



WF192XG

WAVEFORCE™

PCIサウンドカード

[ウェーブフォース]



オンラインマニュアル



YAMAHA WAVEFORCE WF192XG Installation Wizardのご使用条件

ヤマハ株式会社(以下弊社といいます)のWAVEFORCE WF192XG Installation Wizardの付属ソフトウェア(以下本ソフトウェアといいます)は、お客様が下記条項にご同意いただいた場合にのみご使用いただけます。本ソフトウェアを使用された場合は下記条項にご同意いただけたものとさせていただきますので、下記条項を充分お読みの上ご使用ください。

① 著作権および使用許諾

弊社はお客様に対し、本ソフトウェアを構成するプログラム及びデータファイル(以下「許諾プログラム」といいます)を、お客様ご自身が一時に一台のコンピュータにおいてのみ使用する権利を許諾します。これらの許諾プログラムが記録されているディスクの所有権は、お客様にあります。許諾プログラム自体の権利及びその著作権は、弊社が有します。

② 禁止・制限事項

お客様は、許諾プログラムを逆コンパイル、逆アセンブル、リバース・エンジニアリングしたり、またはその他の方法により、人間が感得できる形にすることは許されませんし、また他人をしてこのような行為をさせることもできません。許諾プログラムの全体または一部を複製、修正、改変、賃貸、リース、転売、頒布、許諾、その他の処分をすることは許されませんし、また許諾プログラムの内容に基づいて二次的著作物をつくることは許されません。許諾プログラムを弊社の文書による許諾なしに、ネットワークを通して別のコンピュータに伝送することは許されません。

お客様が非営利目的で、本ソフトウェアのご使用条件を記した本書面とともに本ソフトウェア及び付属するすべての印刷物を譲渡し、かつ譲受人が当該ご使用条件に同意した場合に限り、本使用条件に基づくお客様の権利を第三者に譲渡できます。

③ 責任の制限

弊社は、許諾プログラムの使用、またはそれを使用できなかったことにより生じた直接的、派生的、付随的または間接的損害(データの破損、営業上の利益の損失、業務の中断、営業情報の損失などによる損害を含む)については、通常もしくは特別の損害に拘わらず、たとえそのような損害の発生や第三者からの賠償請求の可能性のあることについて予め知らされた場合でも、一切責任を負いません。

Copyright © 1998 YAMAHA CORPORATION

All Rights Reserved

*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。

はじめに

このたびは、ヤマハPCIサウンドカード ウェーブフォース(WF192XG)をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

このパッケージには、ハイクオリティなサウンドを実現するウェーブフォースサウンドカードとさまざまなアプリケーションソフトウェアが含まれています。

ウェーブフォースサウンドカードには、リアルで高音質のAWM2音源(676ボイス&21ドラムキット)と、アコースティック楽器の息づかいなども微妙に表現できるS-VA(物理モデル)音源が搭載されています。また、コーラス/リバーブ/バリエーションの3系統のデジタルエフェクトを内蔵しており、付属のアプリケーションソフトを使って、臨場感あふれるサウンドを手軽にお楽しみいただけます。内蔵音源だけでなく、マイク入力などの外部オーディオソースに対してエフェクトをかけることもできます。

その他、Yamaha OPL3 FM、SoundBlaster Pro、MPU401 UART MIDIインターフェースモード、ジョイスティック接続の各機能を持ち、リアルDOS上で動作する数多くのPCゲームに対する互換性を確保しています。

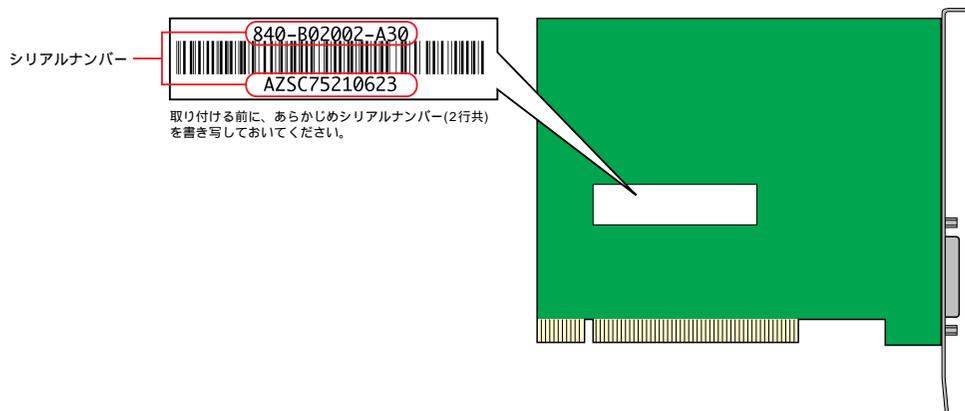
ウェーブフォースは、あなたのコンピュータにハイグレードなサウンド&音楽環境を提供します。

NOTE Yamaha OPL3 FMは、DOS、DOS Box、Windows NT4.0でのみ使え、Windows95/98では使えません。

ウェーブフォースをお使いいただくために、このオンラインマニュアルをご活用いただきますようご案内申し上げます。

シリアルナンバー(製造番号)について

ウェーブフォース(WF192XG)のパッケージに同梱されているサウンドカードには、下図のようにシリアルナンバー(製造番号)が記載されております。万一の故障などで保証書をお使いになる場合、このシリアルナンバーが必要になりますので、サウンドカードをコンピュータに取り付ける前に、あらかじめシリアルナンバーを保証書の「製造番号」の欄に書き写しておいてください。



ユーザーサポートについて

ウェーブフォース(WF192XG)をご購入いただいたお客様には以下のユーザーサポートを行わせていただきます。

- ・ドライバソフト(ヤマハDG-XGドライバ)のアップデート
- ・関連情報の提供
- ・テクニカルサポート

ユーザーサポートサービスについて詳しくは発売元(株)ワイズコーポレーション(ヤマハグループ)のウェブサイト(<http://www.yamaha-is.co.jp/>)をご覧ください。

サウンドカードの取り付け

以下の手順でサウンドカードをコンピュータに取り付けます。

NOTE サウンドカードを取り付ける前に、ご使用のコンピュータのPCIカードスロットに空きがあるかどうかをご確認ください。すでに他のPCIカードが取り付けられているスロットを使用する場合、そのカードのドライバソフトウェアを取り除いた後、電源を切ってPCIカードをスロットから取り外してください。その後、コンピュータを再起動することによって、今まで取り付けられていたカードが完全に取り除かれたことをコンピュータに認識させます。これらの一連の操作の後、もう一度電源を切った状態で以下のインストール手順を実行してください。

① コンピュータ本体の電源を切り、電源プラグをコンセントから抜きます。



コンピュータの電源が入ったままサウンドカードの取り付けを行うと、感電する恐れがあり、たいへん危険です。必ず電源を切り、電源プラグをコンセントから抜いた状態で行ってください。

② コンピュータ本体のカバーを外します。

NOTE コンピュータ本体のカバーの外し方やPCIスロットの位置などは、コンピュータによってそれぞれ異なります。お使いのコンピュータのマニュアルを参照して、ご確認ください。

③ PCIスロットのカバーを取り外します。

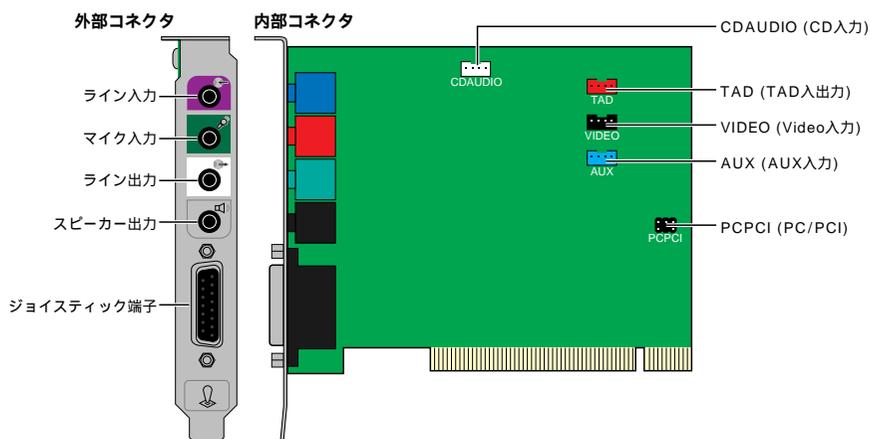
④ サウンドカードを静電気防止袋から取り出します。



サウンドカ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、サウンドカードの基板部分やコネクタ部などに触れないようにご注意ください。

NOTE サウンドカードには、シリアルナンバーが印刷された小さなステッカーが貼り付けてあります。このシリアルナンバーは、ユーザー登録をする際に必要となります。一度サウンドカードをコンピュータ内に取り付けてしまうと、シリアルナンバーを読み取ることができなくなってしまうので、カードを取り付ける前に、あらかじめシリアルナンバーを書きとめておいてください。

⑤ (下図を参照して)サウンドカードの内部コネクタの位置を確認し、それぞれ適切なコンピュータの内部デバイス(CD-ROMドライブ、ビデオカード、モデムカード)のコネクタと接続します。



ライン入力 (ステレオ ミニ ジャック)

Tip	Left channel
Ring	Right channel
Sleeve	Ground

マイク入力 (ステレオ ミニ ジャック)

Tip	Mic In
Ring	Power supply
Sleeve	Ground

ライン出力 (ステレオ ミニ ジャック)

Tip	Left channel
Ring	Right channel
Sleeve	Ground

スピーカー出力 (ステレオ ミニ ジャック)

Tip	Left channel
Ring	Right channel
Sleeve	Ground

ジョイスティック端子

1	+5V
2	Joystick A Button 1
3	Joystick A X-coordinate
4	GND
5	GND
6	Joystick A Y-coordinate
7	Joystick A Button 2
8	+5V
9	+5V
10	Joystick B Button 1
11	Joystick B X-coordinate
12	MIDI Out
13	Joystick B Y-coordinate
14	Joystick B Button 2
15	MIDI In

CDAUDIO

1	CD Ground
2	Left channel
3	CD Ground
4	Right channel

TAD

1	Phone In
2	Ground
3	Ground
4	Right channel

VIDEO

1	Left channel
2	Ground
3	Ground
4	Right channel

AUX

1	Left channel
2	Ground
3	Ground
4	Right channel

PCPCI

1	PC/PCI Grant #
2	Ground
3	
4	PC/PCI Request #
5	Ground
6	Serialized IRQ #

マザーボードとケーブルで接続することによって、リアルDOS上でDOSゲームを使うことができます。

⑥ コンピュータのコネクタ部にサウンドカードのコネクタ部を挿入します。カードの両端を両手で持ち、コンピュータのスロットにゆっくりと差し込んでください。差し込む時にカードの裏表(上下)を間違わないようにしてください。

⑦ (ネジで止めるタイプの場合)ネジでサウンドカードを固定し、コンピュータ本体のカバーを取り付けます。

NOTE PCI拡張カードの固定方法やコンピュータ本体のカバーの取り付け方は、コンピュータによってそれぞれ異なります。お使いのコンピュータのマニュアルを参照してください。

⑧ 必要に応じてサウンドカードの外部コネクタと使用するデバイスのコネクタ(スピーカー、マイク、MIDIキーボードなど)を接続します。

ドライバソフトウェアのインストール

サウンドカードを使用するには、適切なドライバ(ヤマハDS-XGドライバ)をインストールする必要があります。お使いのコンピュータのOSに応じて、以下の手順でDS-XGドライバをインストールしてください。

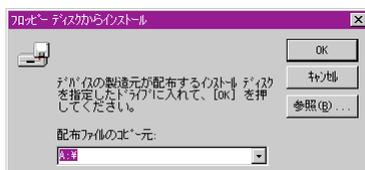
NOTE Windows95をお使いの場合、OSR2とそれ以前のWindows95とはドライバのインストール手順が異なります。

Windows95 (4.00.950または4.00.950a)の場合

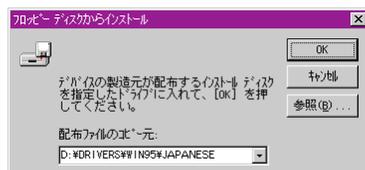
ウェーブフォースサウンドカードは、Windows95のプラグアンドプレイに対応しています。サウンドカードを取り付けた後、初めてコンピュータの電源を入れると、新しく取り付けられたカードを自動的に検知して、「新しいハードウェア」ダイアログが表示されます。



- 1 WF192XG Installation Wizard CD-ROMをCDドライブに挿入し、「ハードウェアの製造元が提供するドライバ」を選択して[OK]をクリックします。
- 2 フロッピーディスクを挿入するようメッセージが表示されます。DS-XGドライバはCD-ROMからインストールするので、[参照]をクリックします。

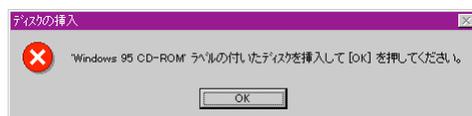


- 3 CD-ROMドライブの中のdrivers ¥ win95 ¥ Japaneseフォルダを選択し、[OK]をクリックします。



これでDS-XGドライバのうち、DS-XG Device Managerのインストールは完了です。続けてPCI Audio Codec、Legacy Sound System、Legacy Game Portが自動的にインストールされます。

- 4 ジョイスティックのドライバをインストールしていない場合は、以下のメッセージが表示されます。Windows95のCD-ROMまたはフロッピーディスクをドライブに挿入し、[OK]をクリックして、ジョイスティックのドライバをインストールします。



これで、DS-XGドライバのインストールはすべて完了です。

DS-XGドライバのインストールの確認

DS-XGドライバが正しくインストールされていることを、以下の手順で確認します。

- ① Windowsのタスクバーにある[スタート]ボタンをクリックします。
- ② マウスポインタを[設定]に移動して反転表示させ、[コントロールパネル]をクリックします。
- ③ コントロールパネルの中の「システム」アイコンをダブルクリックします。
- ④ システムのプロパティで、「デバイスマネージャ」タブをクリックします。



- ⑤ リストの中から「サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラ」をダブルクリックして開き、リストに以下のデバイス名が表示されていることを確認します。

- ・ YAMAHA DS-XG Device Manager
- ・ YAMAHA DS-XG Game Port
- ・ YAMAHA DS-XG Legacy Sound System
- ・ YAMAHA DS-XG PCI Audio CODEC

NOTE 他のサウンドデバイスがインストールされている場合、上記デバイスに黄色い(!)マークが付いて正常にインストールされない場合があります。以下の方法で解決してください。

- ・ 他のサウンドデバイスのドライバを外す
- ・ リソース設定を変更する(IRQなど)

NOTE DS-XGドライバが正しくインストールされていない場合は、ドライバをアンインストール(P.21)してから、再度インストールしてください。

Windows95 OSR2 (4.00.950b)の場合

ウェーブフォースサウンドカードは、Windows95のプラグアンドプレイに対応しています。サウンドカードを取り付けた後、初めてコンピュータの電源を入れると、新しく取り付けられたカードを自動的に検知して、「デバイスドライバウィザード」ダイアログが表示されます。



- 1 WF192XG Installation Wizard CD-ROMをCDドライブに挿入し、[次へ]をクリックします。
- 2 デバイスドライバウィザードの表示が下図のように変わります。[場所の指定]をクリックします。



- 3 [参照]をクリックし、CD-ROMドライブの中のdrivers ¥ win95 ¥ Japaneseフォルダを選択し、[OK]をクリックします。



- 4 デバイスドライバウィザードの表示が下図のように変わります。「YAMAHA DS-XG Device Manager」と表示されていることを確認して、[完了]をクリックします。



- ⑤ ディスクを挿入するようにメッセージが表示されますが、そのまま[OK]をクリックします。



- ⑥ 下図のように「ファイルのコピー」ダイアログが表示されたら、「ファイルのコピー元」のボックスに「D:¥ drivers ¥ win95 ¥ Japanese」と入力します。

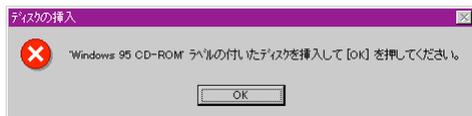
NOTE CD-ROMドライブがDドライブ以外の場合は、実際のドライブ名をボックスの最初に入力します。例)「E:¥ drivers ¥ win95 ¥ Japanese」「F:¥ drivers ¥ win95 ¥ Japanese」



入力したら、[OK]をクリックします。

これで、DS-XGドライバのうち、DS-XG Device Managerのインストールは完了です。続けてPCI Audio Codec、Legacy Sound System、Legacy Game Portが自動的にインストールされます。

- ⑦ ジョイスティックのドライバをインストールしていない場合は、以下のメッセージが表示されます。Windows95のCD-ROMまたはフロッピーディスクをドライブに挿入し、[OK]をクリックして、ジョイスティックのドライバをインストールします。



これで、DS-XGドライバのインストールはすべて完了です。

DS-XGドライバのインストールの確認

DS-XGドライバが正しくインストールされていることを、以下の手順で確認します。

- ① Windowsのタスクバーにある[スタート]ボタンをクリックします。
- ② マウスポインタを[設定]に移動して反転表示させ、[コントロールパネル]をクリックします。
- ③ コントロールパネルの中の「システム」アイコンをダブルクリックします。
- ④ システムのプロパティで、「デバイスマネージャ」タブをクリックします。



- ⑤ リストの中から「サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラ」をダブルクリックして開き、リストに以下のデバイス名が表示されていることを確認します。

- ・ YAMAHA DS-XG Device Manager
- ・ YAMAHA DS-XG Game Port
- ・ YAMAHA DS-XG Legacy Sound System
- ・ YAMAHA DS-XG PCI Audio CODEC

NOTE 他のサウンドデバイスがインストールされている場合、上記デバイスに黄色い(!)マークが付いて正常にインストールされない場合があります。以下の方法で解決してください。

- ・ 他のサウンドデバイスのドライバを外す
- ・ リソース設定を変更する(IRQなど)

NOTE DS-XGドライバが正しくインストールされていない場合は、ドライバをアンインストール(P.21)してから、再度インストールしてください。

Windows 98の場合

ウェーブフォースサウンドカードは、Windows 98のプラグアンドプレイに対応しています。サウンドカードを取り付けた後、初めてコンピュータの電源を入れると、新しく取り付けられたカードを自動的に検知して、「新しいハードウェアの追加ウィザード」ダイアログが表示されます。



- 1 WF192XG Installation Wizard CD-ROMをCDドライブに挿入し、[次へ]をクリックします。検索方法を選択する画面が表示されます。



- 2 「使用中のデバイスに最適なドライバを検索する(推奨)」を選択し、[次へ]をクリックします。検索場所を指定する画面が表示されます。



- ③ 「検索場所の指定」を選択し、[参照]をクリックします。「フォルダの参照」ダイアログが表示されます。



- ④ CD-ROMドライブの中のdrivers¥win95¥japaneseフォルダを選択し、[OK]をクリックします。「新しいハードウェアの追加ウィザード」ダイアログに戻りますので、[次へ]をクリックします。
- ⑤ 「新しいハードウェアの追加ウィザード」の表示が下図のように変わります。「YAMAHA DS-XG Device Manager」と表示されていることを確認して、[次へ]をクリックします。



これでDS-XGドライバのうち、DS-XG Device Managerのインストールは完了です。続けて、PCI Audio Codec、Legacy Sound System、Legacy Game Portが自動的にインストールされます。

- ⑥ ジョイスティックのドライバをインストールしていない場合は、以下のメッセージが表示されます。Windows 98のCD-ROMまたはフロッピーディスクをドライブに挿入し、[OK]をクリックして、ジョイスティックのドライバをインストールします。



これで、DS-XGドライバのインストールはすべて完了です。

DS-XGドライバのインストールの確認

DS-XGドライバが正しくインストールされていることを、以下の手順で確認します。

- ① Windowsのタスクバーにある[スタート]ボタンをクリックします。
- ② マウスポインタを[設定]に移動して反転表示させ、[コントロールパネル]をクリックします。
- ③ コントロールパネルの中の「システム」アイコンをダブルクリックします。
- ④ システムのプロパティで、「デバイスマネージャ」タブをクリックします。



- ⑤ リストの中から「サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラ」をダブルクリックして開き、リストに以下のデバイス名が表示されていることを確認します。

- ・ YAMAHA DS-XG Device Manager
- ・ YAMAHA DS-XG Game Port
- ・ YAMAHA DS-XG Legacy Sound System
- ・ YAMAHA DS-XG PCI Audio CODEC

NOTE 他のサウンドデバイスがインストールされている場合、上記デバイスに黄色い(!)マークが付いて正常にインストールされない場合があります。以下の方法で解決してください。

- ・他のサウンドデバイスのドライバを外す
- ・リソース設定を変更する(IRQなど)

NOTE DS-XGドライバが正しくインストールされていない場合は、ドライバをアンインストール(P.21)してから、再度インストールしてください。

Windows NT4.0の場合

Windows NT4.0にDS-XGドライバをインストールする場合は、以下の手順に従ってください。

- 1 ウェーブフォースサウンドカードを取り付けた後、Windows NT4.0を起動します。
- 2 タスクバーの[スタート]ボタンをクリックします。
- 3 マウスポインタを[設定]に移動して反転表示させ、[コントロールパネル]をクリックします。
- 4 コントロールパネルの中の「マルチメディア」アイコンをダブルクリックします。
- 5 マルチメディアのプロパティで、「デバイス」タブをクリックします。



- 6 リストの中に、DS-XGのオーディオデバイスが表示されていないことを確認して、[追加]をクリックします。

NOTE DS-XGのオーディオデバイスがリスト上に存在しているかどうかを確認するには、リストの中の「オーディオデバイス」をダブルクリックします。もしもDS-XGのオーディオデバイスが表示されていたら、そのデバイスをクリックして選択し、[削除]ボタンをクリックします。確認のメッセージが表示されたら[はい]をクリックし、コンピュータを再起動させます。Windows NT4.0が起動したら、再度上記手順に従って「デバイス」のページを開き、[追加]をクリックして次の手順に進んでください。

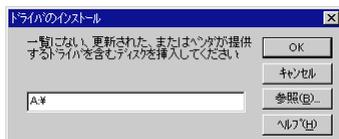


- 7 「追加」ダイアログが表示されますので、「一覧にない、または更新されたドライバ」をクリックして、[OK]をクリックします。



- 8 「ドライバのインストール」ダイアログが表示されますので、WF192XG Installation Wizard CD-ROMをCDドライブに挿入します。ボックスの中に「D:¥drivers¥winnt」とタイプ入力します。

NOTE CD-ROMドライブがDドライブ以外の場合は、実際のドライブ名をボックスに入力します。例)「E:¥drivers¥winnt」「F:¥drivers¥winnt」

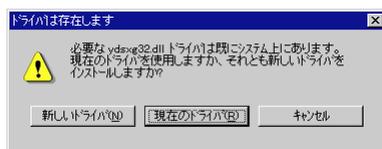


入力したら、[OK]をクリックします。

- 9 「一覧にない、または更新されたドライバの追加」ダイアログが表示されますので、リストの中からお希望の言語を選択し、[OK]をクリックします。



- 10 すでにドライバが存在していますというメッセージが表示された場合は、そのまま新しいドライバをインストールしてください。



- 11 「YAMAHA DS-XG オーディオドライバ」ダイアログが表示されますので、MPU401 I/Oアドレス、IRQ、FM I/Oアドレス、ジョイスティックI/Oアドレスが下図の通り正しく設定されていることを確認してください。確認したら、[OK]をクリックします。



NOTE 上図のMPU401 I/Oアドレス、FM I/Oアドレス、ジョイスティックI/Oアドレスの設定が他のデバイスと競合している場合は、これらの設定を他の値に変更してください。

NOTE MPU401 IRQの設定は基本的に「INTA#」のまま変更する必要はありませんが、付属のPC/PCIケーブルを使ってWF192XGサウンドカードをマザーボードに接続し、DOSゲームをお使いになる場合は、上図のIRQ設定をDOSゲーム側のIRQ設定に合わせてください。

- 12 「システム設定の変更」ダイアログボックスが表示されますので、コンピュータを再起動します。



これで、DS-XGドライバのインストールは完了です。

コントロールパネルのマルチメディアのプロパティで、MIDI出力の機器として「YAMAHA DS-XG Synthesizer のMIDI」を選択してください。

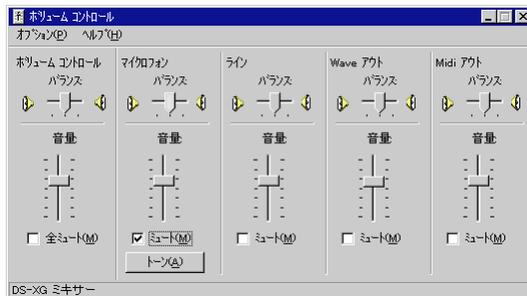
DS-XGミキサーの設定

DS-XGドライバのインストールがすべて完了したら、Windows標準のボリュームコントロールで音量調節ができます。

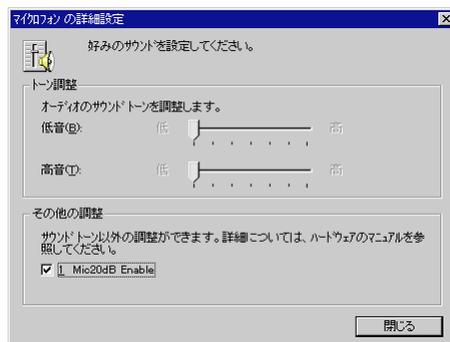
- 1 タスクバー右端にあるスピーカーのアイコンをダブルクリックします。
- 2 DS-XGミキサーのボリュームコントロールウィンドウが開きます。



- 3 各スライダーを上下にドラッグして、それぞれのオーディオデバイスの音量を調節してください。[オプション]メニューの[プロパティ]を選択して、ボリュームコントロールの設定を変更することもできます。
- 4 マイク入力について、より細かい設定をしたいときは、マイクロフォン部分の「ミュート」ボックスをクリックしてから、[トーン]ボタンをクリックします。



- 5 「マイクロフォンの詳細設定」ダイアログが表示されます。お使いのマイクにMic20dBを設定できるようにしたい場合は、「Mic20dB Enable」ボックスをクリックします。

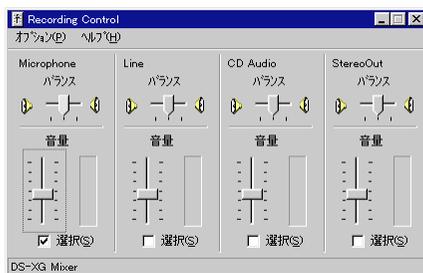


録音デバイスの音量調節

Windows標準のボリュームコントロールを使って、録音デバイスの音量を調節することもできます。

NOTE 以下の手順では、DS-XGミキサーのボリュームコントロールウィンドウが開いていることを前提としています。開いていない場合は、上記をご参照の上、DS-XGミキサーのボリュームコントロールウィンドウを開いてください。

- 1 録音デバイスの音量調節を行うためには、[オプション]メニューの[プロパティ]を選択します。
- 2 「録音」のラジオボタンをクリックして、[OK]をクリックします。録音用のコントロールウィンドウが開きます。



- 3 各スライダーを上下にドラッグして、それぞれの録音デバイスの音量を調節してください。

DS-XGドライバ設定

DS-XGドライバをインストールすると、Windowsのコントロールパネルの中に「ヤマハDS-XG設定」アイコンが表示されます。このアイコンをダブルクリックすると、ヤマハDS-XG設定ダイアログが開き、ドライバの設定を行うことができます。

NOTE Windows NT4.0では「概要」および「シンセ」のページのみ設定できます。

1. 概要



ドライバのバージョン情報が表示されます。

[ヘルプ]をクリックすると、DS-XGドライバの設定に関するヘルプを見ることができます。

2. シンセ



NOTE Windows NT4.0では「SONDIUS-XG」のチェックボックスはありません。

XGシンセサイザーの3系統のエフェクト(リバーブ、コーラス、バリエーションエフェクト)のON/OFFを設定します。それぞれのチェックボックスをチェックするとエフェクト効果がかかります。また、SONDIUS-XGのチェックボックスをチェックすると、S-VAボイス(物理モデル音源によるボイス)を鳴らすことができます。

リバーブ

ホールなどの残響音を作るエフェクトです。音に奥行きや広がりを加えます。

NOTE MIDIサウンドのみに有効です(オーディオには無効)。

コーラス

複数の音が同時に再生されているような効果を作るエフェクトです。音に奥行きや厚みを加えます。

NOTE MIDIサウンドのみに有効です(オーディオには無効)。

バリエーション

XGフォーマットで規定されているエフェクトで、ディストーション、イコライザー、ピッチチェンジなど様々な効果をつけることができます。

NOTE MIDIサウンドのみに有効です(オーディオには無効)。

SONDIUS-XG

このボックスをチェックすると、ウェブフォースサウンドカードに搭載されているS-VAボイス(物理モデル音源によるボイス)を鳴らすことができます。なお、S-VAボイスを鳴らすには、Pentium II/233MHz以上のCPUを持ったコンピュータが必要です。

NOTE SONDIUS-XGは、米国スタンフォード大学とヤマハ(株)が所有する物理モデル音源特許(インターネットウェブサイト<<http://www.sondius-xg.com>>掲載)のライセンスを受けて開発された製品に表示されるロゴです。

GMシステムレベル1

GMシステムレベル1は、音色配列やMIDI機能などを規定したMIDI音源に関するフォーマットで、国際標準となっています。メーカーや機種異なる音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が実現されます。

NOTE GMロゴは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の商標です。

XGフォーマット

XGフォーマットは、ヤマハ(株)が提唱しているMIDI音源に関するフォーマットで、GMシステムレベル1の上位互換性を持っています。拡張性を考慮した音色の配列、膨大な音色数、音色のエディット、3系統のエフェクト(リバーブ、コーラス、バリエーション)などが特長です。

NOTE XGロゴはヤマハ(株)の商標です。

3. エコー



DS-XGはマイク入力にエコー効果をかけることができます。また、そのマイクエコーの設定を変えることができます。なお、DS-XGを使用して録音している最中にはマイクエコーが使用できなくなります。逆に、マイクエコー使用中にDS-XGで録音することもできなくなります。

マイクの音量は、Windows標準のボリュームコントロールのマイク入力で行います。

有効

このチェックボックスをチェックするとマイクエコー効果がかかります(Windows起動後は無効になっています)。

遅延時間

マイクエコーの繰り返し周期を設定します。スライダーを右に動かすと繰り返し周期が長くなります。

帰還ゲイン

マイクエコーの繰り返し回数を設定します。スライダーを右に動かすと長く音が残ります。

4. DOS互換



DS-XGは、WindowsのDOS-BOXで、DOSアプリケーション互換機能をサポートしています。

DOS互換設定の表示

DOS互換設定を表示します。ここでDOS互換設定を変更することはできません。

NOTE ここに表示されている値の設定にDOSゲームのIRQ/DMAの設定を合わせる必要があります。

MPU401出力

DOSアプリケーションからMPU401に出力されたMIDIデータを、外部音源またはサウンドカード内蔵XGシンセサイザーのどちらに出力するかを選択します。

外部音源

DOSアプリケーションからMPU401に出力されたMIDIデータを、DS-XGのMIDIポートを通じて外部音源に出力します。

内蔵XG

DOSアプリケーションからMPU401に出力されたMIDIデータを、DS-XG内部のXGシンセサイザーに出力します。これにより、DOS-BOXでDS-XGのXGシンセサイザーを発音させることが可能になります。

5. ダイレクトサウンド



DirectSoundの発音をハードウェアで行うか、ソフトウェアで行うかを選択します。

ハードウェアで行う場合、CPUへの負担は減りますが、アプリケーションによっては、正常動作しない場合があります。ソフトウェアで行う場合、ハードウェアに比べてCPUへの負担は増加しますが、問題を回避することができます。なお、アプリケーション実行中(DirectSoundの発音中)は、極力チェックボックスのON/OFFを切り替えないようにしてください。

Game Trouble Shooting

DirectSoundを使用するゲーム"NHL97"のプレイ中に雑音が発生する場合があります。このような時はこのチェックボックスをチェックしてください。問題を回避することができます。ただし、通常はチェックを外しておいてください。

有効

このチェックボックスをチェックすると、DirectSoundの発音をハードウェアで行います(ハードウェアアクセラレーションを有効にします)。

すべて無効

このチェックボックスをチェックすると、DirectSoundの発音をソフトウェアで行います(ハードウェアアクセラレーションを無効にします)。

3D無効

このチェックボックスをチェックすると、3Dアクセラレーションを無効にします。

6. ダイレクトサウンド3D



DS-XGは英国CRL社のSensaura技術に基づいた3Dサウンド(3Dポジショナルオーディオ)をサポートしています。ステレオスピーカーまたはヘッドフォンで全方位360度の定位感が得られます。一般的には、DirectSound3Dに対応したアプリケーションが、出力先としてステレオスピーカーまたはヘッドフォンを指定しますが、一部のアプリケーションでは出力先切り替えに対応していないため、強制切り替えモードを用意してあります。

NOTE Sensauraは英国CRL社の商標です。

ヘッドフォン

DirectSound3Dからのモード切り替えを無視し、3Dのモードを強制的にヘッドフォンに最適なものに切り替えます。

スピーカー

DirectSound3Dからのモード切り替えを無視し、3Dのモードを強制的にスピーカーに最適なものに切り替えます。

アプリケーションの設定に従う

DirectSound3Dからのモード切り替えを有効にします。

Audio Testing Programについて

Installation Wizardを使って、Audio Testing Programを起動することで、正常に音出しできるか確認することができます。Installation Wizardを起動するには、CD-ROMの中の一番上の階層(ルートディレクトリ)にstartup.exeアイコンがありますので、それをダブルクリックします。あとは、画面の指示に従ってAudio Testing Programを選択して起動してください。

ドライバのアンインストールについて

Installation Wizardを使ってDS-XGドライバをアンインストール(削除)することができます。Installation Wizardを起動するにはCD-ROMの中の一番上の階層(ルートディレクトリ)にstartup.exeアイコンがありますので、それをダブルクリックします。あとは、画面の指示に従ってアンインストールを実行してください。

付属アプリケーションソフトのインストール

付属アプリケーションソフトもWF192XG Installation Wizard CD-ROMに含まれているInstallation Wizardを起動し(上記「Audio Testing Programについて」参照)、表示されるメッセージに従って、好きなものをインストールすることができます。以下のアプリケーションソフトが付属しています。(動作環境や使用方法については、各アプリケーションソフトに付属のReadmeファイル、ヘルプ、オンラインマニュアルをご参照ください。)

■ YSTATION 32

オーディオコンボ感覚で操作できる音楽再生ソフトです。

音楽CDおよびMIDIファイルの再生、ウェーブデータ(WAVファイル)の録音/再生ができます。異なるソースの連続再生、同時再生、ミキシングも可能です。

Windows95、Windows98およびWindowsNTでお使いいただけます。

・ディレクトリ：App¥Yst¥Setup.exe

■ Classic 100

MIDIファイル形式で制作された、クラシックの名曲100曲を、高音質なXG音源(ウェーブフォースサウンドカード)で鑑賞できるソフトです。曲の演奏にあわせて、解説も表示されますので、クラシック音楽鑑賞の入門としても最適です。

Windows95およびWindows98でお使いいただけます。

・ディレクトリ：App¥Cla¥Cla100_j¥Setup.exe

■ XGworks lite

MIDIキーボードの演奏を録音したり、録音したデータを細かくエディットすることができる本格的なMIDIシーケンスソフト「XGworks」のエントリーモデルです。XG音源(ウェーブフォースサウンドカード)をご使用の場合、XGエディターウィンドウを使って、エフェクトや音色をきめ細かくエディットすることができ、曲データの一部として入力することができます。さらに、ウェーブデータ(WAVファイル)を読み込んで、MIDIデータと同時に再生させることもできます。

Windows95およびWindows98でお使いいただけます。

・ディレクトリ：App¥Xgwrksl¥Xgw_lj¥Setup.exe

NOTE インストールの途中でシリアル番号を入力する画面が表示されます。その場合はWF1A01290687と入力してください。

■ S-YXG50

高品位でバリエーション豊かな676音色(プラス21種類のドラムキット)、さらにリバーブ、コーラス、バリエーションの3系統のエフェクトを内蔵した、ヤマハXGフォーマット完全対応のソフトシンセサイザー(パソコンのCPUパワーを使って発音するソフトウェアタイプのMIDI音源)です。

Windows95、Windows98およびWindowsNTでお使いいただけます。

・ディレクトリ：App¥Syxg50¥Win95¥sxg50ja_¥disk1¥Setup.exe

App¥Syxg50¥Winnt¥Syxg50j_¥disk1¥Setup.exe

■ ヤマハ ウェーブ エディター TWE

ウェーブデータ(WAVファイルやAIFFファイル)の録音/波形編集ソフトです。ウェーブフォースサウンドカードを使って外部オーディオソースから取り込んだ高品位なサウンドを、編集することができます。

Windows95、Windows98およびWindowsNTでお使いいただけます。

・ディレクトリ：App¥Twe¥Twe-j¥Setup.exe

■ MIDPLUG

ネットスケープ社の「Netscape Navigator」に組み込んで、インターネットのホームページでMIDIファイルの演奏を楽しむことができる、プラグインソフトです。

Windows95およびWindows98でお使いいただけます。

・ディレクトリ：App¥Midplg¥Mp95Jv3¥Setup.exe

■ Sound VQ

NTTで開発されたTwin VQ音声圧縮技術を応用して、インターネット上で高品質なオーディオデータを聴くことができるソフトです。オーディオデータ(WAVやAIFFファイルなど)を圧縮する「Sound VQ Encoder」と、圧縮されたオーディオデータを再生する「Sound VQ Player」の2つで構成されています。

Windows95、Windows98およびWindowsNTでお使いいただけます。

・ディレクトリ：App¥Svq¥Jp¥vqe253b1e.exe(vqp251b1e.exe)

■ DemonStar

米国Mountain King Studios Inc.社制作の、シューティングゲームの体験版です。XG音源(ウェーブフォースサウンドカード)と組み合わせて使用すると、臨場感あふれるサウンドにBGMがプラスされ、ゲームをより一層お楽しみいただけます。Windows95およびWindows98でお使いいただけます。

・ディレクトリ：App¥Dstar¥Demods.exe

「Setupds」について

YSTATION 32をインストールすると、Setupds.exeというアプリケーションと一緒にインストールされます。

1. Setupds.exeとは

Setupds.exeは、WF192XGをReal DOSモードで使用するための設定を行うアプリケーションです。YSTATION 32をインストールすると、C:¥Program Files¥YAMAHA¥DS-XGフォルダにコピーされます。このアプリケーションは、Real DOSモードで動作します。設定情報はDS.iniに保存されます。

2. 起動方法

Windowsの[スタート]メニュー [Windowsの終了]から「MS-DOSモードで再起動する」を選択し、Command Promptで以下のようにディレクトリを移動します。

```
C:>CD ¥PROGRA 1¥YAMAHA¥DS-XG
```

アプリケーションを起動します。

```
Setupds [/s] (/sはオプション)  
Setupds [/d] (/dはオプション)  
Setupds [/?] (/?はオプション)
```

Setupdsをオプション無しで起動すると設定ダイアログが画面に現れません。

/sオプション:

SetupdsはDS.INIファイルに書かれている設定にサウンドカードのI/Oポート、IRQ、DMA、ボリュームを設定し、設定内容を画面に表示して終了します(この時は設定を変更することはできません)。

/dオプション:

現在のWF192XGの設定値を表示します(この時は設定を変更することはできません)。

/?オプション:

オプションについての説明を表示します。

3. 操作方法

Setupdsをオプション無しで起動すると設定ダイアログが画面に現れません。

ここでの操作を以下に示します。

< キーボード使用時 >

[], []キー	項目を選択する。
[], []キー	設定を選択する。
[Enter]キー	メインメニューにいるときは、サブメニューに移る。 選択メニューにいるときは、値を決定する。
[ESC]キー	サブメニューにいるときは、メインメニューに戻る。 メインメニューにいるときは、終了メニューに移る。

4. デフォルト設定について

工場出荷時のデフォルトは以下のようになっています。

```
Legacy Audio: Enable  
Sound Blaster: I/O=220, IRQ=5, DMA=1  
FM: I/O=388  
MPU: I/O=330, IRQ=5  
Joystick: I/O=201  
IRQ Mode: IRQ[5,7,9,10,11]  
DMA Mode: PC/PCI  
SB Volume: Master=(Lch=0dB, Rch=0dB)  
Voice=(Lch=0dB, Rch=0dB)  
FM=(Lch=0dB, Rch=0dB)  
AC97 Volume: Master=(Lch=0dB, Rch=0dB)  
PCM=(Lch=0dB, Rch=0dB)  
他のボリュームはミュートされています。
```

ただし、IRQ ModeとDMA Modeについて、Setupdsがデフォルトモードを使用できないと判断した場合(ハードウェア的につながらない場合等)、他のモードを選択するか、または、その機能は使われません。

5. サウンドのテスト

SOUND TESTのメニューによって、以下のサウンド再生のテストを行うことができます。

```
16 bit sound  
8 bit sound(SOUND BLASTER)  
FM
```

6. 使用する際の注意事項

Setupds.exeは英語版ユーティリティソフトなので、使用する前に、DOSプロンプトで「US」と入力しエンターキーを押してからSetupdsを起動してください。日本語DOSプロンプトに戻すには「JP」と入力します。

仕様

WF192XG PCI サウンドカード

外部コネクタ

- Mic入力(バイアス電圧2.5V程度のコンデンサマイクを使用可能)

入力インピーダンス: 約8Kohms 最大入力: 1Vrms/100mVrms

- Line入力 入力インピーダンス: 約20Kohms 最大入力: 2Vrms

- Line出力 最大出力: 0.9Vrms(10Kohms)

- Speaker出力 最大出力: 3W(4ohms)

内部コネクタ

- CD入力 入力インピーダンス: 約20Kohms 最大入力: 1Vrms

- VIDEO入力 入力インピーダンス: 約40Kohms 最大入力: 1Vrms

- AUX入力 入力インピーダンス: 約40Kohms 最大入力: 1Vrms

- PHONE入力 入力インピーダンス: 約25Kohms 最大入力: 1Vrms

音源

- AWM2(Advanced Wave Memory 2)音源

音色数: 676 ノーマルボイス、21ドラムボイス

最大同時発音数: 64

マルチティンバー: 16パート

互換性(サウンドモジュールモード)

XG/GMモード: ウェーブフォースサウンドカードの通常モードです。GM(General MIDI)をより拡張した、ヤマハの提唱する音源フォーマット「XG」に基づいています。ウェーブフォースサウンドカードに搭載されているS-VAボイスも一緒に鳴らすことができます。

TG300Bモード: 他社のコンピュータミュージック用音源で使われている音色配列を持つモードです。通常使用しませんが、市販のMIDI曲データによっては、再生すると自動的にこのモードに切り替わります。

- S-VA(物理モデル)音源

音色数: 256

最大同時発音数: 1

エフェクト

- リバーブ 8タイプ

- コーラス 8タイプ

- バリエーションエフェクト 36タイプ

必要なシステム

- OS Windows95、Windows98、Windows NT 4.0 以上

- CPU Pentium/120MHz 以上 (S-VAボイスを鳴らす場合はPentium II/233MHz 以上が必要)

- メモリ 32 MB 以上

- ハードウェア PCIバススロット、CD-ROMドライブ(ソフトウェアのインストール用)

- ソフトウェア Direct x 5 以上

*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。

YAMAHA WF192XG FAQ

1: インストールについて

Q 音が鳴らないのですが？

- A**
- 1) コンピュータに正しくWAVEFORCEサウンドカードをインストールしているか確認してください。
 - 2) WAVEFORCEサウンドカードの出力がアンブやパワードスピーカー(ステレオ)に接続しているか確認してください。
 - 3) ケーブル類を正しく接続しているか確認してください。
 - 4) Windows 95、Windows 98、Windows NT 4.0環境で利用しているか確認してください。
 - 5) WAVEFORCEサウンドカード用のドライバソフトウェア(YAMAHA DS-XG)をインストール手順に沿って正しくインストールしたか確認してください。
 - 6) WAVEFORCEサウンドカードのデバイスがWindowsのデバイスマネージャ(“システム”コントロールパネルの中にあります)で認識されているか確認してください。
 - 7) Windowsのデバイスマネージャで他のデバイスとの競合が報告されていないか確認してください(WAVEFORCEサウンドカードのデバイスのプロパティでリソースタブの“競合するデバイス”の欄を確認します)。
 - 8) “マルチメディア”コントロールパネルでオーディオ再生、MIDI出力の両方について“優先するデバイス”にYAMAHA DS-XGが選ばれているか確認してください。
 - 9) WAVファイルまたは標準MIDIファイル(タイプ0/1)の再生がWAVEFORCEカードを通じて行なわれるか確認してください(確認にはメディアプレーヤーを使ってください)。
 - 10) 上記のすべてを試しても音が出ないときは、WAVEFORCEサウンドカードをいったん外して別の空いているPCIスロットにインストールしてから試してみてください。それでも音が出ないときは、ヤマハのサービスセンターまでご連絡ください。お使いのWAVEFORCEサウンドカードをサービスセンターにお送りいただき、確認の結果正常に動作することが判明した場合には、残念ながらお使いのコンピュータ側に異常があることとなります。

Q WAVEFORCEサウンドカードのインストールはどのように行えばよいですか？

- A**
- 次の3つの内容を守れば、WAVEFORCEサウンドカードをはじめとした新しいデバイスのインストールは簡単です。
- 1) WAVEFORCEサウンドカードをインストールするときは、コンピュータの電源を切り、コンピュータケースの外側にさわって静電気を逃がします。
 - 2) マザーボードのスロットにWAVEFORCEカードを無理に挿入しようとしないでください。また、WAVEFORCEカードを挿入しようとしているスロットが正しいタイプ(PCIスロット)であることを確認してください。
 - 3) WAVEFORCEカードがしっかりと挿入されているのを確認したら、使用中にカードが外れてしまわないようにカードの接続端子側(コンピュータ背面の内側)の金属プレートの溝をしっかりとネジ止めしてください。こうしておくことで、不適当なアースが引き起こすノイズを抑えることもできます。

Q どのバージョンのDirectXをインストールすればよいですか？

- A** 特にゲームソフトを使用するのであれば、DirectX 5.0以降をインストールしておくのをおすすめします。

Q S-VAボイスを使わないようにするにはどうすればよいですか？

- A** WF192XG用のコントロールパネル(ヤマハ DS-XG 設定)の「シンセ」ページで、“Sondius-XG”を選ばないようにしておきます。

Q WF192XG用の最新バージョンのドライバソフトウェアが必要なときはどうすればよいですか？

- A** WAVEFORCEのWebサイト(<http://www.yamaha-is.co.jp>)にあるドライバのダウンロードページをご覧ください。

Q WF192XGはマザーボードを選ぶようなことはありませんか？

- A** WF192XGは、最低1つのPCIスロットがあるマザーボードであれば動作します。ただし、Intel製TXチップセットをはじめとするバスクロックスピードが高速なチップセットでは電圧レベルが合わなかったり、バスクロックスピード自体が原因で動作しないこともあるのが確認されています。詳しくはマザーボードの供給元にご確認ください。

Q 現在使っているWF192XGのドライバのバージョンを知るにはどうすればよいですか？

A Windowsのデバイスマネージャで“サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラ”をダブルクリックして開き、“YAMAHA DS-XG Device Manager”が表示されたら、そのアイコンをダブルクリックします。プロパティダイアログでドライバタブをクリックすると、現在使っているドライバのバージョンが表示されます。

Q WF192XGをISAサウンドカードとして動作させることはできますか？

A WindowsのDOSボックス(MS-DOSプロンプト)ではWF192XGはISAサウンドカードとして動作します。ただし、最新のゲームソフトウェアの多くはWF192XGと同様にDirectXをサポートしていますから、WF192XGがISAサウンドカード互換であるかどうかはあまり関係ないでしょう。なお、WF192XGはPCIカードですからDOSのリアルモードでは動作しません。

Q WF192XGのメモリマップの位置(メモリの範囲)が他のカード(Adaptec 1542CF SCSIカードなど)と競合している場合にはどうすればよいですか？

A デバイスマネージャでWF192XGまたは競合しているカードのドライバをダブルクリックし、プロパティダイアログが開いたら、リソースタブをクリックします。競合しているリソースをクリックしてから“自動設定”のチェックを外し、手で“競合なし”となる設定を選んでください。

2: ゲームでの利用について

Q DOSリアルモード用ゲームとXG再生ができるWindows 95/98用ゲームを両方とも使いたいのですが、ISAサウンドカードとWF192XGを共存させておくことはできますか？

A できます。IRQの競合が発生しないかぎり、PCI仕様のWF192XGとISA仕様のサウンドカードは同時に使えます。

Q WF192XGはDOS用のゲームで利用できますか？

A WF192XGは次の方法でISAサウンドカードとして動作させることができます。

PC/PCI

お使いのコンピュータのマザーボードにPC/PCIコネクタが用意されているときは、WF192XGとPC/PCIコネクタを接続することでDOSリアルモードでWF192XGを利用できるようになります。

NOTE 上記の方法を使っても、WF192XGのISAサウンドカードのソフトウェアエミュレーションの制限により、ゲームによっては正しく動作しないことがあります。DOS用ゲームソフトウェアとの互換性についてはWAVEFORCEのWebサイト(<http://www.yamaha-is.co.jp>)をご覧ください。

Q ゲームでの利用時にオーディオ再生に問題が起きたときはどうすればよいですか？

A 最初にそのゲームのWebサイトなどで、そのゲームに関してわかっている問題点(バグなど)がないか調べてみてください。次に、ゲーム関連のニュースグループなどで他のサウンドカードを使っていて同じような問題を体験した人がいないか尋ねてみてください。また、ヤマハのWebサイトやNIFTY SERVEのフォーラム(GO FMIDIVA)で同様の問題を体験した人がいないか尋ねてみるのもよいでしょう。上記を試しても問題が解決できないときは、最後の手段としてヤマハにお訊ねください。

Q WF192XGとの互換性についてヤマハが確認したゲームは何ですか？

A 詳細はWAVEFORCEのWebサイト(<http://www.yamaha-is.co.jp>)をご覧ください。

Q WF192XGとの接続に推奨のスピーカーはありますか？

A 明瞭な再生ができるスピーカーがよいでしょう。YAMAHA YSTサブウーファを使うと重低音が再生できるのでおすすめです。YSTサブウーファは全国のコンピュータショップや楽器店でお求めになれます。

Q DirectSound3Dとは何ですか？

A DirectX 5.0とともに発表された、Microsoft社の3D立体オーディオに関するAPI(Application Programming Interface)で、これを使うとシステムレベルで音(銃声、ドアを開める音、エンジン音など)の3次元空間内での定位や動きを決められます。DirectSound3Dを利用するには、ゲームソフトウェアがこれに対応している必要があります。DirectSound3Dに関する最新ニュースについてはWAVEFORCEのWebサイト(<http://www.yamaha-is.co.jp>)をご覧ください。

Q DLSとは何ですか？

A DLSはDownloadable Sound(ダウンロードできるサウンド)の略で、DLSをサポートするサウンドカードはサンプル波形をメモリ内(コンピュータのRAMやサウンドカード上のRAM)に次々と入れ替えができるため、無限のサンプルライブラリを持っていると言えます。WF192XGにはこのDLS機能が搭載されています。DLS用のドライバソフトウェアはWAVEFORCEのWebサイト(<http://www.yamaha-is.co.jp>)で入手できる予定です。

3: 仕様について

Q 全二重(full duplex)機能とはどういう意味で、WF192XGは全二重機能に対応していますか？

A WF192XGでは録音・再生を同時に行なえることを全二重機能と表現しています。WF192XGでは16ビット、44.1kHzのCD品質のオーディオの録音・再生を同時にこなすことができます。

Q WF192XGと互換性のある(再生ができる)オーディオファイル形式は何ですか？

A 基本的にどのようなオーディオファイルでも再生できます。SonicFoundry社のSoundForge、Steinberg社のWavelabといったオーディオソフトウェアでサポートしているサンプルレートのほとんどはWF192XGから再生できますが、あまり標準的でないオーディオファイルの中には再生できないものもあります。

Q WF192XGは32ビットデバイスですか？

A そうです。ただし、これはPCIデバイスのアーキテクチャが32ビットデータを扱えると言う意味で、現在市販されているサウンドカードと同様にWF192XGも32ビットのオーディオ録音・再生はできません。WF192XGには16ビットのオーディオ入出力が装備されています。

Q 標準的なXGとSONDIUS-XGのちがいは何ですか？

A SONDIUS-XGはスタンフォード大学との共同ライセンスです。SONDIUS-XGシステムではヤマハのS-VA物理音源モデルシンセシスシステム(S-VAボイスの生成)をウェーブテーブル(AWM2)XGエンジンとともに使用しますが、標準的なXGではウェーブテーブル(AWM2)XGエンジンのみを使用します。現在のところ、SONDIUS-XGシステムにはCPUの高い処理能力が必要です。

Q Windows 95/98環境での全二重機能はどのようにすればテストできますか？

A サウンドレコーダーを使って16ビット、44.1kHzのオーディオファイル(WAV)を開きます。このファイルを再生しながら、サウンドレコーダーをもう一つ開き、こちらでは同じサンプルサイズ、サンプルレート(16ビット、44.1kHz)で録音をします。この再生と録音を同時に行なえれば、WF192XGのようなYAMAHA DS-XGベースのシステムの全二重機能はWindows 95/98と互換性があることがわかります(オーディオのプロパティで再生、録音の両方にYAMAHA DS-XGが選ばれているのを確認しておく必要があります)。

Q Windows環境でオーディオ再生機能をチェックするにはどうすればよいですか？

A メディアプレーヤーを開き、デバイスメニューから“サウンド”を選びます。ファイルダイアログで良質の16ビット、44.1kHzのステレオオーディオファイル(WAV)を開きます。WAVEFORCEサウンドカードのオーディオ出力がパワードスピーカーやステレオに接続されているのを確認したら、メディアプレーヤーの再生ボタンをクリックします。音がパワードスピーカーやステレオから適切に再生されれば、WF192XGのオーディオ再生機能は正しく機能しています。また、“システム”コントロールパネルのデバイスマネージャから“YAMAHA DS-XG Device Manager”のプロパティダイアログを開き、このリソースタブに“競合なし”が表示されれば、WF192XGのオーディオ再生機能は正しく機能していると言えます。

4: その他の一般的な質問について

Q サンプル、波形、ウェーブテーブルとはそれぞれ何ですか？

A 簡単に言えば、サンプルとは基本的にアナログ音声をデジタル表現したものです。ピアノの音、動物の声、ガラスを割った音など、およそ音と呼ばれるものはすべてサンプルにできます。コンピュータを使ってアナログ音声を処理・保管するには、まずそれを(0と1で表現された)バイナリ形式に変換しなければなりません。この変換を360度の写真撮影に例えると、広い範囲の景色全体(アナログ音声の波形全体)をいくつかのフレームに分けて撮影するようになられます(サンプルレートが44.1kHzなら1秒に44,100回シャッターを押すようなものです)。最後のフレーム(サンプル)の終わりを最初のフレームの頭につなげるようにすると、スムーズに繰り返し再生ができるループ(360度写真)が完成します。ウェーブテーブルとは、このようにして作られたさまざまなアナログ音声の波形サンプルを集めたもの(ライブラリ)です。

Q サンプルレートとは何ですか？

A サンプルレートとはアナログ音声をデジタル変換する、あるいはデジタル音声をアナログ変換する際の速さを1秒当たりの変換回数で表現したものです。サンプルレートはキロヘルツ(kHz)で表わすため、44.1kHzであれば1秒当たり44,100個のサンプルがあることとなります。サンプルレートが高いほど多くのサンプルが取り込めるようになるため、アナログ音声をより正確にデジタル表現できることとなります。

Q DAC、ADCとは何ですか？

A DACはDigital-to-Analog Converter、ADCはAnalog-to-Digital Converterの略です。DACはデジタル音声をアナログ音声に変換・再生する際に使われ、ADCはアナログ音声をデジタル音声に変換・録音する際に使われます。ほとんどのオーディオカードには16ビット音声を再生するDACが搭載されています。

Q WAVEFORCEのWebサイト以外のヤマハのWebサイトでも情報が得られますか？

A 次のようなWebサイトが用意されています。

<http://www.yamaha.co.jp/xg>

<http://www.yamaha-xg.com>

<http://www.waveforce.com>

Q Acrobat Readerとは何ですか？

A Acrobat ReaderはAdobe Systems社のユーティリティソフトウェアで、これを使えばMacOS、Windowsを始めとする各種の環境でPDF(Portable Document Format)と呼ばれるクロスプラットフォーム形式で保管された書類を読むことができます。

5: 音楽その他について

Q MIDIとは何ですか？

A MIDIはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、オリジナルのMIDI仕様に準拠した機器間で5ピンの接続端子を使い、31.25kBaudという通信速度でデータ通信を行なうための規格です。

Q XG対応のMIDIファイルはどこで入手できますか？

A 全国のコンピュータショップや楽器店で品質の高いMIDIファイルをお求めいただけます。

Q 外部のMIDI機器にはどのように接続すればよいですか？

A 次の2つの方法があります。

- 1) WAVEFORCEカードのジョイスティック端子に別売のMDC-01ケーブルを接続します。
- 2) コンピュータにシリアルドライバをインストールし、シリアルポートにシリアルケーブルを接続します。

Q WF192 XGのXG音源に採用されているAWM2とは何ですか？

A AWM(Advanced Wave Memory)は、サンプル波形をシンセサイザーやトーンジェネレータで効果的に利用するために開発されたヤマハのオリジナルの音源方式です。すべてのAWMボイスの基本はサンプル波形(実在する楽器、オールドシンセサイザーのサウンド、電子的に作られたサウンドなどの波形をサンプリングしたもの)ですが、AWMシステムには基本波形に対してかけられるエンベロープジェネレータ、フィルタ、モジュレーションその他のパラメータが広範囲に用意されています。さらに、最大4つのエレメントを1つのボイスに割り当てることができ、各々のエレメントは基本波形の設定とパラメータの編集が可能です。AWMの強みはその高い音質(16ビット、44.1kHzのサンプル)もさることながら、サンプル音声を自由に編集・制御できる点にあります。AWMではさまざまなドラムサウンドやパーカッションサウンドで構成されるドラムボイスを作成することもでき、サウンドごとに音量・音程・音色に関するパラメータを個別に設定し、キーボード(C-2～G8)に自由に割り当てることができます。WF192 XGには(DLSを装備した)サンプリング機能が搭載されていますから、ライン入力やマイク入力を使った外部ソースからの音声をサンプリングできます。サンプリングした音声(波形)はAWMボイスとして活用できますから、まったく新しいAWMボイスを無限に作成できることになります。なお、DLS用のドライバソフトウェアはWAVEFORCEのWebサイト(<http://www.yamaha-is.co.jp>)で入手できる予定です。

Q XGファイルの再生中にエフェクトが効かないことがあるのはなぜですか？

A まずは、そのXGファイルが適切にプログラムされたものであるか確認してください。ヤマハから発売されているXGファイルはすべて正しくプログラムされています。次に“ヤマハ DS-XG 設定”コントロールパネルでReverb、Chorus、Variationの各エフェクトが有効になっているか確認してください。

Q WF192 XGを使って作成したMIDIファイルは、友人のGM対応シンセサイザーやサウンドカードを使って再生できますか？

A できます。ただし、MIDIファイルをXGの機能を使って作成した場合には、作成時と同等の再生ができないこともあります。XG音源にはGM対応の一般的なシンセサイザーや音源モジュールよりも豊富なエフェクトや制御機能が用意されており、XG独自の機能を使っている場合にはご友人のGM対応シンセサイザー側では対応できないためです。

Q XGボイスの編集や保存はどのように行えばよいのですか？

A 主に2つの方法があります。1つめは、XGworks liteをお使いいただくことです。2つめはXGのホームページ(<http://www.yamaha.co.jp/xg/>)や音源(サウンドカード)のMIDIデータフォーマットなどから、XGのシステムエクスクルーシブについてできるだけ多くを学ぶようにすることです。

Q Windows環境でXGファイルをチェックするにはどうすればよいですか？

A 簡単な方法としてはメディアプレーヤーが利用できますが、メディアプレーヤーのMIDIファイル再生機能は最良のものではないため、XGworks liteを使うとよいでしょう。このソフトウェアはXGファイルを扱うのに最適です。ネット上にはXGファイルの優秀なプログラムは数多くいらっしゃいます。ただし、覚えておいていただきたいことは、良質のXGファイルはヤマハが定義したXG仕様完全に準拠した形で巧みにプログラムされたもので、ヤマハのWebサイトやヤマハ製品の販売店でお求めいただけるXGファイル以外のものについては、ヤマハはその内容について一切の保証は致しかねるということです。

Q XG仕様の概要などは入手できますか？

A XGのホームページ(<http://www.yamaha.co.jp/xg/>)をご覧ください。

資料

XG ノーマルボイスリスト

バンクセレクト MSB=000, LSB=バンクナンバー

Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element	Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element	Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element	Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element				
Piano	1	0	GrandPno	1	Organ	17	0	DrawOrgn	1	Bass	33	0	Aco.Bass	1	Ensemble	49	0	Strings1	1				
	1	1	GmdPnoK	1		32	32	40	JazzRthm		2	3	3	S.Strngs		2							
	18	18	MelloGrP	1		33	33	45	VXUprght		2	8	4	SlowStr		1							
	40	40	PianoStr	2		34	34	18	FngrBass		1	24	8	ArcoStr		2							
	41	41	Dream	2		35	35	27	FingrDrk		2	35	35	60sStrng		2							
	2	0	BritePno	1		36	36	18	FlangeBa		2	40	40	Orchestr		2							
	1	1	BritPnoK	1		37	37	40	Ba&DstEG		2	42	42	Orchstr2		2							
	3	0	E.Grand	2		38	38	43	FngRSlap		2	44	44	TremOrch		2							
	1	1	ElGrPnoK	2		40	40	45	FngBass2		2	45	45	VeloStr		2							
	32	32	Det.CP80	2		64	64	65	ModAlem		2	50	0	Strings2		1							
	40	40	ElGrPno1	2		65	65	70sDrOr2	2		35	35	0	PickBass		2							
	41	41	ElGrPno2	2		66	66	CheezOrg	2		28	28	8	MutePkBa		1							
	4	0	HnkyTonk	2		67	67	DrawOrg3	2		36	0	40	Fretless		1							
	1	1	HnkyTnkK	2		18	0	PercOrgn	1		32	32	41	Fretles2		2							
	5	0	E.Piano1	2		24	24	70sPcOr1	2		33	33	40	Fretles3		2							
	1	1	El.Pno1K	1		32	32	DetPrcOr	2		34	34	64	Fretles4		2							
	18	18	MelloEP1	2		33	33	LiteOrg	2		96	96	65	SynFretl		2							
	32	32	Chor.EP1	2		37	37	PercOrg2	2		97	97	27	Smooth		2							
	40	40	HardEl.P	2		19	0	RockOrgn	2		37	0	37	SlapBas1		1							
	45	45	VX.El.P1	2		64	64	RotaryOr	2		27	27	64	RezoSlap		2							
	64	64	60sEl.P	1		65	65	SloRotar	2		32	32	65	PunchThm		2							
	6	0	E.Piano2	2		66	66	FstRotar	2		38	0	43	SlapBas2		1							
	1	1	El.Pno2K	1		20	0	ChrchOrg	2		43	43	43	VeloSlap		2							
	32	32	Chor.EP2	2		32	32	CynOrg3	2		39	0	0	SynBass1		1							
	33	33	DX.Hard	2		35	35	ChurOrg2	2		18	18	20	SynBa1DK		1							
	34	34	DX.Legend	2		40	40	NotreDam	2		20	20	18	FastResB		1							
	40	40	DX.Phase	2		64	64	OrgFlute	2		24	24	35	Clv.Bass		2							
	41	41	DX+Analg	2		65	65	TrmOrgFl	2		35	35	40	TeknoBa		2							
	42	42	DXKotoEP	2		40	40	PuffOrg	2		64	64	64	Oscar		2							
	45	45	VX.El.P2	2		22	0	Accordlt	2		65	65	64	SqrBass		1							
	7	0	Harpsi.	1		32	32	Accordlt	2		66	66	96	RubberBa		2							
	1	1	Harpsi.K	1		23	0	Harmnica	1		96	96	40	Hammer		2							
	25	25	Harpsi.2	2		32	32	Harmo2	2		40	0	6	MelloSB1		1							
	35	35	Harpsi.3	2		24	0	TangoAccd	2		12	12	18	Seq.Bass		2							
	8	0	Clavi.	2		64	64	TngoAccd2	2		19	19	18	ClkSynBa		1							
	1	1	Clavi.K	1		25	25	NylonGt1	1		32	32	32	SynBa2DK		2							
	27	27	ClaviWah	2		43	43	NylonGt2	2		41	41	40	ModulrBa		2							
	64	64	PulseClv	1		96	96	VelGtHrm	1		40	40	41	DX.Bass		2							
	65	65	PierceCl	2		26	0	Ukulele	1		64	64	64	X.WireBa		2							
	Chromatic Percussion	9	0	Celesta		1	Guitar	25	0		NylonGtr	1	Strings	41		0	Violin	1	Brass	57	0	Trumpet	1
	10	0	Glocken	1		16	16	NylonGt2	2		25	25	8	SlowVln		1	16	16		Trumpet2	1		
	11	0	MusicBox	2		43	43	VelGtHrm	1		43	43	0	Viola		1	17	17		BriteTrp	2		
	64	64	Orgel	2		96	96	Ukulele	1		41	41	0	Cello		1	32	32		WarmTrp	2		
	12	0	Vibes	1		26	0	SteelGtr	1		40	40	44	Contrabs		1	58	0		Trombone	1		
	1	1	VibesK	1		16	16	SteelGt2	1		41	41	45	0		Trem.Str	1	18		18	Trmbone2	2	
45	45	HardVibe	2	35	35	12StrGtr	2	27	0	8	SlowTrStr	1	59	0	Tuba	1							
13	0	Marimba	1	40	40	Nyln&Stl	2	18	18	40	Susp.Str	2	16	16	Tuba2	1							
1	1	MarimbaK	1	41	41	Stl&Body	2	96	96	46	0	Pizz.Str	1	60	0	Mute.Trp	1						
64	64	SineMrmb	2	27	0	Mandolin	1	18	18	47	0	Harp	1	61	0	Fr.Horn	2						
97	97	Balafon2	2	28	0	JazzGtr	2	32	32	40	40	40	32	32	FrHrSolo	1							
98	98	LogDrum	2	41	41	MelloGtr	1	41	41	44	44	37	37	37	FrHorn2	1							
14	0	Xylophon	1	96	96	JazzAmp	2	28	0	45	0	0	0	0	HornOrch	2							
15	0	TubulBel	1	32	32	ChorusGt	2	18	18	8	8	35	35	35	BrasSect	1							
96	96	ChrchBel	2	29	0	CleanGtr	1	32	32	40	40	40	40	40	BrssSec2	2							
97	97	Carillon	2	40	40	Mute.Gtr	1	41	41	46	46	40	40	40	HiBrass	2							
16	0	Dulcimer	1	41	41	FunkGtr1	2	43	43	47	47	42	42	42	MelloBrs	2							
35	35	Dulcimer2	2	29	0	FunkGtr2	2	45	45	40	40	63	0	0	SynBras1	2							
96	96	Cimbalom	2	30	0	JazzMan	1	43	43	48	0	48	0	12	12	QuackBr	2						
97	97	Santur	2	31	0	Gt.Pinch	2	40	40	48	0	48	0	20	20	RezSynBr	2						
				32	0	Dist.Gtr	1	41	41					24	24	PolyBrss	2						
				33	0	FeedbkGt	2	41	41					27	27	SynBras3	2						
				34	0	FeedbkGt2	2	65	65					32	32	JumpBrss	2						
				35	0	GtrHarmo	1	66	66					45	45	AnaVelBr	2						
				36	0	GtFeedbk	1							64	64	AnaBrss1	2						
				37	0	GtrHmo2	1							18	18	SynBras2	1						
				38	0									40	40	SoftBrs	2						
				39	0									18	18	SynBras4	2						
				40	0									41	41	ChorBrss	2						
				41	0									45	45	VelBras2	2						
				42	0									64	64	AnaBras2	2						
				43	0																		
				44	0																		
				45	0																		
				46	0																		
				47	0																		
				48	0																		
				49	0																		
				50	0																		
				51	0																		
				52	0																		
				53	0																		
				54	0																		
				55	0																		
				56	0																		
				57	0																		
				58	0																		
				59	0																		
				60	0																		
				61	0																		
				62	0																		
				63	0																		
				64	0																		

Bank 0:(GM)

Bank 1:Key Scale Panning

Bank 3:Stereo

Bank 6:Single

Bank 8:Slow

Bank 12:Fast Decay

Bank 14:Double Attack

Bank 16:Bright

Bank 17:Bright

Bank 18:Dark

Bank 19:Dark

Bank 20:Resonant

Bank 24:Attack

Bank 25:Release

Bank 27:Reso Sweep

Bank 28:Muted

Bank 32:Detune 1

Bank 33:Detune 2

Bank 34:Detune 3

Bank 35:Octave 1

Bank 36:Octave 2

Bank 37:5th 1

Bank 38:5th 2

Bank 39:Blend

Bank 40:Tutti

Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element
Reed	65	0	SprnoSax	1
	66	0	Alto Sax	1
	40		Sax Sect	2
	43		HypAlto	2
	67	0	TenorSax	2
	40		BrthTnSx	2
	41		SoftTenn	2
	64		TnrSax 2	1
	68	0	Bari.Sax	1
	69	0	Oboe	2
	70	0	Eng.Horn	1
	71	0	Bassoon	1
72	0	Clarinet	1	
Pipe	73	0	Piccolo	1
	74	0	Flute	1
	75	0	Recorder	1
	76	0	PanFlute	1
	77	0	Bottle	2
	78	0	Shakhchi	2
	79	0	Whistle	1
	80	0	Ocarina	1
Synth Lead	81	0	SquareLd	2
	6		Square 2	1
	8		LMSquare	2
	18		Hollow	1
	19		Shmoog	2
	64		Mellow	2
	65		SoloSine	2
	66		SineLead	1
	82	0	Saw.Lead	2
	6		Saw 2	1
	8		ThickSaw	2
	18		DynaSaw	1
	19		DigiSaw	2
	20		Big Lead	2
	24		HeavySyn	2
	25		WaspySyn	2
	40		PulseSaw	2
	41		Dr. Lead	2
	45		VelLead	2
	96		Seq Ana	2
	83	0	CaliopLd	2
	65		Pure Pad	2
	84	0	Chiff Ld	2
	64		Rubby	2
85	0	CharanLd	2	
64		DistLead	2	
65		WireLead	2	
86	0	Voice Ld	2	
24		SynthAah	2	
64		VoxLead	2	
87	0	Fifth Ld	2	
35		Big Five	2	
88	0	Bass &Ld	2	
16		Big&Low	2	
64		Fat&Prky	2	
65		SoftWurl	2	
Synth Pad	89	0	NewAgePd	2
	64		Fantasy2	2
	90	0	Warm Pad	2
	16		ThickPad	2
	17		Soft Pad	2
	18		SinePad	2
	64		Horn Pad	2
	65		RotarStr	2
	91	0	PolySyPd	2
	64		PolyPd80	2
	65		ClickPad	2
	66		Ana Pad	2
	67		SquarPad	2

Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element	
Synth Pad	92	0	ChoirPad	2	
	64		Heaven2	2	
	66		Itopia	2	
	67		CC Pad	2	
	93	0	BowedPad	2	
	64		Glacier	2	
	65		GlassPad	2	
	94	0	MetalPad	2	
	64		Tine Pad	2	
	65		Pan Pad	2	
	95	0	Halo Pad	2	
	96	0	SweepPad	2	
	20		Shwimmer	2	
	27		Converge	2	
	64		PolarPad	2	
	66		Celstial	2	
	Synth Effects	97	0	Rain	2
		45		ClaviPad	2
		64		HrmoRain	2
		65		AfrcnWnd	2
		66		Caribbean	2
		98	0	SoundTrk	2
27			Prologue	2	
64			Ancestrl	2	
99		0	Crystal	2	
12			SynDrCmp	2	
14			Popcorn	2	
18			TinyBell	2	
35			RndGlock	2	
40			GlockChi	2	
41			ClearBel	2	
42			ChorBell	2	
64			SynMalet	1	
65			StCryst	2	
66			LoudGlok	2	
67			XmasBell	2	
68			VibeBell	2	
69			DigiBell	2	
70		AirBells	2		
71		BellHarp	2		
72		Gamelmba	2		
100	0	Atmosphr	2		
18		WarmAtms	2		
19		HollwRls	2		
40		NylonEP	2		
64		NylnHarp	2		
65		Harp Vox	2		
66		AtmosPad	2		
67		Planet	2		
101	0	Bright	2		
64		FantaBel	2		
96		Smokey	2		
102	0	Goblins	2		
64		GobSyn	2		
65		50sSciFi	2		
66		Ring Pad	2		
67		Ritual	2		
68		ToHeaven	2		
70		Night	2		
71		Glisten	2		
96		BelChoir	2		
103	0	Echoes	2		
8		EchoPad2	2		
14		Echo Pan	2		
64		EchoBell	2		
65		Big Pan	2		
66		SynPiano	2		
67		Creation	2		
68		Stardust	2		
69		Reso Pan	2		
104	0	Sci-Fi	2		
64		Starz	2		

Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element
Ethnic	105	0	Sitar	1
	32		DetSitar	2
	35		Sitar 2	2
	96		Tambra	2
	97		Tamboura	2
	106	0	Banjo	1
	28		MuteBnjo	1
	96		Rabab	2
	97		Gopicht	2
	98		Oud 2	2
	107	0	Shamisen	1
	108	0	Koto	1
	96		T. Koto	2
	97		Kancon	2
	109	0	Kalimba	1
	110	0	Bagpipe	2
	111	0	Fiddle	1
	112	0	Shanai	1
64		Shanai2	1	
96		Pungi	1	
97		Hichriki	2	
Percussive	113	0	TnkBell	2
	96		Bonang	2
	97		Gender	2
	98		Gamelan	2
	99		S.Gamlan	2
	100		Rama Cym	2
	101		AsianBel	2
	114	0	Agogo	2
	115	0	SteelDrm	2
	97		GlasPerc	2
	98		ThaiBell	2
	116	0	WoodBlok	1
	96		Castanet	1
	117	0	TaikoDrm	1
	96		Gr.Cassa	1
	118	0	MelodTom	2
	64		Mel Tom2	1
	65		Real Tom	2
66		Rock Tom	2	
119	0	Syn.Drum	1	
64		Ana Tom	1	
65		ElecPerc	2	
120	0	RevCymb1	1	
Sound Effects	121	0	FretNoiz	2
	122	0	BrthNoiz	2
	123	0	Seashore	2
	124	0	Tweet	2
	125	0	Telephone	1
	126	0	Helicopt	1
	127	0	Applause	1
	128	0	Gunshot	1

SFXボイス

バンクセレクト
MSB=064, LSB=000

Program #	MSB=064 LSB=000	Element	Program #	MSB=064 LSB=000	Element
1	CuttingNz	1	65	Tel.Dial	1
2	CttingNz2	2	66	DoorSqek	1
3			67	Door Slam	1
4			68	Scratch	1
5	Str Slap	1	69	Scratch 2	2
6			70	WindChm	1
7			71	Telphon2	1
8			72		
9			73		
10			74		
11			75		
12			76		
13			77		
14			78		
15			79		
16			80		
17	FLKClk	1	81	CarEngin	1
18			82	Car Stop	1
19			83	Car Pass	1
20			84	CarCrash	1
21			85	Siren	2
22			86	Train	1
23			87	Jetplane	2
24			88	Starship	2
25			89	Burst	2
26			90	Coaster	2
27			91	SbMarine	2
28			92		
29			93		
30			94		
31			95		
32			96		
33	Rain	1	97	Laughing	1
34	Thunder	1	98	Stream	1
35	Wind	1	99	Punch	1
36	Stream	2	100	Heart	1
37	Bubble	2	101	FootStep	1
38	Feed	2	102		
39			103		
40			104		
41			105		
42			106		
43			107		
44			108		
45			109		
46			110		
47			111		
48			112		
49	Dog	1	113	MchinGun	1
50	Horse	1	114	LaserGun	2
51	Bird 2	1	115	Xplosion	2
52			116	FireWork	2
53			117		
54			118		
55	Ghost	2	119		
56	Maou	2	120		
57			121		
58			122		
59			123		
60			124		
61			125		
62			126		
63			127		
64			128		

音は鳴りません

S-VAボイスリスト

バンクセレクト MSB=33, LSB=0

Program #	Voice Name	推奨音域
1	Mad Tube	C1 ~ B4
2	VintgLd	B-1 ~ C6
3	SpaceZoo	***
4	GuitHero	G0 ~ C5
5	StoneHng	F0 ~ G6
6	Whizzer	G#0 ~ F#5
7	SimpleBa	C0 ~ C6
8	ClavBass	C0 ~ E3
9	SuperBas	C0 ~ F#3
10	New Slap	C0 ~ D5
11	RockPigs	C0 ~ E4
12	Igneous	C0 ~ C5
13	50 / 50	C0 ~ F5
14	Cybastrg	C-1 ~ C6
15	Wynth	A-1 ~ G5
16	BuzzSaw	E-1 ~ C6
17	ZubZub	B-1 ~ C6
18	Blue	G0 ~ D3
19	OscilLead	C0 ~ G5
20	SqrLead	D#0 ~ C6
21	Bigger	C-1 ~ C6
22	AnaSquid	G-1 ~ C6
23	SharpSyn	G0 ~ C6
24	AnaWave	C0 ~ E4
25	AnaWurl	C0 ~ C6
26	Babalog	C0 ~ C6
27	FngerBass	B-1 ~ C4
28	Upright	B-1 ~ C4
29	Fnground	A-1 ~ C4
30	Birdland	A-1 ~ C4
31	FlageoBs	G0 ~ C4
32	DampBass	G-1 ~ C3
33	Fretles!	E-1 ~ C4
34	Frtles!2	B-1 ~ C4
35	ThumBass	C0 ~ C3
36	RockBass	G-1 ~ C4
37	SmooBass	B-1 ~ A#3
38	WarmBass	B-1 ~ C4
39	YamaBass	A-1 ~ C4
40	Box Bass	C0 ~ C4
41	BassCab	B-1 ~ G#4
42	FruitBas	C0 ~ C4
43	AcidBas!	B-1 ~ C5
44	SqrBass!	B-1 ~ G4
45	PulsClav	A-1 ~ G5
46	MogueBas	B-1 ~ C#7
47	BoppaBas	B-1 ~ C4
48	BuzzrBas	D0 ~ E4
49	MuteHrBs	C0 ~ C5
50	TekBass	B-1 ~ C4
51	TranzBas	C0 ~ F#4
52	Chamlion	C0 ~ B4
53	ParaSyn	A-1 ~ C4
54	SteamBas	C0 ~ C#7
55	BooBass	B-1 ~ C5
56	WhelkBas	E-1 ~ C#5
57	AttackSyn	G0 ~ B4
58	Q.Klav	A-1 ~ C#4
59	Sitar!	G0 ~ E4
60	India	F#0 ~ C6
61	YamSteel	A2 ~ C6
62	StungSt	F#0 ~ B5
63	Mu	***
64	Waterphn	***

バンクセレクト MSB=33, LSB=1

Program #	Voice Name	推奨音域
1	Vento	C0 ~ C6
2	Floboe	C0 ~ C6
3	Sintax	F0 ~ G5
4	Eastern	E0 ~ C6
5	Trumpet!	C0 ~ C6
6	SoprSax!	C0 ~ C6
7	LiteAlto	E0 ~ C6
8	Trmbone!	C0 ~ C6
9	BtlFlute	C0 ~ C6
10	Air Sax	G0 ~ C6
11	TenrSax!	C0 ~ C6
12	Coca	C1 ~ C6
13	JetLpBow	A-1 ~ C6
14	Viol Inn	C0 ~ C6
15	MuteCone	G0 ~ C6
16	BrethBow	B-1 ~ C6
17	Trumprt!2	C0 ~ C6
18	FluglHr!	C0 ~ C6
19	Cornet	C0 ~ C6
20	JzTrump	F#2 ~ C6
21	JzTrump2	G#1 ~ C6
22	Flumpet	D0 ~ C6
23	WXTrumprt	C0 ~ C6
24	MuteTp!	E0 ~ C6
25	MuteTp!2	C0 ~ C6
26	Meiwbone	C0 ~ C6
27	NerzoBr	E0 ~ C6
28	Horn!	B-1 ~ C6
29	Horn!2	C0 ~ C6
30	NuHorne	B-1 ~ C6
31	WX Horn	B-1 ~ C6
32	Tuba!	C0 ~ C6
33	NuViolin	C0 ~ C6
34	C Violin	C0 ~ C6
35	BrtVioln	C0 ~ C6
36	MuteViol	C0 ~ C6
37	BrtViola	C0 ~ C6
38	ViolOutt	C0 ~ C6
39	Cello!	C0 ~ C5
40	Eleanor	C0 ~ C5
41	Nu Cello	B-1 ~ C6
42	Contrair	A-1 ~ C5
43	DoublBow	A-1 ~ C5
44	Piccolo!	C0 ~ C7
45	Piccol!2	C0 ~ C7
46	BowPiccol	C0 ~ G6
47	C Flute	C0 ~ C6
48	C Flute2	C0 ~ C6
49	JazFlute	B-1 ~ C6
50	OakFlute	E0 ~ C6
51	BtlFlut2	C0 ~ C6
52	RzdeFlt	E0 ~ C6
53	Flutuen	G1 ~ C6
54	Nz Flute	C0 ~ C6
55	WX Shaku	C1 ~ C6
56	Pan Pipe	E0 ~ G5
57	PanPiccol	C0 ~ G6
58	Bamboo	C0 ~ C6
59	Andean	C0 ~ C6
60	Flurinet	F0 ~ C6
61	SoftReed	C0 ~ C6
62	Flurmod	F0 ~ B5
63	Jhopali	G0 ~ C5
64	Baroquen	C0 ~ C6

Program #	Voice Name	推奨音域
65	DinoPerc	***
66	Formula	***
67	Jurassic	***
68	Devil	***
69	SpcHorse	***
70	Jason	***
71	Suedhead	F-1 ~ C6
72	Spanish	F-1 ~ E4
73	JazzGtr!	B-1 ~ A4
74	JazzyGtr	A-1 ~ C6
75	L7 Pluck	B-1 ~ E4
76	WetPluck	B-1 ~ E4
77	Comp Gtr	B-1 ~ A4
78	FunkyGtr	B-1 ~ D5
79	Thin Gtr	B-1 ~ G#5
80	Carlos	B-1 ~ G4
81	Destiny	C0 ~ C5
82	Gonzo	B-1 ~ A5
83	Grunge	C0 ~ B6
84	Ossyncro	B-1 ~ G5
85	Talk Box	F#0 ~ E7
86	SyncLed	B-1 ~ E6
87	Old Mini	A-1 ~ A5
88	Fat Mini	G-1 ~ A5
89	Parlopho	B-1 ~ C5
90	SimpleSy	B-1 ~ E5
91	Choronic	C0 ~ G5
92	SlitMinu	F0 ~ E6
93	SynHarmo	B-1 ~ G6
94	Flaggoot	C0 ~ D4
95	SynSkex	C0 ~ A#5
96	ResoSqr	A-1 ~ D5
97	WurlLd	A-1 ~ A5
98	FlatLead	G#1 ~ G5
99	PhilTur	B-1 ~ C6
100	ChalPuls	B-1 ~ C6
101	Pluck Ld	B-1 ~ C6
102	Brassy	B-1 ~ C6
103	AcoSynLd	A-1 ~ C6
104	Moby	G-1 ~ F5
105	Digitn	C0 ~ C6
106	LyricOff	B-1 ~ C6
107	Rezzawi	B-1 ~ G5
108	Macro	B-1 ~ C6
109	Claribo	G#-1 ~ G5
110	Binaphon	C0 ~ C6
111	MokoPipe	C0 ~ C6
112	AliBaba	B-1 ~ C6
113	Persinet	B-1 ~ G5
114	PicoPipe	Ab0 ~ C6
115	Gertrude	C0 ~ C6
116	Xynth	G-1 ~ C6
117	Duality	G-1 ~ C6
118	AltKwek	G#1 ~ C7
119	Softblow	C0 ~ C6
120	AlbaPipe	C0 ~ C6
121	Electrum	C0 ~ C6
122	Edgeopho	B-1 ~ F5
123	BassClal	C0 ~ C6
124	WX Clari	C1 ~ C6
125	WX Oboe	C0 ~ B5
126	WX J Gtr	C0 ~ A4
127	Shakuha!	C1 ~ C6
128	LipClari	F-1 ~ C6

Program #	Voice Name	推奨音域
65	SquealAT	C0 ~ C6
66	NuSopSax	C0 ~ G5
67	CvSopSax	A-1 ~ C6
68	SoprPipe	F0 ~ C6
69	LiteSopr	E0 ~ C6
70	AnaSopr	F0 ~ C6
71	NuAltSax	C0 ~ C5
72	SweetAlt	F#0 ~ E5
73	AltoSax!	E0 ~ C6
74	HarpAlto	G0 ~ C6
75	HarpAlt2	G0 ~ C6
76	GlassAlt	C0 ~ C6
77	AcidSax	C0 ~ C6
78	WackSax	G#0 ~ E5
79	NuTenrSx	D0 ~ E5
80	MildTenr	C0 ~ C6
81	Jazz Sax	A#0 ~ E5
82	TenorSub	A#0 ~ A5
83	BellMike	C0 ~ C5
84	GlaxTenr	G0 ~ E5
85	FnkyTenr	C0 ~ G5
86	OldTenor	C0 ~ A5
87	BrtTenor	C0 ~ C6
88	Barisax!	C0 ~ C5
89	VoxoSaxo	C0 ~ C5
90	Oboe!	F0 ~ C6
91	Oboe!2	C0 ~ C6
92	Noboe	C0 ~ G5
93	OboeWhi	G1 ~ G6
94	Db!Reedy	C0 ~ A5
95	TripleRd	C0 ~ C6
96	EngHorn!	C0 ~ C6
97	Loboe	C0 ~ C6
98	Bassoon!	C0 ~ C5
99	Clarint!	A0 ~ C6
100	LitePipe	C0 ~ C6
101	HyperCla	C0 ~ C6
102	Clarint2	F0 ~ C6
103	IslePipe	C1 ~ C5
104	Chanter	D1 ~ C6
105	ThaiReed	C0 ~ C5
106	Recordr!	C0 ~ A5
107	Claricrd	C0 ~ C5
108	SoftPipe	G0 ~ C5
109	BowdSaw	C0 ~ C5
110	Ocarina!	F0 ~ C7
111	Lonely	C#2 ~ E6
112	Ophelia	C0 ~ C6
113	Maysbe?	D#0 ~ A5
114	MizuHorn	C0 ~ C6
115	PicoStrg	G#0 ~ C5
116	Sylophon	C0 ~ C5
117	BowLead	C0 ~ C6
118	Squeeze	C0 ~ C6
119	MouthKey	C0 ~ C6
120	AmpdHarp	C0 ~ C6
121	CromHarp	A-1 ~ C6
122	WahUpHp	B-1 ~ C6
123	YamaBotl	A#-1 ~ C6
124	Blowsoop	G-1 ~ C5
125	Brappo	C0 ~ C5
126	Crumbon	E0 ~ G5
127	Klarina	E0 ~ B5
128	ReedWin	E0 ~ C6

S-VAボイスリスト (SONDIUS-XGボイスリスト)

バンクセレクト MSB=81、97 LSB=バンクナンバー

Instrument Group	Program#	Bank 112	Bank 113	Bank 114	Bank 115	Bank 116	Bank 117	Bank 118	Bank 119
Organ	22	Squeeze							
	23	MouthKey	AmpdHarp	CromHarp					
Guitar	25	Spanish							
	27	JazzGtr!	Carlos	Destiny					
	28	L7 Pluck	WetPluck						
Bass	33	Upright							
	34	Fnground	Birdland						
	35	FlageoBs	DampBass						
	36	Fretles!	Frtles!2						
	37	New Slap	ThumBass						
	39	AcidBas!	SqrBass!						
	40	PulsClav	MogueBas						
Strings	41	NuViolin	Viol Inn	C Violin	BrVioln	MuteViol			
	42	BrViolia	ViolOutt						
	43	Cello!	Eleanor	Nu Cello					
	44	Contrair	DoublBow						
Brass	57	Trumpet!	Trumpt!2	FluglHr!	Cornet				
	58	Trmbone!	Melwbone						
	59	Tuba!							
	60	MuteTp!	MuteTp!2						
	61	Horn!	Horn!2						
Reed	65	SoprSax!	CvopSax	SoprPipe	LiteSopr				
	66	AltoSax!	SweetAlt	LiteAlto	HarpAlto	HarpAlt2	GlassAlt		
	67	TenrSax!	MildTenr	Jazz Sax	TenorSub	BellMike	GlasTenr	FnkyTenr	OldTenor
	68	BariSax!	VoxoSaxo						
	69	Oboe!	Oboe!2	DblReedy	TripleRd				
	70	EngHorn!	Loboe						
	71	Bassoon!	Flurinet						
Pipe	72	Clarint!	LitePipe	HyperCla	BassCla!				
	73	Piccolo!	Piccoll!2	BowPicol					
	74	C Flute	C Flute2	JazFlute	OakFlute				
	75	Recordr!	Claricrd	SoftPipe					
	76	Pan Pipe	PanPicol						
	77	YamaBot!	Bamboo	Andean	BtlFlute	BtlFlut2			
	78	Shakuha!							
	79	BowedSaw							
Synth Lead	80	Ocarina!							
	81	50 / 50	ChalPuls	PluckLd					
	82	Brassy	AcoSynLd	VintgLd					
	83	Maysbe?	Air Sax	Baroquen	LipClari				
	84	Grunge	Ossyncro	Talk Box					
	85	MizuHorn	Floboe						
Ethnic	86	SoftReed	BrethBow						
	88	Chamlion	Old Mini						
	105	Sitar!	India						
Percussive	110	Chanter	ThaiReed						
	111	JetLpBow							
	115	YamSteel							

* Bank Select MSB=81のとき、空欄の部分には、Bank112と同じ音色が入ります。

* Bank Select MSB=97のとき、空欄の部分には、XGノーマルボイスのバンク1の音色が入ります。

バンクセレクト MSB=81 LSB=バンクナンバー

Instrument Group	Program#	Bank 112	Bank 113	Bank 114	Bank 115	Bank 116	Bank 117	Bank 118	Bank 119
Synth Effects	97	Mad Tube							
	98	StoneHng							
	99	Mu							
	100	Moby							
	101	Igneous							
	102	SquealAT							
Sound Effects	121	Jurassic							
	122	Formula							
	123	Waterphn							
	124	Devil							
	125	SpchHorse							
	126	DinoPerc							
	127	SpaceZoo							
	128	Jason							

* 空欄の部分には、Bank 112と同じ音色が入ります。

* MSBが97では、上記の表のボイスは含まれません。

XG ドラムボイスリスト

バンクセレクト MSB=バンクナンバー、LSB=000

Bank	127				127	127	127	127	127	127	127	126	126	
Program #	1				2	9	17	25	26	33	41	49	1	2
Note#	Note	Key off	Alternate assign	Standard Kit	Standard2 Kit	Room Kit	Rock Kit	Electro Kit	Analog Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Classic Kit	SFX 1	SFX 2
13	C#	-1	3	Surdo Mute										
14	D	-1	3	Surdo Open										
15	D#	-1		Hi Q										
16	E	-1		Whip Slap										
17	F	-1	4	Scratch Push										
18	F#	-1	4	Scratch Pull										
19	G	-1		Finger Snap										
20	G#	-1		Click Noise										
21	A	-1		Metronome Click										
22	A#	-1		Metronome Bell										
23	B	-1		Sec Click L										
24	C	0		Sec Click H										
25	C#	0		Brush Tap										
26	D	0	O	Brush Swirl L										
27	D#	0		Brush Slap										
28	E	0	O	Brush Swirl H				Reverse Cymbal	Reverse Cymbal					
29	F	0	O	Snare Roll	Snare Roll 2									
30	F#	0		Castanet				Hi Q	Hi Q					
31	G	0		Snare L	Snare L 2		SD Rock M	Snare M	SD Rock H		Brush Slap L			
32	G#	0		Sticks										
33	A	0		Bass Drum L			Bass Drum M	Bass Drum H 4	Bass Drum M			Bass Drum L2		
34	A#	0		Open Rim Shot	Open Rim Shot 2									
35	B	0		Bass Drum M	Bass Drum M 2		Bass Drum H 3	BD Rock	BD Analog L			Gran Cassa		
36	C	1		Bass Drum H	Bass Drum H 2		BD Rock	BD Gate	BD Analog H	BD Jazz	BD Soft	Gran Cassa Mute	Guitar Cutting Noise	Dial Tone
37	C#	1		Side Stick					Analog Side Stick				Guitar Cutting Noise 2	Door Creaking
38	D	1		Snare M	Snare M 2	SD Room L	SD Rock	SD Rock L	Analog Snare L		Brush Slap M	Marching Sn M		Door Slam
39	D#	1		Hand Clap									String Slap	Scratch
40	E	1		Snare H	Snare H 2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Rock H	Analog Snare H		Brush Tap H	Marching Sn H		Scratch 2
41	F	1		Floor Tom L		Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1		Windchime
42	F#	1	1	Hi-Hat Closed					Analog HH Closed 1					Telephone Ring2
43	G	1		Floor Tom H		Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2		
44	G#	1	1	Hi-Hat Pedal					Analog HH Closed 2					
45	A	1		Low Tom		Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3		
46	A#	1	1	Hi-Hat Open					Analog HH Open					
47	B	1		Mid Tom L		Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4		
48	C	2		Mid Tom H		Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5		
49	C#	2		Crash Cymbal 1					Analog Cymbal				Hand Cym.Open L	
50	D	2		High Tom		Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6		
51	D#	2		Ride Cymbal 1									Hand Cym.Closed L	
52	E	2		Chinese Cymbal									FL.Key Click	Engine Start
53	F	2		Ride Cymbal Cup										Tire Screech
54	F#	2		Tambourine										Car Passing
55	G	2		Splash Cymbal										Crash
56	G#	2		Cowbell					Analog Cowbell					Siren
57	A	2		Crash Cymbal 2								Hand Cym.Open H		Train
58	A#	2		Vibraslap										Jetplane
59	B	2		Ride Cymbal 2								Hand Cym.Closed H		Starship
60	C	3		Bongo H										Burst Noise
61	C#	3		Bongo L										Coaster
62	D	3		Conga H Mute					Analog Conga H					SbMarine
63	D#	3		Conga H Open					Analog Conga M					
64	E	3		Conga L					Analog Conga L					
65	F	3		Timbale H										
66	F#	3		Timbale L										
67	G	3		Agogo H										
68	G#	3		Agogo L										
69	A	3		Cabasa									Rain	Laughing
70	A#	3		Maracas					Analog Maracas				Thunder	Screaming
71	B	3	O	Samba Whistle H									Wind	Punch
72	C	4	O	Samba Whistle L									Stream	Heartbeat
73	C#	4		Guiro Short									Bubble	Footsteps
74	D	4	O	Guiro Long									Feed	
75	D#	4		Claves					Analog Claves					
76	E	4		Wood Block H										
77	F	4		Wood Block L										
78	F#	4		Cuica Mute				Scratch Push	Scratch Push					
79	G	4		Cuica Open				Scratch Pull	Scratch Pull					
80	G#	4	2	Triangle Mute										
81	A	4	2	Triangle Open										
82	A#	4		Shaker										
83	B	4		Jingle Bell										
84	C	5		Bell Tree									Dog	Machine Gun
85	C#	5											Horse Gallop	Laser Gun
86	D	5											Bird 2	Explosion
87	D#	5												FireWork
88	E	5												
89	F	5												
90	F#	5											Ghost	
91	G	5											Maou	

： Standard Kitと同じ

： 音は鳴りません

Alternate assign (オルタネートアサイン)とは、同じグループ内の音が同時に鳴らないようにするグループ設定の機能です。
たとえばグループ1の場合、クローズハイハットとオープンハイハットは同時には鳴りません。

TG300B ノーマルボイスリスト

バンクセレクト MSB=バンクナンバー、LSB=000

Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element	Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element	Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element	Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element						
Piano	1	0	GrandPno	1	Organ	17	0	DrawOrgn	1	Guitar	29	0	Mute.Gtr	1	Strings	41	0	Violin	1						
		8	GmrdPnoK	1			1	70sDrOr1	2			8	FunkGtr1	2			8	SlowVln	1						
		16	MelloGrP	1			8	DetDrwOr	2			16	FunkGtr2	2			126	E-Organ4	2						
		126	A-Piano1	2			9	70sDrOr2	2			126	A-Bass	2			127	synecho1	2						
	127	a.piano1	1	16			60sDrOr1	2	127			synbass1	1	42			0	Viola	1						
	2	0	BritePno	1			17	60sDrOr2	2			30	0	Ovrdrive			1	126	E-Organ5	2	43	0	Cello	1	
		8	BritPnoK	1			18	60sDrOr3	2				126	Choir-1			1	127	rain	2					
		126	A-Piano2	2			24	CheezOrg	2				127	synbass2			1	126	E-Organ6	2					
		127	a.piano2	1			32	DrawOrg2	2				9	FeedbGt2			2	127	synboe	2					
	3	0	E.Grand	2			40	Organ Ba	1			31	0	Dist.Gtr			1	44	0	Contrabs	1	45	0	Trem.Str	1
		1	EIGrPno1	2			126	Slap-2	2				8	FeedbkGt			2		8	SlowTrStr	1				
		2	EIGrPno2	2			127	harpsi1	1				9	FeedbGt2			2		9	Susp Str	2				
		8	EIGrPnoK	2			18	0	PercOrgn				1	126			Choir-2		1	126	E-Organ7		2		
	4	0	HnkyTonk	2			1	70sPcOr1	2			32	0	GtrHarmo			1	46	0	Pizz.Str	1	47	0	Harp	1
		8	HnkyTrnkK	2			8	DetPrcOr	2				8	GtFeedbk			1		126	E-Organ9	2				
		126	A-Piano4	2			32	PercOrg2	2				126	Choir-3			2		127	synrdorg	2				
127		e.piano1	1	126	Slap-3	2	127	synbass4	1	127	newageppd		2												
5	0	E.Piano1	2	19	0	RockOrgn	2	33	0	Aco.Bass	1	48	0	Timpani	1	49	0	Strings1	1						
	8	Chor.EP1	2	8	RotaryOr	2	126		Choir-4	2	1		Slow Str	1											
	16	VX EI.P1	2	16	SloRotar	2	127		newageppd	2	8		Orchestr	2											
	24	60sEI.P	1	24	FstRotar	2	1		FngBass2	2	9		Orchstr2	2											
6	25	HardEI.P	2	126	Slap-4	2	34	0	FngrBass	1	50	0	Strings2	1	51	0	Syn.Str1	2							
	26	MelloEP1	2	127	harpsi2	2		1	FngBass2	2		1	70s Str	1											
	32	EI.Pno1K	1	20	0	ChrchOrg		2	126	Strngs-1		2	8	LegatoSt		2									
	126	A-Piano5	1	8	ChurOrg2	2		127	synharmo	2		9	Warm Str	2											
7	127	e.piano2	1	16	ChurOrg3	2	35	0	PickBass	1	52	0	Syn.Str2	2	53	0	S.SlWStr	2							
	0	E.Piano2	2	24	OrgFlute	2		8	MutePkBa	1		10	TremOrch	2											
	8	Chor.EP2	2	32	TrmOrgFl	2		126	Strngs-2	2		11	ChoirStr	2											
	16	VX EI.P2	2	126	Slap-5	2		127	bowed pd	2		16	S.Strngs	2											
8	24	DX Hard	1	127	clavi1	1	36	0	Fretless	1	53	8	S.Choir	2	54	0	VoiceOoh	1							
	32	EI.Pno2K	1	21	0	ReedOrgn		1	1	Fretles2		2	8	MelChoir		2									
	126	A-Piano6	1	126	Slap-6	2		3	Fretles3	2		9	Ch.Aahs2	2											
	127	e.piano3	1	127	clavi2	1		4	Fretles4	2		126	TP/TRB-5	2											
9	0	Harpsi.	2	22	0	Accordion	2	37	0	SlapBas1	1	54	126	TP/TRB-2	1	55	0	SynVoice	1						
	8	Harpsi.3	2	8	AccordIt	2	8		ResoSlap	2	8		SynVox2	2											
	16	Harpsi.K	1	126	Slap-7	2	126		Strngs-3	2	126		Sax-1	1											
	24	Harpsi.2	2	127	clavi3	1	127		strsect1	2	127		cello 1	1											
10	126	A-Piano7	1	23	0	Harmnica	1	38	0	SlapBas2	1	55	126	TP/TRB-3	1	56	0	Orch.Hit	2						
	127	e.piano4	1	1	Harmo 2	2	8		AcidBass	1	8		Impact	2											
	0	Clavi.	2	126	Slap-8	2	9		FastResB	1	16		LoFiRave	2											
	8	Clavi. K	1	127	celesta1	1	10		TeknoBa	2	126		Sax-2	1											
11	126	E-Piano1	2	24	0	TangoAcD	2	39	0	SynBass1	2	56	127	cello 2	1	57	0	Orch.Hit2	2						
	127	hnkytnk	2	126	Finger-1	1	1		SynBa1Dk	1	8		Impact	2											
	0	Celesta	1	127	celesta2	1	8		AcidBass	1	9		LoFiRave	2											
	126	E-Piano2	2	25	0	NylonGtr	1		9	FastResB	1		16	LoFiRave	2										
12	127	e.organ1	2	8	Ukulele	1	40	0	SynBass2	2	57	1	Orch.Hit2	2	58	0	Impact	2							
	0	Glocken	2	16	NylonGt3	2		1	ClkSynBa	2		8	Impact	2											
	126	E-Piano3	2	24	VelGtHrm	2		2	ModulrBa	2		9	LoFiRave	2											
	127	e.organ2	2	32	NylonGt2	2		3	Seq Bass	2		32	Ch.Aahs2	2											
13	0	MusicBox	2	40	LequintG	1	41	0	SynBass3	2	58	126	TP/TRB-6	2	59	0	Orch.Hit	2							
	126	A-Guitr1	1	126	Finger-2	2		8	DX Bass	2		126	TP/TRB-5	2											
	127	e.organ3	1	127	synbras1	2		9	X WireBa	2		127	violin 1	2											
	0	Vibes	1	26	0	SteelGtr		1	16	RubberBa		2	17	SynBa2Dk		1									
14	1	HardVibe	2	8	12StrGtr	2	42	0	SynBass4	2	59	126	TP/TRB-6	2	60	0	Orch.Hit	2							
	8	VibesK	1	9	Nlyn&Stl	2		8	DX Bass	2		126	TP/TRB-5	2											
	126	A-Guitr2	2	16	Mandolin	2		9	X WireBa	2		127	violin 1	2											
	127	e.organ4	1	32	SteelGt2	2		16	RubberBa	2		17	SynBa2Dk	1											
15	0	Marimba	1	126	Picked-1	1	43	0	SynBass5	2	60	126	TP/TRB-6	2	61	0	Orch.Hit	2							
	8	MarimbaK	1	127	synbras2	2		8	DX Bass	2		126	TP/TRB-5	2											
	17	Balafon2	2	27	0	Jazz Gtr		1	9	X WireBa		2	127	violin 2		1									
	24	Log Drum	2	1	MelloGtr	1		19	SmtH Ba 2	2		19	SynVox2	2											
16	126	A-Guitr3	2	8	PdtSteel	1	44	0	SynBass6	2	61	126	TP/TRB-6	2	62	0	Orch.Hit	2							
	127	pipeorg1	2	126	Picked-2	2		1	ClkSynBa	2		8	SynVox2	2											
	0	Xylophon	1	127	synbras3	2		2	ModulrBa	2		9	LoFiRave	2											
	126	E-Guitr1	2	28	0	CleanGtr		1	3	Seq Bass		2	16	LoFiRave		2									
17	127	pipeorg2	2	8	ChorusGt	2	45	0	SynBass7	2	62	126	TP/TRB-6	2	63	0	Orch.Hit	2							
	0	TubulBel	1	126	FretlsBs	1		1	ClkSynBa	2		8	SynVox2	2											
	8	ChrchBel	2	127	synbras4	2		2	ModulrBa	2		9	LoFiRave	2											
	9	Carillon	2	8	ChorusGt	2		3	Seq Bass	2		16	LoFiRave	2											
18	126	E-Guitr2	2	9	X WireBa	2	46	0	SynBass8	2	63	126	TP/TRB-6	2	64	0	Orch.Hit	2							
	127	pipeorg3	1	16	Mandolin	2		8	DX Bass	2		126	TP/TRB-5	2											
	0	Dulcimer	1	32	SteelGt2	2		9	X WireBa	2		127	violin 1	2											
	1	Dulcimer2	2	126	Picked-1	1		17	SynBa2Dk	1		18	MelloSB1	1											
19	8	Cimbalom	2	127	synbras2	2	47	0	SynBass9	2	64	126	TP/TRB-6	2	65	0	Orch.Hit	2							
	126	Slap-1	2	27	0	Jazz Gtr		1	1	ClkSynBa		2	8	SynVox2		2									
	127	acordion	2	1	MelloGtr	1		19	SmtH Ba 2	2		9	LoFiRave	2											
	0	Dulcimer	1	8	PdtSteel	1		126	E-Organ3	2		127	synfunny	1											

Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element	Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element	Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element	Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element																						
Brass	57	0	Trumpet	1	Synth Lead	81	0	SquareLd	2	Synth Effects	97	0	Rain	2	Percussive	113	0	TnkiBell	2																						
			Trumpet2	1				Square 2	1				1	HrmoRain				2	8	Bonang	2																				
			BriteTrp	2				Hollow	1				2	AfrcnWnd				2	9	Gender	2																				
			WarmTrp	2				Mellow	2				3	ClaviPad				2	10	Gamelan	2																				
			Sax-3	1				SoloSine	2				4	127				brssect2	2	11	S.Gamlan	2																			
	126	58	0	contrabs				1	5				Shmoog	2				1	SoundTrk	2	16	Rama Cym	2	127	114	0	Agogo	2													
	127			Trombone				1	6				LMSquare	2				0	Ancestrl	2	1	timpani	1																		
	1			Trmbone2				2	8				SineLead	1				2	Prologue	2	127	vibe1	1	127			0	melotom	1												
	126			Sax-4				2	127				sax3	1				99	0	Crystal	2	0	SteelDrm	2			115	0	deepsnar	1											
	127			harp 1				1	82				0	Saw.Lead				2	1	SynMalet	1	1	127	0			WoodBlok	2	116	0	Castanet	1									
	59	0	1	Tuba				1	2				Saw 2	1				2	SftCryst	2	3	RndGlock	2	4	127	117	0	TaikoDrm	1												
				Tuba 2				1	1				PulseSaw	2				4	127	0	ClearBel	2	8	Gr.Cassa	1			118	0	MelodTom	2										
				Brass-1				1	3				ThickSaw	2				5	GlockChi	2	9	VibeBell	2	1	1			1	1	1	1										
				harp 2				1	4				Big Lead	2				6	127	0	XmasBell	2	2	127	0			Rock Tom	2	119	0	Syn.Drum	1								
				126				60	0				Mute.Trp	1				5	VeloLead	2	7	8	16	16	16			16	16	16	16	16	16	16							
	126	Brass-2	1	6									HeavySyn	2				8	Dr. Lead	2	17	AirBells	2	18	BellHarp	2	19	Gamelmba	2												
	127	guitar 1	1	7									DynaSaw	1				8	16	WaspySyn	2	18	127	0	127	0	127	0	127	0											
	1	Fr.Horn	2	83									0	CalliopLd				2	2	Pure Pad	2	19	127	0	127	0	127	0	127	0											
	126	FrHorn2	2	2									127	clarint1				1	84	0	Chiff Ld	2	127	0	127	0	127	0	127	0											
	61	0	1	FrHrSolo				2	127				clarint2	1				85	0	CharanLd	2	8	DistLead	2	127	118	0	Mel Tom2	1												
				16				HomOrch	2				86	0				Voice Ld	2	8	127	0	127	0	127			0	127	0	127	0									
				126				Brass-3	2				87	0				Fifth Ld	2	1	127	0	127	0	127			0	127	0	127	0									
				127				guitar 2	1				1	Big Five				2	88	0	Bass & Ld	2	1	127	0			127	0	127	0	127	0								
				1				BrasSect	1				1	127				clarint 2	1	1	Big&Low	2	2	127	0			127	0	127	0	127	0								
	62	8	2	BrssSec2				2	127				harmnica	1				89	0	NewAgePd	2	1	Fantasy2	2	127	119	0	Syn.Drum	1												
				126				Brass-4	2				90	0				Warm Pad	2	1	127	0	127	0	127			0	127	0	127	0									
				127				elecgr1	2				1	ThickPad				2	2	Horn Pad	2	2	127	0	127			0	127	0	127	0									
				1				SynBras1	2				91	0				PolySyPd	2	3	RotarStr	2	4	127	0			127	0	127	0	127	0								
				1				PolyBrss	2				1	127				trmpet1	1	4	Soft Pad	2	1	127	0			127	0	127	0	127	0								
	63	8	2	SynBras3				2	127				trmpet2	1				92	0	ChoirPad	2	1	Heaven2	2	127	120	0	BrthNoiz	2												
				126				QuackBr	2				93	0				BowedPad	2	1	127	0	127	0	127			0	127	0	127	0									
				127				AnaBrss1	2				1	127				fr.horn1	1	2	127	0	127	0	127			0	127	0	127	0									
				1				Brass-5	2				94	0				MetalPad	2	1	127	0	127	0	127			0	127	0	127	0									
				1				elecgr2	2				2	127				Tine Pad	2	2	127	0	127	0	127			0	127	0	127	0									
	64	0	1	SynBras2				2	127				fr.horn2	2				95	0	Halo Pad	2	1	127	0	127	121	0	Str Slap	1												
				126				Soft Brs	2				96	0				SweepPad	2	1	127	0	127	0	127			0	127	0	127	0									
				127				SynBras4	2				1	127				PolarPad	2	8	Converge	2	9	127	0			127	0	127	0	127	0								
				1				AnaBrss2	2				2	127				Shwimmer	2	10	Celstial	2	1	127	0			127	0	127	0	127	0								
				1				VelBras2	2				2	127				Celst1	1	1	127	0	127	0	127			0	127	0	127	0									
	Reed	0	1	SprnoSax				1	Synth Pad				89	0				NewAgePd	2	Ethnic	105	0	Sitar	1	Sound Effects	121	0	FretNoiz	2												
				127				1										1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
				1				Alto Sax										1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
				1				HyprAlto										2	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
				1				a.bass 2										1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
				1				TnrSax 2										1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
				1				BrthTnSx										2	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
				1				e.bass 1										1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
				1				Bari.Sax										1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1				e.bass 2	1	1	1	1		1	1	1			1	1	1	1	1				1	1				1	1	1	1										
1				Oboe	2	1	1	1		1	1	1			1	1	1	1	1				1	1				1	1	1	1										
1				slapbas1	1	1	1	1		1	1	1			1	1	1	1	1				1	1				1	1	1	1										
Pipe	0	1	Eng.Horn	1	Synth Pad	90	0	Warm Pad	2	Ethnic	106	0	Banjo	1	Sound Effects	122	0	Tweet	2																						
			127	1				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1													
			1	slapbas2				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1											
			1	Bassoon				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1											
			1	fretles1				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
			1	Clarinet				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
			1	fretles2				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
			1	Piccolo				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
			1	flute1				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
			1	Flute				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
			1	flute2				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
			1	Recorder				1	1				1	1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
1	piccolo1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						
1	PanFlute	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						
1	piccolo2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						
1	Bottle	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						
1	recorder	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						
1	Shakhchi	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						
1	panpipes	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						
1	Whistle	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						
1	sax1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						
1	Ocarina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						
1	sax2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																						

TG300B ドラムボイスリスト

Program #	Notes#	Note	Alternate assign	1	9	17	25	26	33	41	49	57	128
				Standard Kit	Room Kit	Power Kit	Electro Kit	Analog Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Orchestra Kit	SFX Set	C/M Kit
25	C#	0		Snare Roll									
26	D	0		Finger Snap									
27	D#	0		Hi O							Hi-Hat Closed		
28	E	0		Whip Slap							Hi-Hat Pedal		
29	F	0	7	Scratch Push							Hi-Hat Open		
30	F#	0	7	Scratch Pull							Ride Cymbal 1		
31	G	0		Sticks									
32	G#	0		Click Noise									
33	A	0		Metronome Click									
34	A#	0		Metronome Bell									
35	B	0		Bass Drum M							BD Jazz		
36	C	1		Bass Drum H		BD Power	BD Electronic	BD Analog H	BD Jazz	BD Soft	Gran Cassa		
37	C#	1		Side Stick				Analog Side Stick					
38	D	1		Snare M		SD Power	SD Electronic	Analog Snare L		Brush Tap	Concert SD		
39	D#	1		Hand Clap						Brush Slap	Castanet	High-Q	
40	E	1		Snare H			SD Power			Brush Swirl	Concert SD	Slap	SD Electro
41	F	1		Floor Tom L	Room Tom 1	Room Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Jazz Tom 1	Timpani F	Scratch Push	
42	F#	1	1	Hi-Hat Closed				Analog HH Closed 1			Timpani F#	Scratch Pull	
43	G	1		Floor Tom H	Room Tom 2	Room Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Jazz Tom 2	Timpani G	Slijcks	
44	G#	1	1	Hi-Hat Pedal				Analog HH Closed 2			Timpani G#	Square Click	Hi-Hat Open 1
45	A	1		Low Tom	Room Tom 3	Room Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Jazz Tom 3	Timpani A	Metronome Click	
46	A#	1	1	Hi-Hat Open				Analog HH Open			Timpani A#	Metronome Bell	Hi-Hat Open 2
47	B	1		Mid Tom L	Room Tom 4	Room Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Jazz Tom 4	Timpani B	Guitar Fret Noise	
48	C	2		Mid Tom H	Room Tom 5	Room Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Jazz Tom 5	Timpani C	Guitar Cutting Down	
49	C#	2		Crash Cymbal 1				Analog Cymbal			Timpani C#	Guitar Cutting Up	
50	D	2		High Tom	Room Tom 6	Room Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Jazz Tom 6	Timpani D	Ac Bass Slap	
51	D#	2		Ride Cymbal 1							Timpani D#	FL-Key Click	
52	E	2		Chinese Cymbal			Reverse Cymbal				Timpani E	Laughing	
53	F	2		Ride Cymbal Cup							Timpani F	Screaming	
54	F#	2		Tambourine								Punch	
55	G	2		Splash Cymbal								Heartbeat	
56	G#	2		Cowbell				Analog Cowbell				Footsteps 1	
57	A	2		Crash Cymbal 2							Hand Cym.1	Footsteps 2	
58	A#	2		Vibraslap								Applause	
59	B	2		Ride Cymbal 2							Hand Cym.2	Door Creaking	
60	C	3		Bongo H								Door Slam	
61	C#	3		Bongo L								Scratch	
62	D	3		Conga H Mute				Analog Conga H				Windchime	
63	D#	3		Conga H Open				Analog Conga M				Engine Start	
64	E	3		Conga L				Analog Conga L				Tire Screech	
65	F	3		Timbale H								Car Passing	
66	F#	3		Timbale L								Crash	
67	G	3		Agogo H								Siren	
68	G#	3		Agogo L								Train	
69	A	3		Cabasa								Jetplane	
70	A#	3		Maracas				Analog Maracas				Helicopter	
71	B	3	2	Samba Whistle H								Starship	
72	C	4	2	Samba Whistle L								Gunshot	
73	C#	4	3	Guiro Short								Machine Gun	Vibraslap
74	D	4	3	Guiro Long								Laser Gun	
75	D#	4		Claves				Analog Claves				Explosion	
76	E	4		Wood Block H								Dog	Laughing
77	F	4		Wood Block L								Horse Gallop	Screaming
78	F#	4	4	Cuica Mute								Bird Tweet	Punch
79	G	4	4	Cuica Open								Rain	Heartbeat
80	G#	4	5	Triangle Mute								Thunder	Footsteps 1
81	A	4	5	Triangle Open								Wind	Footsteps 2
82	A#	4		Shaker								Seashore	Applause
83	B	4		Jingle Bell								Stream	Door Creaking
84	C	5		Bell Tree								Bubble	Door Slam
85	C#	5		Castanet									Scratch
86	D	5	6	Surdo Mute									Windchime
87	D#	5	6	Surdo Open									Engine Start
88	E	5									Applause		Tire Screech
89	F	5											Car Passing
90	F#	5											Crash
91	G	5											Siren
92	G#	5											Train
93	A	5											Jetplain
94	A#	5											Helicopter
95	B	5											Starship
96	C	6											Gunshot
97	C#	6											Machine Gun
98	D	6											Laser Gun
99	D#	6											Explosion
100	E	6											Dog
101	F	6											Horse Gallop
102	F#	6											Bird Tweet
103	G	6											Rain
104	G#	6											Thunder
105	A	6											Wind
106	A#	6											Seashore
107	B	6											Stream
108	C	7											Bubble

： Standard Kitと同じ

： 音は鳴りません

☞ Alternate assign (オルタネートアサイン)とは、同じグループ内の音が同時に鳴らないようにするグループ設定の機能です。たとえばグループ1の場合、クローズハイハットとオープンハイハットは同時には鳴りません。

☞ C/M Kitの中のStandard Kitと共通のインストゥルメントは、インストゥルメント自体は共通であっても、エフェクトセンドやパンなどの設定が異なるものがあります。

エフェクトタイプリスト

REVERB

Exclusive		Effect Type	特徴
MSB	LSB		
0	0	NO EFFECT	エフェクトを OFF にします。
1	0	HALL1	ホールでの響きをシミュレートしたりバープです。
1	1	HALL2	
2	0	ROOM1	部屋の響きをシミュレートしたりバープです。
2	1	ROOM2	
2	2	ROOM3	
3	0	STAGE1	ソロ楽器に適したりバープです。
3	1	STAGE2	
4	0	PLATE	鉄板リバープをシミュレートしたりバープです。

CHORUS

Exclusive		Effect Type	特徴
MSB	LSB		
0	0	NO EFFECT	エフェクトを OFF にします。
41	0	CHORUS1	一般的なコーラスプログラムです。音を自然に広げます。
41	1	CHORUS2	
41	2	CHORUS3	
42	0	CELESTE1	3相の LFO により、音にうねりと広がりを与えるプログラムです。
42	1	CELESTE2	
42	2	CELESTE3	
43	0	FLANGER1	ジェットサウンドを与えます。
43	1	FLANGER2	

VARIATION

Exclusive		Effect Type	特徴
MSB	LSB		
0	0	NO EFFECT	エフェクトを OFF にします。
1	0	HALL1	ホールでの響きをシミュレートしたりバープです。
1	1	HALL2	
2	0	ROOM1	部屋の響きをシミュレートしたりバープです。
2	1	ROOM2	
2	2	ROOM3	
3	0	STAGE1	ソロ楽器に適したりバープです。
3	1	STAGE2	
4	0	PLATE	鉄板リバープをシミュレートしたりバープです。
5	0	DELAY L,C,R	L, R, C (center) の3本のディレイ音を発生するプログラムです。
6	0	DELAY L,R	L,R2本のディレイ音を発生するプログラムです。2本のフィードバックディレイを持っています。
7	0	ECHO	L,R2本のディレイとL,R独立のフィードバックディレイを持っています。
8	0	CROSS DELAY	2本のディレイのフィードバックをクロスさせたプログラムです。
9	0	EARLY REF1	リバープの初期反射音のみを取り出したエフェクトです。
9	1	EARLY REF2	
0A	0	GATE REVERB	ゲートリバープをシミュレートしたものです。
0B	0	REVERSE GATE	ゲートリバープの逆再生をシミュレートしたプログラムです。
41	0	CHORUS1	一般的なコーラスプログラムです。音を自然に広げます。
41	1	CHORUS2	
41	2	CHORUS3	
42	0	CELESTE1	3相の LFO により、音にうねりと広がりを与えるプログラムです。
42	1	CELESTE2	
42	2	CELESTE3	
43	0	FLANGER1	ジェットサウンドを与えます。
43	1	FLANGER2	
44	0	SYMPHONIC	CELESTE の変調をより多重化したものです。
45	0	ROTARY SPEAKER	回転スピーカーをシミュレートしたものです。AC1 (アサインブルコントローラー1) などで、回転スピードをコントロールできます。
46	0	TREMOLO	音量を周期的に変化させるエフェクトです。
47	0	AUTO PAN	音像を左右、前後に周期的に移動させるプログラムです。
48	0	PHASER1	位相(フェイズ)を周期的に変化させ音にうねりを持たせます。
48	8	PHASER2	ステレオ入力のフェーザーです。
49	0	DISTORTION	音にエッジの効いた歪みを与えます。
4A	0	OVER DRIVE	音にマイルドな歪みを与えます。
4B	0	AMP SIMULATOR	ギターアンプをシミュレートしたものです。
4C	0	3BAND EQ(MONO)	LOW, MID, HIGH のイコライジングが可能な MONO EQ です。
4D	0	2BAND EQ(STEREO)	LOW, HIGH のイコライジングが可能な STEREO EQ です。ドラムパートに最適です。
4E	0	AUTO WAH(LFO)	ワウフィルターの中心周波数を周期的に変化させます。AC1などでペダルワウとしても使えます。
40	0	THRU	エフェクトをかけずにバイパスします。



MSB, LSBともに16進表示です。

LSB=0のエフェクトはベーシックタイプです。

エフェクトパラメーターリスト

■ HALL1,2, ROOM1,2,3, STAGE1,2, PLATE

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	Reverb Time	0.3 - 30.0s	0 - 69	table#4	
2	Diffusion	0 - 10	0 - 10		
3	Initial Delay	0 - 63	0 - 63	table#5	
4	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0 - 52	table#3	
5	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34 - 60	table#3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11	Rev Delay	0 - 63	0 - 63	table#5	
12	Density	0 - 3	0 - 3		
13	Er/ Rev Balance	E63>R - E=R - E<R63	1 - 127		
14					
15	Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
16					

■ DELAY L,C,R

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	Lch Delay	0.1 - 715.0ms	1 - 7150		
2	Rch Delay	0.1 - 715.0ms	1 - 7150		
3	Cch Delay	0.1 - 715.0ms	1 - 7150		
4	Feedback Delay	0.1 - 715.0ms	1 - 7150		
5	Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
6	Cch Level	0 - 127	0 - 127		
7	High Damp	0.1 - 1.0	1 - 10		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
14	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
15	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
16	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		

■ DELAY L,R

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	Lch Delay	0.1 - 715.0ms	1 - 7150		
2	Rch Delay	0.1 - 715.0ms	1 - 7150		
3	Feedback Delay 1	0.1 - 715.0ms	1 - 7150		
4	Feedback Delay 2	0.1 - 715.0ms	1 - 7150		
5	Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
6	High Damp	0.1 - 1.0	1 - 10		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
14	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
15	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
16	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		

■ ECHO

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	Lch Delay1	0.1 - 355.0ms	1 - 3550		
2	Lch Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
3	Rch Delay1	0.1 - 355.0ms	1 - 3550		
4	Rch Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
5	High Damp	0.1 - 1.0	1 - 10		
6	Lch Delay2	0.1 - 355.0ms	1 - 3550		
7	Rch Delay2	0.1 - 355.0ms	1 - 3550		
8	Delay2 Level	0 - 127	0 - 127		
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
14	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
15	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
16	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		

■ CROSS DELAY

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	L->R Delay	0.1 - 355.0ms	1 - 3550		
2	R->L Delay	0.1 - 355.0ms	1 - 3550		
3	Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
4	Input Select	L, R, L&R	0 - 2		
5	High Damp	0.1 - 1.0	1 - 10		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
14	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
15	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
16	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		

■ EARLY REF1,2

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	0 - 5		
2	Room Size	0.1 - 7.0	0 - 44	table#6	
3	Diffusion	0 - 10	0 - 10		
4	Initial Delay	0 - 63	0 - 63	table#5	
5	Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
6	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0 - 52		
7	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34 - 60		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11	Liveness	0 - 10	0 - 10		
12	Density	0 - 3	0 - 3		
13	High Damp	0.1 - 1.0	1 - 10		
14					
15					
16					

■ GATE REVERB, REVERSE GATE

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	Type	TypeA, TypeB	0 - 1		
2	Room Size	0.1 - 7.0	0 - 44	table#6	
3	Diffusion	0 - 10	0 - 10		
4	Initial Delay	0 - 63	0 - 63	table#5	
5	Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
6	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0 - 52		
7	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34 - 60		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11	Liveness	0 - 10	0 - 10		
12	Density	0 - 3	0 - 3		
13	High Damp	0.1 - 1.0	1 - 10		
14					
15					
16					

■ CHORUS1,2,3, CELESTE1,2,3

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	LFO Frequency	0.00 - 39.7Hz	0 - 127	table#1	
2	LFO PM Depth	0 - 127	0 - 127		
3	Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
4	Delay Offset	0 - 127	0 - 127	table#2	
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0 - 1		
16					

印: AC1(アサインブルコントローラー1)でコントロール可能なパラメーターです。

No.*: この番号は『MIDIデータフォーマット』の<付表 1-3>のPARAMETERナンバーに対応します。

table **: 『エフェクトデータアサインテーブル』をご覧ください。

■ FLANGER1,2

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	LFO Frequency	0.00 - 39.7Hz	0 - 127	table#1	
2	LFO Depth	0 - 127	0 - 127		
3	Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
4	Delay Offset	0 - 63	0 - 63	table#2	
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11					
12					
13					
14	LFO Phase Difference	-180 - +180deg	4 - 124	resolution=3deg.	
15					
16					

■ SYMPHONIC

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	LFO Frequency	0.00 - 39.7Hz	0 - 127	table#1	
2	LFO Depth	0 - 127	0 - 127		
3	Delay Offset	0 - 127	0 - 127	table#2	
4					
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

■ ROTARY SPEAKER

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	LFO Frequency	0.00 - 39.7Hz	0 - 127	table#1	
2	LFO Depth	0 - 127	0 - 127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

■ TREMOLO

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	LFO Frequency	0.00 - 39.7Hz	0 - 127	table#1	
2	AM Depth	0 - 127	0 - 127		
3	PM Depth	0 - 127	0 - 127		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
10					
11					
12					
13					
14	LFO Phase Difference	-180 - +180deg	4 - 124	resolution=3deg.	
15	Input Mode	mono/stereo	0 - 1		
16					

■ AUTO PAN

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	LFO Frequency	0.00 - 39.7Hz	0 - 127	table#1	
2	L/R Depth	0 - 127	0 - 127		
3	F/R Depth	0 - 127	0 - 127		
4	PAN Direction	L<->R, L->R, L<-R, Lturn, Rturn, L/R			
5				0-5	
6	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

■ PHASER1,2

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	LFO Frequency	0.00 - 39.7Hz	0 - 127	table#1	
2	LFO Depth	0 - 127	0 - 127		
3	Phase Shift Offset	0 - 127	0 - 127		
4	Feedback Level	-63 - +63	1 - 127		
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11	Stage	6 - 10(phaser1)/3 - 5(phaser2)	3 - 10		
12	Diffusion	Mono/Stereo	0 - 1		
13	LFO Phase Difference	-180 - +180deg.	4 - 124	Phaser2のみ	
14					
15					
16					

■ DISTORTION, OVERDRIVE

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	Drive	0 - 127	0 - 127		
2	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
3	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
4	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34 - 60	table#3	
5	Output Level	0 - 127	0 - 127		
6					
7	EQ Mid Frequency	500Hz - 10.0kHz	28 - 54	table#3	
8	EQ Mid Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
9	EQ Mid Width	1.0 - 12.0	10 - 120		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11	Edge(Clip Curve)	0 - 127	0 - 127		mild - sharp
12					
13					
14					
15					
16					

■ GUITAR AMP SIMULATOR

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	Drive	0 - 127	0 - 127		
2	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0 - 3		
3	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34 - 60	table#3	
4	Output Level	0 - 127	0 - 127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11	Edge(Clip Curve)	0 - 127	0 - 127		mild - sharp
12					
13					
14					
15					
16					

印: AC1(アサインابلコントローラー1)でコントロール可能なパラメーターです。

No.*: この番号は『MIDIデータフォーマット』の<付表 1-3>のPARAMETERナンバーに対応します。

table **: 『エフェクトデータアサインテーブル』をご覧ください。

■ 3-BAND EQ

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
2	EQ Mid Frequency	500Hz - 10.0kHz	28 - 54	table#3	
3	EQ Mid Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
4	EQ Mid Width	1.0 - 12.0	10 - 120		
5	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
6	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
7	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

■ 2-BAND EQ

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
2	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
3	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
4	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

■ AUTO WAH

No.*	Parameter	Range	Value	table**	Control
1	LFO Frequency	0.00 - 39.7Hz	0 - 127	table#1	
2	LFO Depth	0 - 127	0 - 127		
3	Cutoff Frequency Offset	0 - 127	0 - 127		
4	Resonance	1.0 - 12.0	10 - 120		
5					
6	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8 - 40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28 - 58	table#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52 - 76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1 - 127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

印: AC 1 (アサインブルコントローラー1) でコントロール可能なパラメーターです。

No.*: この番号は『MIDIデータフォーマット』の<付表 1-3>のPARAMETERナンバーに対応します。

table **: 『エフェクトデータアサインテーブル』をご覧ください。

エフェクトデータアサインテーブル

Table#1

LFO Frequency (Hz)

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.00	43	1.81	86	5.38
1	0.04	44	1.85	87	5.55
2	0.08	45	1.89	88	5.72
3	0.13	46	1.94	89	6.06
4	0.17	47	1.98	90	6.39
5	0.21	48	2.02	91	6.73
6	0.25	49	2.06	92	7.07
7	0.29	50	2.10	93	7.40
8	0.34	51	2.15	94	7.74
9	0.38	52	2.19	95	8.08
10	0.42	53	2.23	96	8.41
11	0.46	54	2.27	97	8.75
12	0.51	55	2.31	98	9.08
13	0.55	56	2.36	99	9.42
14	0.59	57	2.40	100	9.76
15	0.63	58	2.44	101	10.10
16	0.67	59	2.48	102	10.80
17	0.72	60	2.52	103	11.40
18	0.76	61	2.57	104	12.10
19	0.80	62	2.61	105	12.80
20	0.84	63	2.65	106	13.50
21	0.88	64	2.69	107	14.10
22	0.93	65	2.78	108	14.80
23	0.97	66	2.86	109	15.50
24	1.01	67	2.94	110	16.20
25	1.05	68	3.03	111	16.80
26	1.09	69	3.11	112	17.50
27	1.14	70	3.20	113	18.20
28	1.18	71	3.28	114	19.50
29	1.22	72	3.37	115	20.90
30	1.26	73	3.45	116	22.20
31	1.30	74	3.53	117	23.60
32	1.35	75	3.62	118	24.90
33	1.39	76	3.70	119	26.20
34	1.43	77	3.87	120	27.60
35	1.47	78	4.04	121	28.90
36	1.51	79	4.21	122	30.30
37	1.56	80	4.37	123	31.60
38	1.60	81	4.54	124	33.00
39	1.64	82	4.71	125	34.30
40	1.68	83	4.88	126	37.00
41	1.72	84	5.05	127	39.70
42	1.77	85	5.22		

Table#2

Modulation Delay Offset (ミリ秒)

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.0	43	4.3	86	8.6
1	0.1	44	4.4	87	8.7
2	0.2	45	4.5	88	8.8
3	0.3	46	4.6	89	8.9
4	0.4	47	4.7	90	9.0
5	0.5	48	4.8	91	9.1
6	0.6	49	4.9	92	9.2
7	0.7	50	5.0	93	9.3
8	0.8	51	5.1	94	9.4
9	0.9	52	5.2	95	9.5
10	1.0	53	5.3	96	9.6
11	1.1	54	5.4	97	9.7
12	1.2	55	5.5	98	9.8
13	1.3	56	5.6	99	9.9
14	1.4	57	5.7	100	10.0
15	1.5	58	5.8	101	11.1
16	1.6	59	5.9	102	12.2
17	1.7	60	6.0	103	13.3
18	1.8	61	6.1	104	14.4
19	1.9	62	6.2	105	15.5
20	2.0	63	6.3	106	17.1
21	2.1	64	6.4	107	18.6
22	2.2	65	6.5	108	20.2
23	2.3	66	6.6	109	21.8
24	2.4	67	6.7	110	23.3
25	2.5	68	6.8	111	24.9
26	2.6	69	6.9	112	26.5
27	2.7	70	7.0	113	28.0
28	2.8	71	7.1	114	29.6
29	2.9	72	7.2	115	31.2
30	3.0	73	7.3	116	32.8
31	3.1	74	7.4	117	34.3
32	3.2	75	7.5	118	35.9
33	3.3	76	7.6	119	37.5
34	3.4	77	7.7	120	39.0
35	3.5	78	7.8	121	40.6
36	3.6	79	7.9	122	42.2
37	3.7	80	8.0	123	43.7
38	3.8	81	8.1	124	45.3
39	3.9	82	8.2	125	46.9
40	4.0	83	8.3	126	48.4
41	4.1	84	8.4	127	50.0
42	4.2	85	8.5		

Table#3

EQ Frequency (Hz)

Data	Value	Data	Value
0	THRU(20)	43	2.8k
1	22	44	3.2k
2	25	45	3.6k
3	28	46	4.0k
4	32	47	4.5k
5	36	48	5.0k
6	40	49	5.6k
7	45	50	6.3k
8	50	51	7.0k
9	56	52	8.0k
10	63	53	9.0k
11	70	54	10.0k
12	80	55	11.0k
13	90	56	12.0k
14	100	57	14.0k
15	110	58	16.0k
16	125	59	18.0k
17	140	60	THRU(20.0k)
18	160		
19	180		
20	200		
21	225		
22	250		
23	280		
24	315		
25	355		
26	400		
27	450		
28	500		
29	560		
30	630		
31	700		
32	800		
33	900		
34	1.0k		
35	1.1k		
36	1.2k		
37	1.4k		
38	1.6k		
39	1.8k		
40	2.0k		
41	2.2k		
42	2.5k		

Table#4

Reverb Time(秒)

Data	Value	Data	Value
0	0.3	43	4.6
1	0.4	44	4.7
2	0.5	45	4.8
3	0.6	46	4.9
4	0.7	47	5.0
5	0.8	48	5.5
6	0.9	49	6.0
7	1.0	50	6.5
8	1.1	51	7.0
9	1.2	52	7.5
10	1.3	53	8.0
11	1.4	54	8.5
12	1.5	55	9.0
13	1.6	56	9.5
14	1.7	57	10.0
15	1.8	58	11.0
16	1.9	59	12.0
17	2.0	60	13.0
18	2.1	61	14.0
19	2.2	62	15.0
20	2.3	63	16.0
21	2.4	64	17.0
22	2.5	65	18.0
23	2.6	66	19.0
24	2.7	67	20.0
25	2.8	68	25.0
26	2.9	69	30.0
27	3.0		
28	3.1		
29	3.2		
30	3.3		
31	3.4		
32	3.5		
33	3.6		
34	3.7		
35	3.8		
36	3.9		
37	4.0		
38	4.1		
39	4.2		
40	4.3		
41	4.4		
42	4.5		

Table#5

Delay Time (ミリ秒)

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	43	67.8	86	135.5
1	1.7	44	69.4	87	137.0
2	3.2	45	70.9	88	138.6
3	4.8	46	72.5	89	140.2
4	6.4	47	74.1	90	141.8
5	8.0	48	75.7	91	143.3
6	9.5	49	77.2	92	144.9
7	11.1	50	78.8	93	146.5
8	12.7	51	80.4	94	148.1
9	14.3	52	81.9	95	149.6
10	15.8	53	83.5	96	151.2
11	17.4	54	85.1	97	152.8
12	19.0	55	86.7	98	154.4
13	20.6	56	88.2	99	155.9
14	22.1	57	89.8	100	157.5
15	23.7	58	91.4	101	159.1
16	25.3	59	93.0	102	160.6
17	26.9	60	94.5	103	162.2
18	28.4	61	96.1	104	163.8
19	30.0	62	97.7	105	165.4
20	31.6	63	99.3	106	166.9
21	33.2	64	100.8	107	168.5
22	34.7	65	102.4	108	170.1
23	36.3	66	104.0	109	171.7
24	37.9	67	105.6	110	173.2
25	39.5	68	107.1	111	174.8
26	41.0	69	108.7	112	176.4
27	42.6	70	110.3	113	178.0
28	44.2	71	111.9	114	179.5
29	45.7	72	113.4	115	181.1
30	47.3	73	115.0	116	182.7
31	48.9	74	116.6	117	184.3
32	50.5	75	118.2	118	185.8
33	52.0	76	119.7	119	187.4
34	53.6	77	121.3	120	189.0
35	55.2	78	122.9	121	190.6
36	56.8	79	124.4	122	192.1
37	58.3	80	126.0	123	193.7
38	59.9	81	127.6	124	195.3
39	61.5	82	129.2	125	196.9
40	63.1	83	130.7	126	198.4
41	64.6	84	132.3	127	200.0
42	66.2	85	133.9		

Table#6

Room Size(メートル)

Data	Value	Data	Value
0	0.1	43	6.8
1	0.3	44	7.0
2	0.4		
3	0.6		
4	0.7		
5	0.9		
6	1.0		
7	1.2		
8	1.4		
9	1.5		
10	1.7		
11	1.8		
12	2.0		
13	2.1		
14	2.3		
15	2.5		
16	2.6		
17	2.8		
18	2.9		
19	3.1		
20	3.2		
21	3.4		
22	3.5		
23	3.7		
24	3.9		
25	4.0		
26	4.2		
27	4.3		
28	4.5		
29	4.6		
30	4.8		
31	5.0		
32	5.1		
33	5.3		
34	5.4		
35	5.6		
36	5.7		
37	5.9		
38	6.1		
39	6.2		
40	6.4		
41	6.5		
42	6.7		

MIDIデータフォーマット

MIDIメッセージをWF192XGサウンドカードに送ることで、WF192XGサウンドカードの音源部のさまざまな設定をコントロールすることができます。ここでは、WF192XGサウンドカードが受信するMIDIメッセージの種類と動きについて詳しく説明します。

各メッセージのWF192XGサウンドカードへの送信方法については、お使いのシーケンソフトなどの取扱説明書をお読みください。

1. チャンネルメッセージ

1.1 ノートオン/ノートオフ

受信ノート範囲=C-2 (0) ~ G8 (127): C3=60

ベロシティ範囲=1~127 (Velocity はノートオンのみ受信)

鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージ。

ノートオン: 鍵盤を押さえたというメッセージ

ノートオフ: 鍵盤を離したというメッセージ

各メッセージには、どの鍵盤を演奏したかを示す「ノートナンバー」と、どれくらいの強さで演奏したかを示す「ベロシティ」という2種類のデータが含まれる。マルチパートパラメーター(付表1-4)のRcv NOTE MESSAGE = OFF の時、そのパートでは受信しない。

リズム・パートでは、ドラムセットアップパラメーター(付表1-5)のRcv NOTE OFF = OFF の時ノートオフを受信しない。また、同様にRcv NOTE ON = OFF の時ノートオンを受信しない。

1.2 コントロールチェンジ

ボリュームやパンなどをコントロールするメッセージ。機能によってコントロールナンバーが異なる。

マルチパートパラメーター(付表1-4)のRcv CONTROL CHANGE = OFF の時、そのパートのいずれのコントロールチェンジも受信しない。

また、マルチパートパラメーター(付表1-4)の各コントロールチェンジのレシーブの設定を OFF に設定している時、そのパートのコントロールチェンジは受信しない。

1.2.1 Bank Select (バンクセレクト)

Cntrl#	parameter	Data Range
0	Bank Select MSB	0...127
32	Bank Select LSB	0...127

ボイスのバンクを選択するMIDIメッセージ。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでボイスバンクが選択される。演奏モードによってMSBとLSBの動きが異なる。演奏モードが「XG」の時は、MSBの値でノーマルボイスとドラムボイスといったボイスの大きな区分けを、LSBの値でバンク指定をする。演奏モードが「TG300B」の時は、LSBの値を固定して、MSBの値だけでボイスのバンク指定をする。

参照: XGノーマルボイスリスト/TG300Bノーマルボイスリスト、XGドラムボイスリスト/TG300Bドラムボイスリスト、S-VAボイスリスト

バンクセレクトMSB、LSBを受信した後、プログラムチェンジを受信してはじめてボイスバンクが切り替わる。

1.2.2 Modulation (モジュレーションホイール)

Cntrl#	parameter	Data Range
1	Modulation	0...127

ビブラートをかける深さをコントロールする。0でビブラートなし、127でビブラート最大。

1.2.3 Breath Controller (ブレスコントローラー)

Cntrl#	parameter	Data Range
2	Breath Controller	0...127

S-VAボイスに対してのみ有効。

1.2.4 Foot Controller (フットコントローラー)

Cntrl#	parameter	Data Range
4	Foot Controller	0...127

S-VAボイスに対してのみ有効。

1.2.5 Portamento Time (ポルタメントタイム)

Cntrl#	parameter	Data Range
5	Portamento Time	0...127

ポルタメントのかかり方(ピッチ変化速度)をコントロールする。

1.2.12 PortamentoをONにしないと効果はかからない。
0でポルタメント最短時間、127でポルタメント最長時間。

1.2.6 Data Entry (データエントリー)

Cntrl#	parameter	Data Range
6	Data Entry MSB	0...127
38	Data Entry LSB	0...127

RPN MSB、RPN LSBや、NRPN MSB、NRPN LSBで指定したパラメーターの値を設定する。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定される。

1.2.7 Main Volume (メインボリューム)

Cntrl#	parameter	Data Range
7	Main Volume	0...127

パートごとのボリュームをコントロールする。

0で音が出ない、127で音量最大。

1.2.8 Pan (パンポット)

Cntrl#	parameter	Data Range
10	Pan	0...127

パートごとのパン(ステレオ再生時の音の定位)をコントロールする。

0で左、127で右となる。

1.2.9 Expression (エクスプレッション)

Cntrl#	parameter	Data Range
11	Expression	0...127

パートごとのエクスプレッションをコントロールする。

0で音が出ない、127で音量最大。

1.2.10 Control Change 13 (コントロールチェンジ13)

Cntrl#	parameter	Data Range
13	Control Change 13	0...127

S-VAボイスに対してのみ有効。

1.2.11 Hold1 (ホールド1)

Cntrl#	parameter	Data Range
64	Hold1	0...127

サステインペダルのオン/オフをコントロールする。

ペダルを踏んだ時に発音していた音を持続する。

0~63の時サステインペダルがオフ(離れた状態)、64~127の時オン(踏んだ状態)になる。

1.2.12 Portamento (ポルタメント)

Cntrl#	parameter	Data Range
65	Portamento	0...127

ポルタメントペダルのオン/オフをコントロールする。

ペダルを踏むと、ポルタメント効果がかかる。

0~63の時ポルタメントがオフ(離れた状態)、64~127の時オン(踏んだ状態)になる。1.2.5 Portamento Timeでかかり方を調節する。

1.2.13 Sostenuto (ソステヌートペダル)

Cntrl#	parameter	Data Range
66	Sostenuto	0...127

ソステヌートペダルのオン/オフをコントロールする。

ペダルを踏んだ時に押さえていた鍵盤の音の発音を持続する。

0~63の時ソステヌートペダルがオフ(離れた状態)、64~127の時オン(踏んだ状態)になる。

S-VAボイスに対しては無効

1.2.14 Soft Pedal (ソフトペダル)

Cntrl#	parameter	Data Range
67	Soft Pedal	0...127

ソフトペダルのオン/オフをコントロールする。

ペダルを踏んでいる間は、音が柔らかくなる。

データが0~63の時ソフトペダルがオフ(離れた状態)、64~127の時オン(踏んだ状態)になる。

1.2.15 Harmonic Content (ハーモニックコンテンツ)

Cntrl#	parameter	Data Range
71	Harmonic Content	0...127 (0:-64, 64:+0, 127:+63)

音色で設定されているレゾナンスを調節する。
0 - 127の値を-64 ~ +63に置き換えて、オフセット値として元の音色データに加算されレゾナンスが変更される。
値が大きくなるほどグセのある音になる。
音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

1.2.16 Release Time (リリースタイム)

Cntrl#	parameter	Data Range
72	Release Time	0...127 (0:-64, 64:+0, 127:+63)

音色で設定されているエンベロープ・リリース・タイムを調節する。
0 - 127の値を-64 ~ +63に置き換えて、オフセット値として元の音色データに加算され、リリースタイムが変更される。

1.2.17 Attack Time (アタックタイム)

Cntrl#	parameter	Data Range
73	Attack Time	0...127 (0:-64, 64:+0, 127:+63)

音色で設定されているエンベロープ・アタック・タイムを調節する。
0 - 127の値を-64 ~ +63に置き換えて、オフセット値として元の音色データに加算され、アタックタイムが変更される。

1.2.18 Brightness (ブライトネス)

Cntrl#	parameter	Data Range
74	Brightness	0...127 (0:-64, 64:+0, 127:+63)

音色で設定されているフィルターのカットオフ周波数を調節する。
0 - 127の値を-64 ~ +63に置き換えて、オフセット値として元の音色データに加算され、カットオフ周波数が変更される。
値が小さくなるほど柔らかな音になる。
音色により、効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

1.2.19 Portamento Control (ポルタメントコントロール)

Cntrl#	parameter	Data Range
84	Portamento Control	0...127

ポルタメントのソースキーナンバー(ポルタメントを開始するキーナンバー)を指定する。0 - 127のデータでノートナンバーを設定する。
たとえばC3からC4に向かってポルタメントをかけたい場合は、以下のように設定する。

90	3C	7FC3をノートオン
B0	54	3CソースキーナンバーをC3に指定
90	48	7FC4をノートオン(ノートオンと同時にC3は消え、C4へポルタメントがかかる)

ポルタメントコントロールを受信すると発音中の音程は、次に受信する同じチャンネルのノートオンのキーに、ポルタメントタイム0の速度で変化する。
マルチパートパラメーター(付表1-4)のRcv PORTAMENTO=OFFであっても受信する。
S-VAボイスには効果はかからない。

1.2.20 Effect1 Depth (リバーブセンドレベル)

Cntrl#	parameter	Data Range
91	Effect1 Depth	0...127

リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定する。

1.2.21 Effect3 Depth (コーラスセンドレベル)

Cntrl#	parameter	Data Range
93	Effect3 Depth	0...127

コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定する。

1.2.22 Effect4 Depth (バリエーションエフェクトセンドレベル)

Cntrl#	parameter	Data Range
94	Effect4 Depth	0...127

エフェクトパラメーター(付表1-3)のVariation Connection=1(System)の時、バリエーションエフェクトに対するセンドレベルを設定する。
Variation Connection=0(Insertion)の時は効果なし。

1.2.23 Data Increment / Decrement (RPN用)

Cntrl#	parameter	Data Range
96	RPN Increment	0...127
97	RPN Decrement	0...127

データバイトは無視される。

RPNでピッチベンドセンシティブティ、ファインチューン、コースチューンを

指定した後、それぞれのパラメーターの値を1ずつ増減する。
インクリメント/デクリメントさせて最大値/最小値に達したら、それ以上の値の増減はしない。(ファインチューンをインクリメントしたらコースチューンが繰りあがるような動作もしない)

1.2.24 NRPN (ノンレジスタードパラメーターナンバー)

Cntrl#	parameter	Data Range
98	NRPN LSB	0...127
99	NRPN MSB	0...127

ピブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、音色の設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージ。
NRPN MSB、NRPN LSBで変更したいパラメーターを指定した後、データエントリーでパラメーターの値を設定する。

*一旦NRPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理される。このメッセージを使ってコントロールした後は、パラメーターナンバーを Null (7FH, 7FH) に設定して誤操作を防止することが必要。

次の NRPN を受信することができる。

NRPN MSB	NRPN LSB	Data entry MSB	パラメーター名と値の範囲
01H	08H	mmH	ピブラートレート mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	09H	mmH	ピブラートデプス mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	0AH	mmH	ピブラートディレイ mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	20H	mmH	フィルターカットオフフリケンシー mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	21H	mmH	フィルターレゾナンス mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	22H	mmH	フィルター EG デプス mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	30H	mmH	S-VAボイスに対してのみ有効 Bass mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	31H	mmH	S-VAボイスに対してのみ有効 Treble mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	63H	mmH	S-VAボイスに対してのみ有効 EG アタックタイム mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	64H	mmH	EG ディケイタイム mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H	66H	mmH	EG リリースタイム mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
14H	rrH	mmH	ドラムフィルターカットオフフリケンシー mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
15H	rrH	mmH	rr : drum instrument note number ドラムフィルターレゾナンス mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
16H	rrH	mmH	rr : drum instrument note number ドラム EG アタックレート mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
17H	rrH	mmH	rr : drum instrument note number ドラム EG ディケイレート mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
18H	rrH	mmH	rr : drum instrument note number Decay1,2 共に効果がかかる。 ドラムインストゥルメントピッチコース mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
19H	rrH	mmH	rr : drum instrument note number ドラムインストゥルメントピッチファイブ mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
1AH	rrH	mmH	rr : drum instrument note number ドラムインストゥルメントレベル mm : 00H - 7FH (0 - 最大)
1CH	rrH	mmH	rr : drum instrument note number ドラムインストゥルメントパンポット mm : 00H, 01H - 40H - 7FH (ランダム, 左 - 中央 - 右)
1DH	rrH	mmH	rr : drum instrument note number ドラムインストゥルメントリバーブセンドレベル mm : 00H - 7FH (0 - 最大)
1EH	rrH	mmH	rr : drum instrument note number ドラムインストゥルメントコーラスセンドレベル mm : 00H - 7FH (0 - 最大)
1FH	rrH	mmH	rr : drum instrument note number ドラムインストゥルメントバリエーションセンドレベル mm : 00H - 7FH (0 - 最大)

MSB 14H-1FH (ドラム用)はマルチパートパラメーター(付表1-4)のPART MODE=DRUMS1, DRUMS2が選択されている場合のみ有効。(PART MODE = DRUMの場合はエディットできない)

1.2.2.5 RPN (レジスターパラメーターナンバー)

Cntrl#	parameter	Data Range
100	RPN LSB	0...127 (Default : 7FH, 7FH)
101	RPN MSB	0...127 (Default : 7FH, 7FH)

ピッチベンドセンシティビティやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージ。

*一旦 RPN が設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPNの値として処理される。このメッセージを使ってコントロールした後は、パラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH) に設定して誤操作を防止することが必要。
次の RPN を受信することができる。

RPN	Data entry			
MSB	LSB	MSB	LSB	パラメーター名と値の範囲
00H	00H	mmH	- -	ピッチベンドセンシティビティ
				mm, 1 1:00H-18H (0-24半音)
				半音単位で2オクターブまで設定可能
				Default:02H
				LSB の値は無視する。
				フィンチューニング
00H	01H	mmH	11H	mm:00H-40H-7FH(-64-0-+63)
				コースチューニング
00H	02H	mmH	- -	mm:28H - 40H - 58H(-24 - +24半音)
				LSB の値は無視する。
7FH	7FH	- - - -		RPN Null
				RPN および NRPN番号をキャンセルする。

1.2.2.6 チャンネルモードメッセージ

以下のチャンネルモードメッセージを受信する。

2nd byte	3rd byte	メッセージ
120	0	All Sound Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Note Off
124	0	Omni Off
125	0	Omni On
126	0 - 16	Mono
127	0	Poly

1.2.2.6.1 All Sound Off(オールサウンドオフ)

該当チャンネル(各パート)の発音中の音をすべて消音する。
ただし、ノートオンやホールドオンなどのチャンネルメッセージの状態は保持している。

1.2.2.6.2 Reset All Controllers(リセットオールコントローラー)

次の各コントローラーの設定を初期値に戻す。

コントローラー	設定値
ピッチベンドチェンジ	±0 (中央)
チャンネルブレッシャー	0 (オフ)
ポリフォニックアフタータッチ	0 (オフ)
モジュレーション	0 (オフ)
ブレスコントロール	127 (最大)
フットコントロール	127 (最大)
エクスプレッション	127 (最大)
コントロールチェンジ ¹³	±0 中央
ホールド ¹	0 (オフ)
ポルタメント	0 (オフ)
ソステヌート	0 (オフ)
ソフトペダル	0 (オフ)
ポルタメントコントロール	受信したポルタメントソースノートナンバーをキャンセル 番号未設定状態、それまで設定されていたデータに影響はない
RPN	番号未設定状態、それまで設定されていたデータに影響はない
NRPN	番号未設定状態、それまで設定されていたデータに影響はない

1.2.2.6.3 All Note Off(オールノートオフ)

該当チャンネルのオンしているノートをすべてオフする。
ただし、ホールド¹もしくはソステヌートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

1.2.2.6.4 Omni Off(オムニオフ)

オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行う。

1.2.2.6.5 Omni On(オムニオン)

オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行う。

1.2.2.6.6 Mono(モノ)

オール・サウンド・オフを受信した時と同じ処理を行い、3rd byte(モノ数)が 0 ~ 16 の範囲内であれば該当チャンネルをモノモード (Mode4 : m = 1) にする。

1.2.2.6.7 Poly(ポリ)

オール・サウンド・オフを受信した時と同じ処理を行い、該当チャンネルをポリモード (Mode3) にする。

1.3 プログラムチェンジ

ボイスを選択するためのメッセージ。
バンクセレクトと組み合わせると、基本ボイスバンクだけでなく拡張ボイスバンクのボイスを選択できるようになる。
マルチパートパラメーター(付表1-4)の Rcv PROGRAM CHANGE = OFF の時、そのパートのプログラムチェンジは受信しない。

1.4 ピッチベンド

ピッチベンドホイールの演奏を伝えて、ピッチを変化させるメッセージ。
マルチパートパラメーター(付表1-4)の Rcv PITCH BEND CHANGE = OFF の時、そのパートのピッチベンドは受信しない。

1.5 チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いた後、更に押し込む強さを伝えて、音に変化を付けるメッセージ。
初期設定はオフ。
マルチパートパラメーター(付表1-4)の Rcv CHANNEL AFTER TOUCH=OFFの時、そのパートのチャンネル アフター タッチは受信しない。

1.6 ポリフォニックアフタータッチ

各鍵盤ごとに、鍵盤を弾いた後、更に押し込む強さを伝えるメッセージ。
初期設定はオフ。
マルチパートパラメーター(付表1-4)の Rcv POLYPHONIC AFTER TOUCH=OFFの時、そのパートのポリフォニック アフター タッチは受信しない。

ノート番号36-97の範囲のみ効果がかかる。

2. システムエクスクルーシブメッセージ

直接的な演奏情報ではなく、MIDI機器のシステムに関する設定を行うMIDIメッセージ。このMIDIメッセージを使うと、外部MIDI機器からWF192XGサウンドカードのほとんどすべての設定をエディットすることも可能。
WF192XGサウンドカードのデバイスナンバーは "All(オール)" に固定されている。

2.1 パラメーターチェンジ

WF192XGサウンドカード は、以下のパラメーターチェンジを扱う。

[ユニバーサルリアルタイムメッセージ]

- 1) Master Volume

[ユニバーサルノンリアルタイムメッセージ]

- 1) General MIDI Mode On

[XGネイティブパラメーターチェンジ]

- 1) XG System on
- 2) XG System Data parameter change
- 3) Multi Effect1 Data parameter change
- 4) Multi Part Data parameter change
- 5) Drums Setup Data parameter change

[VL70-mネイティブパラメーターチェンジ]

- 1) S-VA System parameter change
- 2) S-VA Current Voice/Common Misc parameter change
- 3) S-VA Part parameter change
- 4) S-VA Current Voice/Element parameter change

[その他]

- 1) Master tuning
- 2) TG300 System Data parameter change
- 3) TG300 Multi Effect Data parameter change
- 4) TG300 Mutli Part Data parameter change

2.1.1 ユニバーサル リアルタイム メッセージ

2.1.1.1 Master Volume(マスターボリューム)

```
11110000 F0 Exclusive status
01111111 7F Universal Real Time
01111111 7F ID of target device
00000100 04 Sub-ID #1=Device Control Message
00000001 01 Sub-ID #2=Master Volume
0sxxxxxx ss* Volume LSB
0ttttttt tt Volume MSB
11110111 F7 End of Exclusive
```

または、

```
11110000 F0 Exclusive status
01111111 7F Universal Real Time
0xxxxnxxx xn Device Number, xxx=don't care
00000100 04 Sub-ID #1=Device Control Message
00000001 01 Sub-ID #2=Master Volume
0sxxxxxx ss Volume LSB
0ttttttt tt Volume MSB
11110111 F7 End of Exclusive
```

受信すると、Volume MSB がシステムパラメーター(付表1-2)の MASTER VOLUME に反映される。

* 0sxxxxxx の16進表現ss、他も同様

2.1.2 ユニバーサル ノン リアルタイム メッセージ

2.1.2.1 General MIDI Mode On (GMモードオン)

```
11110000 F0 Exclusive status
01111110 7E Universal Non-Real Time
01111111 7F ID of target device
00001001 09 Sub-ID #1=General MIDI Message
00000001 01 Sub-ID #2=General MIDI On
11110111 F7 End of Exclusive
```

または、

```
11110000 F0 Exclusive status
01111110 7E Universal Non-Real Time
0xxxxnxxx xn Device Number, xxx=don't care
00001001 09 Sub-ID #1=General MIDI Message
00000001 01 Sub-ID #2=General MIDI On
11110111 F7 End of Exclusive
```

ON を受信するとサウンドモジュールモードがXG モードに変更され、GMに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態になる。そのため、NRPN とバンクセレクトについては受信しなくなる。このメッセージの実行には、約 50ms かかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。

2.1.3 XGネイティブ パラメーターチェンジ

WF192XGサウンドカードに対して以下のパラメーターチェンジメッセージを送ることで、音源(ボイス)の細かな設定(エフェクトタイプやエフェクトパラメーター、トランスポーズ、チューニングなど)を変更することができる。

```
11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nxxx 1n device Number
01001100 4C XG Model ID
0aaaaaaa aa Address High
0aaaaaaa aa Address Mid
0aaaaaaa aa Address Low
0ddddd dd Data
| |
11110111 F7 End of Exclusive
```

データサイズが 2 または 4 のパラメーターはそのサイズ分データを送信する。メッセージを続けて送る場合は、次のメッセージとの間を少し(タイムベース480の場合、約 5クロック)開けること。

パラメーターチェンジの例

1. バリエーションエフェクトタイプを "ECHO" に変更する場合

まず、「エフェクトタイプリスト」を見て、「ECHO」エフェクトについてタイプとMSB、LSBを調べる。

VARIATIONタイプのエフェクトで、MSB=07、LSB=00
次に<付表1-3>のVARIATION TYPEの項を見て、Address (High, Mid, Low) の値を調べる。

High Mid Low = 02 01 40
以上のデータを 2.1.3 XG ネイティブパラメーターチェンジの式にあてはめて、WF192XGサウンドカードに送信する。

```
11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nxxx 1n* device Number
01001100 4C XG Model ID
00000010 02 Address High
00000001 01 Address Mid
```

```
01000000 40 Address Low
00000111 07 Data(VARIATION TYPE MSB)
00000000 00 Data(VARIATION TYPE LSB)
11110111 F7 End of Exclusive
```

このデータを受けると、WF192XGサウンドカードで現在選択されているボイスのエフェクトタイプは "ECHO" に変更される。
*WF192XGサウンドカードのデバイスナンバーは "All(オール)" に固定されているので、nは任意の数字でよい。

2. 選択した "ECHO" エフェクトの Dry/Wet を半分ずつ(Dry=Wet)に変更する場合

まず、「エフェクトパラメーターリスト」を見て、「ECHO」エフェクトの Dry/Wetパラメーターについて調べる。

No.10のパラメーターで、Dry=WetのValueは64 (16進で40)
次に<付表1-3>のVARIATION PARAMETER 10の項を見て、Address (High, Mid, Low)の値を調べる。
High Mid Low = 02 01 54
以上のデータを 2.1.3 XG ネイティブパラメーターチェンジの式にあてはめて、WF192XGサウンドカードに送信する。

```
11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nxxx 1n device Number
01001100 4C XG Model ID
00000010 02 Address High
00000001 01 Address Mid
01010100 54 Address Low
01000000 40 Data(MSB) 設定値
00000000 00 Data(LSB) 00のまま
11110111 F7 End of Exclusive
```

このデータを受けると、WF192XGサウンドカードで現在選択されているECHOエフェクトのDry/Wetの値が半分ずつ(Dry=Wet)に変更される。
MIDIメッセージの処理には若干時間がかかります。
再生する音源がWF192XGサウンドカードに限定されている場合は、全チャンネル(パート)の曲頭に空白小節を作り、そこにパラメーターチェンジのセットアップデータを入力することをおすすめします。

2.1.3.1 XG System On(XGシステムオン)

```
11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nxxx 1n device Number
01001100 4C XG Model ID
00000000 00 Address High
00000000 00 Address Mid
01111110 7E Address Low
00000000 00 Data
11110111 F7 End of Exclusive
```

WF192XGサウンドカードを「XG」に準拠した音源として機能させるためのメッセージ。
このメッセージを受信すると、演奏モードを「XG」に変更し、すべてのパラメーターは初期化される。さらにNRPN、バンクセレクトなど、XGに定義されたすべてのMIDIメッセージが受信可能な状態になる。
このメッセージの実行には、約50msかかるため、次のメッセージとの間隔を注意すること。

サウンドモジュールモードの切り替え (XGモードとTG300Bモード)

```
XG System On = F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7
TG300B Reset = F0 41 1n 42 12 40 00 7F 00 41 F7
n = device number
```

2.1.3.2 XG System Data parameter change (XGシステムデータパラメーターチェンジ)

<付表1-1>、<付表1-2>参照。

2.1.3.3 Multi Effect1 Data parameter change (マルチエフェクト1データパラメーターチェンジ)

<付表1-1>、<付表1-3>参照。

2.1.3.4 Multi Part Data parameter change (マルチパートデータパラメーターチェンジ)

<付表1-1>、<付表1-4>参照。

2.1.3.5 Drums Setup Data parameter change (ドラムセットアップデータパラメーターチェンジ)

<付表1-1>、<付表1-5>参照。

Drum Setup Reset メッセージ(付表1-2)を受信すると、Drum Setup parameterの値は初期化される。
ドラムセットを切り替えると、Drum Setup parameter の値は初期化される。

2.1.4 VL70-mネイティブパラメーターチェンジ

```
11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nnnn 1n device Number
01010111 57 Model ID
0ggggggg 9g Address High
0mmmmmmmm mm Address Mid
01111111 1l Address Low
0vvvvvvv vv Data
: :
11110111 F7 End of Exclusive
```

2.1.4.1 S-VA System parameter change (S-VAシステムパラメーターチェンジ)

<付表2-1>参照。

2.1.4.2 S-VA Current Voice/Common Misc parameter change (S-VAカレントボイス/コモンミスレーニアスパラメーターチェンジ)

<付表2-2>参照。

2.1.4.3 S-VA Part parameter change (S-VAパートパラメーターチェンジ)

<付表2-3>参照。

2.1.4.4 S-VA Current Voice/Element parameter change (S-VAカレントボイス/エレメントパラメーターチェンジ)

<付表2-4>参照。

2.1.5 その他のパラメーターチェンジ

2.1.5.1 マスターチューニング

```
11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nnnn 1n device Number
00100111 27 Model ID
00110000 30 Sub ID2
00000000 00
00000000 00
0mmmmmmmm mm Master Tune MSB
01111111 1l Master Tune LSB
0cccccce cc don't care
11110111 F7 End of Exclusive
```

全チャンネルの音程を一度に変えられるメッセージ。

3. リアルタイムメッセージ

3.1 アクティブセンシング

アクティブセンシング (FE) を1度受信してから約300msec以上たっても次のMIDI信号がこない場合は、オールサウンドオフ、オールノートオフ、リセットオールコントローラーを受信した時と同じ処理をする。

< 付表 1-1 >

Parameter Base Address

Model ID = 4C [XG]
57 [S-VA]

Parameter Change

	Address			Description
	High	Mid	Low	
XG SYSTEM	00	00	00	System
	00	00	7D	Drum setup Reset
	00	00	7E	XG System On
	00	00	7F	All Parameter Reset
EFFECT 1	02	01	00	Effect1(Reverb,Chorus,Variation)
MULTI PART	08	00	00	Multi Part 1
	:	:	:	:
	08	0F	00	Multi Part 16
DRUM	30	0D	00	Drum Setup 1
	31	0D	00	Drum Setup 2



Address	Parameter
3n 0D 00	note number 13
3n 0E 00	note number 14
:	:
3n 5B 00	note number 91

n : Drum Setup number (0, 1)

< 付表 1-2 >

MIDI Parameter Change table (SYSTEM) [XG]

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
00 00 00	4	0000 - 07FF	MASTER TUNE	-102.4 - +102.3[cent] 1st bit3 - 0→bit15 - 12 2nd bit3 - 0→bit11 - 8 3rd bit3 - 0→bit7 - 4 4th bit3 - 0→bit3 - 0	00 04 00 00
04	1	00 - 7F	MASTER VOLUME	0 - 127	7F
05	1	00 - 7F	NOT USED		
06	1	28 - 58	TRANSPOSE	-24 - +24[semitones]	40
7D	n	n	DRUM SETUP RESET	n=Drum Setup number (0, 1)	
7E	00	00	XG SYSTEM ON	00=XG System ON (receive only)	
7F	00	00	ALL PARAMETER RESET	00=ON (receive only)	
TOTAL SIZE	07				

< 付表 1-3 >

MIDI Parameter Change table (EFFECT 1) [XG]

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 00	2	00 - 7F	REVERB TYPE MSB	エフェクトタイプリスト参照	01(=HALL1)
		00 - 7F	REVERB TYPE LSB	00 : basic type	00
	02	00 - 7F	REVERB PARAMETER 1	エフェクトパラメーターリスト参照	depends on reverb type
03	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 2	"	"
04	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 3	"	"
05	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 4	"	"
06	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 5	"	"
07	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 6	"	"
08	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 7	"	"
09	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 8	"	"
0A	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 9	"	"
0B	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 10	"	"
0C	1	00 - 7F	REVERB RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40
0D	1	01 - 7F	REVERB PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	40
TOTAL SIZE	0E				

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 10	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 11	エフェクトパラメーターリスト参照	depends on reverb type
11	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 12	"	"
12	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 13	"	"
13	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 14	"	"
14	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 15	"	"
15	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 16	"	"
TOTAL SIZE	6				

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 20	2	00 - 7F	CHORUS TYPE MSB	エフェクトタイプリスト参照	41 (=CHORUS1)
		00 - 7F	CHORUS TYPE LSB	00 : basic type	00
22	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 1	エフェクトパラメーターリスト参照	depends on chorus type
23	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 2	"	"
24	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 3	"	"
25	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 4	"	"
26	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 5	"	"
27	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 6	"	"
28	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 7	"	"
29	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 8	"	"
2A	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 9	"	"
2B	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 10	"	"
2C	1	00 - 7F	CHORUS RETURN	--∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40
2D	1	01 - 7F	CHORUS PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	40
2E	1	00 - 7F	SEND CHORUS TO REVERB	--∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00
TOTAL SIZE	0F				

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 30	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 11	エフェクトパラメーターリスト参照	depends on chorus type
31	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 12	"	"
32	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 13	"	"
33	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 14	"	"
34	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 15	"	"
35	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 16	"	"
TOTAL SIZE	6				

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 40	2	00 - 7F	VARIATION TYPE MSB	エフェクトタイプリスト参照	05 (=DELAY L,C,R)
		00 - 7F	VARIATION TYPE LSB	00 : basic type	00
42	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	エフェクトパラメーターリスト参照	depends on variation type
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	"	"
44	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB	"	"
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB	"	"
46	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB	"	"
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB	"	"
48	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB	"	"
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB	"	"
4A	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB	"	"
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB	"	"
4C	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB	"	"
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 6 LSB	"	"
4E	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB	"	"
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 7 LSB	"	"
50	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB	"	"
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 8 LSB	"	"
52	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB	"	"
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 9 LSB	"	"
54	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB	"	"
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 10 LSB	"	"
56	1	00 - 7F	VARIATION RETURN	--∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40
57	1	01 - 7F	VARIATION PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	40
58	1	00 - 7F	SEND VARIATION TO REVERB	--∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00
59	1	00 - 7F	SEND VARIATION TO CHORUS	--∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00
5A	1	00 - 01	VARIATION CONNECTION	0: INSERTION, 1: SYSTEM	00
5B	1	00 - 0F,	VARIATION PART	パート 1...16 = 0...15,	7F

		7F		OFF = 127	
5C	1	00 - 7F	MW VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63	40
5D	1	00 - 7F	BEND VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63	40
5E	1	00 - 7F	CAT VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63	40
5F	1	00 - 7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63	40
60	1	00 - 7F	AC2 VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63	40

TOTAL SIZE 21

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 70	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 11	エフェクトパラメーターリスト参照	depends on variation type
71	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 12	"	"
72	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 13	"	"
73	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 14	"	"
74	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 15	"	"
75	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 16	"	"

TOTAL SIZE 6

< 付表 1-4 >

MIDI Parameter Change table (MULTI PART) [XG]

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
08 nn 00	1	00 - 20	ELEMENT RESERVE	0 - 32	part10 = 00, other = 02
nn 01	1	00 - 7F	BANK SELECT MSB	0 - 127	part10 = 7F, other = 00
nn 02	1	00 - 7F	BANK SELECT LSB	0 - 127	00
nn 03	1	00 - 7F	PROGRAM NUMBER	1 - 128	00
nn 04	1	00 - 0F,7F	Rcv CHANNEL	1 - 16,OFF	part no.
nn 05	1	00 - 01	MONO/POLY MODE	0:MONO, 1:POLY	01
nn 06	1	00 - 02	SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN	0:SINGLE 1:MULTI 2:INST (for DRUM)	01
nn 07	1	00 - 03	PART MODE	0:NORMAL 1:DRUM 2 - 3:DRUMS1 - 2	00(Other Than Part10) 02(Part10)
nn 08	1	28 - 58	NOTE SHIFT	-24 - +24 [semitones]	40
nn 09	2	00 - FF	DETUNE	-12.8 - +12.7 [Hz]	08 00
nn 0A				1st bit3-0→bit7-4 2nd bit3-0→bit3-0	(80)
nn 0B	1	00 - 7F	VOLUME	0 - 127	64
nn 0C	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0 - 127	40
nn 0D	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0 - 127	40
nn 0E	1	00 - 7F	PAN	0:random,L63...C...R63 (1...64...127)	40
nn 0F	1	00 - 7F	NOTE LIMIT LOW	C-2 - G8	00
nn 10	1	00 - 7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2 - G8	7F
nn 11	1	00 - 7F	DRY LEVEL	0 - 127	7F
nn 12	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0 - 127	00
nn 13	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127	28
nn 14	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0 - 127	00
nn 15	1	00 - 7F	VIBRATO RATE	-64 - +63	40
nn 16	1	00 - 7F	VIBRATO DEPTH	-64 - +63	40(drum part ignores)
nn 17	1	00 - 7F	VIBRATO DELAY	-64 - +63	40(drum part ignores)
nn 18	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64 - +63	40
nn 19	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE	-64 - +63	40
nn 1A	1	00 - 7F	EG ATTACK TIME	-64 - +63	40
nn 1B	1	00 - 7F	EG DECAY TIME	-64 - +63	40
nn 1C	1	00 - 7F	EG RELEASE TIME	-64 - +63	40
nn 1D	1	28 - 58	MW PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	40
nn 1E	1	00 - 7F	MW FILTER CONTROL	-9600 - +9450 [cent]	40
nn 1F	1	00 - 7F	MW AMPLITUDE CONTROL	-64 - +63	40
nn 20	1	00 - 7F	MW LFO PMOD DEPTH	0 - 127	0A
nn 21	1	00 - 7F	MW LFO FMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 22	1	00 - 7F	MW LFO AMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 23	1	28 - 58	BEND PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	42
nn 24	1	00 - 7F	BEND FILTER CONTROL	-9600 - +9450 [cent]	40
nn 25	1	00 - 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-64 - +63	40
nn 26	1	00 - 7F	BEND LFO PMOD DEPTH	+100 - +100 [%]	40
nn 27	1	00 - 7F	BEND LFO FMOD DEPTH	+100 - +100 [%]	40
nn 28	1	00 - 7F	BEND LFO AMOD DEPTH	+100 - +100 [%]	40

TOTAL SIZE 29

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
nn 30	1	00 - 01	Rcv PITCH BEND	0:OFF, 1:ON	01
nn 31	1	00 - 01	Rcv CH AFTER TOUCH (CAT)	0:OFF, 1:ON	01
nn 32	1	00 - 01	Rcv PROGRAM CHANGE	0:OFF, 1:ON	01
nn 33	1	00 - 01	Rcv CONTROL CHANGE	0:OFF, 1:ON	01
nn 34	1	00 - 01	Rcv POLY AFTER TOUCH (PAT)	0:OFF, 1:ON	01
nn 35	1	00 - 01	Rcv NOTE MESSAGE	0:OFF, 1:ON	01
nn 36	1	00 - 01	Rcv RPN	0:OFF, 1:ON	01
nn 37	1	00 - 01	Rcv NRPN	0:OFF, 1:ON	XG=01, GM=00
nn 38	1	00 - 01	Rcv MODULATION	0:OFF, 1:ON	01
nn 39	1	00 - 01	Rcv VOLUME	0:OFF, 1:ON	01
nn 3A	1	00 - 01	Rcv PAN	0:OFF, 1:ON	01
nn 3B	1	00 - 01	Rcv EXPRESSION	0:OFF, 1:ON	01
nn 3C	1	00 - 01	Rcv HOLD1	0:OFF, 1:ON	01
nn 3D	1	00 - 01	Rcv PORTAMENTO	0:OFF, 1:ON	01
nn 3E	1	00 - 01	Rcv SOSTENUTO	0:OFF, 1:ON	01
nn 3F	1	00 - 01	Rcv SOFT PEDAL	0:OFF, 1:ON	01
nn 40	1	00 - 01	Rcv BANK SELECT	0:OFF, 1:ON	XG=01, GM=00
nn 41	1	00 - 7F	SCALE TUNING C	-64 - +63 [cent]	40
nn 42	1	00 - 7F	SCALE TUNING CH	-64 - +63 [cent]	40
nn 43	1	00 - 7F	SCALE TUNING D	-64 - +63 [cent]	40
nn 44	1	00 - 7F	SCALE TUNING DH	-64 - +63 [cent]	40
nn 45	1	00 - 7F	SCALE TUNING E	-64 - +63 [cent]	40
nn 46	1	00 - 7F	SCALE TUNING F	-64 - +63 [cent]	40
nn 47	1	00 - 7F	SCALE TUNING FH	-64 - +63 [cent]	40
nn 48	1	00 - 7F	SCALE TUNING G	-64 - +63 [cent]	40
nn 49	1	00 - 7F	SCALE TUNING GH	-64 - +63 [cent]	40
nn 4A	1	00 - 7F	SCALE TUNING A	-64 - +63 [cent]	40
nn 4B	1	00 - 7F	SCALE TUNING AH	-64 - +63 [cent]	40
nn 4C	1	00 - 7F	SCALE TUNING B	-64 - +63 [cent]	40
nn 4D	1	28 - 58	CAT PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	40
nn 4E	1	00 - 7F	CAT FILTER CONTROL	-9600 - +9450 [cent]	40
nn 4F	1	00 - 7F	CAT AMPLITUDE CONTROL	-64 - +63	40
nn 50	1	00 - 7F	CAT LFO PMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 51	1	00 - 7F	CAT LFO FMOD EPTH	0 - 127	00
nn 52	1	00 - 7F	CAT LFO AMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 53	1	28 - 58	PAT PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	40
nn 54	1	00 - 7F	PAT FILTER CONTROL	-9600 - +9450 [cent]	40
nn 55	1	00 - 7F	PAT AMPLITUDE CONTROL	-64 - +63	40
nn 56	1	00 - 7F	PAT LFO PMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 57	1	00 - 7F	PAT LFO FMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 58	1	00 - 7F	PAT LFO AMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 59	1	00 - 5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	0 - 95	10
nn 5A	1	28 - 58	AC1 PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	40
nn 5B	1	00 - 7F	AC1 FILTER CONTROL	-9600 - +9450 [cent]	40
nn 5C	1	00 - 7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-64 - +63	40
nn 5D	1	00 - 7F	AC1 LFO PMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 5E	1	00 - 7F	AC1 LFO FMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 5F	1	00 - 7F	AC1 LFO AMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 60	1	00 - 5F	AC2 CONTROLLER NUMBER	0 - 95	11
nn 61	1	28 - 58	AC2 PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	40
nn 62	1	00 - 7F	AC2 FILTER CONTROL	-9600 - +9450 [cent]	40
nn 63	1	00 - 7F	AC2 AMPLITUDE CONTROL	-64 - +63	40
nn 64	1	00 - 7F	AC2 LFO PMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 65	1	00 - 7F	AC2 LFO FMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 66	1	00 - 7F	AC2 LFO AMOD DEPTH	0 - 127	00
nn 67	1	00 - 01	PORTAMENTO SWITCH	0:OFF, 1:ON	00
nn 68	1	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	0 - 127	00
nn 69	1	00 - 7F	PITCH EG INITIAL LEVEL-64 - +63	40	
nn 6A	1	00 - 7F	PITCH EG ATTACK TIME	-64 - +63	40
nn 6B	1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	-64 - +63	40
nn 6C	1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE TIME	-64 - +63	40
nn 6D	1	01 - 7F	VELOCITY LIMIT LOW	1 - 127	01
nn 6E	1	01 - 7F	VELOCITY LIMIT HIGH	1 - 127	7F

TOTAL SIZE 3F

nn = パートナンバー (0 : Part 1, 1 : Part 2, 2 : Part 3, ... , 15 : Part 16)
DRUM PART の場合、以下のパラメーターは効果がつかない。

- SOFT PEDAL • BANK SELECT LSB • MONO/POLY • SCALE TUNING • PORTAMENTO
- POLY AFTER TOUCH • PITCH EG INITIAL LEVEL • PITCH EG ATTACK TIME
- PITCH EG RELEASE LEVEL • PITCH EG RELEASE TIME

< 付表 1-5 >

MIDI Parameter Change table (DRUM SETUP) [XG]

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
3n rr 00	1	00 - 7F	PITCH COARSE	-64 - +63	40
3n rr 01	1	00 - 7F	PITCH FINE	-64 - +63[cent]	40
3n rr 02	1	00 - 7F	LEVEL	0 - 127	depend on the note
3n rr 03	1	00 - 7F	ALTERNATE GROUP	0:OFF, 1 - 127	"
3n rr 04	1	00 - 7F	PAN	0:random, L63...C...R63 (1...64...127)	"
3n rr 05	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127	"
3n rr 06	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0 - 127	"
3n rr 07	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0 - 127	7F
3n rr 08	1	00 - 01	KEY ASSIGN	0:SINGLE, 1:MULTI	00
3n rr 09	1	00 - 01	Rcv NOTE OFF	0:OFF, 1:ON	depend on the note
3n rr 0A	1	00 - 01	Rcv NOTE ON	0:OFF, 1:ON	01
3n rr 0B	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64 - +63	40
3n rr 0C	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE	-64 - +63	40
3n rr 0D	1	00 - 7F	EG ATTACK RATE	-64 - +63	40
3n rr 0E	1	00 - 7F	EG DECAY1 RATE	-64 - +63	40
3n rr 0F	1	00 - 7F	EG DECAY2 RATE	-64 - +63	40

TOTAL SIZE 10

[注意] n : Drum Setup number (0, 1)
rr : note number (0D - 5B)

XG system on or GM mode on メッセージを受信すると、Drum Setup parameter はすべて初期化される。
Drum Setup Reset メッセージにより、各Drum Setup parameterを初期化することができる。
ドラムセットを切り替えると初期化される。

< 付表 2-1 >

S-VA System Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
00 00 00	4	0000 - 07FF	MASTER TUNE	-102.4 - +102.3[cent] 1st bit3 - 0→bit15 - 12 2nd bit3 - 0→bit11 - 8 3rd bit3 - 0→bit7 - 4 4th bit3 - 0→bit3 - 0	00 04 00 00
04	1	00 - 7F	MASTER VOLUME	0 - 127	7F
05	1	00 - 7F	MASTER ATTENUATOR	0 - 127	00
06	1	28 - 58	TRANSPOSE	-24 - +24[semitones]	40
07	1		NOT USED		
08	1		"		
09	1		"		
0A	1		"		
0B	1	00 - 01	BREATH CONTROL NUMBER	BC, EXPRESSION	00
0C	1	30 - 50	BREATH CONTROL CURVE	-16 - +16	40
0D	1	00 - 01	WX LIP LOCK	OFF/ON	00
0E	1	00 - 01	BREATH SET LOCK	OFF/ON	00
0F	1	00 - 01	WX LIP	NORMAL, EXPAND	00
10	1	00 - 02	BREATH MODE	BC/WX, VELOCITY, TOUCH EG	00
11	1	00 - 7F	VELOCITY DEPTH	0 - 127	30
12	1	00 - 7F	VELOCITY OFFSET	0 - 127	50
13	1	00 - 7F	TOUCH EG TIME	0 - 127	2A
14	1	00 - 7F	AT LOW DEPTH	0 - 127	1B
15	1	00 - 7F	AT LOW OFFSET	0 - 127	50
16	1	00 - 7F	AT HIGH DEPTH	0 - 127	25
17	1	00 - 7F	AT HIGH OFFSET	0 - 127	65

TOTAL SIZE 18

< 付表 2-2 >

S-VA Current Voice/Common Misc Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
10 00 00	1	20 - 7F	VOICE NAME#1	32 - 127(ASCII)	
01	1	20 - 7F	VOICE NAME#2	32 - 127(ASCII)	
02	1	20 - 7F	VOICE NAME#3	32 - 127(ASCII)	
03	1	20 - 7F	VOICE NAME#4	32 - 127(ASCII)	
04	1	20 - 7F	VOICE NAME#5	32 - 127(ASCII)	
05	1	20 - 7F	VOICE NAME#6	32 - 127(ASCII)	
06	1	20 - 7F	VOICE NAME#7	32 - 127(ASCII)	
07	1	20 - 7F	VOICE NAME#8	32 - 127(ASCII)	
08	1		NOT USED		
09	1	00 - 7F	VOICE LEVEL	0 - 127	
0A	1	00 - 02	ASSIGN MODE	BOTTOM, TOP, LAST	
0B	1	00 00 - 1F 1F	POLY EXPAND	off...32>32	
0D	1	00 -01	PORTAMENTO MODE	FULL TIME, FINGERED	
0E	1		NOT USED		
TOTAL SIZE OF					

< 付表 2-3 >

S-VA Part Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
09 00 17	1	00 - 7F	AMP LEVEL SCALE BREAK POINT	C-2 - G8	3C
18	1	00 - 7F	DEPTH	-64 - +63	40
19	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF SCALE BREAK POINT	C-2 - G8	3C
1A	1	00 - 7F	DEPTH	-64 - +63	40
1B	1		NOT USED		
1C	1		NOT USED		
TOTAL SIZE OF					

< 付表 2-4 >

S-VA Current Voice/Element Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
20 00 00	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #1	32-127(ASCII)	
00 01	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #2	32-127(ASCII)	
00 02	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #3	32-127(ASCII)	
00 03	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #4	32-127(ASCII)	
00 04	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #5	32-127(ASCII)	
00 05	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #6	32-127(ASCII)	
00 06	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #7	32-127(ASCII)	
00 07	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #8	32-127(ASCII)	
00 08	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #9	32-127(ASCII)	
00 09	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #10	32-127(ASCII)	
00 0A	1	00 - 01	EXPRESSION MODE	BC,VOLUME	
00 0B	1	00 - 62	PRESSURE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	
00 0C	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127	
00 0E	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16	
00 0F	1	00 - 62	FILTER CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	
00 10	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127	
00 12	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16	
00 13	1	00 - 62	AMPLITUDE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	
00 14	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127	
00 16	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16	
00 17	1	00 - 62	EMBOUCHURE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	
00 18	2	01 01 - 00 7F	UPPER DEPTH	-127 - +127	
00 1A	2	01 01 - 00 7F	LOWER DEPTH	-127 - +127	
00 1C	1	00 - 01	MODE	CENTER BASE, MINIMUM BASE	
00 1D	1	00 - 62	TONGUING CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	
00 1E	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127	
00 20	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16	
00 21	1	00 - 62	SCREAM CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	
00 22	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127	
00 24	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16	
00 25	1	00 - 62	BREATH NOISE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	
00 26	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127	
00 28	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16	
00 29	1	00 - 62	GROWL CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	
00 2A	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127	
00 2C	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16	
00 2D	1	00 - 62	THROAT FORMANT CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	
00 2E	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127	
00 30	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16	
00 31	1	00 - 62	HARMONIC ENHANCER CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	
00 32	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127	

00 34	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
00 35	1	00 - 62	DAMPING CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
00 36	2	01 01 - 00	7F DEPTH	-127 - +127
00 38	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
00 39	1	00 - 62	ABSORPTION CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
00 3A	2	01 01 - 00	7F DEPTH	-127 - +127
00 3C	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
00 3D			reserve	
:	:		reserve	
0A 6A			reserve	

TOTAL SIZE 56B

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default Changed	× ×	1 - 16 1 - 16	
Mode	Default Messages Altered	× × ×	3 3,4 (m = 1) *2 ×	
Note Number	: True voice	× *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note on Note off	×	○ 9nH, v=1-127 ×	
After Touch	Key's Ch's	× ×	○ *1 *4 ○ *1	
Pitch Bender		×	○ 0-24 semi *1	
Control Change	0, 32	×	○ *1	Bank select
	1,5,7,10,11	×	○ *1	
	2,4,13	×	○ *1 *5	Data Entry
	6,38	×	○	
	64-67	×	○ *1	Sound Controller
	71-74	×	○	Portamento Cntrl
	84	×	○ *4	Effect Depth
	91,93,94	×	○	RPN Inc, Dec
	96-97	×	○ *1	NRPN LSB, MSB
	98-99	×	○ *1	RPN LSB, MSB
100-101	×	○ *1	All Sound Off	
120	×	○	Reset All Cntrls	
121	×	○		
Prog Change	: True #	× *****	○ 0-127	
System Exclusive		×	○ *3	
System Common	: Song Pos. : Song Sel. : Tune	× × ×	× × ×	
System Real Time	: Clock : Commands	× ×	× ×	
Aux Messages	: Local On/Off : All Notes Off : Active Sense : Reset	× × × ×	× ○ (123-127) × ×	
Notes :	*1 ; receive if switch is on. *2 ; m is always treated as "1" regardless of its value. *3 ; transmit/receive if exclusive switch is on. *4 ; not receive in case of VL Voice *5 ; not receive in case of XG(AWM2) Voice			

Mode 1: OMNI ON, POLY
 Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
 Mode 4: OMNI OFF, MONO

○ : Yes
 × : No