルチパートエディットモードに、サウンドモジュールモード =PFM ではパフォーマンスエディットモードに切り替えます。

[EFFECT] ボタン

エフェクトモードに切り替えます。

[EQ] ボタン

イコライザーモードに切り替えます。

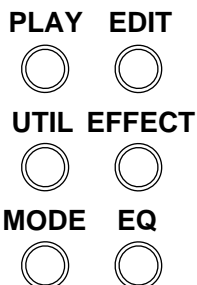
[UTIL] ボタン

ユーティリティモードに切り替えます。

[MODE] ボタン

サウンドモジュールモードを選択する画面を表示します。

モードボタン



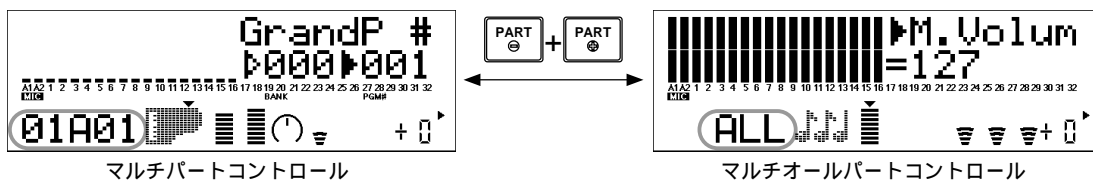
モードボタンを押すとボタンが点灯します。

サブモードの選択

モードからサブモードに切り替える操作は、モードによって異なります。

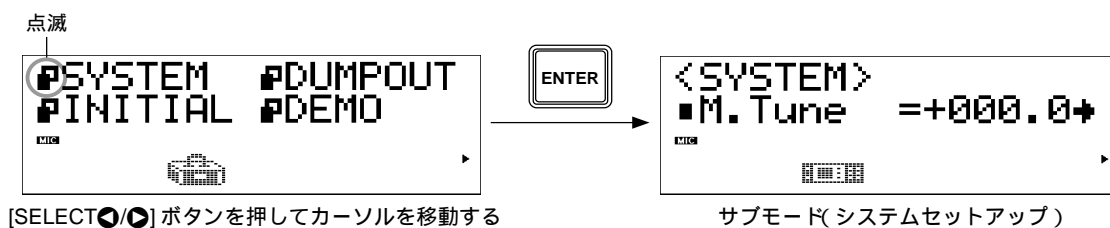
マルチプレイモードとパフォーマンスプレイモードでは、[PART \ominus] ボタンと [PART \oplus] ボタンを同時に押すことで、サブモードを切り替えます。

マルチプレイモードの場合



他のモードでは、各モードのメニュー画面で [SELECT \odot/\ominus] ボタンを押してカーソルを移動し、[ENTER] ボタンを押すことでサブモードを切り替えます。

ユーティリティモードの場合



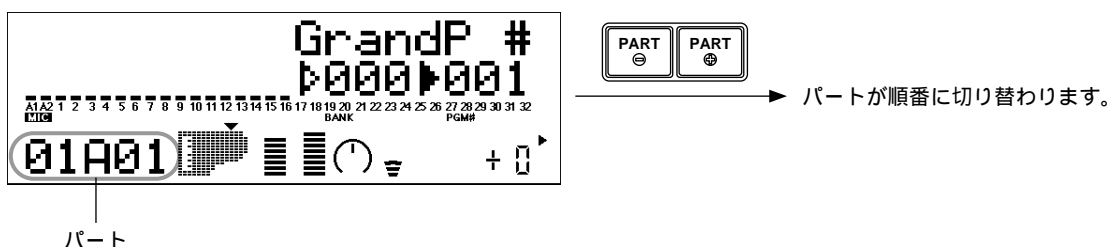
[EXIT] ボタンを押すと、階層をひとつずつ上に戻ることができます。たとえば、サブモードに入っている状態の場合で [EXIT] を押すとサブモードのメニューに戻り、さらに [EXIT] を押すとプレイモードに戻ります。

(2) パートの変更

マルチプレイモード、マルチパートエディットモード、パフォーマンスプレイモード、パフォーマンスエディットモードでは、パラメーターをパートごとに設定するため、パートを変更する操作が必要になります。

パートは、[PART \ominus/\oplus] ボタンで選択します。

マルチプレイモード



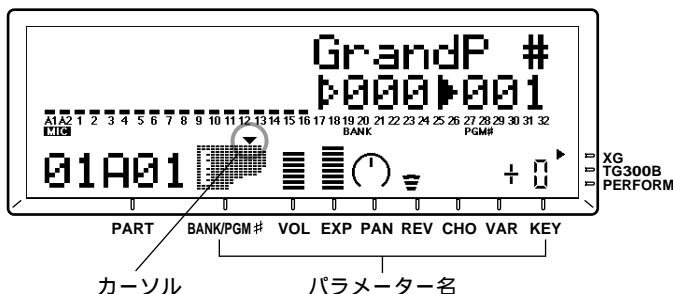
(3) パラメーターの選択

設定するパラメーターを選択する操作です。

パラメーターは、[SELECT] ボタンで選択します。

マルチプレイモード、パフォーマンスプレイモードでは、[SELECT] ボタンを押すごとにカーソル () が左右に移動してパラメーターが切り替わります。

マルチプレイモード



その他のモードでは、[SELECT] ボタンを押すごとにパラメーターが左右にスクロールします。ディスプレイの左か右に矢印が表示されている場合は、その方向の [SELECT] ボタンを押すと画面がスクロールして次のパラメーターが表示されます。ディスプレイの左か右に が表示されている場合は、その方向にはスクロールしません。



(4) 設定項目、数値の変更

パラメーターの設定項目や設定値を変更する操作です。

設定項目や数値は、[VALUE] ボタンまたはダイヤルで変更します。

[VALUE] を押すと数値が1ずつ減少し、[VALUE] ボタンでは1ずつ増加します。ボタンを押し続けるとオートリピート機能が働き、数値が連続して増減します。また、[VALUE] を押したまま [VALUE] を押すと数値が10ずつ減少し、[VALUE] を押したまま [VALUE] を押すと10ずつ増加します。

ダイヤルを時計方向に回すと数値が増加し、逆方向だと減少します。



第 3 章

コンピューターミュージックの音源として使う (サウンドモジュールモード=XG、TG300B)

1. 最大 64 パートを同時に再生する (マルチプレイモード) 70
 - (1) パラメーターの設定方法 70
 - (2) ミュート、ソロ 71
 - (3) 演奏に関するパラメーター (マルチパートコントロール) 72
 - (4) 全パート共通パラメーター (マルチオールパートコントロール) 76

2. パートごとに音色を作り替える (マルチパートエディットモード) 78
 - (1) パラメーターの設定方法 78
 - (2) 音の明るさを変更する (FILTER エディット) 79
 - (3) 音の立ち上がりや減衰の仕方を変更する (EG エディット) 80
 - (4) 音色を補正する (EQ エディット) 81
 - (5) ビブラートをかける (ビブラートエディット) 81
 - (6) 音色に関するその他の操作 (OTHERS エディット) 82
 - (7) ドラム音色を作り替える (DRUM セットアップエディット) 86

3. エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード) 90
 - (1) パラメーターの設定方法 90
 - (2) リバースエフェクトの設定 (リバースエディット) 91
 - (3) コーラスエフェクトの設定 (コーラスエディット) 92
 - (4) バリエーションエフェクトの設定 (バリエーションエディット) 93
 - (5) インサクションエフェクトの設定 (インサクションエディット 1 ~ 4) 95

4. マルチ EQ を設定する (イコライザーモード) 96
 - (1) パラメーターの設定方法 96
 - (2) マルチ EQ の設定 97

5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード) 98
 - (1) 基本的な設定 (システムセットアップ) 98
 - (2) 内部設定を MIDI データとして送信する (ダンプアウト) 103
 - (3) 初期化する (イニシャライズ) 105
 - (4) デモソングを再生する (デモプレイ) 107

1. 最大 64 パートを同時に再生する (マルチプレイモード)

(1) パラメーターの設定方法

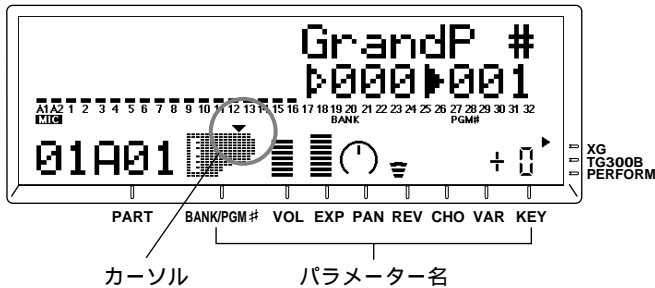
マルチパートコントロール

1. [PART \ominus / \oplus] ボタンを押してパートを選びます。

選択できるパートは、A/D1、A/D2、1 ~ 64(A01 ~ 16、B01 ~ 16、C01 ~ 16、D01 ~ 16) です。このうち A/D1、A/D2 は、A/D INPUT 端子からの入力信号をコントロールするパートです。

2. [SELECT \ominus / \oplus] ボタンを押してパラメーターを選びます。

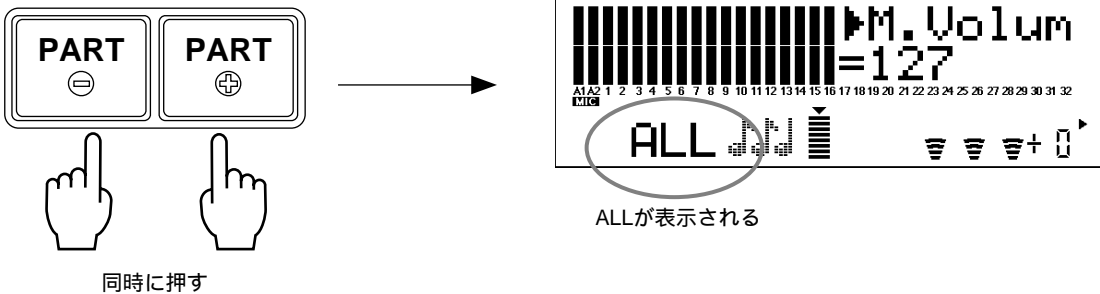
[SELECT \ominus / \oplus] ボタンを押すごとにカーソル () が左右に移動してパラメーターが切り替わります。



3. [VALUE \ominus / \oplus] ボタンまたはダイヤルを操作して値を設定します。

マルチオールパートコントロール

1. [PART \ominus] ボタンと [PART \oplus] ボタンを同時に押すと、マルチオールパートコントロールに入ります。マルチオールパートコントロールでは、パートの選択は必要ありません。



2. [SELECT \ominus / \oplus] ボタンを押してパラメーターを選びます。

3. [VALUE \ominus / \oplus] ボタンまたはダイヤルを操作して値を設定します。

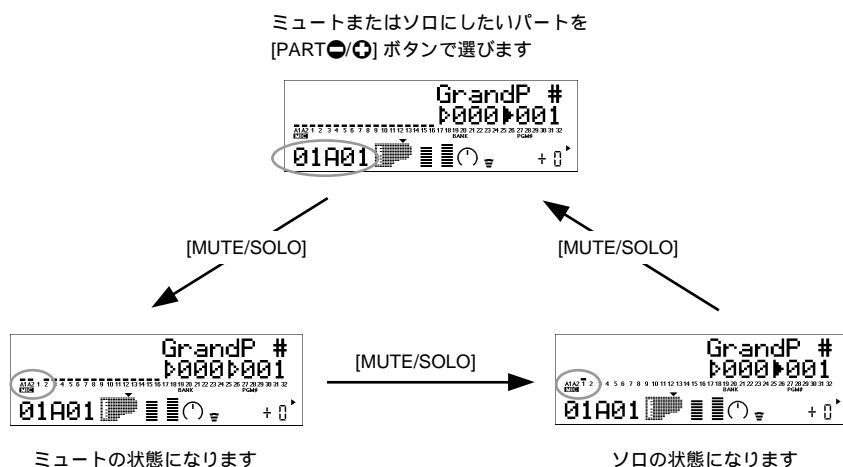


マルチプレイモードに切り替える方法については、「第 2 章 基礎知識」(P46) をご覧ください。

(2) ミュート、ソロ

ミュートとは、選んだパートの音を鳴らさないようにする設定です。たとえば、パートごとの音量バランスやパン、各エフェクトへの送り量を設定する場合など、特定のパートの音を一時的に消すときに使用します。

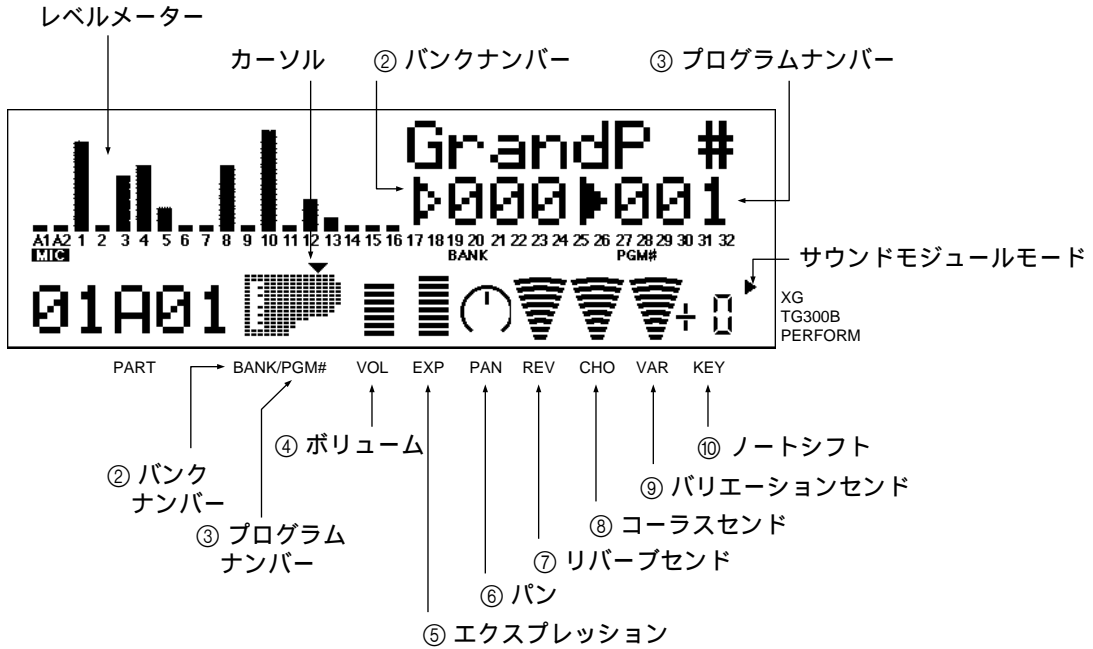
ソロとは、他のパートの音を全てミュートし、選んだパートの音だけを鳴らす設定です。音色を選んだリインサージョンエフェクトを設定する場合など、特定のパートの音だけを鳴らすときに使用します。



- ・複数のパートをミュートしたい場合
上図の の状態で他にミュートしたいパートを選んで再び [MUTE/SOLO] ボタンを押します。解除するときは、改めてパートを選び直し、ミュート/ソロを設定し直します。
- ・すべてのパートをミュートしたい場合
マルチオールパートコントロールの状態ですべてのパートをミュートするには [MUTE/SOLO] ボタンを押します。

(3) 演奏に関するパラメーター (マルチパートコントロール)

ここでは、MIDI チャンネルをはじめ音色や音量など、パートごとの基本的な設定を行います。

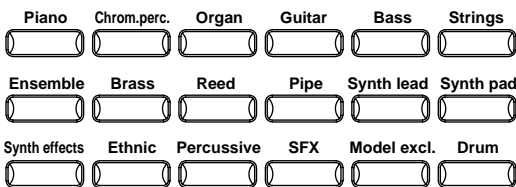
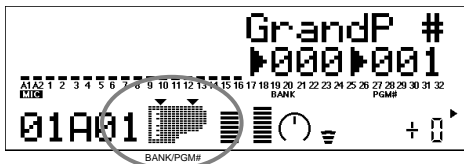


① ボイスカテゴリー

BANK と PGM# の両方のカーソルが表示されている状態では、指定されたボイスカテゴリー内のボイスを選択することができます。

この状態で [VALUE] ボタンやダイヤルを操作すると、バンクナンバーとプログラムナンバーが変更され、指定されたボイスカテゴリーに含まれるボイスだけが繰り返し表示されます。

ボイスカテゴリーは、ボイスカテゴリーボタンで指定します。



解説

ボイスカテゴリーとはボイスを種類ごとに分類した区分けのことで、MU1000 では内蔵するすべてのボイスを 18 種類のボイスカテゴリーに分類しています。

この中の Piano ~ Model excl. はノーマルボイス、Drum はドラムボイスです。

各ボイスカテゴリーについては「第 1 章 MU1000 を使ってみよう」(P31) をご覧ください。



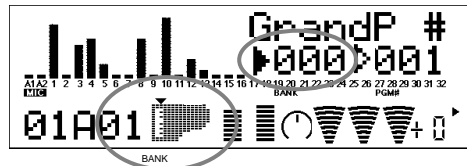
NOTE

- Model excl. は、MU1000 および MU100 独自の音色バンク(音源特有のボイスをXGボイスマップ上に並べるためのバンク)に含まれるボイスです。このボイスを使ったソングを MU1000 (およびMU2000/128/SW1000XG、MU100シリーズ)以外のXG音源で再生すると、そのパートの音が鳴らなくなります。

- プラグインボードを [SELECT] ボタンで選んだ場合、Model excl. のカテゴリーは、XGに含まれないそのボード固有のボイスのカテゴリーになります。

② バンクナンバー

使用するボイスバンクをパートごとに設定します。



パート	選択できるバンクナンバー		
A/D1	000 ~ 003, 018, 019		
A/D2	000 ~ 003		
A01 ~ 16 B01 ~ 16 C01 ~ 16 D01 ~ 16	パート モード = ノーマル モード	サウンド モジュール モード = XG	000, 001, 003, 006, 008, 012, 014, 016 ~ 022, 024 ~ 029, 032 ~ 043, 045, 048, 052 ~ 054, 064 ~ 094, 096 ~ 101, 126, 127 [MU100アイコン] 000, 008, 016, 024, 048, 056, 064, 072, 080, 088, 096, 104, 120 [SFXアイコン] SFX [GM2アイコン] 000 ~ 009
		サウンド モジュール モード = TG300B	000 ~ 012, 014 ~ 019, 024 ~ 027, 029 ~ 035, 040, 041, 126, 127
	パート モード = ドラム モード	サウンド モジュール モード = XG	120(GM2), 126, 127
		サウンド モジュール モード = TG300B	000

ディスプレイバンクセレクト (P101) が 1 に設定されていると、基本バンクと同じボイスがアサインされている拡張バンクは選ぶことができません。



ボイスバンクを設定することで、プログラムナンバーで選択しているボイスのバリエーションボイスを選択することができます。たとえば、プログラムナンバーで 001 GrandPno (グランドピアノ) が選択されていると、ボイスバンクでグランドピアノのバリエーションボイス (MelloGrP (メローグランドピアノ)、PianoStr (ピアノストリングス) など) が選択できます。

また、[GM2 アイコン] が表示されているときは、GM システムレベル 2 のボイスを選ぶことができます。(XG ボイスと同じボイス名が表示される場合があります。)

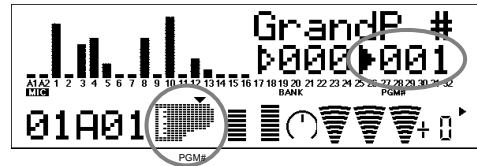
パートモードについては P57、サウンドモジュールモードについては P44 をご覧ください。



[MU100 アイコン] は MU100 エクスクルーシブボイス、[SFX アイコン] は SFX ボイスを示します。

③ プログラムナンバー

使用するボイスのプログラムナンバーをパートごとに設定します。



A/D1 パートのとき : 001 ~ 013
A/D2 パートのとき : 001 ~ 005
A01 ~ 16, B01 ~ 16,
C01 ~ 16, D01 ~ 16 パートのとき : 001 ~ 128



ここでは、ピアノやプラス、ストリングスといったボイスの基本的な種類を選びます。



バンクナンバーが 000 以外のときに、バンクナンバー 000 と同じボイスが選択されると、カーソルが四角形 () に変わります。

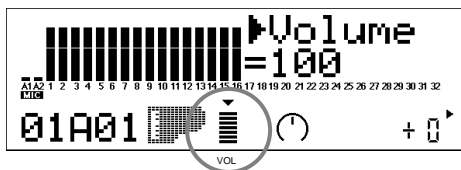


A/D1・A/D2 パートが選択されているとき

- ・バンクナンバーとプログラムナンバーを設定することで、入力ソースやエフェクトを入力信号に適した設定にすることができます。
- ・ VarConnect = SYS が選択されているとき (P94)、VarSend (P75) の値を設定することで A/D1 パートで選んだエフェクトを A/D1+A/D2 で同時に使用できます。
- ・ A/D1 パートのバンクナンバーを 018 または 019 に設定するとステレオの設定となり、A/D インプット 1/2 端子を L/R として入力ソースやエフェクトの設定を行うため、ステレオ入力された信号の L/R 両方に A/D1 パートで設定したエフェクトをかけることができます。このとき、A/D2 パートのバンクナンバーおよびプログラムナンバーには「***」が表示され、設定できない状態になります。
- ・ A/D パートロックがオンになっていると、外部 MIDI 機器からの設定はできません。(P100)
- ・ A/D1・A/D2 パートでの入力ソースやエフェクトタイプを外部 MIDI 機器で切り替えるときは、ショー機能で表示されるシステムエクスクルーシブメッセージをご確認ください。

④ Volume (ボリューム)

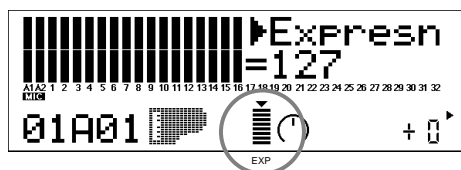
ボリュームをパートごとに設定します。



設定値 000 ~ 127

⑤ Express (エクスペッション)

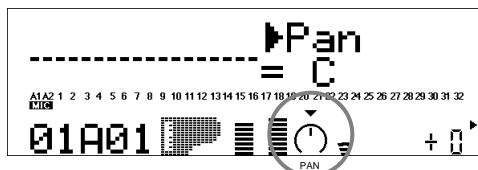
エクスペッション (細かい音量変化) をパートごとに設定します。



設定値 000 ~ 127

⑥ Pan (パン)

ステレオ再生したときの音の定位をパートごとに設定します。

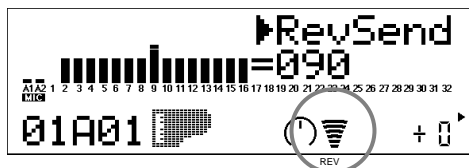


設定値 Rnd (ランダム): 鳴るたびに左右に移動
L63 ~ L01: 左寄り
C: 中央
R01 ~ R63: 右寄り

参考 選択しているエフェクトタイプによっては、インサクションエフェクトがかかっているパートは Rnd の効果はありません。
また、A/D1、A/D2 パートでは Rnd は選べません。

⑦ RevSend (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへの送り量をパートごとに設定し、かかり方を調節できます。

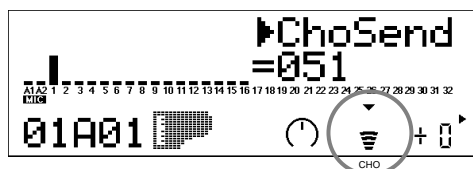


設定値 000 ~ 127

参考 マルチオールパートコントロールのリバーブリターン (P77) を考慮して設定してください。

⑧ ChoSend (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへの送り量をパートごとに設定し、かかり方を調節できます。



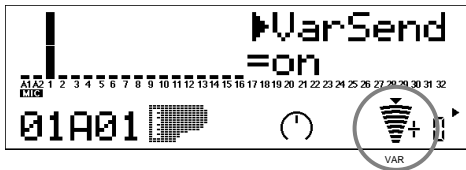
設定値 000 ~ 127

参考 マルチオールパートコントロールのコーラスリターン (P77) を考慮して設定してください。

⑨ VarSend (バリエーションセンド)

バリエーションエフェクトをインサージョンエフェクトとして使う場合、特定パートのバリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択します。

または、バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使う場合、バリエーションエフェクトへの送り量をパートごとに設定します。(エフェクトモード / バリエーションエディットの VarConnect (P94) の設定によります。)



設定値

VarConnect = INS のとき : on (使用する) off (使用しない) VarConnect = SYS のとき : 000 ~ 127

解説

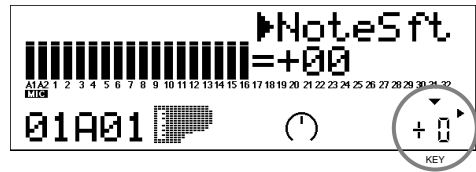
- VarConnect = INS の場合、特定パートのバリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択します。バリエーションエフェクトは同時に複数のパートで使用できません。そのため、最後に on を選択したパートだけがバリエーションエフェクトを使用できる状態になります。
- VarConnect = SYS の場合、パートごとにバリエーションエフェクトへの送り量を設定し、かかり方を調節できます。

参考

VarConnect = SYS の場合は、マルチオールパートコントロールのバリエーションリターン (P77) を考慮して設定してください。

⑩ NoteSft (ノートシフト)

パートごとの音程を半音単位で設定します。



設定値

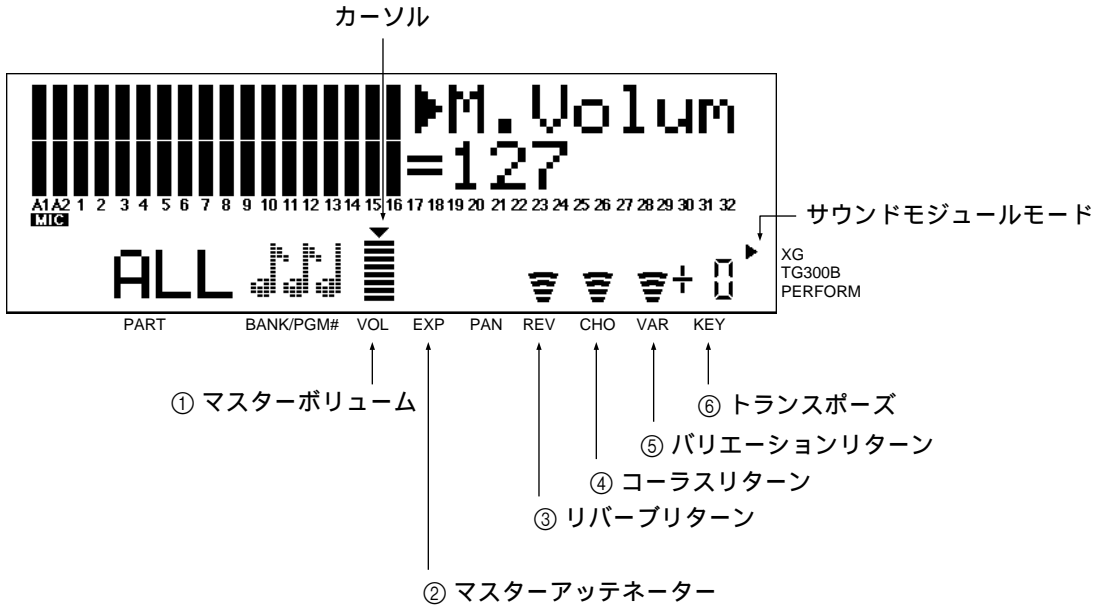
24 (-2 オクターブ) ~ +00 (元の音程) ~ +24 (+2 オクターブ)

解説

- A/D1、A/D2 パートが選ばれているときは設定できません。
- 全体の移調はマルチオールパートコントロールのトランスポーズで行います。(P77)

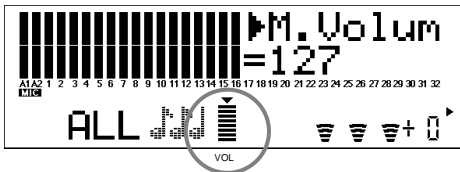
(4) 全パート共通パラメーター (マルチオールパートコントロール)

ここでは、マスターボリュームやトランスポーズなど、すべてのパートに共通の設定を行います。



① M.Volum (マスターボリューム)

システム全体の音量 (ボリューム) を設定します。



設定値 000 ~ 127

マルチパートコントロールで設定したボリュームバランスを保ったまま、全体のボリュームを調節することができます。

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用している場合、全体の音量はバリエーションリターン (P77) も併用して調節してください。

② M.Attn (マスターアッテネーター)

主に、曲と曲の間のトータル音量のばらつきを補正します。



設定値 000 ~ 127

マスターボリュームとは逆に、数値を上げるとボリュームが小さくなります。よって、127 で最小ボリュームになります。

③ RevRtn (リバープリターン)

リバーブ効果からの戻り量を設定し、全パートのリバーブのかかり方を一律に変化させることができます。

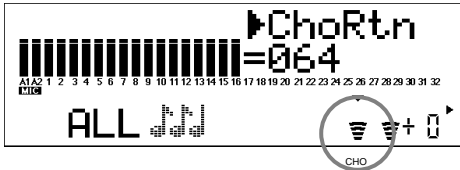


設定値 000 ~ 127

解説 マルチパートコントロールのリバーブセンド (P74) を考慮して設定してください。

④ ChoRtn (コーラスリターン)

コーラス効果からの戻り量を設定し、全パートのコーラスのかかり方を一律に変化させることができます。

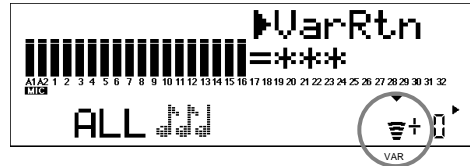


設定値 000 ~ 127

解説 マルチパートコントロールのコーラスセンド (P74) を考慮して設定してください。

⑤ VarRtn (バリエーションリターン)

バリエーション効果を生システム効果として使う場合、バリエーション効果からの戻り量を設定し、全パートのバリエーションのかかり方を一律に変化させることができます。



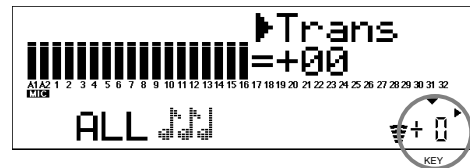
設定値 000 ~ 127

解説 ・マルチパートコントロールのバリエーションセンド (P75) を考慮して設定してください。
・VarConnect = INS (P94) として設定されている場合は、「***」と表示され、設定することができません。(出荷時は、VarConnect = INS に設定されておりますので注意してください)

参考 INS や SYS については P62 をご覧ください。

⑥ Trans (トランスポーズ)

システム全体の音程を半音単位で移調します。



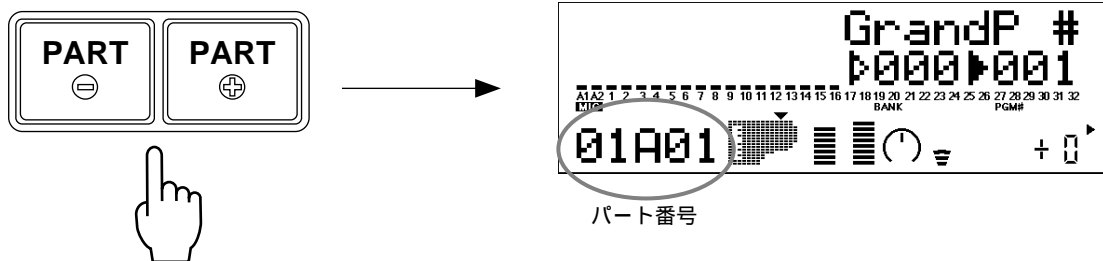
設定値 - 24 (- 2 オクターブ) ~ + 00 (元の音程) ~ + 24 (+ 2 オクターブ)

解説 パートモードがドラムモードに設定されているパートや A/D パートには機能しません。

2. パートごとに音色を作り替える (マルチパートエディットモード)

(1) パラメーターの設定方法

1. マルチプレイモードで [PART \ominus/\oplus] ボタンを押してパートを選びます。



2. [EDIT] ボタンを押してマルチパートエディットモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。



3. [SELECT \odot/\circ] ボタンを押してサブモードを選び、[ENTER] ボタンを押してサブモードに入ります。
4. [SELECT \odot/\circ] ボタンを押してパラメーターを選びます。
[SELECT \odot/\circ] ボタンを押すごとにパラメーターが左右にスクロールします。
5. [VALUE \ominus/\oplus] ボタンまたはダイヤルを操作して値を設定します。
6. [EXIT] ボタンを押すとマルチパートエディットモードのメニューに戻り、もう一度 [EXIT] を押すとマルチプレイモードに戻ります。



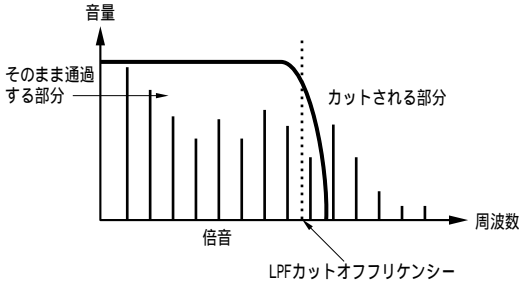
マルチパートエディットは、ボイスそのものをエディットしているわけではありません。MU1000のボイスデータに対してマルチパートエディットで設定したデータを付加することによって「間接的に」ボイスを作り替えています。

(2) 音の明るさを変更する (FILTER エディット)

フィルターのカットオフ周波数とレゾナンスをパートごとにエディットします。

① LPF Cutoff (LPF カットオフ周波数)

ローパスフィルターでカットする周波数をパートごとに設定します。



設定値

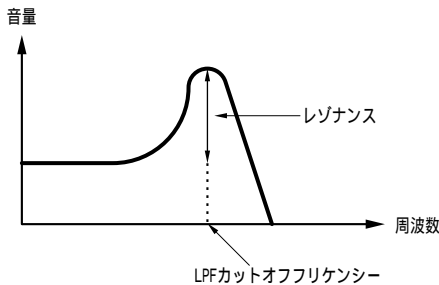
- 64 ~ + 00 ~ + 63

解説

- ここで設定した値よりも高い周波数の音がカットされます。
- 値を低く設定すると高い倍音が削られるために丸い音になります。

② LPF Reso (LPF レゾナンス)

ローパスフィルターのレゾナンスをパートごとに設定します。



設定値

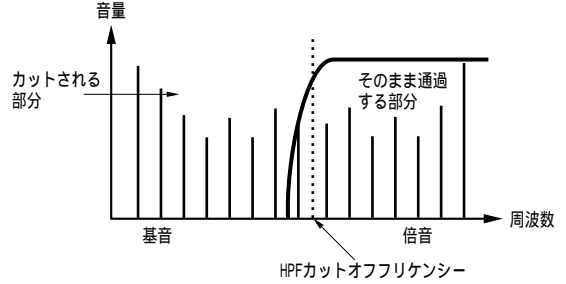
- 64 ~ + 00 ~ + 63

解説

- 値を上げると LPF カットオフ周波数付近の出力が持ち上げられ、クセのある音になります。

③ HPF Cutoff (HPF カットオフ周波数)

ハイパスフィルターでカットする周波数をパートごとに設定します。



設定値

- 64 ~ + 00 ~ + 63

解説

- ここで設定した値よりも低い周波数の音がカットされます。
- 値を高く設定すると低い倍音が削られるために薄い音になります。

(3) 音の立ち上がりや減衰の仕方を変更する (EG エディット)

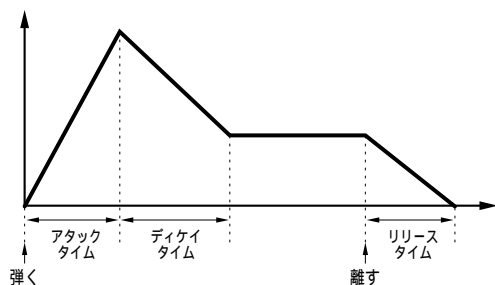
音の立ち上がりやリリース (減衰) をパートごとにエディットして、音の時間的要素を変更します。

① Attack Time (アタックタイム)

② Decay Time (ディケイタイム)

③ Release Time (リリースタイム)

外部 MIDI 機器の鍵盤を弾いた瞬間から離すまでの音量や音色の時間的な変化を設定します。



設定値

それぞれ - 64 ~ + 00 ~ + 63

解説

- Attack Time (アタックタイム) は、鍵盤を弾いた瞬間の音量が 0 から最大値に変化するのに要する時間です。値が小さくなるほど立ち上がりが速くなります。
- Decay Time (ディケイタイム) は、音量が最大値に達した時点からサステインレベルに変化するのに要する時間です。値が小さくなるほど歯切れのいい音になります。
- Release Time (リリースタイム) は、鍵盤を離れた時点から、音量が 0 に変化するのに要する時間です。値が小さくなるほど音がすばやく消えるようになります。
- 3つのパラメーターは、アンプリチュードEGとフィルターEGの両方に機能します。

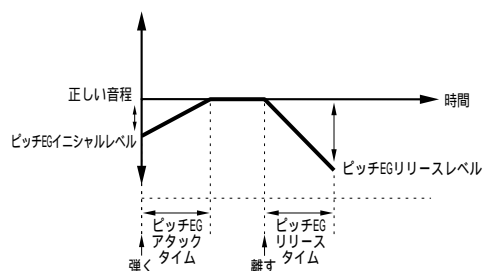
④ PEGInitLvl (ピッチ EG イニシャルレベル)

⑤ PEGAtakTime (ピッチ EG アタックタイム)

⑥ PEGReleLvl (ピッチ EG リリースレベル)

⑦ PEGReleTime (ピッチ EG リリースタイム)

外部 MIDI 機器の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設定します。



設定値

それぞれ - 64 ~ + 00 ~ + 63

解説

- PEGInitLvl (ピッチ EG イニシャルレベル) は、鍵盤を弾いた瞬間の音程です。
- PEGAtakTime (ピッチ EG アタックタイム) は、鍵盤を弾いた瞬間の音程から本来の音程に変化するのに要する時間です。
- PEGReleLvl (ピッチ EG リリースレベル) は、鍵盤を離れたあと最終的に到達する音程です。
- PEGReleTime (ピッチ EG リリースタイム) は、鍵盤を離れたあとリリースレベルにまで変化するのに要する時間です。

(4) 音色を補正する (EQ エディット) ノーマルパート選択時のみ表示

このサブモードはノーマルパートを選んでいる時のみ表示されます。

ローとハイの2バンドEQをパートごとに設定できます。

(ドラムパートのEQはドラムセットアップエディットでインストごとに設定します。(P86))

① Low Freq (ローフリケンシー)

② Low Gain によってエディットされる音域の周波数を設定します。

設定値 32 ~ 2.0k[Hz]

② Low Gain (ローゲイン)

① Low Freqで設定した周波数のゲインを設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

③ High Freq (ハイフリケンシー)

④ High Gainによってエディットされる音域の周波数を設定します。

設定値 500 ~ 16k[Hz]

④ High Gain (ハイゲイン)

③ High Freqで設定した周波数のゲインを設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

(5) ビブラートをかける (ビブラートエディット)

ビブラートのかかり方をパートごとにエディットします。

① Rate (レート)

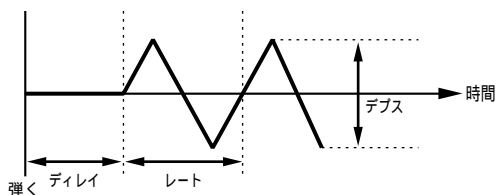
② Depth (デプス)

③ Delay (ディレイ)

設定値 それぞれ - 64 ~ + 00 ~ + 63



- ・ Rate(レート)は、音程を揺らす速さを設定します。
- ・ Depth(デプス)は、音程を揺らす深さを設定します。
- ・ Delay(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、かかり始めるまでの時間が長くなります。



(6) 音色に関するその他の操作 (OTHERS エディット)

① Receive ch(レシーブチャンネル)

パートごとに MIDI レシーブチャンネルを設定します。

設定値 off、A01 ~ 16、B01 ~ 16、C01 ~ 16、D01 ~ 16



- MIDI メッセージの受信チャンネルを設定します。
- A01 ~ 16 では、MIDI IN-A 端子からの入力 (HOST SELECT スイッチが MIDI の場合)、または TO HOST/USB 端子からのポート 1 の入力 (HOST SELECT スイッチが MIDI 以外の場合) を受信します。
 - B01 ~ 16 では、MIDI IN-B 端子からの入力 (HOST SELECT スイッチが MIDI の場合)、または TO HOST/USB 端子からのポート 2 の入力 (HOST SELECT スイッチが MIDI 以外の場合) を受信します。
 - C01 ~ 16 では TO HOST/USB 端子からのポート 3 の入力を、D01 ~ 16 では TO HOST/USB 端子からのポート 4 の入力を受信します (いずれも HOST SELECT スイッチが MIDI 以外の場合)。
 - off を選択すると、MIDI チャンネルメッセージは受信しません。

② Detune(デチューン)

パートごとのピッチを 0.1Hz 単位で細かくずらしします。

設定値 - 12.8 ~ + 00 ~ + 12.7



- メロディ部分をやや高めに設定してメロディを少し目立つようにしたり、反対にベース部分を低めに設定して重みを出したりすることができます。
- 複数のパートの音色を同じに設定し、互いのチューニングを微妙にずらし、複数のパートのレシーブチャンネルを同じにしたり、同じ演奏データを複数のパートに同時に送ったりすると、広がりのある音色効果が得られます。

③ PartMode(パートモード)

パートごとにノーマルボイスとドラムボイスのどちらのボイスを使用するかを選択します。ドラムボイスをエディットして使用する場合は、ドラムセットアップを設定 (P78) します。

設定値

- normal、drum、drumS1、drumS2、drumS3、drumS4(TG300B モードでは drum は選べません。)
- normal(ノーマル) は、ノーマルボイスを選択する際に設定します。
- drum(ドラム) は、ドラムボイスや SFX キットを選択します。ただし、エディットはできません。
- drumS1 ~ S4(ドラムセットアップ 1 ~ 4) は、ドラムボイスや SFX キットをエディットする場合に選択します。



- MU1000 ではドラムボイスを直接エディットすることはできません。そこで、パートに対してドラムセットアップを割り当て、これをエディットすることで間接的にドラムボイスをエディットする仕組みになっています。
- MU1000 ではドラムセットアップを 4 つ内蔵しており、4 パートのドラムボイスに対して異なるエディットを行うことができます。



- 出荷時は XG モードで、パート 10(A10)...drumS1、パート 26(B10)...drumS3、パート 42(C10)...drum、パート 58(D10)...drum、他のパートは normal になっています。
- TG300B モードでは、パート 10(A10)、パート 26(B10)、パート 42(C10)、パート 58(D10) が drumS1、他のパートは normal になっています。

④ Mono/Poly (モノ / ポリ)

モノモード/ポリモードをパートごとに設定します。

設定値

mono(単音しか発音しない状態)、poly(和音が演奏できる状態)



- シンセベースなど本来単音でしか鳴らない楽器を割り当てるパートにモノモードを設定してください。
- パートモードにドラムモードが選択されている場合は「***」と表示され、設定できません。

⑤ PortamntSw (ポルタメントスイッチ)

ポルタメントの効果をかけるかどうかをパートごとに選択します。

設定値 off, on



- ポルタメントとは、音程の違う 2 つの音の間をなめらかに移動する機能です。
- パートモードにドラムモードが選択されている場合は「***」と表示され、設定できません。

⑥ PortamntTm (ポルタメントタイム)

ポルタメントのかかり具合をパートごとに設定します。

設定値 000 ~ 127



- 値を大きく設定するほどポルタメントがゆっくりになります。
- パートモードにドラムモードが選択されている場合は「***」と表示され、設定できません。

⑦ NoteLimitL (ノートリミットロー)

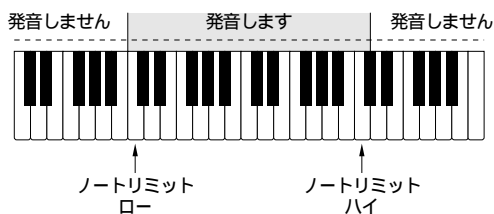
⑧ NoteLimitH (ノートリミットハイ)

発音域をパートごとに設定します。

設定値 NoteLimitL、NoteLimitHともに C-2 ~ G8



- NoteLimitL (ノートリミットロー)は、各パートの発音域の下限を設定します。
- NoteLimitH (ノートリミットハイ)は、各パートの発音域の上限を設定します。



複数のパートを同じレシーブチャンネルに設定し、ノートリミットで音域を分けることで、スプリット状態 (ひとつの鍵盤に複数の音色が並んでいる状態) にすることができます。

⑨ Dry Level (ドライレベル)(VarConnect = SYS (P94) のときのみ表示される)

エフェクトのドライラインへの送り量をパートごとに設定します。

設定値 000 ~ 127



- 値を大きくするとパンによる定位感は大きくなりますが、エフェクト効果が浅くなります。
- 各エフェクトへのセンドレベルを考慮して設定してください。

⑩ VelSensDpt (ベロシティセンスデプス)

⑪ VelSensOfs (ベロシティセンスオフセット)

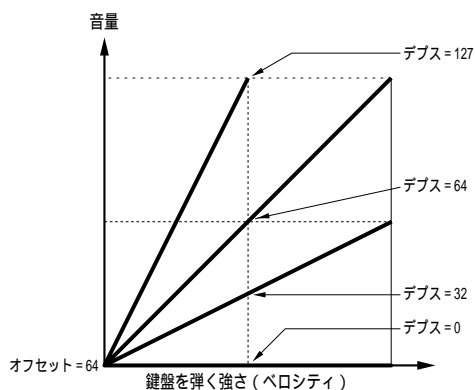
受信したノート情報のベロシティ (外部 MIDI 機器の鍵盤を弾く強さ) に対するセンシティブリティ (感度) を設定することによって、音源に働くベロシティの変化の仕方を変えます。

設定値 VelSensDpt、VelSensOfs ともに 000 ~ 127



- ベロシティセンスデプス
鍵盤を弾く強さに対して音源に働くベロシティの変化の度合い (最大ベロシティでの音量) をコントロールします。

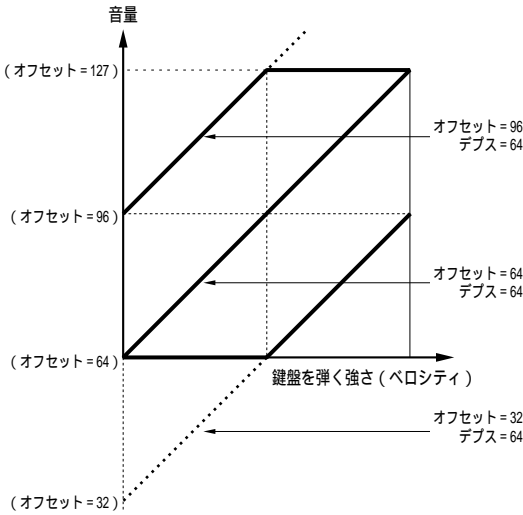
デプスによるベロシティカーブの変化
(オフセット = 64 で一定にしたとき)



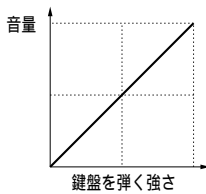
- ベロシティセンスオフセット

音源に働くベロシティの値を一律に増減します。オフセット値を 64 より大きくすると、音源に働くベロシティ値が全体に増加し、鍵盤を弱く弾いても比較的大きなベロシティが音源に働き、鍵盤のある強さ以上で弾くとベロシティは最大値 (127) で一定になります。オフセット値を 64 より小さくすると、音源に働くベロシティ値が全体に減少し、ある強さ以上で鍵盤を弾くまではベロシティは最小値 (0) で一定になり、強く弾いても音源に働くベロシティ値は比較的小さくなります。オフセット値が 64 の場合は、受信したままのベロシティ値が音源に働きます。

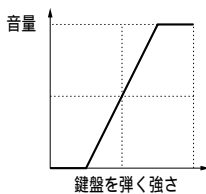
デプスによるペロシティカーブの変化
(デプス = 64 で一定にしたとき)



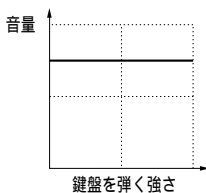
- $VelSensDpt = 64, VelSensOfs = 64$
もっとも標準的な設定



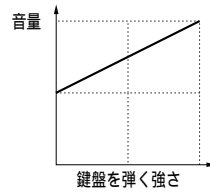
- $VelSensDpt = 127, VelSensOfs = 32$
小さなタッチ変化で大きなペロシティ変化が得られる設定



- $VelSensDpt = 0, VelSensOfs = 112$
鍵盤を弾く強さに関係なく、常に一定のペロシティが得られる設定
(使用例: オルガン)



- $VelSensDpt = 32, VelSensOfs = 96$
鍵盤を弾く強さに対してペロシティ変化が少なめの設定
(使用例: リフ用のプラスヤソロ楽器)



⑫ VelLimitLo (ペロシティリミットロー)

⑬ VelLimitHi (ペロシティリミットハイ)

発音可能なペロシティの範囲をパートごとに設定します。

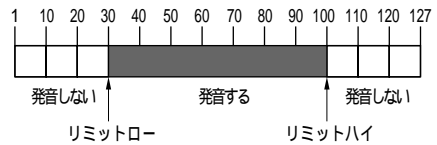
設定値

VelLimitLo, VelLimitHi ともに 001 ~ 127



- VelLimitLo (ペロシティリミットロー) は、発音可能なペロシティ範囲の下限をパートごとに設定します。
- VelLimitHi (ペロシティリミットハイ) は、発音可能なペロシティ範囲の上限をパートごとに設定します。

VelLimitLo = 30, VelLimitHi = 100 に設定したとき



複数のパートを同じレシーブチャンネルに設定し、複数の音色をペロシティによって切り替えて演奏することもできます。

⑭ PitBndCtrl (ピッチベンドコントロール)

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

設定値

- 24 ~ + 00 ~ + 24



- + 12 で上下1オクターブ変化します。
- 値を - (マイナス) にすると、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。

15 MW LFOPMod (MW LFO ピッチモジュレーションデプス)

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。

設定値 000 ~ 127

解説 値を 127 にするとビブラートがもっとも深くかかり、0 にするとかかりません。

16 AC1 CC No. (AC1 コントロールチェンジナンバー)

AC1 (アサインابلコントローラー 1) の MIDI コントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値 00 ~ 95

解説

- ・ AC1 (アサインابلコントローラー 1) とは、AC1 コントロールチェンジナンバーで設定したコントロールナンバーで送られてくる、外部 MIDI 機器からのコントロールチェンジ信号です。
- ・ AC1 は、AC1FilCtrl、AC1AmpCtrl と、エフェクトモードのバリエーションエフェクトの AC1VarCtrl をコントロールします。
- ・ たとえば、AC1 を 2 に設定すると、ブレスコントローラーの信号でパートの音量や音色をコントロールすることができます。

NOTE AC1 コントロールチェンジナンバーを設定しても、コントロールする側が 0 になっていると外部 MIDI 機器からパートをコントロールすることはできません。必要に応じて AC1FilCtrl、AC1AmpCtrl と、エフェクトモードのバリエーションエフェクトの AC1VarCtrl で感度の設定を行ってください。

参考 外部 MIDI 機器から MIDI エクスクルーシブメッセージを使うと、AC1 コントロールチェンジに加えて AC2 コントロールチェンジで音源をコントロールすることもできます。

17 AC1FilCtrl (AC1 フィルターコントロール)

AC1 でローパスフィルターのカットオフリクエシーをコントロールする感度をパートごとに設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

解説

- ・ 値をプラス側に設定した場合、AC1 を上げるとローパスフィルターが開き、AC1 を下げるとローパスフィルターが閉じます。
- ・ 値をマイナス側に設定した場合、AC1 のコントロールとローパスフィルターの開け閉めが逆になります。
- ・ 値を 0 にすると、AC1 を動かしてもローパスフィルターは変化しません。

18 AC1AmpCtrl (AC1 アンプリチュードコントロール)

AC1 で音量をコントロールする感度をパートごとに設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

解説

- ・ 値をプラス側に設定した場合、AC1 を上げると音が大きくなります。
- ・ 値をマイナス側に設定した場合、AC1 を上げると音が小さくなります。
- ・ 値を 0 にすると、AC1 を動かしても音量は変化しません。

(7) ドラム音色を作り替える (DRUM セットアップエディット)

ドラムパート選択時のみ表示

このサブモードは、ドラムパートを選んでいるときのみ表示されます。

ドラムボイスを間接的に * エディットします。

* 「間接的に」とは...

MU1000 ではドラムボイスを直接エディットすることはできません。パートモード (P82) で設定されたドラムセットアップ (drumS1 ~ 4) をエディットすることにより「間接的に」エディットされるのです。



- ・パートモードの設定によってはエディットできない場合があります。詳しくはアザーズエディットのパートモードの項 (P82) を参照してください。
- ・複数のパートに同じドラムセットアップが選ばれていると、一方のドラムボイスをエディットするともう一方のパートのドラムボイスも自動的にエディットされてしまいます。

インストの選び方

ドラムボイスは、1 ボイスの中に多数のドラムやパーカッションの音色がノート (鍵盤) ごとに割り当てられている特殊なボイスです。各ノートに割り当てられている個々のリズム楽器のことを「インスト」と呼びます。ドラムセットアップではエディットパラメーターがインストごとに並んでいるので、エディットを行う前にまずインストを選ぶ必要があります。

1. 78 ページの手順 3 で DRUM を選び、[ENTER] ボタンを押してドラムセットアップエディットに入ります。



2. [PART] ボタンを押してインストを選びます。



この画面で [MUTE/SOLO] ボタンを押すと、外部 MIDI 機器からのノートオンメッセージ (押鍵情報) でインストを選ぶ機能の有効/無効を切り替えることができます。

① PitchCoarse (ピッチコース)

音程を半音単位で設定します。

設定値 サウンドモジュールモードが XG のとき：
- 64 ~ + 00 ~ + 63
サウンドモジュールモードが TG300B のとき：
000 ~ 127

解説 さらに細かいチューニングは次のピッチファインで行います。

② PitchFine (ピッチファイン)

音程を 1 セント単位で設定します。

(1 セント = 半音を 100 等分した値)

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

③ VelPchSens (ベロシティピッチセンシティブティ)

ベロシティ変化によるピッチの変化の度合を設定します。

設定値 - 16 ~ + 00 ~ + 16

解説 値をプラスにすると、ベロシティが大きいほどピッチが高くなります。
ハイハットなどのシンバル系の音色に設定すると、たたく強さによるピッチの細かい変化を再現できます。

④ Level (レベル)

ベロシティの最大値を受信したときの音量を設定します。

設定値 000 ~ 127

⑤ Pan (パン)

音の定位を設定します。

設定値 Rnd (ランダム): 鳴るたびに左右に移動
L63 ~ L01: 左寄り
C: 中央
R01 ~ R63: 右寄り

⑥ RevSend (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへの送り量を設定します。

設定値 000 ~ 127

解説 リバーブエフェクトの種類などはエフェクトモード (P90) で設定します。

参考 マルチパートコントロールのリバーブセンドレベル (P74) や、マルチオールパートコントロールのリバーブリターン (P77) などの関係を考慮して設定してください。

⑦ ChoSend (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへの送り量を設定します。

設定値 000 ~ 127

解説 コーラスエフェクトの種類などはエフェクトモード (P90) で設定します。
マルチパートコントロールのコーラスセンドレベル (P74) や、マルチオールパートコントロールのコーラスリターン (P77) などの関係を考慮して設定してください。

⑧ VarSend (バリエーションセンド)

バリエーションエフェクトをインサクションエフェクトとして使う場合、バリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択します。

または、バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使う場合、バリエーションエフェクトへの送り量を設定します。

(エフェクトモード / バリエーションエディットの VarConnect (P94) の設定によります。)

設定値 VarConnect = INS のとき：
on (使用する) off (使用しない)
VarConnect = SYS のとき：
000 ~ 127

参考 ・ VarConnect=INS の場合、バリエーションエフェクトをかけるには、ここでの設定を on にするだけでなく、マルチパートコントロールのバリエーションセンド (P75) が on に設定されている必要があります。
・ VarConnect = SYS の場合は、マルチパートコントロールのバリエーションセンドレベル (P75) や、マルチオールパートコントロールのバリエーションリターン (P77) を考慮して設定してください。

⑨ LPF Cutoff (LPF カットオフ周波数)

ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

設定値 サウンドモジュールモードが XG のとき：
- 64 ~ + 00 ~ + 63
サウンドモジュールモードが TG300B のとき：
000 ~ 127

解説 音色を明るくしたり暗くしたりすることができません。

10 LPF Reso (LPF レゾナンス)

ローパスフィルターのレゾナンスを設定します。

設定値 サウンドモジュールモードが XG のとき：
- 64 ~ + 00 ~ + 63
サウンドモジュールモードが TG300B のとき：
000 ~ 127



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。

11 VelLPFSens (ベロシティ LPF カットオフセンシティブィティ)

ベロシティ変化による LPF カットオフ周波数の変化の割合を設定します。

設定値 - 16 ~ + 00 ~ + 16



値をプラスにすると、ベロシティが大きいほど LPF カットオフ周波数が高くなります。たたく強さで、音の明るさに変化をつけることができます。

12 HPF Cutoff (HPF カットオフフリクエンス)

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63



- ここで設定した値よりも低い周波数の音がカットされます。
- 値を高くすると低い倍音が削られるために薄い音になります。

13 Low Freq (ローフリクエンス)

低音域の周波数を設定します。

設定値 32 ~ 2.0k[Hz]

**14** Low Gain によってエディットされる音域の周波数を設定します。**14 Low Gain (ローゲイン)**

低音域のゲインを設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

15 High Freq (ハイフリクエンス)

高音域の周波数を設定します。

設定値 500 ~ 16k[Hz]

**16** High Gain によってエディットされる音域の周波数を設定します。**16 High Gain (ハイゲイン)**

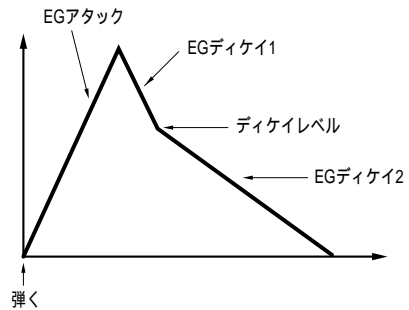
高音域のゲインを設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

17 EG Attack (EG アタック)**18 EG Decay1 (EG ディケイ 1)****19 EG Decay2 (EG ディケイ 2)**

音量とカットオフ周波数の時間的な変化を設定します。

設定値 EG Attack、EG Decay1、EG Decay2 ともにサウンドモジュールモードが XG のとき：
- 64 ~ + 00 ~ + 63
サウンドモジュールモードが TG300B のとき：
000 ~ 127



- EG Attack (EG アタック) は、外部 MIDI 機器の鍵盤を弾いた瞬間の音量が 0 から最大値に変化する速さを設定します。最大音量に到達する前にウェーブが終わってしまう音色もありますので、値を長く設定すると不自然に聞こえることがあります。
- EG Decay1 (EG ディケイ 1) は、音量が最大値に達した後、次のディケイレベルに変化する速さを設定します。
- EG Decay2 (EG ディケイ 2) は、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を設定します。

20 AlterGroup (オルタネートグループ)

同時に発音すると不自然な楽器音 (例: ハイハットオープン/クローズ) を、同時に発音ないように設定します。

設定値 off、001 ~ 127



同じ番号に設定した楽器音どうしは、同時に発音しなくなります。

⑳ RcvNoteOn (レシーブノートオン)

MIDI ノートオン情報により発音するかどうかを設定します。



off (発音しない) on (発音する)



特定の楽器音だけ発音させたくない場合に活用できます。

㉑ RcvNoteOff (レシーブノートオフ)

MIDI ノートオフ情報により、発音中の音をダンプ (音を止める) するかどうかを設定します。



off (ダンプされずに発音する) on (ダンプする)



シンバルなどのボイスを発音中にダンプしたときに on に設定します。

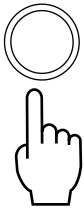
3. エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード)

(1) パラメーターの設定方法

1. [EFFECT] ボタンを押してエフェクトモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。

EFFECT



2. [SELECT] ボタンを押してサブモードを選び、[ENTER] ボタンを押してサブモードに入ります。



インサクション (INS) を選んだときは、さらに以下の画面が表示されます。ここで INS1 ~ 4 を選び、[ENTER] ボタンを押してください。

3. [SELECT] ボタンを押してパラメーターを選びます。

[SELECT] ボタンを押すごとにパラメーターが左右にスクロールします。

4. [VALUE] ボタンまたはダイヤルを操作して値を設定します。

5. [EXIT] ボタンを押すとエフェクトモードのメニューに戻り、もう一度 [EXIT] を押すとマルチプレイモードに戻ります。



サブモードに入った状態で [PART] ボタンを押すと、リバーブエディット、コーラスエディット、バリエーションエディット、インサクション 1 ~ 4 エディットを切り替えることができます。



エフェクトの構造などについては、「第2章 基礎知識」(P62)をご覧ください。

(2) リバーブエフェクトの設定 (リバーブエディット)

リバーブエフェクトのエフェクトタイプやリバーブの効果に関する細かい設定などを行います。



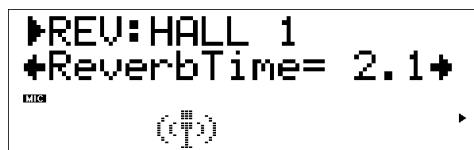
① Type (タイプ)

エフェクトタイプを設定し、エフェクトの性格を決めます。

設定値 別冊「リストブック」の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

② エフェクトパラメーター

リバーブエフェクトの細かい設定をします。



タイプで設定したエフェクトプログラムによってパラメーターの内容が異なります。詳しくは別冊「リストブック」の「エフェクトパラメーターリスト」をご覧ください。

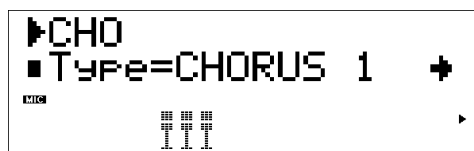
③ RevPan (リバーブパン)

リバーブエフェクトの定位を細かく設定します。

設定値 L63 (左寄り) ~ C (中央) ~ R63 (右寄り)

(3) コーラスエフェクトの設定 (コーラスエディット)

コーラスエフェクトのエフェクトタイプや音を揺らす効果に関する細かい設定などを行います。



① Type (タイプ)

エフェクトタイプを設定し、エフェクトの性格を決めます。

設定値 別冊「リストブック」の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

② エフェクトパラメーター

コーラスエフェクトの細かい設定をします。



解説 タイプで設定したエフェクトプログラムによってパラメーターの内容が異なります。詳しくは別冊「リストブック」の「エフェクトパラメーターリスト」をご覧ください。

③ ChoPan (コーラスパン)

コーラスエフェクトの定位を細かく設定します。

設定値 L63 (左寄り) ~ C (中央) ~ R63 (右寄り)

④ SendCho Rev (SENDコーラストゥーリパーブ)

コーラスエフェクトからリパーブエフェクトへ接続されたバスラインへの出力レベルです。

設定値 000 ~ 127

(4) バリエーションエフェクトの設定 (バリエーションエディット)

バリエーションエフェクトのシステム/インサージョンの選択やエフェクトタイプなど、エフェクト効果に関する細かい設定を行います。



① Type (タイプ)

エフェクトタイプを設定し、エフェクトの性格を決めます。

設定値 別冊「リストブック」の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

従来のMUシリーズのエフェクトと同等の効果です。

② エフェクトパラメーター

バリエーションエフェクトの細かい設定をします。



解説 タイプで設定したエフェクトプログラムによってパラメーターの内容が異なります。詳しくは別冊「リストブック」の「エフェクトパラメーターリスト」をご覧ください。

③ Dry/Wet (ドライ/ウェット) (VarConnect = INS のときのみ表示)

エフェクトをバイパスした音 (ドライ音) とエフェクトの効果がかかった音 (ウェット音) との音量バランスを設定します。

設定値 D63 > W (ドライ音 100%) ~ D = W (ドライ音 50%) ~ D < W63 (ウェット音 100%)

NOTE エフェクトタイプによっては表示されないものがあります。

④ AC1VarCtrl (AC1 バリエーションコントロール) (VarConnect = INS のときのみ表示)

AC1 (アサインブルコントローラー 1) でバリエーションエフェクトの MIDI コントロール用パラメーターをコントロールする感度を設定します。具体的な設定は「2. パートごとに音色を作り替える」(P85)をご覧ください。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63



バリエーションエフェクトには AC1 を使ってコントロールできるパラメーターがエフェクトタイプごとに 1 つ決められています。詳しくは別冊「リストブック」の「エフェクトパラメーターリスト」をご覧ください。

⑤ VarPan (バリエーションパン) (VarConnect = SYS のときのみ表示)

バリエーションエフェクトの定位を細かく設定します。

設定値 L63 (左寄り) ~ C (中央) ~ R63 (右寄り)

⑥ SendVar Cho (SEND バリエーショントゥーコーラス) (VarConnect = SYS のときのみ表示)

バリエーションエフェクトからコーラスエフェクトへ接続されたバスラインの出力レベルです。

設定値 000 ~ 127


⑦ SendVar Rev (SEND バリエーショントゥーリバース) (VarConnect = SYS のときのみ表示)

バリエーションエフェクトからリバースエフェクトへ接続されたバスラインの出力レベルです。

設定値 000 ~ 127


⑧ Var Part (バリエーションパート)
(VarConnect=INS のときのみ)

バリエーションエフェクトを使用するパートを設定します。

 off (使用しない)、01 ~ 64、AD01、AD02

⑨ VarConnect (バリエーションコネクト)

バリエーションエフェクトをインサージョンとシステムのどちらのエフェクトとして使用するかを設定します。

 INS (インサージョン)、SYS (システム)



- ・この設定によってバリエーションエフェクトの機能が大きく変わり、それに伴ってパラメーターの種類も変わります。
- ・A/D1 パートのプログラムナンバーを006以上に設定すると、VarConnect が強制的に INS に切り替わります。
- ・システムエフェクトとインサージョンエフェクトについては「第2章」をご覧ください。(P62)

(5) インサクションエフェクトの設定 (インサクションエディット 1 ~ 4)

インサクションエフェクトのエフェクトタイプやドライウェットバランスなど、エフェクト効果に関する細かい設定を行います。



① Type (タイプ)

エフェクトタイプを設定し、エフェクトの性格を決めます。

設定値 別冊「リストブック」の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

② エフェクトパラメーター

インサクションエフェクトの細かい設定をします。

解説 タイプで設定したエフェクトプログラムによってパラメーターの内容が異なります。詳しくは別冊「リストブック」の「エフェクトパラメーターリスト」をご覧ください。

③ Dry/Wet (ドライ / ウェット)

エフェクトをバイパスした音 (ドライ音) とエフェクトの効果がかかった音 (ウェット音) との音量バランスを設定します。

設定値 D63 > W (ドライ音 100%) ~ D = W (ドライ音 50%) ~ D < W63 (ウェット音 100%)

NOTE エフェクトタイプによっては表示されないものがあります。

④ AC1Ins1 ~ 4Ctrl (AC1インサクション1 ~ 4 コントロール)

AC1 (アサインブルコントローラー 1) でインサクションエフェクトの MIDI コントロール用パラメーターをコントロールする感度を設定します。具体的な設定は「2. パートごとに音色を作り替える」(P85) をご覧ください。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

解説 パフォーマンスモードのとき、この設定は無効になります。

参考 インサクションエフェクトには AC1 を使ってコントロールできるパラメーターがエフェクトタイプごとに 1 つ決められています。詳しくは別冊「リストブック」の「エフェクトパラメーターリスト」をご覧ください。

⑤ Ins1 ~ 4 Part (インサクション 1 ~ 4 パート)

インサクションエフェクトの効果をつけるパートを設定します。

設定値 off、01 ~ 64、AD01、AD02

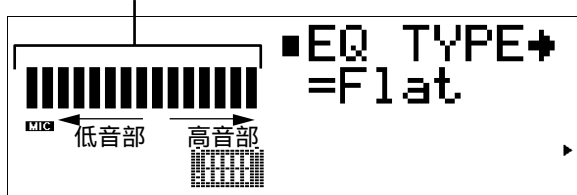
解説 インサクション 1 ~ 4 は 1 つのパートにだけ効果をつけるしくみになっています。

4. マルチ EQ を設定する (イコライザーモード)

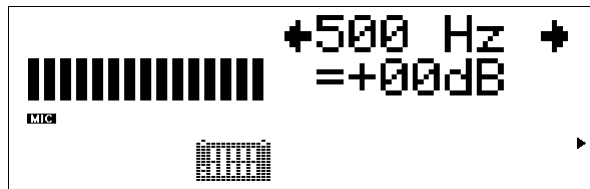
(1) パラメーターの設定方法

1. [EQ] ボタンを押して、イコライザーモードに入ります。

設定が棒グラフで表示され、全体の設定を感覚的に把握できます。



2. [VALUE ◀/▶] ボタンを押して、演奏する音楽のジャンルを選びます。
選んだタイプに合わせて、自動的にイコライジングされます。
3. さらに細かく設定したいときは、[SELECT ◀/▶] ボタンを押して、バンド (帯域) を選びます。



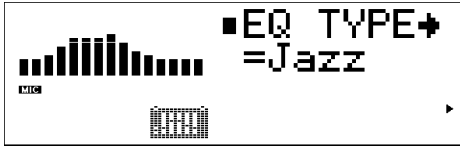
4. [VALUE ◀/▶] ボタンまたはダイヤルを操作してゲインの値を設定します。



マルチ EQ については、「第 2 章 基礎知識」(P49) をご覧ください。

5. [EXIT] ボタンを押すと、プレイモードに戻ります。

(2) マルチ EQ の設定



① EQ TYPE (イコライザータイプ)

音楽ジャンルに合わせてタイプを選択します。

設定値

Flat, Jazz, Pops, Rock, Concert

解説

- ・バンド 1 ~ 5 の周波数を音楽ジャンルによって自動的に変更します。
本来、音楽ジャンルによって楽器編成が異なるため、イコライザーで補正して効果の上がる周波数帯域が若干異なります。この機能では、各帯域ごとの補正効果が最も高い周波数を調節でき、イコライザーの効きをよくする働きがあります。
- ・補正できる 5 つの周波数帯域は、タイプによって下の表のように変化します。

EQタイプ \ バンド	1	2	3	4	5
Flat	80Hz	500Hz	1.0kHz	4.0kHz	8.0kHz
Jazz	50Hz	125Hz	900Hz	3.2kHz	6.3kHz
Pops	125Hz	315Hz	1.0kHz	2.0kHz	5.0kHz
Rock	125Hz	200Hz	1.2kHz	2.2kHz	6.3kHz
Concert	80Hz	315Hz	1.0kHz	6.3kHz	8.0kHz

② バンド 1 ~ 5

① で選んだタイプをもとに、各周波数帯域ごとのブースト/カットを細かく設定します。

設定値

- 12dB ~ + 00 (フラットの状態) ~ + 12dB

解説

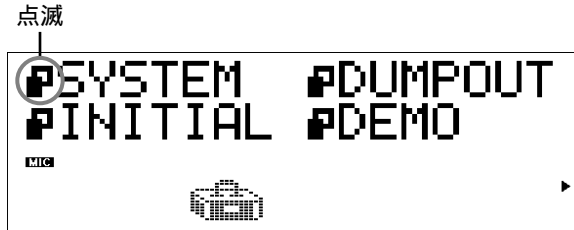
数値を上げるとその周波数帯域のレベルが持ち上げられ、下げるとカットされます。

5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)

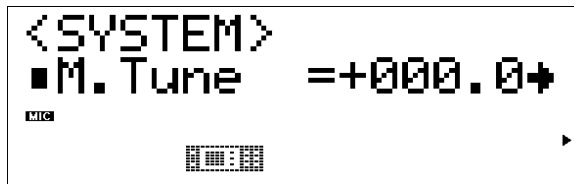
(1) 基本的な設定 (システムセットアップ)


マスターチューンなどの、MU1000のシステムの設定を行います。

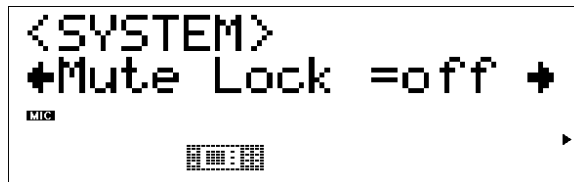
1. ユーティリティモードのメニューで [SELECT ] ボタンを押して「SYSTEM」を選びます。




2. [ENTER] ボタンを押します。



3. [SELECT ] ボタンを押して、パラメーターを選びます。



4. [VALUE ] ボタンを押して (ダイヤルも使用可) 値を設定します。
5. [EXIT] ボタンを押すと、ユーティリティモードのメニューに戻ります。

① M.Tune (マスターチューン)

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。

設定値 - 102.4 ~ + 000.0 ~ + 102.3



- ・ + 100 に設定すると、全体の音程が半音上がりません。
- ・ この機能で変更される音程は、MIDI 出力には影響しません。

② Device No. (デバイスナンバー)

外部 MIDI 機器やもう 1 台の MU1000 と、MIDI システムエクスクループメッセージの送受信を行うときに設定する番号です。

設定値 01 ~ 16 :
外部 MIDI 機器のデバイスナンバーにあわせて設定します。
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、システムエクスクループメッセージを受信します。送信する際は 1 に設定されます。



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、システムエクスクループメッセージを送受信することはできません。

③ PFM Rcv Ch(パフォーマンスレシーブチャンネル)

パフォーマンスモードの MIDI 受信チャンネルを設定します。

設定値 01 ~ 16



- ・ 送信側の MIDI 機器の MIDI 送信チャンネルに合わせて設定します。
- ・ パフォーマンスモードでは、外部 MIDI 機器は MU1000 の MIDI IN-A 端子に接続してください。

④ MIDI IN-A(ミディイン A)

フロントパネルとリアパネルのうち、どちらにある MIDI IN-A 端子を有効にするかを設定します。

設定値 rear(リア) リアパネルの MIDI IN-A 端子を有効にします。
front(フロント) フロントパネルの MIDI IN-A 端子を有効にします。



出荷時は rear に設定されています。

⑤ AdtnVcNote(オーディションボイスノート)

ノーマルボイスをオーディション機能を使って発音させるときのノートナンバーを設定します。

設定値 C#-1 ~ G5



- ・ (XG または TG300B モードのとき) AUDITION スイッチを押すと、現在選択されているパートの音色がここで設定したノートナンバーで発音します。
- ・ (PFM モードのとき) AUDITION スイッチを押すと、現在選択されているパフォーマンスの音色がここで設定したノートナンバーで発音します。



外部 MIDI 機器から設定するには
・ (XG または TG300B モードのとき) 選択されているパートがノーマルモードであれば、外部 MIDI 機器からノートオン信号を送信することにより、ノートナンバーを設定できます。
・ (PFM モードのとき) PFM Rcv Ch と同じ MIDI チャンネルで、外部 MIDI 機器からノートオン信号を送信することにより、ノートナンバーを設定できます。

⑥ AdtnDrNote(オーディションドラムノート)

ドラムボイスをオーディション機能を使って発音させるときのノートナンバーを設定します。

設定値 C#-1 ~ G5



AUDITION スイッチを押すと、現在選択されているパートのドラム音色がここで設定したノートナンバーで発音します。



外部 MIDI 機器から設定するには
・ 選択されているパートがノーマルモード以外であれば、外部 MIDI 機器からノートオン信号を送信することにより、ノートナンバーを設定できます。

⑦ AdtnVlcty(オーディションベロシティノート)

オーディション機能を使って発音させるときのベロシティ(音量)を設定します。

設定値 01 ~ 127



- ・(XGまたはTG300Bモードのとき) AUDITIONスイッチを押すと、現在選択されているパートの音色がここで設定したベロシティ(音量)で発音します。
- ・(PFMモードのとき) AUDITIONスイッチを押すと、現在選択されているパフォーマンスの音色がここで設定したベロシティ(音量)で発音します。



外部MIDI機器から設定するには

- ・(XGまたはTG300Bモードのとき) 選択されているパートがノーマルモードであれば、外部MIDI機器からノートオン信号を送信することにより、ベロシティを設定できます。
- ・(PFMモードのとき) PFM Rcv Chと同じMIDIチャンネルで、外部MIDI機器からノートオン信号を送信することにより、ベロシティを設定できます。

⑧ Mute Lock (ミュートロック)

「XGシステムオン」や「GMシステムオン」など音源をリセットするMIDIシステムエクスクルーシブメッセージを受信したとき、マルチ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を設定します。

設定値 off(解除する)、on(解除しない)



- ・onに設定すると、「XGシステムオン」や「GMシステムオン」が送られてきたときに、急にミュートの設定が解除されるのを防ぎます。特定のパートをミュートした状態で何度も再生するときに便利な設定です。
- ・パフォーマンスモードのとき、この設定は無効になります。

⑨ AD PartLock (A/Dパートロック)

「XGシステムオン」や「GMシステムオン」など音源をリセットするMIDIシステムエクスクルーシブメッセージを受信したとき、A/Dパートの入力ソースや、A/Dパートに設定されているバリエーションエフェクト(VarConnect=INSの場合)、インサージョンエフェクト1~4の設定をイニシャライズするかどうかを設定します。また、A/Dパートのパラメーターチェンジを受信するかどうかの選択も行いません。

設定値 off(イニシャライズする、パラメーターチェンジを受信する)、on(イニシャライズしない、パラメーターチェンジを受信しない)



- ・XGマークのついたソングデータを再生するときはoffに設定しておきます。
- ・onに設定すると、「XGシステムオン」や「GMシステムオン」が送られてきたときに、A/Dパートの設定を保持します。マイク等を接続して曲を再生するようなときに便利な設定です。
- ・パフォーマンスモードのとき、この設定は無効になります。

⑩ Mlt EQ Lock (マルチイコライザーロック)

「XGシステムオン」や「GMシステムオン」など音源をリセットするMIDIシステムエクスクルーシブメッセージを受信したとき、マルチイコライザーの設定をイニシャライズするかどうかを設定します。また、マルチイコライザーのパラメーターチェンジを受信するかどうかを設定します。

設定値 off(イニシャライズする、パラメーターチェンジを受信する)、on(イニシャライズしない、パラメーターチェンジを受信しない)



- ・onに設定すると、「XGシステムオン」や「GMシステムオン」が送られてきたときに、イコライザーの設定が急に変化するのを防ぎます。
- ・パフォーマンスモードのとき、この設定は無効になります。



この設定は、2バンドEQ(P81)とは無関係です。

⑪ RcvSysOn (レシーブシステムオンメッセージ)

「XG システムオン」や「GM システムオン」など音源をリセットする MIDI 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を設定します。

設定値 off (受信しない) on (受信する)

解説 off に設定すると、本体パネル上で曲制作の為のエディットをしている場合、曲の先頭から再生したときに設定がリセットされるのを防ぎます。

⑫ RcvSysExcl (レシーブシステムエクスクルーシブ)

すべての MIDI エクスクルーシブメッセージを受信するかどうかを選択します。

設定値 off (受信しない) on (受信する)

⑬ RcvBankSel (レシーブバンクセレクト)

MIDI チャンネルメッセージのバンクセレクト MSB (コントロールチェンジ #0)、LSB (コントロールチェンジ #32) を受信するかどうかを選択します。

設定値 off (受信しない) on (受信する)

解説 off に設定すると、ノーマルボイスをバンクセレクト MSB=0 以外のボイスバンクで使用しているデータ (他メーカーの音源に対応した MIDI データなど) を再生することができます。

⑭ Contrast (コントラスト)

ディスプレイの文字の濃さを調節します。

設定値 1 ~ 8

解説 1 でもっとも濃く、数値が大きくなるほど薄くなります。
MU1000 をご使用になる角度にあわせて調節してください。

⑮ DumpIntrval (ダンプインターバル)

ダンプアウト (P102) で MU1000 の内部設定を送信する際の、MIDI システムエクスクルーシブメッセージのブロックの間に挿入するインターバルタイムを設定します。

設定値 50ms、100ms、150ms、200ms、300ms

解説

- ・ダンプアウトでバルクデータをやりとりしていて、受信側で MIDI エラーが出たときは、インターバルタイムを調節しながらもう一度操作を行ってください。
- ・ダンプインターバルを短く設定しすぎると、転送時間は速くなりますが、受信時にエラーが生じる場合があります。

⑯ Thru Port (スルーポート)

MU1000 の TO HOST/USB 端子とコンピューターを接続して使用しているとき、TO HOST/USB 端子から入ってきた信号の中の何番めのポート信号を MIDI OUT 端子からスルーアウトさせるかを設定します。

設定値 1 ~ 8

解説

- ・TO HOST/USB 端子から入ってきた信号の中のポート 1 は本体の MIDI レシーブチャンネルが A01 ~ 16 に設定されているパートに、ポート 2 は B01 ~ 16、ポート 3 は C01 ~ 16、ポート 4 は D01 ~ 16 に設定されているパートにそれぞれアサインされます。
- ・スルーポートの設定例については P28、P151 をご覧ください。

⑰ DispBankSel (ディスプレイバンクセレクト)

バンクを設定するとき、基本ボイスバンクと同じボイスのバンクナンバーを選択できるかどうかを設定します。

設定値 1 (選択不可能) 2 (選択可能)

解説

- ・1 に設定すると、バンクナンバー変更時に基本ボイスバンク (バンクナンバー 0) と同じボイスがアサインされたバンクナンバーは選択できません。プログラムナンバーを決めてから拡張ボイスを探す場合に適した設定となります。
- ・2 に設定すると、基本ボイスバンクと同じボイスがアサインされたバンクナンバーも選択できるようになります。プログラムナンバー、バンクナンバーのいずれの方向にも自由に各パラメーターを選択できる設定です。
- ・この設定は外部 MIDI 機器によって変更することはできません。

⑩ Map (ボイスマップ)

サウンドモジュールモードが XG に設定されている際の、基本ボイス (バンクセレクト MSB = 0、バンクセレクト LSB = 0) のボイス (音色) マップとプログラムナンバー 1 のドラムボイスについて選択します。

設定値

MU basic、MU100Native



解説

MU basic :

ボイスマップが MU90、MU80、MU50 など、従来の XG 音源と同じ音色マップになります。

MU90、MU80、MU50 などで作ったデータを同じ音色で再生したい場合に選択します。

MU100Native :

ボイスマップが MU100 で追加された音色マップになります。

GM や XG 対応の MIDI データを最新の音色で再生することができます。



参考

- ・この設定では、基本ボイスの音色マップだけが変更になります。拡張ボイスの音色マップは変更されません。
- ・この設定は、XG システムオンや GM システムオンを受信しても変更されません。

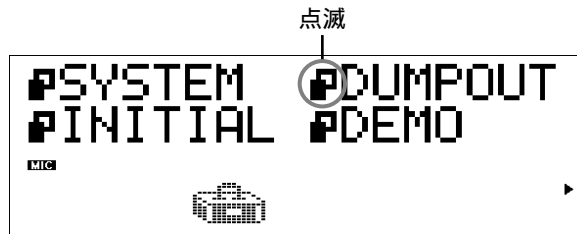
(2) 内部設定を MIDI データとして送信する (ダンプアウト)

MU1000 が記憶している内部設定を、MIDI システムエクスクルーシブメッセージとして MIDI OUT 端子 (ホストセレクトが MIDI のとき) または TO HOST 端子 / USB 端子 (ホストセレクトが MIDI 以外るとき) から送信し、MDF3 などの MIDI データファイラーやコンピューターに記録します。

MIDI システムエクスクルーシブメッセージをやりとりするためには、送信側と受信側の MIDI 機器のデバイスナンバー (P99) が一致している必要があります。



インターバルタイムの設定によっては、データがうまくやりとりできない場合があります。初めて外部 MIDI 機器とやりとりされる場合は、ダンプインターバル (P101) を何とおりかで設定し保存されることをおすすめします。

1. ユーティリティモードのメニューで [SELECT  ] ボタンを押して「DUMPOUT」を選びます。

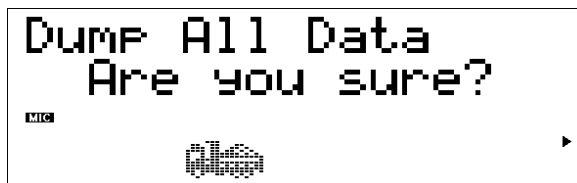


2. [ENTER] ボタンを押します。

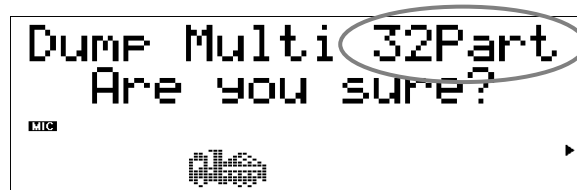


3. [SELECT  ] ボタンを押して、送信するデータの種類を選びます。

4. [ENTER] ボタンを押して、ダンプアウトの画面に入ります。



MULTI、PERFORM を選択した場合は、[VALUE  ] ボタンまたはダイヤルを操作して、送信する範囲やメモリーを選択します。



5. [ENTER] ボタンを押すと、ダンプアウトを実行します。
6. ダンプアウトを中断したいときは、[EXIT] ボタンを押します。
(自動的にダンプアウトメニュー手順 2 に戻ります。)



操作の途中で中止したいときは、[EXIT] ボタンを押すとダンプアウトメニューに戻ります。

① ALL (オール)

MU1000 に記憶されているすべての設定をダンプアウトします。



システムエクスクルーシブメッセージでコントロールできないものはダンプアウトされません。

② MULTI (マルチ)

XG モード、または TG300B モードのマルチプレイモードとマルチパートエディットモードの設定、およびシステムセットアップ、エフェクト、イコライザーの設定をダンプアウトします。



64Part, 32Part, 16Part, 64 + AD, 32 + AD, 16 + AD

③ PERFORM (パフォーマンス)

インターナルパフォーマンスメモリーの任意のパフォーマンスの設定をダンプアウトします。

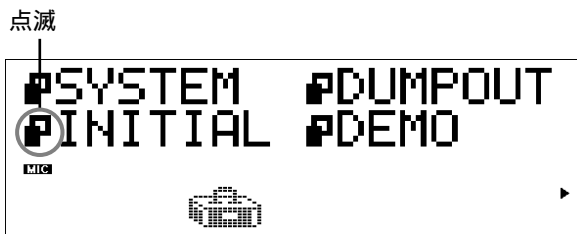


All, I001 ~ I100

(3) 初期化する (イニシャライズ)

MU1000 の内部設定を工場出荷状態などの一定の初期状態に戻します。

1. ユーティリティモードのメニューで [SELECT] ボタンを押して「INITIAL」を選びます。



2. [ENTER] ボタンを押します。



3. [SELECT] ボタンを押して、イニシャライズしたい項目を選びます。



4. [ENTER] ボタンを押して、イニシャライズの確認画面に入ります。



5. [ENTER] ボタンを押して、イニシャライズを実行します。

終了すると、自動的にイニシャライズメニュー手順3に戻ります。



操作の途中で中止したいときは、[EXIT] ボタンを押すとイニシャライズメニューに戻ります。



- ・ イニシャライズを実行すると、メモリーやバッファーの中に入っている MU1000 のデータは消えてしまいます。大切なデータはあらかじめコンピューターや YAMAHA MDF3 などの MIDI データファイラーなどに保存してください。
- ・ サウンドモジュールモードを切り替えたときも、ここでのイニシャライズと同様に初期化されません。

① FactSet (ファクトリーセット)

マルチ、パフォーマンス、エフェクト、イコライザー、システムセットアップを含むすべての内部設定を工場出荷状態に戻します。

② XG Init (XG イニシャライズ)(サウンドモジュールモードが XG のときのみ表示)

③ GM Init (GM イニシャライズ)(サウンドモジュールモードが TG300B のときのみ表示)

以下の設定を、各サウンドモジュールモードの初期状態に戻します。

- マルチパートコントロール
- マルチオールパートコントロール
- マルチパートエディット
- エフェクト
- イコライザー



パフォーマンスモードの設定は初期化されません。

④ PFMInit (パフォーマンスイニシャライズ)
(サウンドモジュールモードが PFM のときのみ表示)

パフォーマンスエディットバッファーを初期状態に戻します。



パフォーマンスのインターナルメモリーは初期化されません。

⑤ DrumInit (ドラムイニシャライズ)(サウンドモジュールモードが XG、TG300B のときのみ表示)

ドラムセットアップ (drumS1 ~ 4) の設定を初期化します。

1. 初期化するドラムセットアップ (drumS1 ~ 4) を VALUE [●/⊕] ボタンまたはダイヤルで選択します。

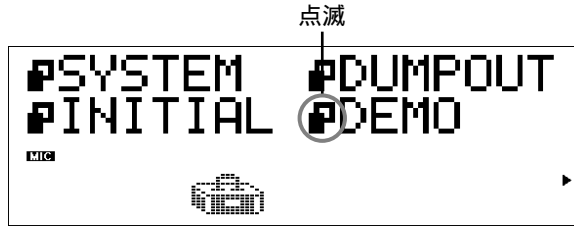
(4) デモソングを再生する (デモプレイ)

MU1000 本体に内蔵しているデモソングを再生します。



デモプレイモードに入ると、サウンドモジュールモードが自動的に「XG」となり、システムセットアップなどの設定が初期化されます。大切なデータはあらかじめダンプアウトの操作 (P103) でコンピューターや YAMAHA MDF3 などの MIDI データファイラーなどに保存してください。

1. ユーティリティモードのメニューで [SELECT ] ボタンを押して「DEMO」を選びます。



2. [ENTER] ボタンを押して DEMO の画面を表示します。
3. [ENTER] ボタンを押すと、デモソングの再生が始まります。
4. [EXIT] ボタンを押すとデモソングの演奏が止まり、手順 2 の状態に戻ります。
5. もう一度 [EXIT] を押すとユーティリティモードのメニューに戻ります。

第 4 章

キーボードの拡張音源として使う (サウンドモジュールモード = パフォーマンス)

1. パフォーマンスを選択する (パフォーマンスプレイモード) 110
 - (1) パラメーターの設定方法 110
 - (2) ミュート、ソロ 111
 - (3) 演奏に関するパラメーター (パフォーマンスコントロール) 112
 - (4) パフォーマンスを作り替える (パフォーマンスパートコントロール) 115

2. パフォーマンスを細かく作り替える (パフォーマンスエディットモード) ... 118
 - (1) パラメーターの設定方法 118
 - (2) 細かい設定を変更する (コモンエディット) 119
 - (3) パートごとの細かい設定を変更する (パートエディット) 121
 - (4) パフォーマンスを別のメモリーにコピーする (コピー) 122
 - (5) 作り替えたパフォーマンスを保存する (ストア) 123
 - (6) 一時的に消えてしまったパフォーマンスを呼び戻す (リコール) 124

3. エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード) 125

4. マルチ EQ を設定する (イコライザーモード) 126

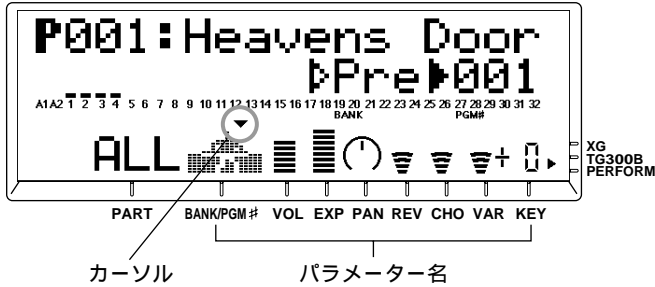
5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード) 126

1. パフォーマンスを選択する (パフォーマンスプレイモード)

(1) パラメーターの設定方法

パフォーマンスコントロール

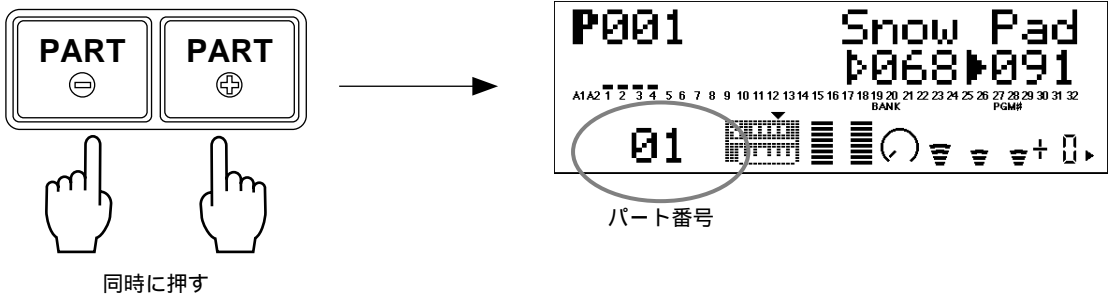
1. [SELECT] ボタンを押してパラメーターを選びます。
[SELECT] ボタンを押すごとにカーソル () が左右に移動してパラメーターが切り替わります。



2. [VALUE] ボタンまたはダイヤルを操作して値を設定します。
[EXIT] ボタンを何度か押すと、どのモードが表示されていても必ずパフォーマンスモードの初期画面に戻ります。(サウンドモジュールモード =PFM(パフォーマンス)の場合)

パフォーマンスパートコントロール

1. [PART] ボタンと [PART] ボタンを同時に押して、パフォーマンスパートコントロールに入ります。



2. [PART] ボタンを押してパートを選びます。
選択できるのは、01 ~ 04 の 4 パート (AD パート =off[P120])、または A/D1、A/D2、01、02 の 4 パート (AD パート =on[P120]) です。このうち A/D1、A/D2 は、A/D INPUT 端子からの入力信号をコントロールするパートです。



A/Dパートについては、「第2章 基礎知識」(P65)をご覧ください。

3. [SELECT] ボタンを押してパラメーターを選びます。

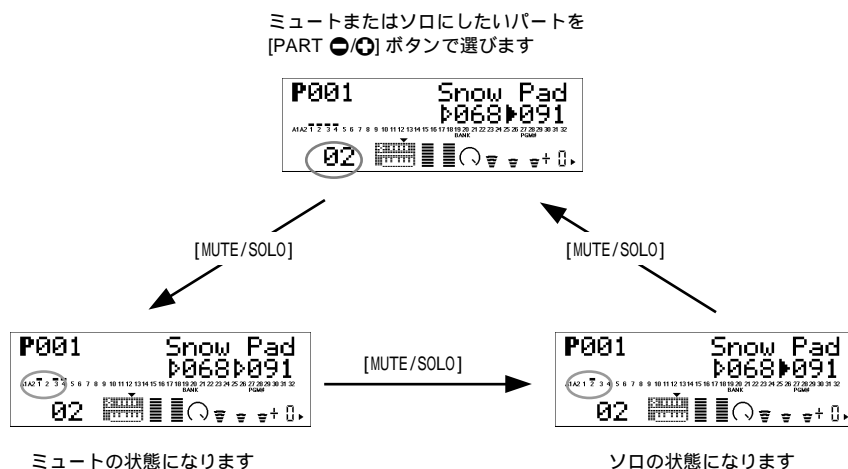
4. [VALUE \odot/\ominus] ボタンまたはダイヤルを操作して値を設定します。

パフォーマンスについては「第2章 基礎知識」(P45)を、パフォーマンスプレイモードへ切り替える方法については「第1章 MU1000 を使ってみよう」(P38)をご覧ください。

(2) ミュート、ソロ

パフォーマンスパートコントロールでもマルチプレイモードと同様にミュートやソロ機能を使うことができます。(P71)

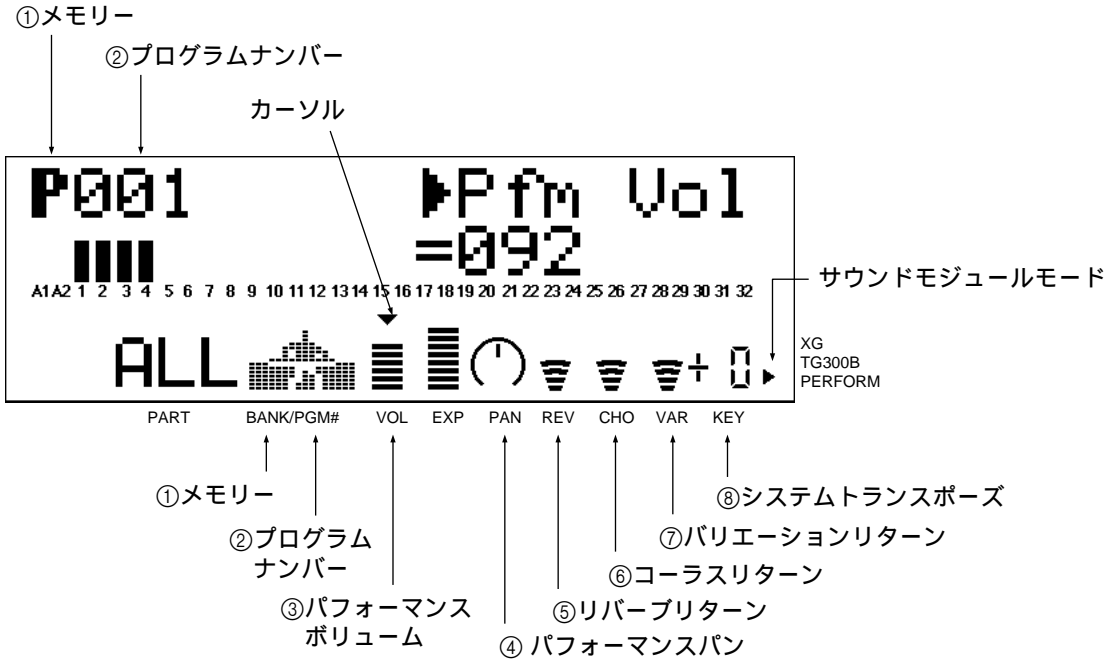
ミュートやソロの設定は、パフォーマンスエディットの操作でインターナルパフォーマンスメモリーに保存(ストア)することができます。(P123)



- ・複数のパートをミュートしたい場合
上図の の状態で他にミュートしたいパートを選んで再び [MUTE/SOLO] ボタンを押します。解除するときは、改めてパートを選び直し、ミュート/ソロを設定し直します。
- ・すべてのパートをミュートしたい場合
パフォーマンスコントロールの状態ですべてのパートをミュートしたい場合、[MUTE/SOLO] ボタンを押します。
- ・ミュートの設定をパフォーマンスとして保存できることを利用し、不必要なパートをミュートすることにより同時発音数 (P55) を節約することができます。

(3) 演奏に関するパラメーター (パフォーマンスコントロール)

ここでは、パフォーマンスを選んだり、パフォーマンスボリュームやパフォーマンスパンなど4つのパートに共通の設定を行います。

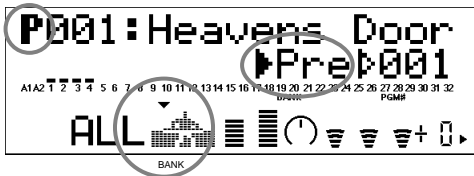


パフォーマンスコントロールで設定を行った後、パフォーマンスプレイモードで別のパフォーマンスを選ぶと、変更した設定は消えてしまいます。設定後は必ずストアの操作 (P123) でインターナルメモリーに保存してください。

また、一時的に消えてしまった設定を復活させることもできます。(P124「リコール」機能)

① メモリー

パフォーマンスを呼び出すメモリーを選びます。



設定値

Pre (プリセットメモリー):
プリセットされたパフォーマンスが入っているメモリーです。

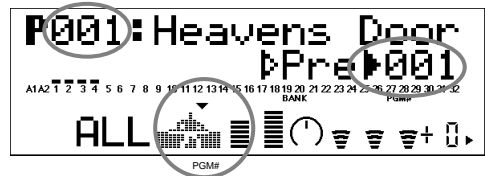
Int (インターナルメモリー):
新しく作ったパフォーマンスを保存できるメモリーです。



値を切り替えたあと、音が鳴り始めるまでに少し時間がかかります。

② プログラムナンバー

パフォーマンスを選びます。



設定値

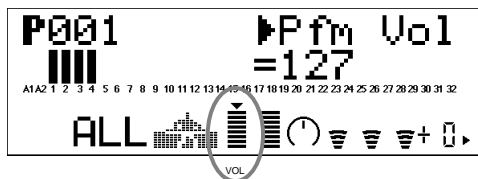
001 ~ 100



値を切り替えたあと、音が鳴り始めるまでに少し時間がかかります。

③ PfmVol (パフォーマンスボリューム)

パフォーマンス全体の音量 (ボリューム) を設定します。



設定値

000 ~ 127

解説

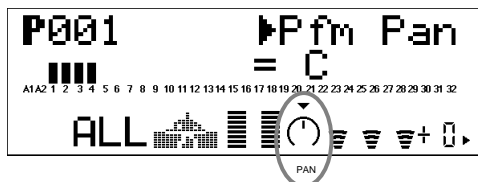
- 各パート間のボリュームバランスは保ったまま、パフォーマンス全体のボリュームを調節できます。
- パフォーマンス間の音量のばらつきを補正できます。

NOTE

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用している場合、全体の音量はバリエーションリターン (P114) も併用して調節してください。

④ PfmPan (パフォーマンスパン)

エフェクトを除くパフォーマンス全体の音の定位を設定します。



設定値

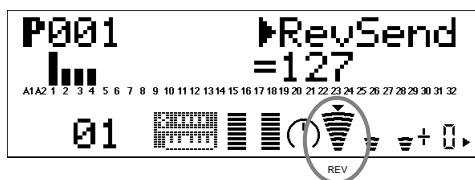
L63 ~ L0 (左寄り), C (中央), R01 ~ R63 (右寄り)

解説

- 各パートに設定されたパンに対して、相対的に効果がかかります。
- C (中央) に設定すると、各パートで設定したパンがそのまま再生されます。

⑤ RevRtn (リバーブリターン)

リバーブエフェクトからの戻り量を設定し、全パートのリバーブのかかり方を一律に変化させることができます。



設定値

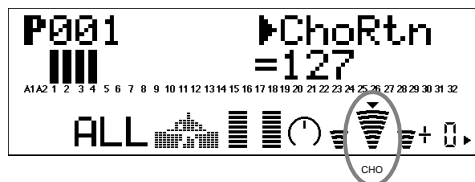
000 ~ 127

参考

パフォーマンスパートコントロールのリバーブセンド (P116) を考慮して設定してください。

⑥ ChoRtn (コーラスリターン)

コーラスエフェクトからの戻り量を設定し、全パートのコーラスのかかり方を一律に変化させることができます。



設定値

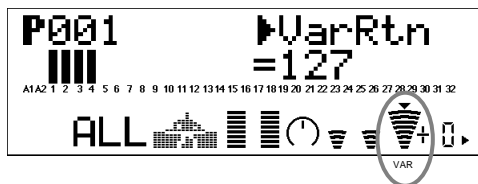
000 ~ 127

参考

パフォーマンスパートコントロールのコーラスセンド (P117) を考慮して設定してください。

⑦ VarRtn (バリエーションリターン)

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使う場合、バリエーションエフェクトからの戻り量を設定し、全パートのバリエーションのかかり方を一律に変化させることができます。



設定値 000 ~ 127

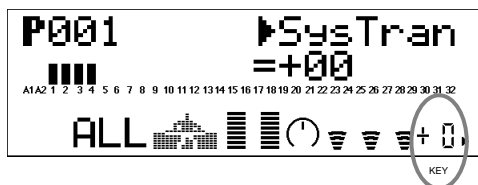
解説 VarConnect = INS (P94) として設定されている場合は、「***」と表示され、設定することができません。

参考

- ・パフォーマンスパートコントロールのバリエーションセンド (P117) を考慮して設定してください。
- ・INS や SYS については P62 をご覧ください。

⑧ SysTran (システムトランスポーズ)

パフォーマンス全体の音程を半音単位で移調します。



設定値 - 24 (- 2 オクターブ) ~ + 00 (元の音程) ~ + 24 (+ 2 オクターブ)

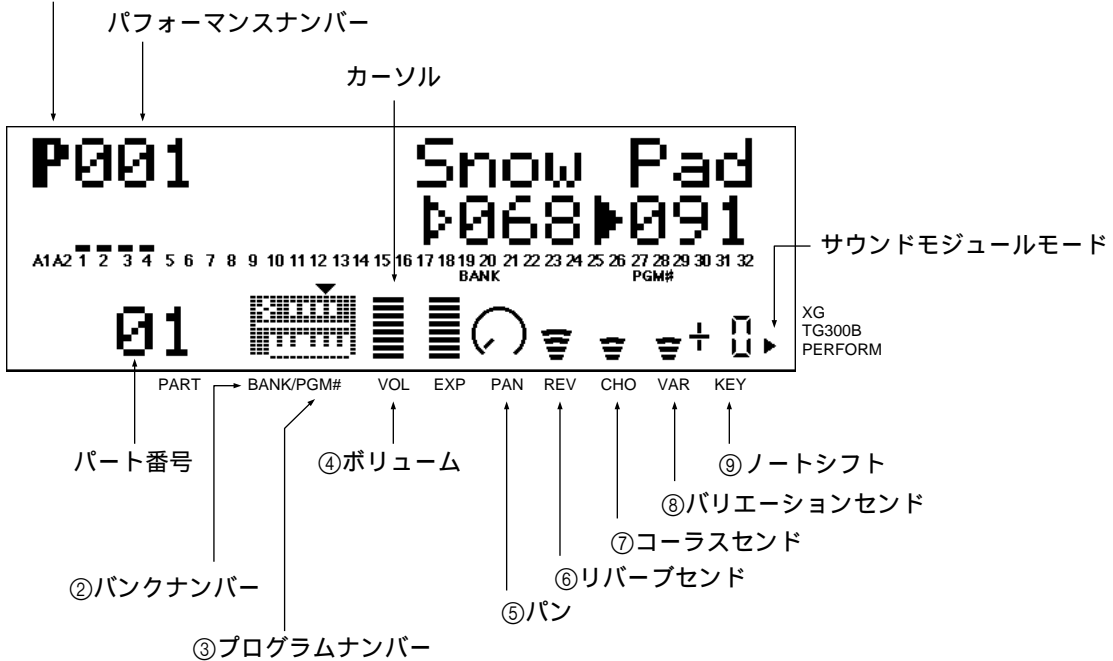
NOTE

- ・このパラメーターはパフォーマンスとして保存できません。
- ・このパラメーターはA/Dパートには影響しません。

(4) パフォーマンスを作り替える (パフォーマンスパートコントロール)

ここでは、パフォーマンスを構成する音色や音量など、パートごとの基本的な設定を行います。どの設定もパフォーマンスとして保存することができます。

パフォーマンスメモリー



パフォーマンスコントロールで設定を行った後、パフォーマンスプレイモードで別のパフォーマンスを選ぶと、変更した設定は消えてしまいます。設定後は必ずストアの操作 (P123) でインターナルメモリーに保存してください。

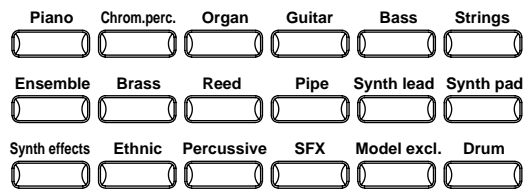
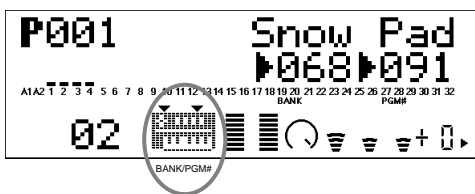
また、一時的に消えてしまった設定を復活させることもできます。(P124「リコール」機能)

① ボイスカテゴリー

BANK と PGM# の両方のカーソルが表示されている状態では、指定されたボイスカテゴリー内のボイスを選択することができます。

この状態で [VALUE◀/▶] ボタンやダイヤルを操作すると、バンク番号とプログラム番号が変更され、指定されたボイスカテゴリーに含まれるボイスだけが繰り返し表示されます。

ボイスカテゴリーは、ボイスカテゴリーボタンで指定します。



ボイスカテゴリーとはボイスを種類ごとに分類した区分けのことで、MU1000 では内蔵するすべてのボイスを 18 種類のボイスカテゴリーに分類しています。

この中の Piano ~ Model excl. はノーマルボイス、Drum はドラムボイスです。

パフォーマンスモードでは Drum は選択できません。

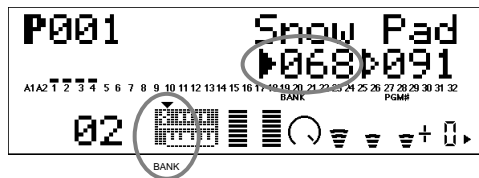
各ボイスカテゴリーについては「第 1 章 MU1000 を使ってみよう」(P31) をご覧ください。



プラグインボードを [SELECT] ボタンで選んだ場合、Model excl. のカテゴリーは XG に含まれないそのボード固有のボイスのカテゴリーになります。

② バンクナンバー

使用するボイスバンクをパートごとに設定します。



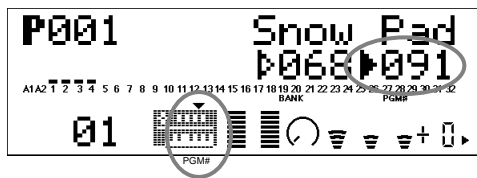
パート	選べるバンクナンバー
01 ~ 04	000, 001, 003, 006, 008, 012, 014, 016 ~ 022, 024 ~ 029, 032 ~ 043, 045, 048, 052 ~ 054, 064 ~ 094, 096 ~ 101, 126, 127 [MU100アイコン] 000, 008, 016, 024, 048, 056, 064, 072, 080, 088, 096, 104, 120 [SFXアイコン] SFX [GM2アイコン] 000 ~ 009
A/D1	000 ~ 003, 018, 019
A/D2	000 ~ 003



ボイスバンクを設定することで、プログラムナンバーで選択しているボイスのバリエーションボイスを選択することができます。たとえば、プログラムナンバーで001GrandPno(グランドピアノ)が選択されていると、ボイスバンクでグランドピアノのバリエーションボイス (MelloGrP(メローグランドピアノ)、PianoStr(ピアノストリングス)など)が選択できます。

③ プログラムナンバー

使用するボイスのプログラムナンバーをパートごとに設定します。



設定値

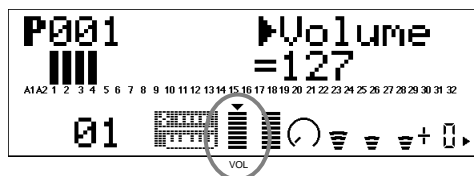
01 ~ 04 パートのとき: 001 ~ 128
A/D1 パートのとき: 001 ~ 013
A/D2 パートのとき: 001 ~ 005



ドラムボイスは選択できません。

④ Volume (ボリューム)

ボリュームをパートごとに設定します。

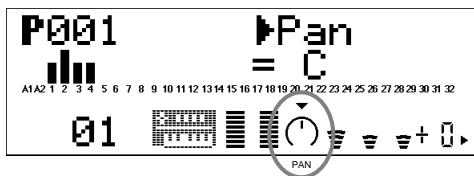


設定値

000 ~ 127

⑤ Pan (パン)

ステレオ再生したときの音の定位をパートごとに設定します。



設定値

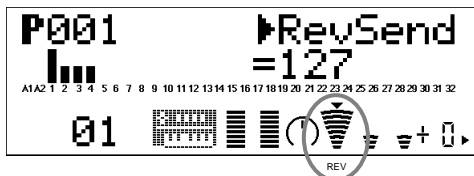
Rnd (ランダム): 鳴るたびに左右に移動
L63 ~ L01: 左寄り
C: 中央
R01 ~ R63: 右寄り



選択しているエフェクトタイプによっては、インサージョンエフェクトがかかっているパートは、Rndの効果はありません。
また、A/D1、A/D2パートではRndは選べません。

⑥ RevSend (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへの送り量をパートごとに設定し、かかり方を調節できます。



設定値

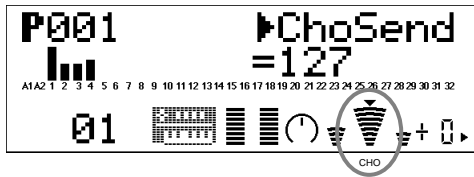
000 ~ 127



パフォーマンスコントロールのリバーブリターン(P113)を考慮して設定してください。

⑦ ChoSend (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへの送り量をパートごとに設定し、かかり方を調節できます。



設定値 000 ~ 127

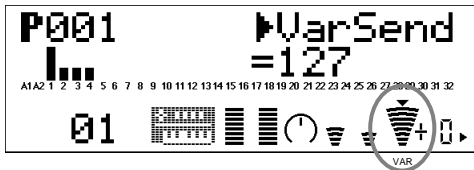
参考 パフォーマンスコントロールのコーラスリターン (P113) を考慮して設定してください。

⑧ VarSend (バリエーションセンド)

バリエーションエフェクトをインサクションエフェクトとして使う場合、特定パートのバリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択します。

または、バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使う場合、バリエーションエフェクトへの送り量をパートごとに設定します。

(エフェクトモード / バリエーションエディットの VarConnect (P94) の設定によります。)



設定値 VarConnect = INS のとき : on (使用する)、off (使用しない)
VarConnect = SYS のとき : 000 ~ 127

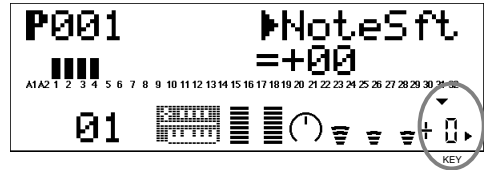
解説

- VarConnect = INS の場合、特定パートのバリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択します。バリエーションエフェクトは同時に複数のパートで使用できません。そのため、最後に on を選択したパートだけがバリエーションエフェクトを使用できる状態になります。
- VarConnect = SYS の場合、パートごとにバリエーションエフェクトへの送り量を設定し、かかり方を調節できます。

参考 パフォーマンスコントロールのバリエーションリターン (P112) を考慮して設定してください。

⑨ NoteSft (ノートシフト)

パートごとの音程を半音単位で設定します。



設定値 - 24 (- 2 オクターブ) ~ + 00 (元の音程) ~ + 24 (+ 2 オクターブ)

解説

- A/D1、A/D2 パートが選ばれているときは設定できません。
- 全体の移調はパフォーマンスコントロールのシステムトランスポーズで行います。(P114)

2. パフォーマンスを細かく作り替える (パフォーマンスエディットモード)

(1) パラメーターの設定方法

1. [EDIT] ボタンを押してパフォーマンスエディットモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。

EDIT



2. [SELECT] ボタンを押してサブモードを選び、[ENTER] ボタンを押してサブモードに入ります。

サブモードに「PART(パートエディット)」を選択した場合は、表示されたメニューからさらにサブモードを選択します。また、[PART] ボタンを押してパートを選びます。

3. [SELECT] ボタンを押してパラメーターを選びます。

[SELECT] ボタンを押すごとにパラメーターが左右にスクロールします。

4. [VALUE] ボタンまたはダイヤルを操作して値を設定します。

5. [EXIT] ボタンを押すとパフォーマンスエディットモードのメニューに戻り、もう一度 [EXIT] を押すとパフォーマンスプレイモードに戻ります。

(2) 細かい設定を変更する (COMMONエディット)

パフォーマンスネームをつけたり、A/D1、A/D2 部分の使用やアサインブルコントローラーを設定するサブモードです。

どの設定もパフォーマンスとして保存することができます。



エディット操作の後、パフォーマンスプレイモードで別のパフォーマンスを選ぶと、変更した設定は消えてしまいます。エディット後は必ずストアの操作 (P123) でインターナルメモリーに保存してください。

また、一時的に消えてしまった設定を復活させることもできます。(P124「リコール」機能)

① Perform Name[] (パフォーマンスネーム)

パフォーマンスに名前をつけます。

設定値

スペース、!、"、#、\$、%、&、'、(、)、*、+、,、-、.、/、0 ~ 9、:、;、<、=、>、?、@、A ~ Z、[、\、]、^、_、`、a ~ z、{、|、}、~、`



最大 12 文字まで付けることができます。

1. Perform Name[] の画面で [ENTER] ボタンを押して、パフォーマンスネームの設定画面に入ります。
2. [SELECT] ボタンでカーソル移動、[VALUE] ボタンまたはダイヤルで文字を選択します。
3. 設定が終了したら [EXIT] ボタンを押して設定画面から抜けます。

② PortamntSw (ポルタメントスイッチ)

ポルタメントの効果をかけるかどうかを選択します。

設定値

off、on

③ PortamntTm (ポルタメントタイム)

ポルタメントのかかり具合を設定します。

設定値

000 ~ 127



値を大きく設定するほどポルタメントがゆっくりになります。

④ MW LFOPMod (MW LFO ピッチモジュレーションデプス)

MIDI のモジュレーションホイール情報によるピブラートの深さを設定します。

設定値

000 ~ 127



値を 127 にするとピブラートがもっとも深くかかり、0 にするとかかりません。

⑤ MW LFOFMod (MW LFO フィルターモジュレーションデプス)

MIDI のモジュレーションホイール情報によるワウ効果の深さを設定します。

設定値

000 ~ 127



値を 127 にするとワウ効果がもっとも深くかかり、0 にするとかかりません。

⑥ PitBndCtrl (ピッチバンドコントロール)

MIDI ピッチバンド情報による音程の変化の幅を半音単位で設定します。

設定値

- 24 ~ + 00 ~ + 24



- ・ + 12 で上下 1 オクターブ変化します。
- ・ 値を - (マイナス) にすると、ピッチバ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。

⑦ AD Part (A/D パート)

パフォーマンスをノーマルパートだけで構成するか、A/D INPUT 端子からの入力 (A/D1、A/D2 パート) を含めた構成にするかを選択します。

設定値 off (01 ~ 04)、on (01、02、A/D1、A/D2)



on を選択すると、MU1000 を MIDI 拡張音源として使用しながら、ボーカルやギターなどのエフェクターとして使用することもできます。

⑧ AC1 CC No. (AC1 コントロールチェンジナンバー)

AC1 (アサインブルコントローラー 1) の MIDI コントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値 00 ~ 95、CAT (チャンネルアフタータッチ)



- AC1 は、(9)AC1FilCtrl ~ (11)AC1LFOFMod と、エフェクトモードのバリエーションエフェクトの AC1VarCtrl をコントロールします。
- たとえば、AC1 を 2 に設定すると、ブレスコントローラーの信号でパフォーマンスの音量や音色をコントロールすることができます。
- 初期状態は 16 に設定されています。



AC1 コントロールチェンジナンバーを設定しても、コントロールする側の値が 0 になっていると外部 MIDI 機器からパラメーターをコントロールすることはできません。

必要に応じて、9.AC1FilCtrl ~ 11.AC1LFOFMod、エフェクトモードのバリエーションエディットの AC1VarCtrl の設定を行ってください。



外部 MIDI 機器から MIDI エクスクループメッセージを使うと、AC1 コントロールチェンジに加えて AC2 コントロールチェンジで音源をコントロールすることもできます。

⑨ AC1FilCtrl (AC1 フィルターコントロール)

AC1 でローパスフィルターのカットオフ周波数をコントロールする感度を設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63



- 値をプラス側に設定した場合、AC1 を上げるとローパスフィルターが開き、AC1 を下げるとローパスフィルターが閉じます。
- 値をマイナス側に設定した場合、AC1 のコントロールとローパスフィルターの開け閉めが逆になります。
- 値を 0 にすると、AC1 を動かしてもローパスフィルターは変化しません。

⑩ AC1AmpCtrl (AC1 アンプリチュードコントロール)

AC1 で音量をコントロールする感度を設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63



- 値をプラス側に設定した場合、AC1 を上げると音が大きくなります。
- 値をマイナス側に設定した場合、AC1 を上げると音が小さくなります。
- 値を 0 にすると、AC1 を動かしても音量は変化しません。

⑪ AC1 LFOFMod (AC1 LFO フィルターモジュレーションデプス)

AC1 でワウ効果の深さを設定します。

設定値 000 ~ 127



値を 127 にするとワウ効果がもっとも深くかかり、0 にするとかかりません。

(3) パートごとの細かい設定を変更する (パートエディット)

パフォーマンスを構成するパートごとにフィルターやEGを設定して、音色を修正するサブモードです。パートエディットに入ると、マルチパートエディットと同じメニューが表示されます。

ここでのエディットはA/D1、A/D2パートには機能しません。
エディットしたパフォーマンスは保存することができます。



- ・パートエディットは、ボイスそのものをエディットしているわけではありません。MU1000のボイスデータに対してパートエディットで設定したデータを付加することによって、間接的に音色を作り変えています。
- ・パートエディットに入る操作は「(1)パラメーターの設定方法」(P118)をご覧ください。



エディット操作の後、パフォーマンスプレイモードで別のパフォーマンスを選ぶと、変更した設定は消えてしまいます。エディット後は必ずストアの操作 (P123) でインターナルメモリーに保存してください。
また、一時的に消えてしまった設定を復活させることもできます。(P124「リコール」機能)

パートエディットのサブモード

FILTER (フィルター) エディット (P79)

フィルターのカットオフフリクエシーとレゾナンスをパートごとにエディットします。

EG (イージー) エディット (P80)

音の立ち上がりやリリース (減衰) をパートごとにエディットして、音の時間的要素を変更します。

EQ (イーキュー) エディット (P81)

ローとハイの2バンドEQをパートごとに設定します。

VIBRATO (ビブラート) エディット (P81)

ビブラートのかかり方をパートごとにエディットします。

OTHERS (アザーズ) エディット (P82)

上記のサブモードに含まれないパラメーターをエディットします。



各サブモードのパラメーターはすべてマルチパートエディットに含まれていますので、パラメーターの説明については上記ページを参照してください。

(4) パフォーマンスを別のメモリーにコピーする (コピー)

任意のパフォーマンスをインターナルパフォーマンスメモリーにコピーします。

1. パフォーマンスエディットモードで COPY を選択し、[ENTER] ボタンを押します。



2. [SELECT ] ボタンや [VALUE ] ボタンを押して (ダイヤルも使用可)、ソースメモリー、ソースナンバー、デスティネーションナンバーを設定します。

ソースメモリー : P (プリセット) I (インターナル)

コピー元のパフォーマンスメモリー

ソースナンバー : 001 ~ 100

コピー元のパフォーマンスナンバー

デスティネーションナンバー : 001 ~ 100

コピー先のインターナルメモリーナンバー (インターナルに固定)



3. [ENTER] ボタンを押すとコピーが実行され、パフォーマンスエディットモードのメニューに戻ります。

(5) 作り替えたパフォーマンスを保存する (ストア)

エディットしたパフォーマンスを、任意のインターナルメモリーに保存します。
ストア操作により以下のデータが保存されます。

- ・パフォーマンスコントロール
パフォーマンスボリューム、パフォーマンスパン、リバープリターン、コーラスリターン、
バリエーションリターン
- ・パフォーマンスパートコントロール
すべてのパラメーター
- ・パフォーマンスエディットモード
すべてのパラメーター
- ・エフェクトモード
すべてのパラメーター
- ・イコライザーモード
すべてのパラメーター
- ・その他
ミュート、ソロの設定

1. パフォーマンスエディットモードで STORE を選択し、[ENTER] ボタンを押します。



2. [VALUE] ボタンを押して (ダイヤルも使用可) ストア先のナンバーを設定します。

3. [ENTER] ボタンを押すとストアが実行され、パフォーマンスエディットモードのメニューに戻ります。

(6) 一時的に消えてしまったパフォーマンスを呼び戻す (リコール)

エディットしたパフォーマンスをストアせず、他のパフォーマンスを選ぶと、エディットしたパラメーターは変わってしまいます。このような場合、リコール機能によって変わる前のパラメーターに戻すことができます。

プログラムチェンジなどによって変えてしまった場合にも有効です。

1. パフォーマンスエディットモードで RECALL を選択し、[ENTER] ボタンを押します。



2. [ENTER] ボタンを押すとリコールが実行され、パフォーマンスエディットモードのメニューに戻ります。

3. エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード)

パラメーターの設定方法や各サブモードのパラメーターは「コンピューターミュージックの音源として使う」場合と共通です (ただし、パラメーターの数は少なくなります。)。パラメーターの設定方法や、パラメーターの説明については、下記ページをご覧ください。

(1) パラメーターの設定方法 (P90)

エフェクトモードの操作について説明しています。

(2) リバースエフェクトの設定 (リバースエディット) (P91)

リバースエフェクトのパラメーターについて説明しています。

(3) コーラスエフェクトの設定 (コーラスエディット) (P92)

コーラスエフェクトのパラメーターについて説明しています。

(4) バリエーションエフェクトの設定 (バリエーションエディット) (P93)

バリエーションエフェクトのパラメーターについて説明しています。

(5) インサクションエフェクト 1 ~ 2 の設定 (インサクションエディット 1 ~ 2) (P95)

インサクションエフェクト 1 ~ 2 のパラメーターについて説明しています。

4. マルチ EQ を設定する (イコライザーモード)

パラメーターの設定方法や各サブモードのパラメーターは「コンピューターミュージックの音源として使う」場合と共通です。パラメーターの設定方法や、パラメーターの説明については、下記ページをご覧ください。

(1) パラメーターの設定方法 (P 96)

イコライザーモードの操作について説明しています。

(2) マルチイコライザーの設定 (P 97)

マルチイコライザーのパラメーターについて説明しています。

5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)

パラメーターの設定方法や各サブモードのパラメーターは「コンピューターミュージックの音源として使う」場合と共通です。パラメーターの設定方法や、パラメーターの説明については、下記ページをご覧ください。

(1) 基本的な設定 (システムセットアップ) (P 98)

マスターチューンなどの、MU1000 のシステムの設定を行います。

(2) 内部設定を MIDI データとして送信する (ダンプアウト) (P 103)

MU1000 が記憶している内部設定を、MIDI システムエクスクルーシブメッセージとして送信します。

(3) 初期化する (イニシャライズ) (P 105)

MU1000 の内部設定を工場出荷状態などの一定の初期状態に戻します。

(4) デモソングを再生する (デモプレイ) (P 107)

MU1000 本体に内蔵しているデモソングを再生します。

第 5 章

その他の機能

1. MIDI データを表示する方法 (ショー機能) 128
2. ディスプレイに文字を表示する方法 (メッセージウィンドウ) 130
3. ディスプレイに絵を表示する方法 (ビットマップウィンドウ) 131
4. チェックサム の 計算方法 133

1. MIDI データを表示する方法 (ショー機能)

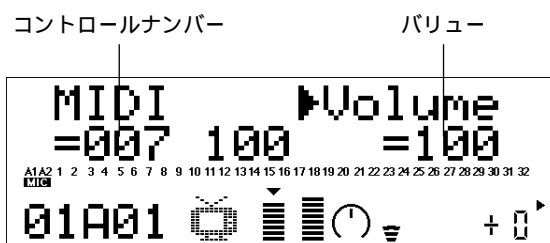
各モードのパラメーター設定画面で、外部 MIDI 機器からリモートコントロールするのに必要な MIDI データを表示し、送信することができます。

MU1000 は、この MIDI データを使うことで、ほとんどすべてのパラメーターを外部 MIDI 機器から自由にコントロールすることができます。

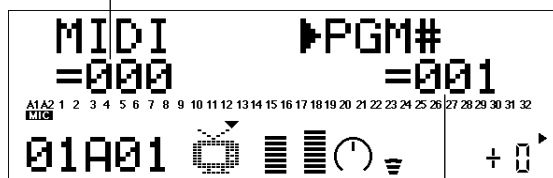
コンピューターなどの MIDI アプリケーションでソングデータを制作する際、ここで表示された MIDI データを任意の小節に挿入することで、あるパートのフィルターや EG の設定を変更して音色をエディットしたり、エフェクトを変えたりなどの操作が可能になります。

1. 外部からコントロールしたいパラメーターの設定画面で、[ENTER] ボタンをすばやく 2 回押しします。

パラメーターの種類によって 3 種類の画面が表示されます。



プログラムチェンジ (0から数えた場合のボイス番号)



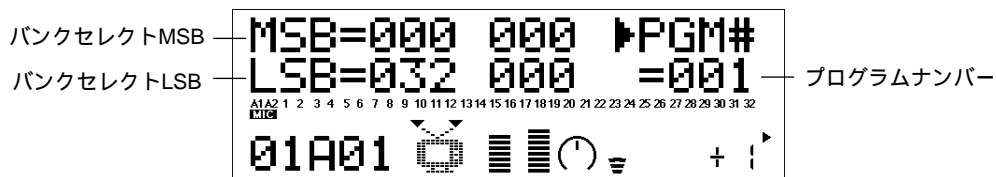
プログラムナンバー (1から数えた場合のボイス番号)

エクスクルーシブメッセージ





- ・ [VALUE] ボタンを押して、設定値を変更することもできます。
- ・ XG モード、TG300B モードのときに、バンクナンバーにカーソルがある状態で [ENTER] をすばやく2回押すと、2種類のコントロールチェンジ (バンクセレクト MSB、LSB) とプログラムナンバーが表示されます。

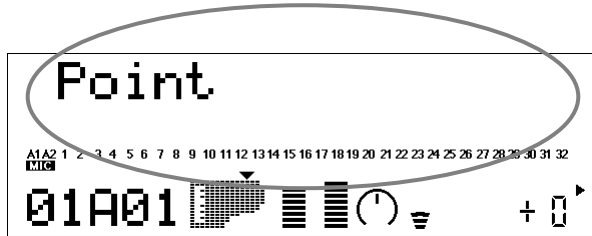


- もう一度 [ENTER] ボタンを押すと、表示されているメッセージが MIDI OUT 端子または TO HOST 端子から送信されます。
- [EXIT] ボタンを押すと、パラメーターの設定画面に戻ります。

2. ディスプレイに文字を表示する方法 (メッセージウィンドウ)



- ・ MU1000 では、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、最大 32 文字までの英数字を 3 秒間表示します。
- ・ ソング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、MU1000 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の使い方

- ・ 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わかりやすくしたものです。このフォーマットはすべて 16 進数で書かれています。システムエクスクループメッセージをシーケンサーの中に挿入するには、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できます。
- ・ では、ひとつずつ説明していきましょう。

	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	g	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	-

F043 1n 4C 06 00 00 xx xx・(最大 32 文字)・xx xx F7

- ① デバイスナンバーを表しています。デバイスナンバーは1chに設定しておけばたいい問題がないので、ここの MIDI の値は「0」にします。
 - ② 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。
- ・ 右記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。表の上にかかれている 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。

- ・ たとえば、大文字の 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」、大文字の Z は「5A」、小文字の z は「7A」になります。
- ・ この方法で、32 文字までのデータを設定してください。
- ・ 上記画面例の場合は、トータルで下記のようなデータになります。

F0 43 10 4C 06 00 00 4D 44 47 50 6F 69 6E 74 F7

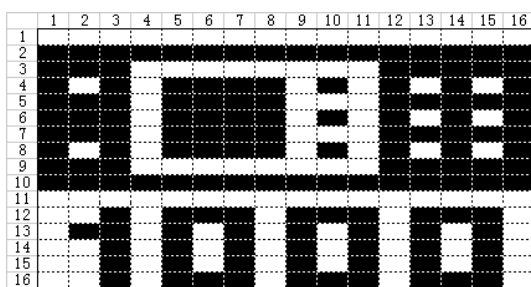
3. ディスプレイに絵を表示する方法 (ビットマップウィンドウ)



- ・ MU1000 では、マルチプレイモード、パフォーマンス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、ディスプレイ下段の中央に 16 × 16 ドットを使ったイラストが約 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ます。

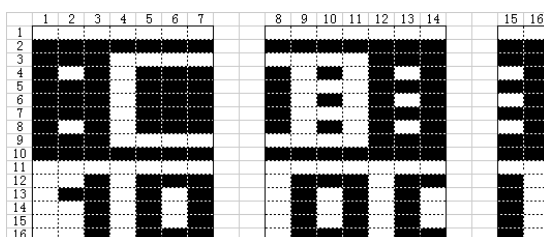
ビットマップウィンドウの使い方

- ・ 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です。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けるのがポイントです。たとえば、下のような絵になります。



- ・ この絵を見るとわかるように、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、絵を下図の上部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わかるでしょう。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、下部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。



0	1	2	3	4	5	6	7	18	0	1	2	3	4	5	6	7	33	0	1	2	3	4	5	6	7
1	0	0	0	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0	0	0	0	34	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	19	0	0	0	0	0	0	0	0	35	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	20	0	0	0	0	0	0	0	0	36	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	21	0	0	0	0	0	0	0	0	37	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	22	0	0	0	0	0	0	0	0	38	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	23	0	0	0	0	0	0	0	0	39	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	0	0	0	0	0	0	40	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0	25	0	0	0	0	0	0	0	0	41	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	26	0	0	0	0	0	0	0	0	42	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0	27	0	0	0	0	0	0	0	0	43	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	28	0	0	0	0	0	0	0	0	44	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	0	0	0	0	0	29	0	0	0	0	0	0	0	0	45	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	46	0	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	31	0	0	0	0	0	0	0	0	47	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0	0	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	0																		

- 次に、この 7 桁ずつ区切られた 0 と 1 の数字を下の 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、前ページの表の一番右の列だけは数値が 2 桁しかないので、右側に足りない分だけ 0 を 5 つ書き加えて、さらに左端に 0 をひとつつけて、やはり 8 桁にしてから変換表と照らし合せてください。
- 上のデータを、16 進数に変換すると、次のようになります。

```
00 7F 70 57 77 77 77 57 70 7F 00 17 35
15 15 17 00 7F 07 55 47 55 47 55 07 7F
00 3B 2A 2A 2A 3B 00 60 60 20 60 20 60
20 60 60 00 40 40 40 40 40
```

- 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とおりです。ほとんどメッセージウィンドウの時と同じですね。

F0 43 1_n 4C 07 00 00 xx・(データ数は48バイト)・xx F7
① ②

- ① 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、② の部分に上の 16 進数を当てはめましょう。

```
F0 43 10 4C 07 00 00
00 7F 70 57 77 77 77 57 70 7F 00 17 35
15 15 17 00 7F 07 55 47 55 47 55 07 7F
00 3B 2A 2A 2A 3B 00 60 60 20 60 20 60
20 60 60 00 40 40 40 40 40
F7
```

- ビットマップウィンドウの設定方法は、わかっていたただけでしょうか。ビットマップウィンドウデータを求められた方は、ぜひシーケンサーやMIDIアプリケーション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	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

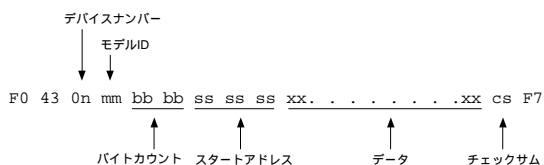
4. チェックサムの計算方法



- ・ MU1000 のシステムエクスクルーシブメッセージには、バルクダンプのようにチェックサムを必要とするものがあります。そこで、ここではチェックサムの計算方法について解説します。
- ・ チェックサムとは、MIDI の送信中にエラーがあったかどうかをチェックするための数値のことです。
- ・ チェックサムの値は、送られるエクスクルーシブメッセージの、バイトカウントとスタートアドレス、データによって決まります。

チェックサムの計算方法

- ・ ここでは、簡単なパラメーターフォーマットを元にしてチェックサムの計算方法を解説しましょう。



1. 上記のスタートアドレスとデータ部分の 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。(変換するのはアンダーラインの部分です)
2. 変換した数値をすべて足します。

3. 足した和を、128 で割って、余りを出してください。

4. 128 から今算出した余りを引いてください。これがチェックサムです。ただしこのチェックサムは 10 進数ですから「10 進数 16 進数変換表」を使って 16 進数に戻します。これで完成です。

・ 算出したチェックサムは通常 F7 の一つ手前の cs の部分に挿入します。

以上の方法を式で表します。

$$bbH + bbH + ssH + ssH + ssH + xxH + \dots + xxH = \text{sum}$$

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

$$128 - \text{remainder} = \text{cs (checksum)}$$

(ただし、remainder=0 のときは、cs(checksum)=0 になります。)

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	16	10	32	20	48	30	64	40	80	50	96	60	112	70
1	01	17	11	33	21	49	31	65	41	81	51	97	61	113	71
2	02	18	12	34	22	50	32	66	42	82	52	98	62	114	72
3	03	19	13	35	23	51	33	67	43	83	53	99	63	115	73
4	04	20	14	36	24	52	34	68	44	84	54	100	64	116	74
5	05	21	15	37	25	53	35	69	45	85	55	101	65	117	75
6	06	22	16	38	26	54	36	70	46	86	56	102	66	118	76
7	07	23	17	39	27	55	37	71	47	87	57	103	67	119	77
8	08	24	18	40	28	56	38	72	48	88	58	104	68	120	78
9	09	25	19	41	29	57	39	73	49	89	59	105	69	121	79
10	0A	26	1A	42	2A	58	3A	74	4A	90	5A	106	6A	122	7A
11	0B	27	1B	43	2B	59	3B	75	4B	91	5B	107	6B	123	7B
12	0C	28	1C	44	2C	60	3C	76	4C	92	5C	108	6C	124	7C
13	0D	29	1D	45	2D	61	3D	77	4D	93	5D	109	6D	125	7D
14	0E	30	1E	46	2E	62	3E	78	4E	94	5E	110	6E	126	7E
15	0F	31	1F	47	2F	63	3F	79	4F	95	5F	111	6F	127	7F

第 6 章

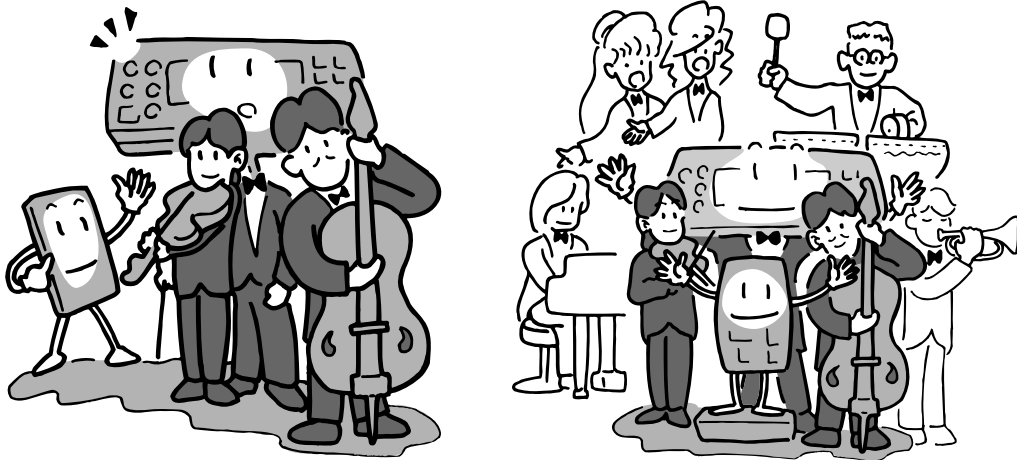
プラグインボード (別売) の取り付け方法

1. プラグインシステムについて	136
(1) プラグインシステムとは.....	136
(2) プラグインシステムの仕組み.....	137
(3) 別売のプラグインボードについて.....	137
(4) XGworks プラグインシステムについて	138
2. プラグインボードの取り付け方法.....	140
(1) プラグインボードを取り付ける前に	140
(2) プラグインボードの取り付け方法.....	141

1. プラグインシステムについて

(1) プラグインシステムとは

- ・プラグインシステムは、XGworks などのソフトウェアのプラグインの考え方をハードウェアの拡張にまで広げたものです。プラグインソフトウェアを XGworks に組み込むことで XGworks の機能が拡張されるように、別売のプラグインボードを装着することによってシンセサイザーや音源の機能を飛躍的に拡張することができます。
プラグインシステムには、「モジュラーシンセシスプラグインシステム」と「XG プラグインシステム」があります。



- ・プラグインシステムに対応するシンセサイザーや音源には、プラグインボードを接続するためのコネクタが付いています。(コネクタの数は機種によって異なります。)
MU1000 では 3 枚のプラグインボードを装着して、同時に使用することができます。



エフェクトタイプのプラグインボード (PLG100-VH) は、同時に 1 枚しか使用できません。

- ・モジュラーシンセシスプラグインシステムに対応する機器にはモジュラーシンセシスプラグインシステムのロゴマークが、また XG プラグインシステムに対応する機器には XG プラグインシステムのロゴマークがそれぞれ付けられていますので、どちらのプラグインシステムに対応しているかがひと目で確認できます。
- ・プラグインボードとしては、別売の PLG150-AN、PLG150-PF、PLG150-VL、PLG100-SG、PLG100-VH、PLG150-DX をはじめ、今後も音源ボードやエフェクトボードなどさまざまな機能を持ったボードの発売が予定されています。これらの拡張ボードにもプラグインシステムのロゴマークが付けられており、プラグインシステムに対応していることを示しています。ですから、MU1000 だけでなく今後発売されるプラグインシステムに対応したすべての XG 音源やシンセサイザーに装着して使用することができます。



MU1000 にモジュラーシンセシスプラグインボードを挿入した場合、一部使えない機能があります。詳しくはお使いのプラグインボードの取扱説明書をご覧ください。

(2) プラグインシステムの仕組み

- ・ プラグインボードをシンセサイザーや音源などのプラットフォーム機器に装着すると、プラットフォーム機器の機能とプラグインボードの機能が非常に有機的に結合し、あたかもプラグインボードがプラットフォーム機器の回路に組み込まれたように機能します。プラグインシステムが単なる音源拡張や音色拡張ではない点がここにあります。
- ・ 音源タイプのプラグインボード (PLG150-AN や PLG150-VL など) をプラットフォーム機器に装着すると、ボード上の音源にはプラットフォーム機器の 1 パートが割り当てられ、ボードから来たデジタル信号は MU1000 本体のパートとまったく同じように扱われます。すなわち、システムエフェクト、インサージョンエフェクト、マルチ EQ などの効果をかけることも可能なわけです。また、ボードを装着した瞬間からプラットフォーム機器本体にプラグインボード用のメニューが追加され、ボードの設定やパラメーターエディットなどの操作を本体のパネルだけで行える仕組みになっています。
- ・ エフェクトタイプのプラグインボード (PLG100-VH) をプラットフォーム機器に装着すると、XG のインサージョンエフェクトとして機能します。また、エフェクトの設定やエディットなどの操作をプラットフォーム機器本体から行うことができます。

(3) 別売のプラグインボードについて

- ・ プラグインボードとして、以下のボードが発売されています。(1999年11月現在)



PLG150-AN

アナログフィジカルモデリング音源である AN 音源を採用したプラグインボードです。アナログシンセサイザーをシミュレートするだけでなく、多彩なミュージックシーンに合わせて音色に関する膨大なパラメーターを簡単にエディットできます。



PLG150-PF

アコースティックピアノ、エレクトリックピアノ、ハーブシコードなどのピアノ系音色専用のプラグインボードです。



PLG150-VL

物理モデル音源である S/VA 音源を搭載するプラグインボードです。リアルな管弦楽器音から実在しない仮想楽器音まで 256 音色を内蔵し、バーチャルアコースティックトーンジェネレーター VL70-m 相当の豊かな表現力で演奏が可能です。



PLG150-DX

DX7、DX7II などの DX シリーズで高い評価を得た 6 オペレーター、32 アルゴリズムの FM 音源を搭載する XG プラグインボードです。DX シリーズで定評のある FM 音源独自のボイスを演奏することができます。



PLG100-SG

フォルマントシンギング音源を搭載する XG プラグインボードです。あたかもシンセサイザーで音色を作るように人の声を合成し、これまで不可能だった歌詞付きの曲を音源システムだけで入力/再生することが可能です。



PLG100-VH

ボーカルに最適なハーモニーエフェクトを搭載する XG プラグインボードです。4 種類のエフェクトタイプを内蔵し、A/D インプット端子から入力されたボーカル音声にキーボードで弾いた音程のハーモニー音を付加したり（ボコーダーハーモニー）、指定したコードにあったハーモニー音を付加したり（コードルハーモニー）などの効果を付けることができます。また、入力された声質を男 ↔ 女へ変更したり、コーラス効果やボイスチェンジャーなどユニークな効果を手軽に楽しめます。

(4) XGworks プラグインシステムについて

- XGworks プラグインシステムとは、XGworks や XGworks lite の機能を拡張するためのプラグインタイプのソフトウェアシステムのことです。XGworks プラグインソフトを組み込むことによって、XGworks や XGworks lite に新たな機能を付加し、音楽制作のツールとして更に魅力的なものに発展させていくことが可能になります。

これらのソフトウェアは、XGworks や XGworks lite に組み込んでお使いください。



各プラグインソフトウェアのインストール方法については、別冊の「XGears セットアップガイド」を参照してください。また、各プラグインソフトウェアの操作方法については、ソフトウェアに付属のヘルプをご覧ください。

MU1000 に付属の CD-ROM には、下記の XGworks プラグインソフトウェアが入っています。

オートプレイ

XGworks または XGworks lite に複数のソングファイル連続再生機能を追加するプラグインモジュールです。

AN イージーエディター & AN エキスパートエディター

PLG150-AN の音色をエディットするためのソフトウェアです。

AN イージーエディターではパートパラメーターをエディットします。

AN エキスパートエディターはたくさんのつまみがついたアナログ音源のパネルをシミュレートしており、アナログ音源を触っているような感覚で PLG150-AN の音色をエディットできます。

PF イージーエディター

PLG150-PF の音色をエディットするためのソフトウェアです。全パートに共通の XG パートパラメーター (XG パラメーター) と、PLG150-PF 専用のネイティブパートパラメーター (PF パラメーター) の両方をエディットする事ができます。

VL ビジュアルエディター

PLG150-VL の音色の生成、エディット、保存を行うためのアプリケーションです。複雑な音色の構造を深く理解しなくても直感的に編集作業を行うことができます。

DX イージーエディター & DX シミュレーター

PLG150-DX の音色をエディットするためのソフトウェアです。

DX イージーエディターではパートパラメーターをエディットします。

DX シミュレーターは、起動すると DX7 のフロントパネルが表示され、ボタンやスライダーをマウスで操作することによってまるで DX7 を操作しているようにボイスをエディットすることができます。

SG イージーエディター & SG リリックエディター

PLG100-SG の音色をエディットするためのソフトウェアです。

SG イージーエディターは PLG100-SG のボイスをグラフィカルに修正するソフトです。年齢や喉、舌などの効果を操作することで PLG100-SG の多様な音源パラメーターを関連づけて設定できる仕組みになっているため、複雑な音源構造を深く理解しなくても直感的に編集作業を行うことができます。

SG リリックエディターはひらがなの歌詞を PLG100-SG 専用の歌詞情報 (PhoneSEQ データ) に変換する機能を持ったプラグインソフトウェアです。歌詞は SG リリックエディター上で入力できることはもちろん、テキストファイルや PC カラオケソフト「歌楽」の歌詞データを取り込むこともできます。また、歌詞を「音素」という音の構成単位に分割し、それぞれを編集することで微妙なニュアンスも表現可能です。

VH エフェクトエディター

PLG100-VH に関するすべての設定をグラフィカルに行うためのソフトウェアです。すべてのウィンドウからドラッグ & ドロップ操作で XGworks のリストウィンドウに値を入力できます。また、コーダルモード用のコードをリストウィンドウに入力できるウィンドウも用意されています。

2. プラグインボードの取り付け方法

(1) プラグインボードを取り付ける前に

一般的な仕様について

- ・プラグインボードは、サウンドモジュールモードが XG または PFM (パフォーマンス) のときのみ使用することができます。
- ・音源タイプのプラグインボード (PLG150-AN、PLG150-PF、PLG150-VL、PLG150-DX、PLG100-SG) は、パート 1 ~ 16 でのみ使用することができます。また、MIDI レシーブチャンネルは A1 ~ A16 に設定してください。(B1 ~ D16 では発音しません。)
- ・プラグインボードの外部 MIDI 機器によるコントロールは、HOST SELECT スイッチが MIDI の場合は MIDI IN-A を、MIDI 以外の場合はポート 1 (A1 ~ A16) を使用してください。
- ・プラグインボードが持つ音色は、パートアサインを設定し、そのパートで [SELECT] ボタンでプラグインボードを選択すると、通常のボイスを選ぶ方法で選ぶことができます。(P149)
- ・マルチパートエディットモードにてプラグインボード側の XG パートパラメーターを設定することができます。ただしボードによっては対応していないパラメーターがあります。詳細はプラグインボードのマニュアルをご覧ください。
- ・プラグインボードを取り付けると、プラグインボードのパラメーターのうち、本体パネルから設定できるパラメーターについてはダンプアウトで出力されるようになります。

データのバックアップについて

- ・プラグインボードにはデータのバックアップ機能はありません。しかし、MU1000 は、プラグインボードのパラメーターのうち、本体パネルから設定ができるものに関してはバックアップを行い、電源立ち上げ時にプラグインボードにバックアップデータを送ります。
- ・本体パネルから設定できるパラメーターを外部 MIDI から変更した場合、本体がバックアップを実行するのに時間がかかります。バックアップされる前に電源を切るとデータが消えてしまいますので、この場合はすぐに電源を切らないようにしてください。
- ・本体パネルから設定できないパラメーターを外部 MIDI から設定した場合は、バックアップ機能が働かないため、電源を切るとイニシャライズされます。

パフォーマンスモードについて

- ・プラグインボードはパフォーマンスモードでも使用可能です。ただし、プラグインボードのパラメーターの内、パフォーマンスデータとしてストアすることができるのは、本体パネルから設定ができるものに限られます。
- ・プラグインボードごとに対応しているパラメーターチェンジを送ることによって、プラグインボードの設定を外部 MIDI 機器から変更することができますが、場合によっては本体表示と食い違いが生じる場合があります。

(2) プラグインボードの取り付け方法



- ・ プラグインボードの取り付け / 取り外しを行うと、MU1000 本体のシステムセットアップ、マルチパートなどの設定は初期化されます。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 MDF3などに保存してください。
- ・ プラグインボードの取り付け / 取り外しの際、指をはさんだり、ぶつたりしないようにご注意ください。
- ・ プラグインボードに触れる際、ボードのとがった部分などで指をしないようにご注意ください。

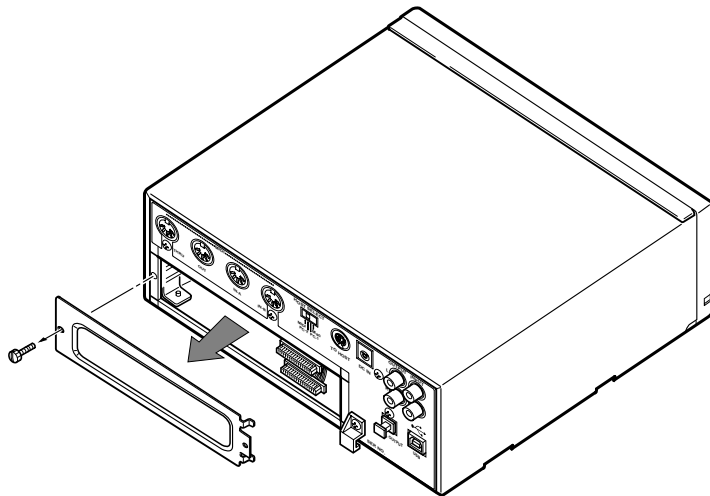
1. MU1000 に接続している機器の電源を切り、MU1000 の電源アダプターのプラグを本体から抜きます。



- ・ プラグインボードの取り付け / 取り外しは、MU1000 に取り付けてあったボードが熱を持っている場合がありますので、MU1000 の電源を切ってしばらくしてから行ってください。
- ・ MU1000 の電源アダプターが接続されたままでプラグインボードの取り付け / 取り外しを行うと、故障の原因になりますので、必ず MU1000 の電源アダプターのプラグを本体から抜いた状態で行ってください。

2. MU1000 のリアパネルのフタを固定しているネジ [銀色] を取り外し、フタを外します。

- ・ 出荷時は少しかためにネジが締められています。マイナスドライバーで 1 度ネジを緩めると、手でネジを締めたり緩めたりできるようになります。



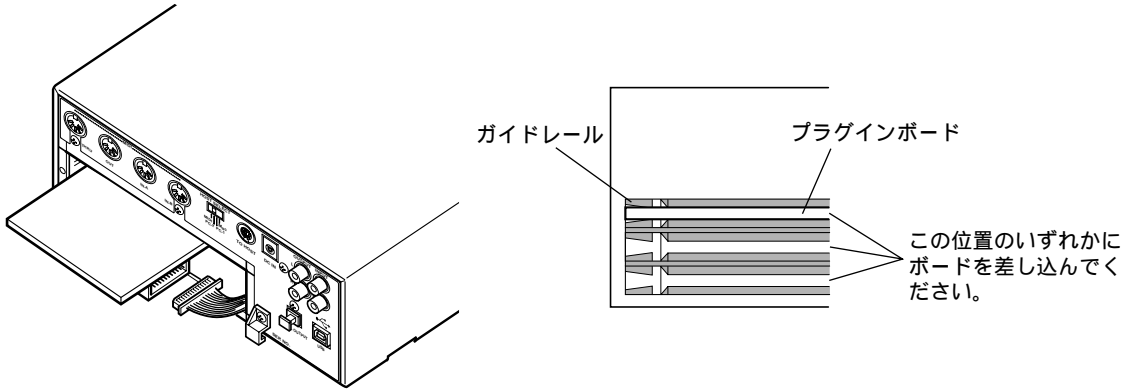
3. プラグインボードを静電気防止袋から取り出します。



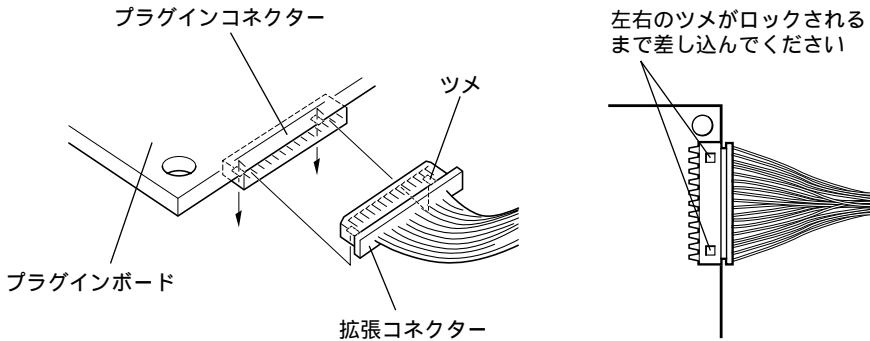
- ・ プラグインボードを取り扱う前に、必ずアースされている金属の表面などに触れて、服や身体の静電気を取り除いてください。また、プラグインボードの取扱い時に、基板に実装されている部品やコネクター部などに触れないようにご注意ください。

4. ボードを、プラグインコネクタが手前下側にくるような向き（図を参照）で、本体のガイドレールに沿って、3分の2くらい差し込みます。図を参照して、ガイドレールの位置を間違えないようにして、ゆっくりとていねいに差し込んでください。その状態で、MU1000の拡張コネクタをボードのプラグインコネクタに差し込みます。3本の拡張コネクタのうち、どれに差し込んでかまいません。

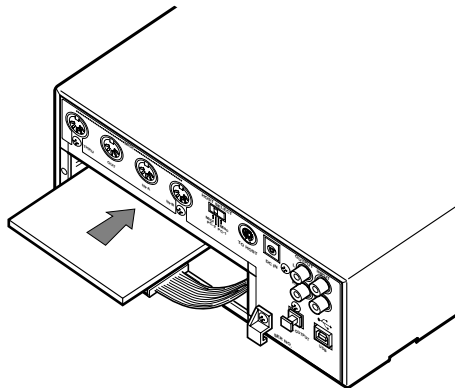
ボードのPLG-1～3への割り当ては、PLG150-VL PLG100-SG PLG150-DX PLG150-AN
PLG150-PF PLG100-VHの優先順位で自動的に決められます。



このとき、拡張コネクタの向きに注意し、拡張コネクタの左右のツメがロックされるまで差し込んでください（図を参照）。

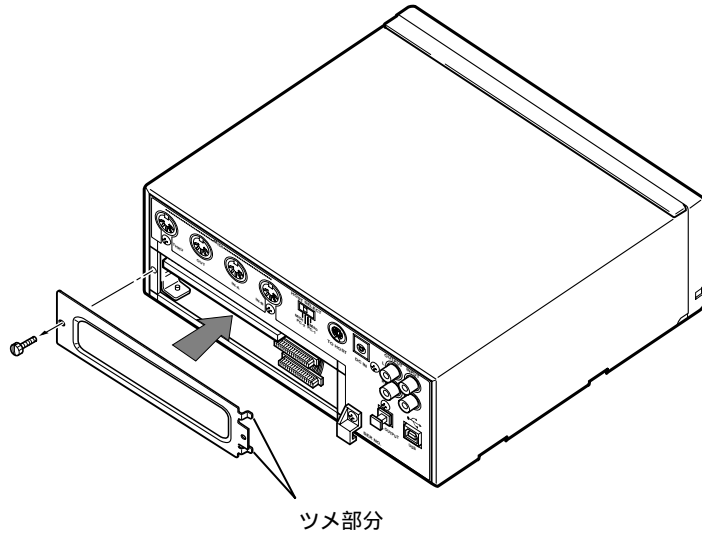


5. プラグインボードを最後まで差し込みます。ゆっくりとていねいに差し込んでください。



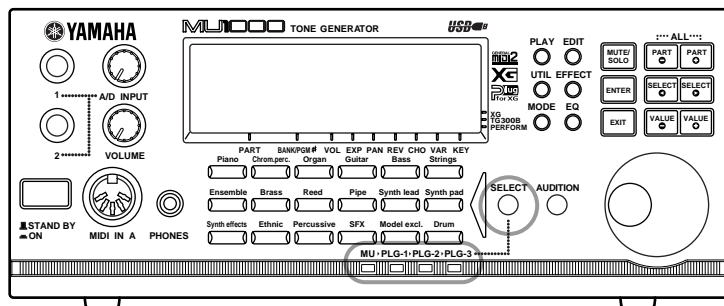
6. 手順2で外したネジ [銀色] で、フタを固定します。

フタのツメ部分をネジ締め部と反対側にはめ込んでネジを固定します。フタに付いているボード固定用のスポンジの反動がありますので、フタのネジ締め部をしっかりと押さえて固定してください。



7. 電源を入れると、フロントパネルの PLG-1 ~ 3 の LED が、挿入したプラグインボードの枚数だけ点灯します。

音源タイプのプラグインボードの場合、パートアサインで設定されたパート (下記 NOTE 参照) で [SELECT] ボタンを押すと、MU(MU1000 内蔵のボイス)、PLG-1 ~ 3 (PLG1 ~ 3 のボイス) を切り替えて選ぶことができます。選択されたボードは、画面にアイコンが表示されるほか、対応する下部の LED が 1 回点滅します。



- ・プラグインボード (音源タイプ) のボイスを使用するためには、あらかじめパートアサイン (ボードを使用するパートの設定) を設定する必要があります。
- ・PLG100-VH を同時に 2 枚以上挿入しても、1 枚しか認識されません。

第 7 章

その他の知識

使い方のヒント	146
---------------	-----

使い方のヒント

本体操作に関するヒント

音量の調節

MU1000 には、音量をコントロールするためのパラメーターが多数あります。そのため、フロントパネルのボリュームつまみを最大に上げているのに音が小さいとか、あるパートの音だけが聞こえないということがあります。その場合は、次に上げるパラメーターを順番に調べてみましょう。

全パートの音量をコントロールするパラメーター
 マスターボリューム (P76) マスターアッテネーター (P76)

パートごとの音量をコントロールするパラメーター
 ボリューム (P74) エクスプレッション (P74)

上記以外に音量に関係するパラメーター
 LPF カットオフ周波数 (P79) HPF カットオフ周波数 (P79) EG アタックタイム (P80)
 システムエフェクトのリターンレベル (P77) インサージョンエフェクトのアウトプットレベル
 受信したノートデータのベロシティの値

ボイスを選択するときのバンク表示について

MU1000 本体でバンクナンバーを設定するとき、すべてのバンクナンバーを表示する状態と、拡張ボイスが割り当てられているバンクナンバーだけを表示する状態を切り替えることができます。切り替えは、ユーティリティモードの「DispBankSel (ディスプレイバンクセレクト)」(P101)で行います。

システムエフェクトの効果の深さの設定方法

システムエフェクトの効果の深さは、センドレベル、リターンレベル、ドライレベルの 3 つのパラメーターで調節することができます。ただし、ドライレベルはバリエーションエフェクトがシステムエフェクトに設定されている場合にだけ設定することができます。

具体的には、次のパラメーターになります。

リバーブエフェクト
 リバーブセンドレベル (P74)、リバーブリターンレベル (P77)

コーラスエフェクト
 コーラスセンドレベル (P74)、コーラスリターンレベル (P77)

バリエーションエフェクト (バリエーションコネク트가システムの場合)
 バリエーションセンドレベル (P75) バリエーションリターンレベル (P77)

全エフェクト共通 (バリエーションコネク트가システムの場合)
 ドライレベル (P83)

バリエーションエフェクトの使い方

バリエーションエフェクトは出荷時はコネクト (P94) がインサーションに設定されていてバリエーションパートが off (P75) の設定になっているため効果がかかりません。バリエーションエフェクトを使うためには、次の手順が必要になります。

バリエーションエフェクトをインサーションエフェクトとして使う場合は、効果をかけたいパートでマルチパートコントロールのバリエーションセンド (P75) を on にします (1 パートのみ設定可能)。

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使う場合は、バリエーションエディットのバリエーションコネクトをシステムに切り替え、マルチパートコントロールのバリエーションセンドで効果をかけたいパートの数値を上げます (複数パート設定可能)。

インサーションエフェクトの効果の深さ

インサーションエフェクトの効果の深さは、ドライ / ウェット (P95) で調節することができます。(ただし、エフェクトタイプによっては調節できないものもあります。)

A/D パートを使う方法

マルチパートコントロール (P72) で A/D パート (A/D1 または A/D2 パート) を選択した後、カーソルを BANK に移動して入力ソースを、PGM# に移動してエフェクトのセッティングを選択します。

ユーティリティモードの「AD PartLock (A/D パートロック)」(P100) を on に設定すると、音源を初期化する MIDI メッセージを受信しても A/D パートの設定は変更されなくなります。

アサインブルコントローラーを使う方法

アサインブルコントローラーは、ブレスコントローラーやフットコントローラーなど、初期状態では使えないコントローラーを使う場合に便利なコントローラーです。アサインブルコントローラーは、次の手順で設定します。

1. マルチパートエディットモードの「AC1 CC No. (AC1 コントロールチェンジナンバー)」(P85) で、使いたい MIDI コントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。
(例: ブレスコントローラーでは CC#=2、フットコントローラーでは CC#=4 など)
2. 何をコントロールするのかを設定します。「AC1 FilCtrl (AC1 フィルターコントロール)」(P85) ではフィルターのカットオフリクエンシーを、「AC1 AmpCtrl (AC1 アンプリチュードコントロール)」(P85) では音量をコントロールする感度を設定します。これ以外にも、システムエクスクルーシブメッセージを使うことで、ピッチベンドの効果をかける「PITCH CONTROL」や、ビブラート、トレモロ、ワウ効果をかける「LFO PMOD DEPTH」、「LFO AMOD DEPTH」、「LFO FMOD DEPTH」を設定することができます。

また、エフェクトモードのバリエーションエディットの「AC1 VarCtrl (AC1 バリエーションコントロール)」(P93) と、インサーション 1 ~ 4 エディットの「AC1 INS1 ~ 4 Ctrl (AC1 インサーション 1 ~ 4 コントロール)」(P95) では、インサーションエフェクトのエフェクトパラメーターを AC1 でコントロールする感度を設定します。

異なったドラムセットを複数のパートで使う方法

MU1000 の XG モードでは、出荷時は、パート 10(A10) と 26(B10)、42(C10)、58(D10) にドラムボイスが設定されています。これ以外のパートでドラムボイスを使うには、マルチパートエディットの「PartMode (パートモード)」(P82) で normal 以外を選択します。このとき、ドラムボイスをエディットしないのであれば drum を、エディットするのであれば drum2、drum4 を選択しましょう (出荷時は、パート 10 は drumS1、パート 26 は drumS3、パート 42 とパート 58 は drum に設定されています。)

ミュートの設定が解除されないようにする方法

XG データ曲集をバックに楽器の練習をする場合などのように特定のパートをミュートした状態で何度も再生する場合は、ユーティリティモードの「Mute Lock(ミュートロック)」(P100)を on にしておきます。音源を初期化する MIDI メッセージを受信してもミュートが解除されず便利です。

マルチイコライザーが初期化されないようにする方法

データを再生する場所の音響特性に合わせてマルチEQを設定するような場合は、音源を初期化する MIDI メッセージによってせっかくの設定が初期化されないように、ユーティリティモードの「Mlt EQ Lock (マルチイコライザーロック)」(P100) を on に設定しておきましょう。

MU1000 本体での設定をシーケンサーに記録する方法

MU1000 で設定したパラメーターをシーケンサーに記録するには、ショー機能 (P128) を使います。パラメーターを設定した後、[ENTER] ボタンをすばやく 2 回押すと、そのパラメーターを設定するためのプログラムチェンジやコントロールチェンジ、システムエクスクルーシブメッセージがディスプレイに表示されます。それをそのままシーケンサーに書き込めば完了です。(表示されている状態でもう一度 [ENTER] ボタンを押すと、表示されているメッセージが MIDI OUT 端子、TO HOST 端子または USB 端子から送信されます。)

設定したパラメーターを保存しておく方法

XG モードや TG300B モードで設定したパラメーターは自動的に保存されます。ただし、サウンドモジュールモードを変更したり、XG System On などの音源を初期化するメッセージを受信すると設定は元に戻ってしまいますのでご注意ください。

パフォーマンスを保存しておくには 2 とおりの方法があります。

- 1) MU1000 本体のインターナルメモリーに保存します。
パフォーマンスモードで EDIT/STORE を選択し、実行します。(P123)
- 2) MIDI エクスクルーシブメッセージとして MDF3 などの MIDI データファイラーに保存します。
UTIL/DUMP/PERFORM を選択し実行してください。(P103)

プラグインボード（音源タイプ）を使う場合のヒント

パートアサインの設定方法

プラグインボード（音源タイプ）のボイスを使う場合は、そのボードを使用するパートをパートアサインで設定する必要があります。

パートアサインは、プラグインボード（音源タイプ）ごとに設定できます。

パートアサインは次の手順で設定します。

1. [UTIL] ボタンを押してユーティリティモードに入ります。
2. [SELECT] ボタンを押して PLUGIN にカーソルを移動し、[ENTER] を押して <PLUGIN SELECT> 画面を表示します。



XG プラグインボードが装着されていない場合は、PLUGIN メニューは表示されません。

3. [SELECT] ボタンを押してパートアサインを設定するプラグインボードを選択し、[ENTER] を押して設定画面を表示します。
4. [SELECT] ボタンを押して PartAssign を表示し、[VALUE] ボタンまたはダイヤルを操作してパートを設定します。
5. [EXIT] を何度か押して、元の画面に戻ります。

外部 MIDI 機器からパートアサインを設定する方法

パートアサインは、下記のシステムエクスクルーシブメッセージを使うと、外部 MIDI 機器から設定することができます。

F0 43 1n 4C 70 PBtype Serial# Part# F7 (16 進数)

n: デバイスナンバー

PBtype: プラグインボードの種類を示す番号です。たとえば PLG150-DX は 2 です。

Serial#: 同じ種類のプラグインボードが複数装着されている場合に、各ボードを区別するための番号です。同じ種類のボードが 1 枚の場合は 0、2 枚の場合はそれぞれ 0、1 となります。

Part#: プラグインボードをアサインするパートナンバーです。

00 パート 1

:

0F パート 16

7F パートアサインしない

例) 1 枚めの PLG150-DX をパート 3 にアサインする場合

F0 43 10 4C 70 02 00 02 F7 (16 進数)



ユーティリティモードの PLUGIN/PartAssign 画面で、ショー機能を使って見ることもできます。

プラグインボード（音源タイプ）のボイスを選択する方法

パートアサインで設定されたパートでは、[SELECT] ボタンで PLG-1 ~ PLG-3 を切り替えて、プラグインボードを選択することができます。

プラグインボードが選択されると、ボードの種類に対応したアイコンがディスプレイに表示されます。この状態で、通常のボイスを選ぶ方法で、プラグインボードのボイスを選ぶことができます。



MU1000 本体と異なり、プラグインボードではすべてのプログラムナンバーにボイスが割り当てられているわけではなく、多くがボイスが割り当てられていない空の状態になっています。ボイスが割り当てられていないプログラムナンバーを選択すると、ディスプレイに Silence と表示されて音が鳴らなくなります。

また、ボイスカテゴリーボタンを使ってプラグインボードのボイスを選ぶ場合、ボイスカテゴリーボタンの名称と実際に選ばれるボイスの種類が一致しない場合や、そのボイスカテゴリーにボイスを持っていないため選ぶことができない場合があります。Model excl. のカテゴリーには XG に含まれないそのボード固有のボイスが割り当てられます。



プラグインボードのボイスは、外部 MIDI 機器からバンクセレクト MSB(C.C.#0)、バンクセレクト LSB(C.C.#32)、プログラムチェンジで選択することもできます。

MIDI による音源操作のヒント

MU1000 を初期化する MIDI メッセージ

MU1000 を初期化する MIDI メッセージは、初期化する音源モードによって下記の 3 種類があります。音源を初期化する MIDI メッセージの実行には、約 50msec かかるため、次のメッセージとの間隔に注意してください。

XG に初期化する MIDI メッセージ

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7 (すべて 16 進数)
n はデバイスナンバーです。(通常は 0)

TG300B に初期化する MIDI メッセージ

F0 41 1n 42 12 40 00 7F 00 41 F7 (すべて 16 進数)
n はデバイスナンバーです。(通常は 0)

GM システムレベル 1 に初期化する MIDI メッセージ

F0 7E 7F 09 01 F7

GM システムレベル 2 に初期化する MIDI メッセージ

F0 7E 7F 09 03 F7

GM/GM システムレベル 2 モード以外に初期化する MIDI メッセージ

F0 7E 7F 09 02 F7

同じ機能を持つ MIDI メッセージの扱いについて

MU1000 では、1 つのパラメーターを操作する方法として、複数の MIDI メッセージが割り当てられている場合があります。たとえば、パートパラメーターのローパスフィルターカットオフフリケンシーの場合は、コントロールチェンジ (#74)、NRPN (MSB=01, LSB=32)、システムエクスクルーシブのマルチパートパラメーター (F0 43 1N 4C 08 nn 18 dd F7 (すべて 16 進数)) の 3 種類の MIDI メッセージが用意されています。

こういった場合は、最もデータ量の少ない MIDI メッセージを選択するのが一般的です。たとえば、ローパスフィルターカットオフフリケンシーの場合は、コントロールチェンジ (#74) を使って操作します。

6.4 パートを使う方法

MU1000 とコンピュータを接続している場合、ドライバーやシーケンスソフトによって 64 パートの同時演奏が可能になります。

Windows をお使いの場合は、マルチポート対応の MIDI シリアルドライバーまたは USB ドライバーと 64 以上のトラックを持ったシーケンスソフトにより、64 トラックの演奏が可能になります。マルチポート対応のシリアルドライバーとしてはヤマハ CBX シリアルドライバー for Windows95 または USB ドライバーなどが、64 以上のトラックを持ったシーケンスソフトとして XGworks があります。

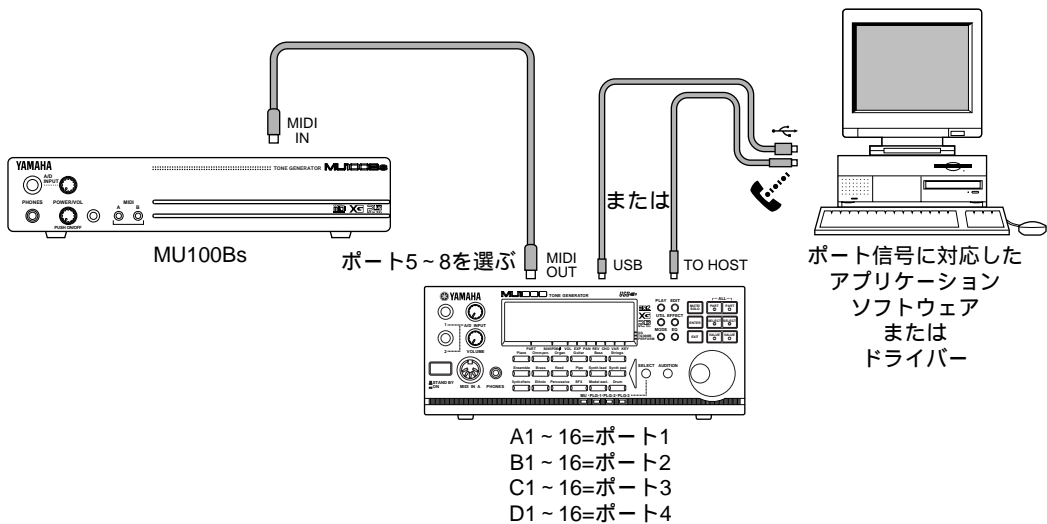
Macintosh をお使いの場合は、64 以上のトラックを持ち、ポートの設定が可能なシーケンスソフトを用意することで、64 トラックの演奏が可能になります。

どちらの場合も、MU1000 の A1 ~ 16 はポート 1 の 1 ~ 16 チャンネルで、B1 ~ 16 はポート 2 の 1 ~ 16 チャンネルで、C1 ~ 16 はポート 3 の 1 ~ 16 チャンネルで、D1 ~ 16 はポート 4 の 1 ~ 16 チャンネルで再生することができます。

マルチ音源をもう 1 台用意して、80 パートを同時に使う方法

80 以上のトラックを持ち、ポートの設定が可能なシーケンスソフトをお使いの場合は、MU1000 とは別にもう 1 台マルチ音源 (MU100Bs など) を用意すると 80 パートをフルに使った演奏が可能になります。

1. 下図のように MIDI 接続を行います。



2. MU1000 の Thru Port(P100) で、MIDI OUT 端子へスルーさせるポート番号を、お使いのシーケンスソフトの設定に合わせて 5 ~ 8 に設定します。

これで、TO HOST/USB 端子から入ってきた信号の中のポート 1 は本体の MIDI レシーブチャンネルが A01 ~ 16、ポート 2 は B01 ~ 16、ポート 3 は C01 ~ 16、ポート 4 は D01 ~ 16 に設定されているパートで、スルーポートで設定したポートの信号は MU100 の MIDI レシーブチャンネルが A01 ~ 16 に設定されているパートでそれぞれ再生される状態になりました。

A/D パートの設定方法

MIDI で A/D パートを設定するには、チャンネルメッセージを使う方法とシステムエクスクルーシブメッセージを使う方法があります。

チャンネルメッセージを使う方法は、A/D1、A/D2 パートに MIDI チャンネルを設定し、プログラムチェンジやコントロールチェンジを使って A/D パートを設定します。

MIDI チャンネルを設定するのにシステムエクスクルーシブメッセージが必要になりますが、それ以外はわかりやすいチャンネルメッセージで設定が可能です。ただし、A/D パートコントロール用に MIDI チャンネルを 1 つ使うことになるため、演奏に使えるパートが 1 つ減ってしまいます。MIDI チャンネルを設定するシステムエクスクルーシブメッセージや、A/D パート設定用のコントロールチェンジなどは、MU1000 のショー機能で確認してください。

システムエクスクルーシブメッセージを使う方法は、別冊「リストブック」の「MIDI データフォーマットの読み方」を参考にしてエクスクルーシブを組む必要があります。「<付表 1-9>MIDI Parameter Change table (A/D PART)」に操作できるパラメーターが一覧されています。この方法では、MIDI チャンネルが OFF の状態のまま A/D パートをコントロールすることができます。



チャンネルメッセージを使って AD インプットプリセットを変更するためには、以下の設定を
する必要があります。

A/D PART

Rcv PROGRAM CHANGE = 01

Rcv BANK SELECT = 01

ディスプレイに文字やイラストを表示する方法

あらかじめ表示させる文字やイラストをシステムエクスクルーシブメッセージに組み込んでおけば、ディスプレイに表示することができます。この機能を使えば、曲のタイトルや、制作者の名前やロゴを表示させることができます。また、イラストを連続的に送ることで、パラパラ漫画と同じ要領で簡単なアニメーションを表示されることもできます。

システムエクスクルーシブメッセージの組み方に関する説明は、文字を表示させる方法については「メッセージウィンドウ」(P130)、イラストを表示させる方法については「ビットマップウィンドウ」(P131)をご覧ください。

付録

1. 仕様.....	154
2. ケーブル配線図.....	156
3. 故障かな?と思ったら.....	157
4. エラーメッセージリスト.....	159
5. 用語解説.....	161
6. 目的別操作一覧表.....	170

1. 仕様

1. 機能

音源	AWM2 音源
最大同時発音数	128 音
サウンドモジュールモード	XG (GM システムレベル 2 を含む), TG300B, Performance
発音方式	64 チャンネル・マルチティンバー 後着優先、DVA
エフェクター	8 基搭載 リバーブ、コーラス、バリエーション、インサーション 1 ~ 4、イコライザー
インターフェース機能	ケーブル(CCJ-PC2, CCJ-MAC)にて RS-232C、RS-422 ポートと直接接続可能 MIDI シーケンサー、MIDI キーボードに接続可能 USB ケーブルにて USB ポートと直接接続可能







2. 内部構成

音色数	ノーマルボイス	トータル	1396
		XG	1203
		TG300B	664
		ドラムボイス	トータル
		XG	48
		TG300B	10
エフェクター種類	パフォ - マンス	4 レイヤーまで可能、エフェクトメモリー	
	プリセット		100
	インタ - ナル		100
	リバーブ		18
	コーラス		20
	バリエーション		97
	インサーション 1 ~ 4		各 97
	イコライザー		4

3. ディスプレイ

LCD	カスタム LCD (バックライト付)
LED	10 個

4. 操作子

[PLAY]	[UTIL]	[MODE]
[EDIT]	[EFFECT]	[EQ]
[MUTE/SOLO]	[ENTER]	[EXIT]
[PART 	[PART 	
[SELECT 	[SELECT 	
[VALUE 	[VALUE 	
HOST SELECT (リアパネル)		
STAND BY/ON スイッチ (電源スイッチ)		
VOLUME つまみ (マスターボリューム)		
A/D INPUT VOLUME つまみ (インプットボリューム)		
ダイアル		
[SELECT]	[AUDITION]	
ボイスカテゴリーボタン	[Piano][Chrom.perc.][Organ][Guitar][Bass][Strings][Ensemble][Brass]	
	[Reed][Pipe][Synth lead][Synth pad][Synth effects][Ethnic][Percussive]	
	[SFX][Model excl.][Drum]	

5. 接続端子

TO HOST

MIDI IN A (フロントパネル)

MIDI IN-A (リアパネル)

MIDI IN-B

MIDI OUT

MIDI THRU

DIGITAL OUTPUT

USB

PHONES (ステレオミニジャック)

INPUT L, R (RCA-PIN ジャック)

OUTPUT L, R (RCA-PIN ジャック)

A/D INPUT 1, 2 (モノラル標準ジャック)

定格出力: +4dB 10k 負荷時 出力インピーダンス 2k

定格入力: (Mic) 39dB 入力インピーダンス 33k [Mic]
 (Line) 15dB 入力インピーダンス 33k [Line]
 (0dB=0.775Vrms)

DC IN

プラグインコネクター (内蔵) 3基

6. 電源

AC アダプター (PA-6)

7. 消費電力

23W 測定条件: ヘッドフォン負荷 33Ω、ボリューム最大、デモリング演奏中プラグインボード (400mA 消費電流) を 3 枚実装中

13W 測定条件: ヘッドフォン負荷 33Ω、ボリューム最大、デモリング演奏中プラグインボード実装なし

8. 外形寸法

219.5 (W) × 229.5 (D) × 91.1 (H) [mm]

9. 重量

2.0Kg

10. 別売品

プラグインボード

Analog Physical Modeling Plug-in Board PLG150-AN

Piano Plug-in Board PLG150-PF

Virtual Acoustic Plug-in Board PLG150-VL

Advanced DX/TX Plug-in Board PLG150-DX

Vocal Harmony Plug-in Board PLG100-VH

Formant Synging Plug-in Board PLG100-SG

ヤマハ ラックマウントキット RK200

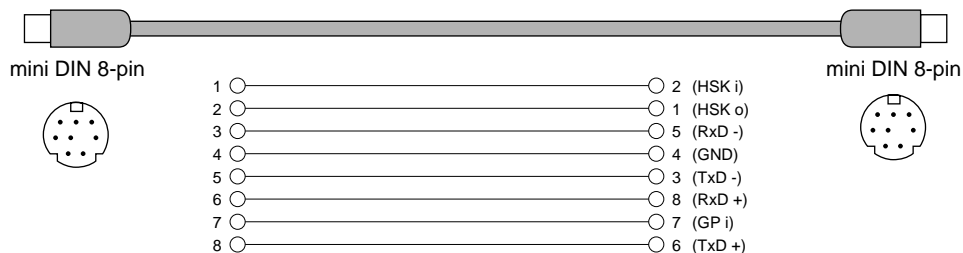
仕様および外観は改良のため予告無く変更することがあります。

2. ケーブル配線図

Apple Macintosh シリーズとの接続

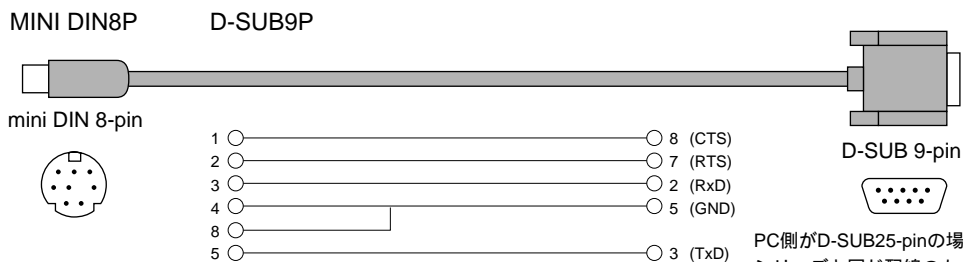
システムペリフェラル-8 ケーブル (YAMAHA CCJ-MAC または同等品)

Apple社システムペリフェラル-8 ケーブル「M0197」



IBM PC/AT シリーズとの接続

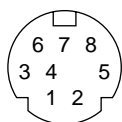
mini DIN 8-pin D-SUB 9-pin (YAMAHA CCJ-PC2 または同等品)



PC側がD-SUB25-pinの場合はPC-9800シリーズと同じ配線のもと、オス、メス変換プラグアダプターを併せて使用してください。

各プラグのピン番号 (オモテから見たピン番号)

mini DIN 8-pin



D-SUB 25-pin



D-SUB 9-pin



3. 故障かな?と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった状況になってしまったら、機械の故障を疑う前に次の項目をチェックしてください。多くの場合、解決の糸口を見つけられるでしょう。

それでも直らないときは、お買い上げ店、またはヤマハ CBX インフォメーションセンター (P187) ヤマハ電気音響製品サービス拠点 (P189) にご連絡ください。

症状	考えられる原因 / 解決法	参照ページ
XG/GMマークのついたソングデータが正しく再生されない	・ Mute Lock/AD PartLock/Mlt EQ Lock の各設定が off になっていますか?	(P100)
	・ RcvSysOn/RcvSysExcl/RcvBankSel の各設定が on に設定されていますか?	(P101)
	・ ボイス Map が MU basic に設定されていますか?	(P102)
	・ サウンドモジュールモードは正しく設定されていますか?	(P44)
TG300 で作ったソングデータが正しく再生されない	・ TG300 とフィルターやエフェクトなどの設定が異なるため、鳴り方が異なる場合があります。	
電源が入らない	・ 付属の AC アダプターが正しく接続されていますか?	(P22)
音が出ない	・ アンプなどの再生装置に正しく接続されていますか?	(P24)
	・ 再生装置のボリュームが下がっていませんか?	
	・ フロントパネルのボリュームは上がっていますか?	(P16)
	・ ミュート / ソロの設定になっていませんか?	(P71、111)
	・ コントロールパラメーターのボリュームは下がっていませんか?	(P74、116)
	・ MIDI IN-A/IN-B 端子や TO HOST 端子、または USB 端子に正しく接続されていますか?	サポートマニュアル
	・ TO HOST 端子を使う場合、(MIDI IN-B ではなく)MIDI IN-A 端子を使っていますか?	(P28)
	・ MIDI IN A 端子のフロントとリアの切り替えは正しく設定されていますか?	(P99)
	・ HOST SELECT スイッチの設定位置は合っていますか?	サポートマニュアル
	・ ホストコンピューターに MIDI ドライバーまたは USB ドライバーが正しくインストールされていますか?	サポートマニュアル
	・ ホストコンピューターの EchoBack (MIDI THRU) が正しく設定されていますか?	(P28)
[AUDITION] を押しても音が出ない	・ 再生装置のボリュームが下がっていませんか?	
	・ ユーティリティモードのデモソングの画面になっていませんか?	
音が歪む / 音が小さい	・ アンプや再生装置の音量調整はうまくできていますか?	
	・ 不要なエフェクトが設定されていませんか?	(P90)

症状	考えられる原因 / 解決法	参照ページ
音量が小さい	・ パートコントロールのボリュームやエクスプレッションが下がっていませんか?	(P74、 116)
	・ パートエディットのベロシティセンスの設定は間違っていますか?	(P83)
	・ MIDI ボリューム情報を受けていませんか?	
A/D パートの音が歪む / 音が小さい	・ 入力ソースの設定は間違っていますか?	(P65)
プラグインボードの音色が選べない	・ 最初に Part Assign でパートを設定し、そのパートを選び、[SELECT] ボタンを押してボードを選んでください。	(P149)
全体にエフェクトがかからない	・ センド / リターンは上がっていますか?	(P74、 75、 77、 113、 114、 116、 117)
	・ エフェクトプログラムは選ばれていますか。	(P91、 92、 93、 95)
一部のパートのエフェクトがかからない	・ パートやドラムパートのインストごとのセンドレベルは上がっていますか?	(P74、 75、 116、 117)
プレイモード画面のベロシティメーターが動かない	・ MIDI IN 端子と表示パートが合っていますか?	
音色がおかしい	・ バンクセレクト / プログラムチェンジの設定は間違っていますか?	(P72、 73、 112、 116)
音程がおかしい	・ マスターチューンやトランスポーズ、ノートシフトの設定は間違っていますか?	(P75、 77、 99、 114、 117)
音が途切れる	・ 最大同時発音数は 128 音を越えていませんか?	(P55)
MIDI バルクデータがうまく受信できない	・ デバイスナンバーの設定は間違っていますか?	(P99)
	・ 送信側のテンポを遅くして送信し直してみてください。	
	・ データの保存時にダンプリンターバルタイムを短く設定していた場合、受信時にエラーが生じる場合があります。	(P101)

4. エラーメッセージリスト

Battery Low!

内蔵バッテリーが消耗しています。
お買い上げのお店か、お近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

Check Sum ERROR!

受信したシステムエクスクルーシブメッセージのチェックサムが違います。
送信データのチェックサムを確認してください。

HOST Is Offline!

コンピューターの電源が切れているか、ケーブルが正しく接続されていません。
ケーブルを確認して、コンピューター側のドライバーや MIDI アプリケーションが正しく機能しているか確認してください。

Illegal Data!

MIDI 受信中にデータエラーが発生しました。もう一度送信してみてください。

MIDI Buffer Full!

大量の MIDI 情報を短時間に受信したため、処理できませんでした。
不要な MIDI 情報はなるべく送らないようにしてください。

No Parameter

ショー機能で見ようとしたパラメーターは有効なパラメーターではありません。

No RecallPerform!

パフォーマンスエディットの RECALL で、リコールの対象となるパフォーマンスデータが MU1000 本体内に存在せず、リコールできませんでした。

Not Available

サウンドモジュールモード =PFM(パフォーマンス) の場合は、ドラムボイスを選択することはできません。

Not Available with PLG

この XG プラグインボードは、選ばれたカテゴリーにボイスを内蔵していません。

PB Com ERROR!

- ・ MU1000 本体とプラグインボードとの通信上でエラーが発生しました。電源を切って、プラグインコネクターが正しく差し込まれているか確認してください。
- ・ 大量の MIDI 情報を短時間に受信したため、プラグインボードでの処理が間に合いませんでした。不要な MIDI 情報はなるべく送らないようにしてください。

Rcv CH Is OFF!

ショー機能で見ようとしたパラメーターはパートのレシーブチャンネルが OFF になっているため MIDI 情報に変換できません。レシーブチャンネルを設定してください。

Select BANK Or PGM# First

サウンドモジュールモード =PFM の場合、バンクナンバーとプログラムナンバーの両方にカーソルが点灯している状態では、ショー機能でパラメーターチェンジを見ようとしてもディスプレイには表示されません(ディスプレイに表示しきれないため)。バンクナンバーまたはプログラムナンバーにカーソルを移動した状態でショー機能を使い、個別にパラメーターチェンジを確認してください。

Select drumS1 4 When You Edit

パートモードが drum に設定されているパートのドラムボイスをエディットしようとした。ドラムボイスをエディットする場合は、あらかじめパートモードを drumS1 ~ 4 に設定してください。

SysEx Adrs ERROR!

受信したシステムエクスクルーシブメッセージのアドレスが違います。
送信データのアドレスを確認してください。

SysEx Data ERROR!

受信したシステムエクスクルーシブメッセージのデータが違います。
送信データの内容 (MSB、LSBが必要なデータかなど)を確認してください。

SysEx Size ERROR

受信したシステムエクスクルーシブメッセージのサイズが違います。
送信データのサイズを確認してください。

This Parameter Isn't Excl Data

ショー機能で見ようとしたパラメータ - は MIDI エクスクルーシブデータで表示できません。

5. 用語解説

あ行

IBM-PC/AT シリーズ

米国インターナショナルビジネスマシンの製造・販売するパーソナルコンピューターです。多くのメーカーから互換機が製造・販売されています。

RCA ピンプラグ / ジャック

家庭用のオーディオ、ビデオ機器に多く使われている接続用の端子です。

RPN

Registered Parameter Number (レジスタード・パラメーター・ナンバー) のことです。MIDI のコントロールチェンジに含まれるメッセージで、ピッチベンドセンシティビティや、マスターチューニングなど、特殊なパラメーターをコントロールする際に使われます。

RS-232C 端子

パーソナルコンピューターに付いている、周辺機器を接続するための端子です。MIDI インターフェースをはじめ、モデムやマウスなどもこの端子を利用する場合があります。信号をシリアルでやりとりするため、シリアル端子と呼ばれる場合もあります。

RS-422 端子

Macintosh に付いている、周辺機器を接続するための端子です。MIDI インターフェースをはじめ、モデムやプリンターなどもこの端子を利用します。信号をシリアルでやりとりするため、シリアル端子と呼ばれる場合もあります。

アイコン

モードやサブモードの機能を絵柄でわかりやすくシンボル化したものです。MU1000 では、音色の種類や、モード / サブモードを示すアイコンが、ディスプレイの下段中央に表示されます。

アスキーコード

ASCII (American Standard Code for Information Interchange) の略称で、アメリカの情報交換用の標準コード。1 バイトで構成され、アルファベットや数字をコード化しています。

アフタータッチ

鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信される MIDI 情報のことです。

アンサンブル

2 人以上の演奏者による合奏のことを言います。MU1000 では、マルチモードにおいて 64 パートまでのアンサンブル演奏ができます。

イコライザー

音をいくつかの周波数帯域に分けて、各帯域ごとのブースト / カットを調節することで、サウンドを補正する機器のことです。

移調

調性 (キー) を変えることを言います。

イニシャライズ

マルチやボイスなどの設定を、一定基準となる状態 (初期状態) に変更する機能のことです。MU1000 には全ての設定を初期状態に戻すファクトリーセットをはじめ、サウンドモジュールモードごとのイニシャライズや、ドラムセットアップのみのイニシャライズなどが用意されています。

インサージョンエフェクト

パートごとに単独で使用するためのエフェクトです。システムエフェクトと異なり、各パートとミキサーとの間に直列に接続されているように働くため、エフェクトを積極的に使った音作り / 曲作りが可能になります。

インスト

ドラムボイスを構成する、スネアやバスドラムなどの個々の楽器のことです。ドラムボイスは、各鍵盤 (ノート) にこれらのインストが割り当てられています。

インターナル

パフォーマンスを本体内に保存するためのメモリーです。プリセットとは異なり、データを自由に書き換えることができます。

ウェーブフォーム

AWM2 音源の音作りの基になる、デジタル録音されたさまざまな楽器の波形のことです。

ウェット音

エフェクト回路を通りエフェクト処理された音声信号です。通常エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての信号を通してしまうのではなく、エフェクトを通った音(ウェット音)と、エフェクトを通らない音(ドライ音)をミックスすることでエフェクトのかかり具合を調節します。特に、インプットがモノラルになっているエフェクトの場合、音の定位感を残すためにも、ドライラインが重要になります。

エコーバック (Echo Back)

MIDI IN 端子から受信した MIDI データを、MIDI OUT 端子にスルーアウトする設定です。コンピューター用 MIDI アプリケーションでは MIDI スルーとも呼びます。

AWM2 音源

ヤマハが開発した、デジタル録音された波形を基にして音作りを行う音源方式です。生の楽器の持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、リアルなサウンドを再現します。また、デジタルフィルターを内蔵し、微妙な音色コントロールが可能です。AWM2 は、Advanced Wave Memory 2 の略です。

XF フォーマット

スタンダード MIDI ファイルをより拡張し、カラオケ表示などを可能にしたヤマハ独自の MIDI ファイルフォーマットです。

XG プラグインシステム

XG 音源の可能性を大きく広げていく拡張システムのことです。拡張可能なプラットフォームの XG 音源本体や拡張ツールのプラグインボードなどを総称して「XG プラグインシステム」と呼びます。このシステムにより、最新のテクノロジーを音源に付加し、高度化/多様化していく音楽制作環境に 대응することが可能になります。

XGworks プラグインシステム

本格的シーケンスソフトウェア「XGworks」や「XGworks lite」の機能を拡張するプラグインタイプのソフトウェアシステムのことです。「XGworks」や「XGworks lite」に新たな機能を付加し、音楽制作のツールとして更に魅力的なものに発展させていくことが可能になります。

NRPN

Non Registered Parameter Number (ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー) のことです。MIDI のコントロールチェンジに含まれるメッセージで、フィルターや EG をを操作して音色をエディットしたり、ドラムボイスのインストごとのピッチやレベルをエディットするなど、MIDI を通して音色をエディットする際に使われます。

MSB

Most Significant Byte の略名で、MIDI コントロールチェンジのデータを 2 バイトに分けて送信する際の、データバイトの上位バイトのこと。

MDF3

MIDI データファイラーです。MU1000 をはじめさまざまな MIDI 機器の内部設定データを、エクスクルーシブデータの形で受け取り、フロッピーディスクに保存します。

LSB

Least Significant Byte の略名で、MIDI コントロールチェンジデータを 2 バイトに分けて送信する際の、データバイトの下位バイトのことです。

LFO

Low Frequency Oscillator の略です。低い周波数の信号を発生する装置です。この信号で音程、音量、音色をゆらすと、ビブラート、トレモロ、ワウワウなどの効果になります。

エクスクルーシブ

システムエクスクルーシブメッセージをご覧ください。

エクスプレッション

パートごとの音量をコントロールするための MIDI コントロールチェンジデータのことです。

エディット

データを、修正したり編集したりする作業のことです。MU1000 ではマルチパートやパフォーマンスパート、エフェクト、イコライザーのエディットを行うことができます。

エディットバッファー

メモリーから呼び出されたデータを、一時的にためておくための場所です。実際には、エディットバッファーの中の設定に対して、プレイやエディットなどの操作を行うことができます。

エフェクト

音を加工してさまざまな効果を付加する部分(装置)です。MU1000 はシステムエフェクトとして2基(REV.CHO) インサクションエフェクトとして4基(INS1 ~ 4) そしてシステムエフェクトとインサクションエフェクトに切り替え可能なエフェクトを1基(VAR)持っています。

FM 音源

周波数変調によって音を合成する音源システムのことです。ヤマハ DX7 に搭載され、広く使われるようになりました。

MU100Native

MU1000 では、バンクセレクト MSB=0、LSB=0 に異なったボイスが割り当てられている2つのボイスマップを搭載しています。その内、MU100 で新たに追加されたボイスマップが MU100Native です。他の XG 対応音源との互換性は低くなりますが、GM や XG 対応の MIDI データを最新の音色で再生することができます。

MU basic

MU1000 では、バンクセレクト MSB=0、LSB=0 に異なったボイスが割り当てられている2つのボイスマップを搭載しています。その内、MU100(および MU2000/128/SW1000XG、MU100 シリーズ)以外の XG 対応音源と同じボイスマップが MU basic です。MU90、MU80、MU50 などで作成したデータを同じ音色で再生したい場合に選択します。

エレメント

AWM2 音源を構成する、音色や定位を持った音を発生する部分(装置)です。MU1000 のボイスは、エレメントが1~4個集まって構成されます。

エンベロープジェネレーター(EG)

鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音源の出力レベルを変化させる部分(装置)です。音量にかかる AEG、ピッチにかかる PEG、フィルターにかかる FEG などがあります。

オーディション機能

現在選ばれている音色を試聴できる機能です。

オフセット



MU1000 のパートエディットでは、ボイスデータそのものはエディットせずに、選択したボイスデータに対してマルチパートエディットのデータを付加することで音色を作り替えています。このような方式のエディットをオフセットエディットと呼び、付加するデータのことをオフセット値と呼びます。

か行

拡張コネクタ(XG プラグインコネクタ)

XG プラグインシステムに対応した XG 音源(またはシンセサイザー)や XG プラグインボードに装備されている接続用のコネクタのことです。このコネクタを接続することで、XG プラグインボードを XG 音源やシンセサイザーに装着することができます。

カーソル

設定や選択を行うことのできる項目を示すマークのことです。MU1000 では、モードによってカーソルの表示が異なります。たとえば、マルチプレイモード、パフォーマンスプレイモードでは、ディスプレイ中央の点滅する黒い がカーソルです。また、マルチパートエディットやユーティリティモードのメニューでは、各サブモード名表示の左側の、点滅する四角い図形がカーソルです。カーソルの移動には、[SELECT  ] ボタンを使います。

カットオフフリケンシー

フィルターは、ある周波数までの信号は通過させるが、それ以上の信号は通過させにくくする働きがあります。その境目に当たる周波数をカットオフフリケンシーといいます。

グラフィックイコライザー

音をいくつかの周波数帯域に分けて、それぞれの帯域ごとのブースト/カットをスライダーで増減させ、周波数特性をコントロールする機器のことです。MU1000 では、5バンドのデジタルグラフィックイコライザーを内蔵しています。

コーラス

ある音を、複数の音が同時にになっているように変え、サウンドに奥行きや厚みを与える効果をコーラス効果といいます。コーラス効果を作り出すエフェクトをコーラスといいます。

コントロールチェンジ

コントローラー（モジュレーションホイールやフットコントローラーなど）が操作されたときに出力する MIDI データのことです。各コントローラーは、モジュレーションホイール = 01、フットコントローラー = 04 というように固有のコントロールナンバーを持っています。

さ行

システムエクスクルーシブメッセージ

機器固有の設定データをやりとりするための MIDI 情報のことです。メーカーごとに独自の ID を持っています。

システムエフェクト

センドレベルとリターンレベルを設定することで、全てのパートに対して効果をかけることのできるエフェクトです。全体にリバースやコーラスをかける際に便利なエフェクトです。MU1000 ではリバースエフェクトとコーラスエフェクトがシステムエフェクトとして用意されています。パリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用することもできます。

シリアル端子

RS-232C、RS-422 などの接続端子のことです。

16 進数

16 を基準にして、16 の n 乗で位が増えていく進数です。10 ~ 15 の数を表す数字として、A ~ F アルファベットを使います。

スクロール

カーソルを移動することで、カーソルに連れて画面が左右に移動することをスクロールといいます。MU1000 ではマルチパートエディットモードやユーティリティモードで、パラメーターを選択する際に [SELECT</>] ボタンを押すと画面が左右にスクロールします。

スタンダード MIDI ファイル

異なったシーケンサーの間でも、簡単にソングデータのやりとりを可能にするために考えられた規格です。現在多くのソフトウェアメーカー、ハードウェアメーカーからスタンダード MIDI ファイルを入出力できるソフト/ハードが提供されています。

スタンバイ

電源アダプターを使用している機器は、電源をオフにしている場合でも微電流が流れています。そのため、電源オフの状態をスタンバイと呼んでいます。

ストア

MU1000 のパフォーマンスモードでは、専用のエディットバッファーがあり、そこで作成したパフォーマンスを、1 つずつインターナルメモリーに保存する作業のことです。

セント

半音を 100 等分に分割した音程の単位です。

ソステヌートペダル

ソステヌートペダルを踏んだときに送信される MIDI コントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは 66 番です。

ソフトペダル

ソフトペダルを踏んだときに送信される MIDI コントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは 67 番です。

た行

ダンプアウト

本体内の設定を、MIDI システムエクスクルーシブメッセージとして送信することを示しています。

チェックサム

複数ブロック MIDI システムエクスクルーシブメッセージを送受信するときに、データエラーによる誤動作を防ぐためにデータの最後に付けられているデータチェックのための数値のことです。

チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信される MIDI 情報のことをアフタータッチといいます。アフタータッチにはチャンネルアフタータッチと、ポリフォニックキープレッシャーの 2 つの種類があります。このうちチャンネルアフタータッチは、1 つの MIDI チャンネルについて、1 つのデータしか扱うことができず、これに対してポリフォニックキープレッシャーは、鍵盤ごとに現在押されている強さを MIDI データとして出力します。

チューニング

アンサンブル演奏をする際に、楽器間のピッチを合わせることがあります。通常、 $A3 = 440\text{Hz}$ にあわせます。MU1000 ではマスターチューニングによってチューニングを設定します。

ツリー図

MU1000 では数多くのパラメーターを並べるのに、同じ働きのパラメーター同志をモード、サブモードごとにまとめて配列する、いわゆる階層化構造を持たせています。この階層化構造は、別名ツリー構造とも呼ばれており、その構造を図示したものをツリー図と呼びます。

データエントリー

MIDI コントロールチェンジです。コントロールナンバーは 6 番です。主に RPN で指定したパラメーターの数値を変更するときに使います。

ディストーション

主にギターで使用するエフェクトです。信号波形の上下を切り取るなどの操作で、故意に歪みを生じさせて、ギター特有の存在感のあるサウンドを作ります。

ディレイ

音声信号を遅らせることで生じる効果(装置)のことをいいます。MU1000 ではバリエーションエフェクトおよびインサクションエフェクトでディレイをかけることができます。

DSP

Digital Signal Processor のことで、デジタル信号を加工してさまざまな効果を作り出す機能を持った専用マイクロプロセッサを示します。MU1000 には高品位 DSP が内蔵されており、リバーブやコーラスなどのエフェクトを作り出しています。

定位

ステレオで音を鳴らしたときに、音の聞こえてくる方向のことです。MU1000 ではマルチパートコントロール、パフォーマンス、エフェクトに用意されているパンで音の定位を設定することができます。

デジタルフィルター

デジタル回路で作られたフィルターです。MU1000 はデジタルのローパスフィルターとハイパスフィルターをエレメントごとに 1 つずつ持っていて、音色のさまざまなコントロールを行います。

デバイスナンバー

MIDI システムエクスクルーシブメッセージ専用のチャンネルです。通常の MIDI チャンネルと同じく 1 ~ 16 の番号を持ち、送信側と受信側の番号が一致してはじめてデータのやりとりができる仕組みになっています。

ドライ音

エフェクト回路を通らない音声信号です。通常、エフェクトを利用する場合、エフェクトの中ですべての音を通してしまうのではなく、エフェクトを通った音(エフェクト音)と、エフェクトを通らない音(ドライ音)をミックスさせることでエフェクトのかかり具合を調節します。特に、インプットがモノラルになっているエフェクトの場合、音の定位感を残すためにも、ドライラインが重要になります。

トランスポーズ

調性(キー)を変える機能のことをいいます。

トレモロ

音量が周期的に変化することによってできるモジュレーション効果のことです。MU1000 では、LFO の信号がアンプリチュード部分に入ることによってこの効果がかかります。

な行

ノートオン / ノートオフ

MIDI メッセージの中の、鍵盤を演奏したことを示すメッセージです。鍵盤を弾いたことを示すメッセージがノートオン、鍵盤を離れたことを示すメッセージがノートオフです。

は行

パート

マルチモードのときは、各 MIDI チャンネルの演奏データを受信して、独立した演奏を行う部分をパートと呼び、64 のパートがあります。パフォーマンスのときは、パフォーマンスを構成するボイスを入れる部分のことをパートと呼びます。さらに 2 チャンネルの外部入力のことを A/D パートと呼びます。

パートグループ

MU1000 の 64 パートは 16 パートずつ 4 つのグループに分けて、A01 ~ 16、B01 ~ 16、C01 ~ 16、D01 ~ 16 という番号が割り当てられています。この A ~ D をパートグループといいます。

倍音

ある楽器を鳴らしたときに、鳴らしたピッチの音以外に、整数倍の周波数を持つ高い音が鳴っています。この音を倍音といいます。倍音の種類や量は、その楽器の音色を決定する重要な要素になっています。

バイト

2進数の基本単位であるビットが、8個集まったものを1バイト (= 8ビット) といいます。1バイトは、2桁の16進数で表せるため、MIDI データなどのデジタルデータを表記したり、メモリーの大きさを表したりする際の単位になっています。

バスライン

さまざまな信号が乗り入れるラインをバスラインといいます。MU1000 では、システムエフェクトの中に「SendVar Cho」「SendVar Rev」「SendCho Rev」の 3 本のバスラインを持っています。

ハイパスフィルター

基音や低い倍音をカットする機能を持ったフィルターです。カットオフ周波数を上げると音が薄くなり、下げると厚くなります。

バッファ

データを一時的にためておくメモリーのことをいいます。

パラメーター

モードおよびサブモードの中にある、値 (データ) を設定する要素のことをパラメーターといいます。

パラメーターチェンジ

システムエクスクルーシブメッセージに含まれる MIDI メッセージです。MIDI 機器の内部の設定を、MIDI を通して 1 つずつ変更する際に使います。MIDI データフォーマットに詳しく解説されています。

バリエーションエフェクト

MU1000 の特長の 1 つとなるエフェクトです。インサーションエフェクトやシステムエフェクトとして機能することができ、リバーブやコーラス以外にディレイやロータリースピーカー、オートパン、アンプシミュレーター、オートワウなど多彩なエフェクトプログラムを持っています。

パン

ステレオ再生したときの、音の定位を設定する要素のことでパン (パンポット) といいます。マルチパートコントロール、マルチパートエディット、エフェクトエディットの中にそれぞれパンというパラメーターがあり、互いに関連しています。

バンクセレクト

MIDI 信号で、拡張ボイスを選ぶ際に送信するコントロールチェンジ信号です。コントロールナンバー 0 番の MSB と、32 番の LSB が一組になって音色のバンクを切り替えます。実際には、バンクセレクトとプログラムチェンジを合わせて送信することで、ボイスバンクとボイスを切り替えることができます。MU1000 における MSB と LSB の組み合わせは、サウンドモジュールモードによって異なります。

バンクナンバー

MU1000 ではバンクセレクト MSB/LSB の値を使いやすくするため、本体を操作する際には、バンクナンバーというパラメーターで、バンクセレクトを一括して切り替える仕組みになっています。

光デジタル端子

音声信号をデジタルで入出力するための端子です。MU1000 では出力端子だけが付いており、「デジタルアウト端子」と呼んでいます。

ピッチ EG

音の立ち上がりから消えるまでの間で、音程の時間的な変化をコントロールする部分です。

ピッチベンド

音程を連続的に変化させるコントローラーです。MU1000 ではマルチパートエディットモードで、パートごとにピッチベンドの変化の幅(ピッチベンドレンジ)を設定できます。

ビブラート

音程を周期的に変化させて、音の揺れを作る効果です。

フィルター

音から特定の倍音を削って、音色を作りかえるための装置です。MU1000 にはボイスの要素ごとにローパスフィルターとハイパスフィルターを持っています。ローパスフィルターは高い倍音を削ることで、音を丸くしたり明るくしたりすることができます。また、ハイパスフィルターは基音や低い倍音を削ることで、音に厚みをつけたり薄い音にすることができます。

フォルマント

人間の声を構成する重要な要素で、周波数を分析してその分布を表したとき、特定の周波数にエネルギーが集中してできる山のこと。(フォルマントは人間の声だけでなく、楽器やその他の音にも存在します)

フォルマントシンギング音源

フォルマントを使って合成された音素データを時間的に組み合わせてスムーズなつながりをもたせることにより、音節データを高速な演算処理で歌声をリアルタイムにつくりだす音源方式です。

PhoneSEQ データ

XG プラグインボード PLG100-SG 専用の歌詞情報です。

Lyric Information Parameter Change と PhoneSEQ Parameter Change の 2 種類のシステムエクスクルーシブデータを表します。

プラグインプラットフォーム

プラグインシステムに対応し、プラグインボードを接続するためのプラグインコネクタを装備した音源またはシンセサイザーのことです。

プラグインボード

プラグインシステムに対応した拡張ボードのことです。音源システムやエフェクトなど音源本体のさまざまな機能を拡張するボードが用意されています。

プリセット

本体の中にはじめから内蔵しているメモリーのことをいいます。MU1000 では、ボイス、パフォーマンス、エフェクト、イコライザーなどにプリセットメモリーを持っています。

ブリリアンス

音の明るさをコントロールする効果のことをブリリアンスと呼びます。MU1000 ではローパスフィルターのカットオフリクエンシーをコントロールすることで、ブリリアンス効果が得られます。

ブレスコントローラー

息の強さをMIDI信号に替えて音量や音色をコントロールするためのコントロールチェンジです。コントロールチェンジナンバーは2番です。

Hz (ヘルツ)

周波数や振動数の単位です。1秒間に振動が何回繰り返すか、その回数を表します。たとえば、A3の音は空気が1秒間に440回振動したときに聞こえる音程なので440Hzといえます。

ベロシティ

鍵盤を弾く速さ(強さ)を示す数値です。

ボードナンバー

XG プラグインシステムに同一のボードが装着されている時に区別するための番号。(1番から順に付けられる)

ホールドスイッチ

ホールドペダルを踏んだときに送信されるMIDIコントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは64番です。

ポリフォニックアフタータッチ

鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信される MIDI 情報のことをアフタータッチといいます。アフタータッチには、チャンネルアフタータッチとポリフォニックキープレッシャーの 2 つの種類があります。このうちチャンネルアフタータッチは、1 つの MIDI チャンネルについて 1 つのデータしか扱うことができず、これに対してポリフォニックキープレッシャーは、鍵盤ごとに現在押されている強さを MIDI データとして出力します。

ポリフォニック数

最大同時発音数のことです。MU1000 では 64 音です。

ポルタメント

ある音程から、次の音程へなめらかに音程が変化する効果です。ポルタメントタイムが大きいほど、ゆっくりと変化します。0 だと効果はありません。

ポルタメントスイッチ

ポルタメントスイッチを踏んだときに送信される MIDI コントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは 65 番です。

ボーレート

データを転送する速さを示す単位です。MIDI は 1 秒間に 31,250 個のビット信号を転送しています。

ま行

Macintosh シリーズ

米国アップル社の製造・販売するパーソナルコンピュータです。

マルチ音源

一度に複数パートの演奏を再生することのできる音源のことです。MU1000 は、最大 64 パートまでの演奏を再生することができます。

MIDI

Musical Instrument Digital Interface の略で、楽器間のデータ通信方法の規格を指します。現在では、ほとんど電子楽器が MIDI 規格に対応した MIDI 端子を持ち、それらの楽器を組み合わせることで、リモート演奏や自動演奏が簡単にできるようになっています。

MIDI インターフェース

コンピュータは一部の商品を除いて、元々 MIDI 端子を持っていません。そこで、コンピュータに MIDI 端子をつけて、MIDI 機器をコントロールするために作られたのが、MIDI インターフェースです。MU1000 はコンピュータのシリアルポートから専用ケーブルで接続することで、MIDI インターフェースの機能を持つように設計されています。

MIDI ウィンドコントローラー

息を吹き込むことでブレスコントローラーなどのコントロール信号を出して音源をコントロールする MIDI 機器のことです。管楽器などの細かいニュアンスを表現するのに適しています。代表的な機種としてヤマハ WX5 などがあります。

MIDI チャンネル

MIDI には、1 ~ 16 のチャンネルがあり、送信側と受信側でチャンネルが合っていなければ演奏データのやりとりができません。このチャンネルのことを MIDI チャンネルといいます。

MIDI データファイラー

MU1000 をはじめ、さまざまな MIDI 機器のバルクデータを受け取り、フロッピーディスクに保存する機能をもった MIDI 機器です。ヤマハ MIDI データファイラー MDF3 などがあります。

ミュート

任意のパートの発音を止めることをいいます。マルチプレイモードやパフォーマンスパートコントロールで設定することができます。

モード

デジタル機器の中の、最も大きな機能の区別のことです。MU1000 ではマルチプレイモード、パフォーマンスプレイモード、マルチパートエディットモード、パフォーマンスエディットモード、ユーティリティモード、エフェクトモード、イコライザーモード、サウンドモジュールモードの 8 つのモードがあります。

モジュラーシンセシスプラグインシステム

シンセサイザーや音源の可能性を大きく広げていく拡張システムのことです。拡張可能なシンセサイザーや音源本体（モジュラーシンセシスプラグインプラットフォーム）や拡張ツールのモジュラーシンセシスプラグインボードなどを総称して「モジュラーシンセシスプラグインシステム」と呼びます。「モジュラーシンセシスプラグインシステム」により、最新のテクノロジーをシンセサイザーや音源に付加し、高度化/多様化していく音楽制作環境に応えることが可能になります。

や行

USB 端子

USB ケーブルでコンピューターやUSB ハブと接続するための端子です。

ら行

RAM

Random Access Memory の略です。読みだし、書き込み可能なメモリーのことです。MU1000 ではパフォーマンスのインターナルメモリーに、RAM が使われています。

リバーブ

ホールなどの残響感を作るエフェクトのことです。音に奥行きと広がりを加えるので、音楽を演奏する際には、欠かすことのできないエフェクトです。MU1000 には SPX900 相当の高品位のリバーブが内蔵されています。

レゾナンス

カットオフフリクエンシー付近のレベルを持ち上げる効果です。今までなかった倍音が付け加えられるため、音が明るく堅くなったように聞こえ、音に張りがあります。

ローパスフィルター

高い倍音をカットする機能を持ったフィルターです。カットオフフリクエンシーを上げると音が明るくなり、下げると暗くなります。

ROM

Read Only Memory の略です。読みだし専用のメモリーのことです。プリセットメモリーがすべて ROM として搭載されています。

わ行

ワウワウ（ワウ効果）

音色を周期的に変化させる効果です。MU1000 では、LFO の信号でフィルターのカットオフフリクエンシーを変化することでこの効果を作っています。

6. 目的別操作一覧表

MU1000 の基本操作

マルチプレイモードに戻す (サウンドモジュールモード=XG、TG300B)	[EXIT] を数回押す
パフォーマンスプレイモードに戻す (サウンドモジュールモード=PFM)	[EXIT] を数回押す
パートを選ぶ	[PART◀]/[PART▶]
カーソルを移動する	[SELECT◀]/[SELECT▶]
数値や設定を変更する	[VALUE◀]/[VALUE▶]、ダイヤル

サウンドモジュールモードの切り替え

サウンドモジュールモードを XG に切り替える	[MODE] [SELECT◀] で XG を選択
サウンドモジュールモードを TG300B に切り替える	[MODE] [SELECT◀]/[SELECT▶] で TG300B を選択
サウンドモジュールモードを PFM (パフォーマンス) に切り替える	[MODE] [SELECT▶] で PFM を選択

デモ曲の再生

デモ曲を再生する	[UTIL] [SELECT▶] でカーソルを DEMO に移動 [ENTER] [ENTER] で再生
デモ曲を止める	[EXIT]
























































コンピューターミュージックの音源として使う (サウンドモジュールモード=XG、TG300B) 演奏に関するパラメーター (マルチパートコントロール)

マルチパートコントロールの画面を表示する	[EXIT] を何度か押す
ディスプレイの表示方法を切り替える	[PLAY] を押すごとに、[16パート+パラメーター表示] [32パート+パラメーター表示] [64パートフル表示] が 順番に切り替わる
カテゴリーからボイス (音色) を選択する	パートを選択 ボイスカテゴリーボタンを押す [VALUE◀]/[VALUE▶]、ダイヤル
ボイス (音色) を選択する	パートを選択 [SELECT◀]/[SELECT▶] でカーソルを PGM# に移動 [VALUE◀]/[VALUE▶]、ダイヤルでプロ グラムナンバーを設定 [SELECT▶] でカーソルを BANK に移動 [VALUE◀]/[VALUE▶]、ダイヤルでバンクナン バーを設定
XG プラグインボードのボイスを選択する	[SELECT] を押して XG プラグインボードを切り替える 上記の方法でボイスを選択する
パート 10 以外でドラムボイスを選択する	パートを選択 ボイスカテゴリーボタンから [Drum] を押 す [VALUE◀]/[VALUE▶]、ダイヤル
パートごとの音量バランス (ボリューム) を設定 する	パートを選択 [SELECT◀]/[SELECT▶] でカーソルを VOL に移動 [VALUE◀]/[VALUE▶]、ダイヤル

音量 (エクスプレッション) を設定する	パートを選択 [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを EXP に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
音の定位 (パン) を設定する	パートを選択 [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを PAN に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
リバーブエフェクトをかける (リバーブセンドレベル)	パートを選択 [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを REV に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
コーラスエフェクトをかける (コーラスセンドレベル)	パートを選択 [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを CHO に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
バリエーションエフェクトをかける (バリエーションセンドレベル、バリエーションパート)	パートを選択 [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを VAR に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
音程を半音単位で上下する (ノートシフト)	パートを選択 [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを KEY に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
あるパートの音を消す (ミュート)	パートを選択 [MUTE/SOLO] を押すごとに「ミュート」「ソロ」「通常の状態」が順番に切り替わる
あるパートの音だけを再生する (ソロ)	パートを選択 [MUTE/SOLO] を押すごとに「ミュート」「ソロ」「通常の状態」が順番に切り替わる
全パート共通パラメーター (マルチオールパートコントロール)	
マルチオールパートコントロールの画面を表示する	マルチパートコントロールの状態から、[PART \ominus] と [PART \oplus] を同時に押す
マルチオールパートコントロールから抜けてマルチパートコントロールに戻る	[EXIT]
全パートの音量 (マスターボリューム) を設定する	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを VOL に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
全パートの音量 (マスターアッテネーター) を設定する (0 で最大音量、数値が大きくなるほど音量が小さくなる)	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを EXP に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
全パートのリバーブの深さを一律に調節する (リバーブリターン)	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを REV に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
全パートのコーラスの深さを一律に調節する (コーラスリターン)	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを CHO に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
全パートのバリエーションエフェクトの深さを一律に調節する (バリエーションリターン) (バリエーションコネクションがシステムの場合)	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを VAR に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
全パートの音程を一律に半音単位で上下する (トランスポーズ)	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT \ominus]/[SELECT \oplus] でカーソルを KEY に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
全パートの音を消す (ミュート)	マルチオールパートコントロールに入る [MUTE/SOLO] を押すごとに全パートのミュートと解除が交互に切り替わる

パートごとに音色を作り替える (マルチパートエディットモード)	
色の明るさを変更する (フィルター カットオフ)	パートを選択 [EDIT] [SELECT] でカーソルを FILTER に移動 [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で LPF Cutoff を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
音の張りを変更する (フィルター レゾナンス)	パートを選択 [EDIT] [SELECT] でカーソルを FILTER に移動 [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で LPF Reso を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
音の立ち上がりを変更する (EG アタックタイム)	パートを選択 [EDIT] [SELECT]/[SELECT] でカー ソルを EG に移動 [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で Attack Time を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
音の減衰を変更する (EG リリースタイム)	パートを選択 [EDIT] [SELECT]/[SELECT] でカー ソルを EG に移動 [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で Release Time を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
特定の周波数 (低音) の音量を変化させて音色を 作り変える (EQ ローフリケンシー、ローゲイ ン)	パートを選択 [EDIT] [SELECT]/[SELECT] でカー ソルを EQ に移動 [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で LowGain を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル (低音を持ち上げたい場合は数値を上げ、小さくしたい場 合は下げる) [SELECT]/[SELECT] で Low Freq を選 択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル (音を出しながら 上下に変化する)
特定の周波数 (高音) の音量を変化させて音色を 作り変える (EQ ハイフリケンシー、ハイゲイ ン)	パートを選択 [EDIT] [SELECT]/[SELECT] でカー ソルを EQ に移動 [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で HighGain を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル (高音を強調したい場合は数値を上げ、小さくしたい場 合は下げる) [SELECT]/[SELECT] で High Freq を選 択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル (音を出しながら 上下に変化する)
ビブラートをかける (ビブラート レート、デ プス、ディレイ)	パートを選択 [EDIT] [SELECT]/[SELECT] でカー ソルを VIBRATO に移動 [ENTER] [SELECT]/ [SELECT] で Depth を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダ イアル (ビブラートの深さを調節する) [SELECT]/ [SELECT] で Rate を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダ イアル (揺れる速さを調節する) [SELECT]/[SELECT] で Delay を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル (鍵 盤を弾いてから揺れ始めるまでの時間を調節する)
パートごとのMIDIレシーブチャンネルを設定す る	パートを選択 [EDIT] [SELECT] でカーソルを OTHERS に移動 [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で Receive ch を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
ドラムボイスを構成する各リズム楽器の音色を 作り変える	ドラムボイスのパートを選択 [EDIT] [SELECT]/ [SELECT] でカーソルを DRUM に移動 [ENTER] [PART]/[PART] でリズム楽器を選択 [SELECT]/ [SELECT] で目的のパラメーターを選択 [VALUE]/ [VALUE]、ダイヤル











エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード)	
リバーブの種類を変更する (リバーブタイプ)	[EFFECT] [SELECT \odot] でカーソルを REV に移動 [ENTER] [SELECT \odot] で Type を選択 [VALUE \ominus]/ [VALUE \oplus]、ダイヤル
コーラスの種類を変更する (コーラスタイプ)	[EFFECT] [SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを CHO に移動 [ENTER] [SELECT \odot] で Type を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
バリエーションエフェクトの接続方法を変更する (バリエーションコネクション)	[EFFECT] [SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを VAR に移動 [ENTER] [SELECT \odot] で VarConnect を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
バリエーションエフェクトの種類を変更する (バリエーションタイプ)	[EFFECT] [SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを VAR に移動 [ENTER] [SELECT \odot] で Type を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
インサクション1 ~ 4 エフェクトの効果をつけるパートを選択する (インサクションパート)	[EFFECT] [SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを INS に移動 [ENTER] [SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソル を INS1 ~ 4 に移動 [ENTER] [SELECT \odot] で INS1 ~ 4 Part を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
インサクション1 ~ 4 エフェクトの種類を変更する (インサクションタイプ)	[EFFECT] [SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを INS に移動 [ENTER] [SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソル を INS1 ~ 4 に移動 [ENTER] [SELECT \odot] で Type を 選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
マルチコライザーを設定する (イコライザーモード)	
マルチコライザーを曲のジャンルに合った設定にする (EQ タイプ)	[EQ] [SELECT \odot] で EQ TYPE を選択 [VALUE \ominus]/ [VALUE \oplus]、ダイヤル
キーボードのサブ音源として使う (サウンドモジュールモード = PFM) 演奏に関するパラメーター (パフォーマンスコントロール)	
パフォーマンスコントロールの画面を表示する	[EXIT] を何度か押す
ディスプレイの表示方法を切り替える	[PLAY] を押すごとに、コントロール表示と構成ボイス表示が交互に切り替わる
パフォーマンス (音色) を選択する	[SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを BANK に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤルでバンクを設定 [SELECT \odot] でカーソルを PGM# に移動 [VALUE \ominus]/ [VALUE \oplus]、ダイヤルでプログラムナンバーを設定
パフォーマンスの音量 (ボリューム) を設定する	[SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを VOL に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
パフォーマンスの音の定位 (パン) を設定する	[SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを PAN に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
パフォーマンスにリバーブをかける (リバーブリターンレベル)	[SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを REV に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
パフォーマンスにコーラスをかける (コーラスリターンレベル)	[SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを CHO に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
パフォーマンスにバリエーションエフェクトをかける (バリエーションリターンレベル)	[SELECT \odot]/[SELECT \odot] でカーソルを VAR に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル

パフォーマンスの音程を変更する (トランスポーズ)	[SELECT ]/[SELECT ] でカーソルを KEY に移動 [VALUE ]/[VALUE ]、ダイヤル
ミュートを設定する	[MUTE/SOLO] を押すごとにパフォーマンスのミュートと解除が交互に切り替わる
パフォーマンスを作り変える (パフォーマンスパートコントロール)	
パフォーマンスパートコントロールに入る	パフォーマンスコントロールの状態から、[PART ] と [PART ] を同時に押す
パフォーマンスパートコントロールから抜ける	[EXIT]
カテゴリーからボイス (音色) を選択する	パートを選択 カテゴリーボタンを押す [VALUE ]/ [VALUE ]、ダイヤル
ボイス (音色) を選択する	パートを選択 [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルを PGM# に移動 [VALUE ]/[VALUE ]、ダイヤルでプロ グラムナンバーを設定 [SELECT ] でカーソルをBANK に移動 [VALUE ]/[VALUE ]、ダイヤルでバンクナン バーを設定
パートごとの音量バランス(ボリューム)を設定 する	パートを選択 [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルを VOL に移動 [VALUE ]/[VALUE ]、ダイヤル
音の定位 (パン) を設定する	パートを選択 [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルを PAN に移動 [VALUE ]/[VALUE ]、ダイヤル
リバーブエフェクトをかける (リバーブセンドレベル)	パートを選択 [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルを REV に移動 [VALUE ]/[VALUE ]、ダイヤル
コーラスエフェクトをかける (コーラスセンドレベル)	パートを選択 [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルを CHO に移動 [VALUE ]/[VALUE ]、ダイヤル
バリエーションエフェクトをかける (バリエーションセンドレベル、バリエーション パート)	パートを選択 [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルを VAR に移動 [VALUE ]/[VALUE ]、ダイヤル
音程を半音単位で上下する (ノートシフト)	パートを選択 [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルを KEY に移動 [VALUE ]/[VALUE ]、ダイヤル
ミュート/ソロを設定する	パートを選択 [MUTE/SOLO] を押すごとに「ミュート」 「ソロ」 「通常の状態」が順番に切り替わる
パフォーマンスを細かく作り変える (パフォーマンスエディットモード)	
パフォーマンスに名前を付ける	[EDIT] [SELECT ] でカーソルをCOMに移動 [ENTER] [SELECT ] で [Perform Name] を選択 [ENTER] [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルを移動する [VALUE ]/[VALUE ]、ダイヤルで文字を選択
パフォーマンスを構成する各パートのボイスを フィルターやEGを設定して変更する	[EDIT] [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルをPARTに 移動 [ENTER] エディットするパートを選択 [SELECT ]/[SELECT ] で目的のメニューを選択 [SELECT ]/[SELECT ] で目的のパラメーターを選択 各項目を設定
パフォーマンスをコピーする	[EDIT] [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルをCOPYに 移動 [ENTER] [SELECT ]/[SELECT ] でカーソルを 移動してコピー元のバンク、プログラムナンバーとコピー 先のプログラムナンバーを設定 [ENTER]

パフォーマンスを保存する	[EDIT] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを STORE に移動 [ENTER] 保存先のプログラムナンバーを設定 [ENTER]
リコールバッファーを呼び出す	[EDIT] [SELECT \ominus] でカーソルを RECALL に移動 [ENTER]
エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード)	
リバーブの種類を変更する (リバーブタイプ)	[EFFECT] [SELECT \ominus] でカーソルを REV に移動 [ENTER] [SELECT \ominus] で Type を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
コーラスの種類を変更する (コーラストイプ)	[EFFECT] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを CHO に移動 [ENTER] [SELECT \ominus] で Type を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
バリエーションエフェクトの接続方法を変更する (バリエーションコネクション)	[EFFECT] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを VAR に移動 [ENTER] [SELECT \ominus] で VarConnect を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
バリエーションエフェクトの種類を変更する (バリエーションタイプ)	[EFFECT] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを VAR に移動 [ENTER] [SELECT \ominus] で Type を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
インサクション 1、2エフェクトの効果かけるパートを選択する (インサクションパート)	[EFFECT] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを INS に移動 [ENTER] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを INS1(INS2)に移動 [ENTER] [SELECT \ominus] で INS1(2) Part を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
インサクション 1、2エフェクトの種類を変更する (インサクションタイプ)	[EFFECT] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを INS に移動 [ENTER] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを INS1(INS2)に移動 [ENTER] [SELECT \ominus] で Type を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
マルチコライザーを設定する (イコライザーモード)	
マルチコライザーを曲のジャンルに合った設定にする (EQ タイプ)	[EQ] [SELECT \ominus] で EQ TYPE を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
その他の設定と操作 (ユーティリティモード)	
基本的な設定 (システムセットアップ)	
全体のチューニングを設定する	[UTIL] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを SYSTEM に移動 [ENTER] [SELECT \ominus] で M.Tune を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
パフォーマンスのMIDIレシーブチャンネルを設定する	[UTIL] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを SYSTEM に移動 [ENTER] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] カーソルを PFM Rcv Ch に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル
フロントパネルの MIDI IN A 端子を使う	[UTIL] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを SYSTEM に移動 [ENTER] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを MIDI IN-A に移動 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル で front に設定する
AUDITION ボタンを押したときのノーマルボイスの音程を設定する	[UTIL] [SELECT \ominus]/[SELECT \ominus] でカーソルを SYSTEM に移動 [ENTER] [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus] で AdtnVcNote を選択 [VALUE \ominus]/[VALUE \oplus]、ダイヤル

AUDITION ボタンを押したときのドラムボイスのノートナンバーを設定する	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを SYSTEM [ENTER] [VALUE]/[VALUE] で AdtnDrNote [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
AUDITION ボタンを押したときのペロシティ (音量) を設定する	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを SYSTEM [ENTER] [VALUE]/[VALUE] で AdtnVlcty [VALUE-]/[VALUE+]、ダイヤル
音源を初期化するMIDIデータを受信したときにミュートの設定を解除するかどうかを設定する	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを SYSTEM [ENTER] [VALUE]/[VALUE] で Mute Lock [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
音源を初期化するMIDIデータを受信したときにA/D パートの設定を初期化するかどうかを設定する	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを SYSTEM [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で AD PartLock を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
音源を初期化するMIDIデータを受信したときにマルチ EQ の設定を初期化するかどうかを設定する	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを SYSTEM [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で Mlt EQ Lock を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
システム (音源) をリセットする信号を受信するかどうかを設定する	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを SYSTEM [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で RcvSysOn [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
システムエクスクルージョンメッセージを受信するかどうかを設定する	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを SYSTEM [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で RcvSysExcl を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
ディスプレイのコントラストを設定する	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを SYSTEM [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で Contrast [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
ボイスを選択するときに基本バンクと同じボイスが入っているバンクナンバーの非表示 (1)/ 表示 (2) を設定する	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを SYSTEM [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で DispBankSel を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
ボイスマップを設定して基本ボイスの音色を変更する	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを SYSTEM [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で Map を選択 [VALUE]/[VALUE]、ダイヤル
内部設定を MIDI データとして送信する (ダンプアウト)		
本体のすべての設定を送信する (バルクダンプ)	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを DUMPOUT [ENTER] [SELECT] で ALL にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]
XG モード、または TG300B モードのマルチプレイモードとマルチパートエディットモードの設定、およびシステムセットアップ、エフェクト、マルチ EQ の各設定を送信する (バルクダンプ)	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを DUMPOUT [ENTER] [SELECT]/[SELECT] で MULTI にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]
パフォーマンスの設定を送信する (バルクダンプ)	[UTIL] に移動 を選択	[SELECT]/[SELECT] でカーソルを DUMPOUT [ENTER] [SELECT] で PERFORM にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]

初期化する (イニシャライズ)

工場出荷状態にする	[UTIL] [SELECT ]/[SELECT ]でカーソルを INITIAL に移動 [ENTER] [SELECT ]で FactSet にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]
選択されているサウンドモジュールモードの初期状態にする	[UTIL] [SELECT ]/[SELECT ]でカーソルを INITIAL に移動 [ENTER] [SELECT ]/[SELECT ]で XG Init(GM Init、PFMInit) にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]
ドラムセットアップの設定を初期化する	[UTIL] [SELECT ]/[SELECT ]でカーソルを INITIAL に移動 [ENTER] [SELECT ]で DrumInit にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]

索引

1. 五十音順索引 180
2. アルファベット順索引 183
3. 表示パラメーター索引 185

1. 五十音順索引

ア

アザーズエディット.....	82
アサインブルコントローラーを使う方法.....	147
アタックタイム.....	80
イコライザータイプ.....	97
イコライザーモード.....	96
イニシャライズ.....	105
インサクション1～4パート.....	95
インサクションエディット.....	95
インサクションエフェクト.....	63
インサクションエフェクトの効果の深さ.....	147
インサクションエフェクトの設定方法.....	35
インストの選び方.....	86
インプットプリセット.....	65
エクスプレッション.....	74
エフェクトの仕組み.....	62
エフェクトの種類.....	62
エフェクトの接続	
バリエーションエフェクトが	
インサクションエフェクトの場合.....	63
バリエーションエフェクトが	
システムエフェクトの場合.....	64
エフェクトパラメーター.....	91, 92, 93, 95
エフェクトモード.....	90
エラーメッセージリスト.....	159
オーディションドラムノート.....	99
オーディションペロシティノート.....	100
オーディションボイスノート.....	99
オーディション機能.....	32
オートプレイ.....	138
同じ機能を持つMIDIメッセージの	
扱いについて.....	150
オルタネートグループ.....	88
音量の調節.....	146

カ

キーボードとの接続.....	38
機能ツリー図.....	53
基本操作.....	66
ケーブル配線図.....	156
工場出荷状態に戻す方法.....	105
コーラスエディット.....	92

コーラスセンド.....	74, 87, 117
コーラスパン.....	92
コーラスリターン.....	77, 113
故障かな?と思ったら.....	157
異なったドラムセットを複数のパートで	
使う方法.....	147
コピー.....	122
コモンエディット.....	119
コントラスト.....	101
コンピューターとの接続	
MIDI端子を使った接続.....	29
TO HOST端子を使った接続.....	28
USB端子を使った接続.....	27

サ

最大同時発音数.....	55
サウンドモジュールモードについて.....	45
サブモードの選択方法.....	67
システムエフェクト.....	62
システムエフェクトの効果の深さの設定方法.....	146
システムトランスポーズ.....	114
仕様.....	154
ショー機能.....	128
初期化の手順.....	105
シリアル接続で64パートを使う方法.....	151
シングル音源.....	43
ストア.....	123
スピーカーとの接続.....	24
スルーポート.....	101
設定項目、数値の変更方法.....	68
設定したパラメーターを保存しておく方法.....	148
全体構成.....	44
センドコーラストゥーリバーブ.....	92
センドバリエーショントゥーコーラス.....	93
センドバリエーショントゥーリバーブ.....	93
ソロ.....	111

タ

ダイアル.....	18
タイプ.....	91, 92, 93, 95
ダンプアウト.....	103
ダンプアウトの手順.....	103

ダンプインターバル.....	101	パフォーマンスの保存 (ストア).....	123
チェックサムの計算方法.....	133	パフォーマンスパートコントロール.....	115
使い方のヒント.....	146	パフォーマンスパン.....	113
ディケイタイム.....	80	パフォーマンスプレイモード.....	110
ディスプレイ.....	18	パフォーマンスボリューム.....	113
ディスプレイに文字やイラストを 表示する方法.....	152	パフォーマンススレーブチャンネル.....	99
ディスプレイバンクセレクト.....	101	パフォーマンスを呼び戻す (リコール).....	124
ディレイ.....	81	パラメーターの設定方法	
デチューン.....	82	イコライザーモード.....	96
デバイスナンバー.....	99	エフェクトモード.....	90
デブス.....	81	システムセットアップ.....	98
デモソングの再生.....	26, 107	パフォーマンスエディットモード.....	118
デモプレイ.....	107	パフォーマンスコントロール.....	110
電源アダプター.....	20	パフォーマンスパートコントロール.....	110
電源コードフック.....	20	マルチオールパートコントロール.....	70
電源の準備.....	22	マルチパートエディットモード.....	78
ドライ/ウェット.....	93, 95	マルチパートコントロール.....	70
ドライレベル.....	83	パラメーターの選択方法.....	68
ドラムセットアップエディット.....	86	バリエーションエディット.....	93
ドラムセットアップについて.....	57	バリエーションエフェクトの使い方.....	147
ドラムボイス.....	55	バリエーションコネクト.....	94
トランスポーズ.....	77	バリエーションセンド.....	75, 87, 117
<hr/>			
ナ			
<hr/>			
ノートシフト.....	75, 117	バリエーションパート.....	94
ノートシフトの設定方法.....	34	バリエーションパン.....	93
ノートリミットハイ.....	83	バリエーションリターン.....	77, 114
ノートリミットロー.....	83	パン.....	74, 87, 116
ノーマルボイス.....	54	バンクセレクト MSB、LSB の働き	
<hr/>			
ハ			
<hr/>			
パート.....	43	サウンドモジュールモード =	
パートアサインの設定方法.....	149	XG、PFM の場合.....	55
パートエディット.....	121	サウンドモジュールモード =	
パートの仕組み.....	54	TG300B の場合.....	57
パートの変更方法.....	67	バンクナンバー.....	72, 73, 116
パートモード.....	57, 82	バンド 1 ~ 5.....	97
ハイゲイン.....	81, 88	パンの設定方法.....	33
ハイフリケンシー.....	81, 88	ピッチ EG アタックタイム.....	80
パフォーマンスエディットモード.....	118	ピッチ EG イニシャルレベル.....	80
パフォーマンスコントロール.....	112	ピッチ EG リリースタイム.....	80
パフォーマンスネーム.....	119	ピッチ EG リリースレベル.....	80
パフォーマンスのコピー.....	122	ピッチコース.....	87
パフォーマンスの選択方法.....	38	ピッチファイン.....	87
		ピッチバンドコントロール.....	84, 119
		ビットマップウィンドウ.....	131
		ビブラートエディット.....	81
		フィルターエディット.....	79
		プラグインシステムとは.....	136
		プラグインシステムの仕組み.....	137
		プラグインシステム拡張スロット.....	20

プラグインボードについて.....	137
プラグインボードの取り付け方法.....	141
プラグインボードのボイスを選択する方法.....	150
プラグインボードを使う場合のヒント.....	149
プラグインボードを取り付ける前に.....	140
プログラムナンバー.....	73, 112, 116
フロントパネル.....	16
ヘッドフォンの接続.....	23
別の MIDI 音源を接続する方法.....	37
ベロシティ LPF カットオフセンシティビティ.....	88
ベロシティセンスオフセット.....	83
ベロシティセンスデプス.....	83
ベロシティピッチセンシティビティ.....	87
ベロシティリミットハイ.....	84
ベロシティリミットロー.....	84
ボイスカテゴリ.....	31, 72, 115
ボイスカテゴリボタン.....	17
ボイスとは.....	54
ボイスの管理方法.....	55
ボイスの選択方法.....	30
サウンドモジュールモード = XG、PFM の場合.....	59
サウンドモジュールモード = TG300B の場合.....	60
ボイスマップ.....	102
ボリューム.....	74, 116
ボリュームの設定方法.....	33
ポルタメントスイッチ.....	83, 119
ポルタメントタイム.....	83, 119

マ

マスターアッテネーター.....	76
マスターチューン.....	99
マスターボリューム.....	76
マルチ EQ で補正できる周波数帯域.....	97
マルチ EQ の設定方法.....	36
マルチコライザーが初期化されない ようにする方法.....	148
マルチコライザーの設定.....	97
マルチコライザーロック.....	100
マルチオールパートコントロール.....	76
マルチパートエディットモード.....	78
マルチパートコントロール.....	72
マルチプレイモード.....	70
マルチ音源.....	43
マルチ音源をもう 1 台用意して、 80 パートを同時に使う方法.....	151

ミュート.....	71, 111
ミュートの設定が解除されないように する方法.....	148
ミュートロック.....	100
メッセージウィンドウ.....	130
メモリー.....	112
モードの選択方法.....	66
モード構成	
サウンドモジュールモード = XG、TG300B の場合.....	45
サウンドモジュールモード = PFM の場合.....	50
目的別操作一覧表.....	170
モノ / ポリ.....	82

ヤ

ユーティリティモード.....	98
用語解説.....	161

ラ

リアパネル.....	19
リコール.....	124
リバーブエディット.....	91
リバーブセンド.....	74, 87, 116
リバーブセンドの設定方法.....	33
リバーブパン.....	91
リバーブリターン.....	77, 113
リバーブリターンの設定方法.....	34
リリースタイム.....	80
レート.....	81
レシーブシステムエクスクループ.....	101
レシーブシステムオンメッセージ.....	101
レシーブチャンネル.....	82
レシーブノートオフ.....	89
レシーブノートオン.....	89
レシーブバンクセレクト.....	101
レベル.....	87
ローゲイン.....	81, 88
ローフリケンシー.....	81, 88

2. アルファベット順索引

A

A/D INPUT つまみ	16
A/D INPUT 端子	16
A/D INPUT 端子の接続	25
A/D パート	120
A/D パートの仕組み	65
A/D パートロック	100
A/D パートを使う方法	147
A/D パートを使ってマイナスイオン演奏 をする方法	65
AC1 LFO フィルターモジュレーションデプス ...	120
AC1 アンプリチュードコントロール	85, 120
AC1 インサージョン 1 ~ 4 コントロール	95
AC1 コントロールチェンジナンバー	85, 120
AC1 パリエーションコントロール	93
AC1 フィルターコントロール	85, 120
AN イージーエディター	138
AN エキスパートエディター	138
AUDITION ボタン	18

C

CD プレーヤーと本体の音とをミックスする	24
-----------------------------	----

D

DC IN 端子	20
DIGITAL OUTPUT 端子	20
DX イージーエディター	138
DX シミュレーター	138

E

EDIT ボタン	17
EFFECT ボタン	17
EG アタック	88
EG エディット	80
EG ディケイ 1	88
EG ディケイ 2	88
ENTER ボタン	17
EQ エディット	81
EQ ボタン	17
EXIT ボタン	17

H

HOST SELECT スイッチ	19
HPF カットオフフリクエンシー	79, 88

I

INPUT 端子	20
----------------	----

L

LPF カットオフフリクエンシー	79, 87
LPF レゾナンス	79, 88

M

MIDI IN-A 端子	16, 19
MIDI IN-B 端子	19
MIDI OUT 端子	19
MIDI THRU 端子	19
MIDI イン A	99
MIDI チャンネル	42
MIDI とは	42
MIDI の基礎知識	42
MIDI を使った MU1000 の設定方法	
ボイスの選択	36
ボリュームの設定	37
MIDI 端子	19
MODE ボタン	17
MU ベーシック	102
MU100 ネイティブ	102
MU1000 を初期化する MIDI メッセージ	150
MU1000 本体での設定をシーケンサーに 記録する方法	148
MUTE/SOLO ボタン	17
MW LFO ピッチモジュレーションデプス	85, 119
MW LFO フィルターモジュレーションデプス ...	119

O

OUTPUT 端子	20
-----------------	----

P

PART / ボタン	17
PF イージーエディター	138
PHONES 端子	17
PLAY ボタン	17
PLG100-SG.....	137
PLG150-AN.....	137
PLG150-DX.....	137
PLG150-PF	137
PLG150-VL	137

S

SELECT ボタン	18
SELECT / ボタン	17
SG イージーエディター	139
SG リリックエディター	139
STAND BY/ON ボタン.....	16

T

TO HOST 端子.....	19
-----------------	----

U

USB 端子	20
UTIL ボタン	17

V

VALUE / ボタン	17
VH エフェクトエディター	139
VL ビジュアルエディター	138
VOLUME つまみ	16

X

XGworks プラグインシステムについて	138
-----------------------------	-----

3. 表示パラメーター索引

A

AC1 CC No.....	85, 120
AC1 LFOFMod.....	120
AC1AmpCtrl.....	85, 120
AC1FiCtrl	85, 120
AC1Ins1 ~ 4Ctrl.....	95
AC1VarCtrl.....	93
AD Part	120
AD PartLock	100
AdtnDrNote.....	99
AdtnVcNote.....	99
AdtnVlcty.....	100
AlterGroup	88
Attack Time	80
AUDITION ボタン	18

B

BANK	39, 72, 112, 116
------------	------------------

C

CHO.....	90
ChoPan.....	92
ChoRtn.....	77, 113
ChoSend.....	74, 87, 117
COM	118
Contrast.....	101
COPY	118

D

Decay Time.....	80
Delay.....	81
DEMO.....	26, 98, 107
DEMO PLAY	107
Depth.....	81
Detune	82
Device No.	99
DispBankSel	101
Dry Level	83
Dry/Wet.....	93, 95

DumpIntrval	101
DUMPOUT	98, 103

E

EG Attack.....	88
EG Decay1.....	88
EG Decay2.....	88
EQ.....	78
EQ TYPE.....	36, 97
Expresn.....	74

F

FILTER.....	78
-------------	----

H

High Freq.....	81, 88
High Gain	81, 88
HPF Cutoff	79, 88

I

INITIAL	98, 105
Ins1 ~ 4 Part.....	95
INSERTION1 ~ 4 EDIT.....	35

L

LED	18
Level.....	87
Low Freq	81, 88
Low Gain	81
LPF Cutoff.....	79, 87
LPF Reso	79, 88

M

M.Attn	76
M.Tune	99
M.Volum	76
Map.....	102
MIDI IN-A.....	99

Mlt EQ Lock	100
Mono/Poly	82
Mute Lock	100
MWLFOPMod	119
MWLFOPMod	85, 119

N

NoteLimitH	83
NoteLimitL	83
NoteSft	34, 75, 117

O

OTHERS	78
--------------	----

P

Pan	33, 74, 87, 116
PART	118
PartMode	82
PEGAtakTime	80
PEGInitLvl	80
PEGReleLvl	80
PEGReleTime	80
Perform Copy	122
Perform Name[]	119
PFM Rcv Ch	99
PfmPan	113
PfmVol	113
PGM#	39, 73, 112, 116
PitBndCtrl	84, 119
PitchCoarse	87
PitchFine	87
PortamntSw	83, 119
PortamntTm	83, 119

R

Rate	81
RcvBankSel	101
RcvNoteOff	89
RcvNoteOn	89
RcvSysExcl	101
RcvSysOn	101
RECALL	118

RecallPerform	124
Receive ch	82
Release Time	80
REV	90
RevPan	91
RevRtn	34, 77, 113
RevSend	33, 74, 87, 116

S

SendCho Rev	92
SendVar Cho	93
SendVar Re	93
SOUND MODULE	38, 44
STORE	118
Store Perform	123
SYSTEM	98
SysTran	114

T

Thru Port	101
Trans	77
Type	91, 92, 93, 95

V

VAR	90
Var Part	94
VarConnect	94
VarPan	93
VarRtn	77, 114
VarSend	75, 87, 117
VelLimitHi	84
VelLimitLo	84
VelLPFSens	88
VelPchSens	87
VelSensDpt	83
VelSensOfs	83
VIBRATO	78
Volume	33, 74, 116

ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル商品は、常に新技術 / 高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究 / 改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に説明いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順どおりに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社では CBX インフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

CD-ROM につきましては、別冊の「サポートマニュアル」中の「ユーザーサポートサービス」をご参照の上、あらかじめ、「ユーザー登録手続き」をお済ませください。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください（CD-ROM に関するお問い合わせの場合は「ユーザー ID 番号」も必ずお知らせください）。

また、「接続機器（ご使用のパソコンの種類など）」、「操作の手順やそれによる結果と状態」、「入力されたデータの内容」なども詳しくお知らせください。お客様からの情報が不足している場合はご返事できない場合があります。

ヤマハ CBX インフォメーションセンター

TEL: 053-460-1667

受付日 月曜日～金曜日（祝日およびセンターの休業日を除く）

受付時間 10:00～12:00/13:00～17:00

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

保証期間

お買い上げ日から1年間です。

保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスセンター	〒 064-8543	札幌市中央区南 10 条西 1 丁目 1-50	ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6108
仙台サービスステーション	〒 984-0015	仙台市若林区卸町 5-7	仙台卸商共同配送センター 3F	TEL (022) 236-0249
首都圏サービスセンター	〒 211-0025	川崎市中原区木月 1184		TEL (044) 434-3100
浜松サービスステーション	〒 435-0048	浜松市上西町 911	ヤマハ(株) 宮竹工場内	TEL (053) 465-6711
名古屋サービスセンター	〒 454-0058	名古屋市中川区玉川町 2-1-2	ヤマハ(株) 名古屋流通センター 3F	TEL (052) 652-2230
大阪サービスセンター	〒 565-0803	吹田市新芦屋下 1-16	ヤマハ(株) 千里丘センター内	TEL (06) 6877-5262
四国サービスステーション	〒 760-0029	高松市丸亀町 8-7	(株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL (087) 822-3045
広島サービスステーション	〒 731-0113	広島市安佐南区西原 6-14-14		TEL (082) 874-3787
九州サービスセンター	〒 812-8508	福岡市博多区博多駅前 2-11-4		TEL (092) 472-2134

[本社]

カスタマーサービス部	〒 435-0048	浜松市上西町 911	ヤマハ(株) 宮竹工場内	TEL (053) 465-1158
------------	------------	------------	--------------	--------------------

デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

EM 北海道営業所	〒 064-8543	札幌市中央区南 10 条西 1 丁目 1-50	ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6113
EM 仙台営業所	〒 980-0804	仙台市青葉区大町 2-2-10		TEL (022) 222-6147
EM 東京事業所	〒 108-8568	東京都港区高輪 2-17-11		TEL (03) 5488-5476
EM 名古屋営業所	〒 460-8588	名古屋市中区錦 1-18-28		TEL (052) 201-5199
EM 大阪事業所	〒 542-0081	大阪市中央区南船場 3-12-9	心斎橋プラザビル東館	TEL (06) 6252-5231
EM 広島営業所	〒 730-8628	広島市中区紙屋町 1-1-18	ヤマハビル	TEL (082) 244-3749
EM 九州営業所	〒 812-8508	福岡市博多区博多駅前 2-11-4		TEL (092) 472-2130
電子楽器事業部 営業部	〒 430-8650	浜松市中沢町 10-1		TEL (053) 460-2432

ホームページ
ニフティサーブ

<http://www.yamaha.co.jp/>

「GO FMIDIVA」コマンドで FMIDIVA に入ると、ヤマハデジタル楽器および DTM 製品のフォーラムがございます。

電子会議

#16 ヤマハ Synth & CBX 情報ボード

#17 ヤマハ Synth & CBX ユーザーズカフェ

#18 ヤマハ Synth & CBX 相談室

データライブラリー

#8 ヤマハ / デジタル CBX

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

MEMO

ヤマハ株式会社