

YAMAHA

SK1XG

MIDIサウンドキーボード



GENERAL
MIDI
XG

取扱説明書

安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

記号表示について

⚠ 記号は、危険、警告または注意を示します。

⊘ 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

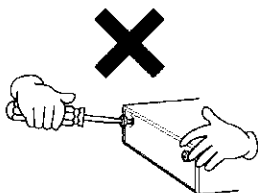
*お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

警告

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

⊘ この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

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



⊘ 浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。感電や火災、または故障の原因になります。

⚠ 使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。(乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜く。) 感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

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

⊘ 電源アダプターを使用する場合は、指定の電源アダプター(付属または別売のPA-3B, PA-1207)以外は使用しない。(異なった電源アダプターを使用すると)故障、発熱、発火などの原因になります。

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

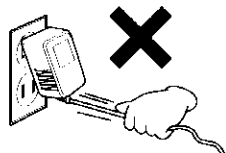
⚠ 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。感電やショートのおそれがあります。

注意

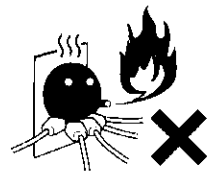
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。

⊘ 電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源アダプターコードに重いものをのせない。電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

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



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



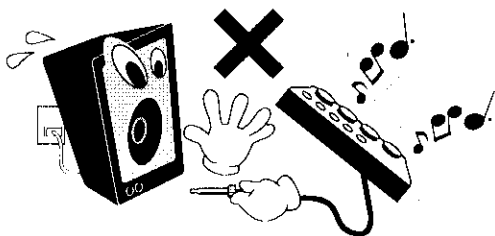
⊘ 電源アダプターコードやプラグがいたんだときは使用しない。また、長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。感電、ショート、発火などの原因になります。

⚠ 乾電池はすべて+/-の極性表示通りに正しく入れる。正しく入れていない場合、発熱、発火、液漏れのおそれがあります。

- ⊘ 乾電池は一度に全部を交換する。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しない。また、種類の異なったもの(アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品の異なるものなど)と一緒に使用しない。
発熱、発火、液漏れの原因になります。

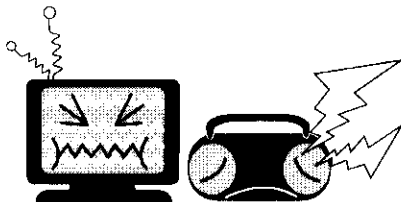
- ⚠ 長期間使用しない場合は、乾電池を本体から抜いておく。
乾電池が消耗し、乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。

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



- ⊘ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低いところ、またほこりや振動の多いところで使用しない。
本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。

- ⊘ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



- ⊘ 不安定な場所に置かない。
機器が転倒/落下して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

- ⚠ 本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。

- ⊘ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学薬品などは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。

- ⊘ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損する原因になります。

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



- ⚠ SK1XGは、バッテリーバックアップしていません。
電源をオフにすると設定は初期値に戻ります。必要な設定はメモするなどしてください。

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

長時間使用しないときは、必ず電源を切りましょう。

音楽を楽しむエチケット



これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのシンボルマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンをご使用になるのもひとつの方法です。

ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

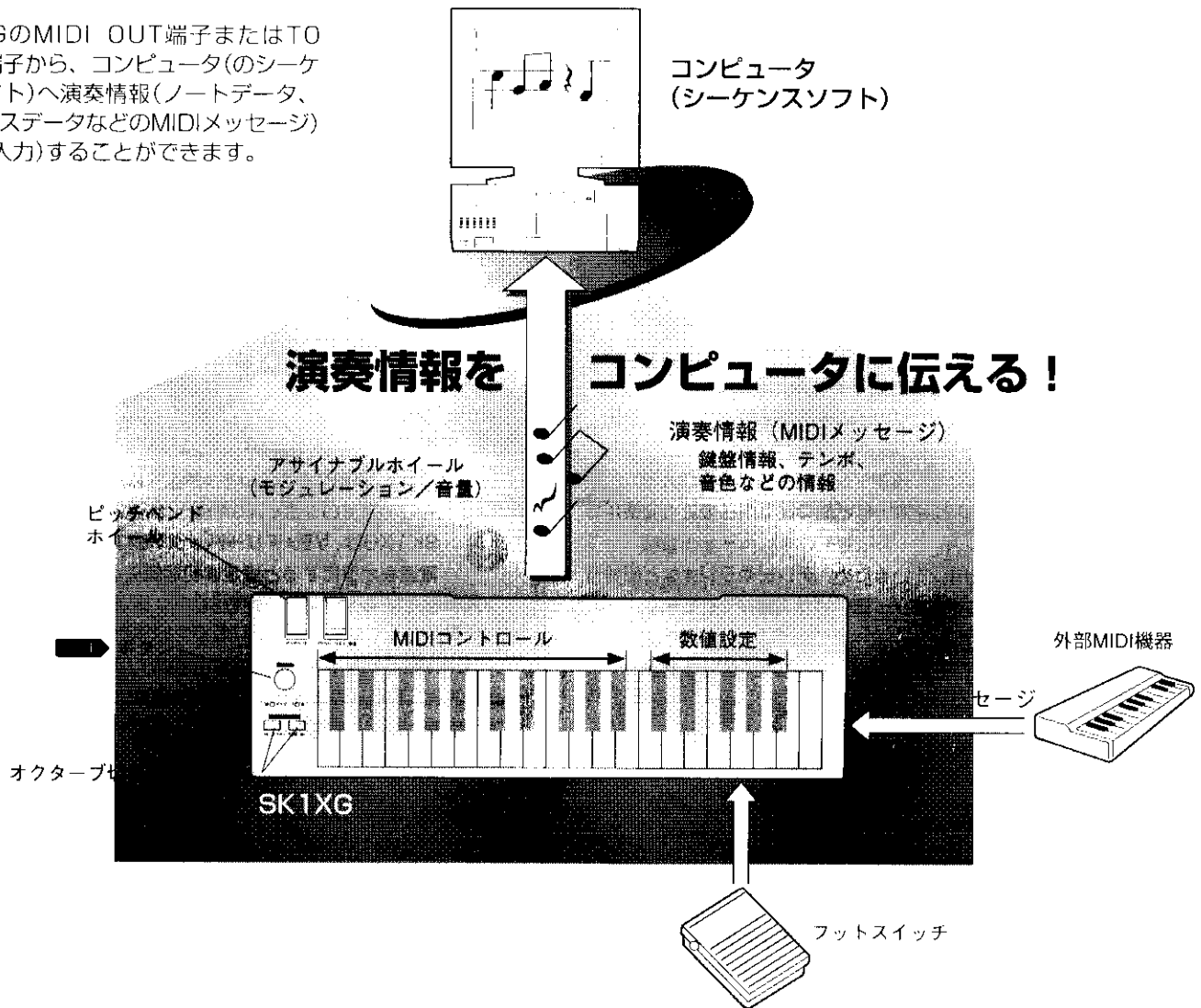
SK1XGでできること

SK1XGは、コンピュータミュージック用に開発されたXG音源内蔵MIDIキーボードです。MIDIコントローラーとしての機能とXG音源を持ち、コンピュータインターフェイスとステレオスピーカーを装備しているので、SK1XGとコンピュータを接続するだけでDTM(デスクトップミュージック)環境を完成することができます。

ここでは、MIDIコントローラー機能(データ入力時)とXG音源(データ再生時および入力時のモニター)に分けて、SK1XGでできることを説明していきます。

● MIDIコントローラー機能(データ入力時)

SK1XGのMIDI OUT端子またはTO HOST端子から、コンピュータ(のシーケンスソフト)へ演奏情報(ノートデータ、シーケンスデータなどのMIDIメッセージ)を送信(入力)することができます。



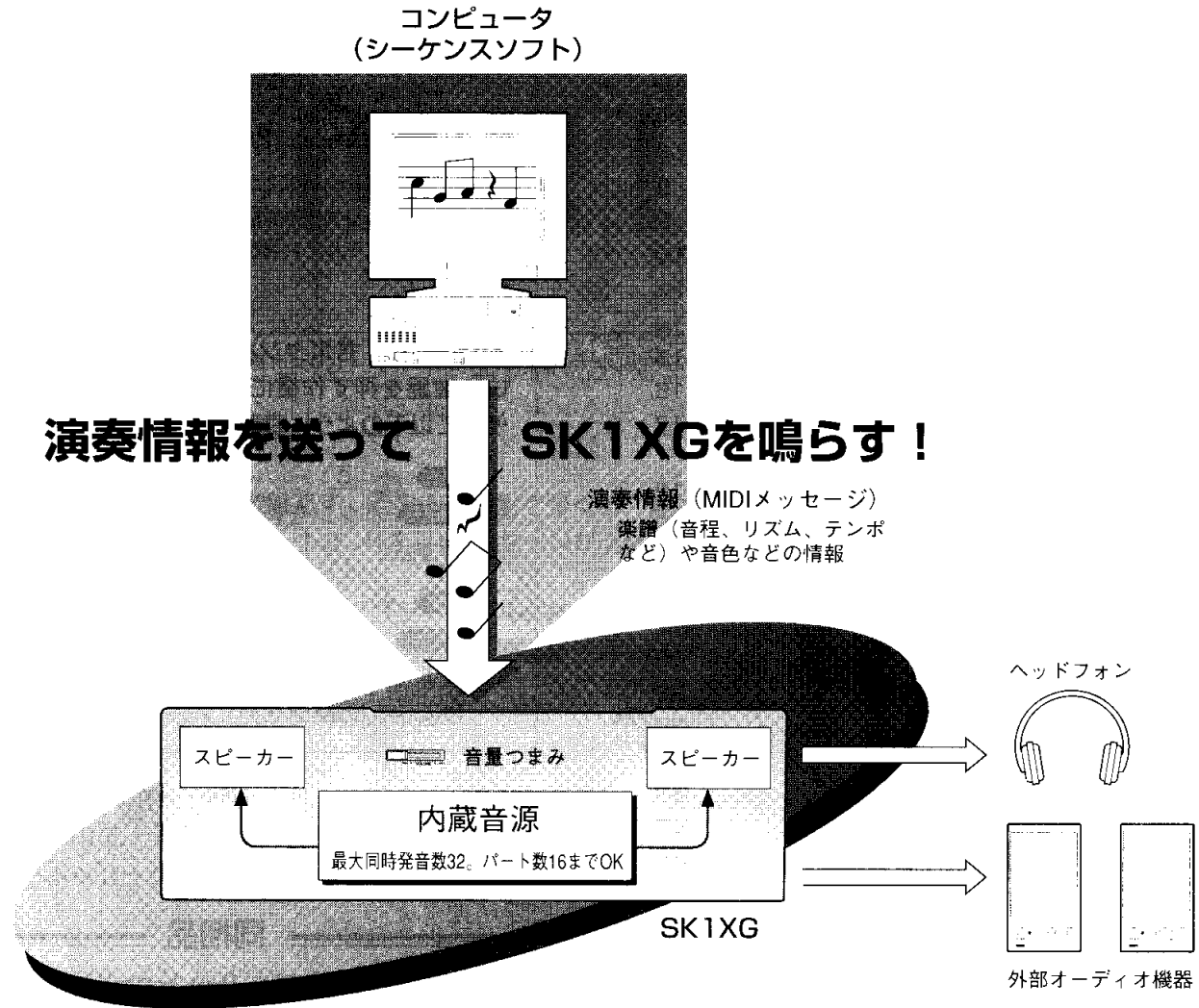
- オクターブ切替および移調(トランスポーズ)を設定することで、MIDIのすべてのノート(ノートナンバー0~127)の鍵盤(ON/OFF)情報を送信することができます。(・17, 19ページ)
- 鍵盤を弾くタッチの強弱を表現できるタッチセンサ(インシヤルタッチ)機能が付いています。(・19ページ)
- ボタンを押しながら機能がアサインされた鍵盤を押すことと、さまざまなMIDIメッセージ

- を送信することができます。(→22ページ)
- 演奏中、自由にピッチをコントロールできるピッチバンドホイールを装備。(・18ページ)
- セージレーションまたは音早をコントロールできるアサインابلホイールを装備。モジュレーション、音早の他にもMIDIの各種コントローラーをアラインすることもできます。(・18, 25ページ)

- フットスイッチFC4, FC5(別売)を接続すれば、サステインをペダルでコントロールすることができます。(→8ページ)
- MIDI IN端子より受信したMIDIメッセージを、SK1XGのMIDIメッセージとマージ(合わせて)出力することができます。

● XG音源(データ再生時および入力時のモニター)

コンピュータ(のシーケンスソフト)から送信された演奏情報(ノートデータ、シーケンスデータなどのMIDIメッセージ)を受信して、SK1XGの内蔵音源を鳴らすことができます。



GM/XGはもちろんTG300BやC/M、DOCにも対応した、多彩で高音質なAWM2(PCM)音源です。トータル737ノーマル音色+22(セット)ドラム音色(→20ページ)

最大同時発音数32、パート数16まで対応します。(→21ページ)

リバーブ(11)、コーラス(11)、バリエーション(42)の3系統のエフェクトを内蔵しています。(→21ページ)

ステレオスピーカーを内蔵。また、ヘッドフォンや外部オーディオ機器を接続できる出力端子も装備しています。(→8ページ)

SK1XG単体でXG音源内蔵キーボードとして使うこともできます。その場合の音源のコントロール(ボイスの選択、XG、TG300B、C/Mの切り替えなど)は、SK1XGのMIDIコントローラー機能を使って行います。

はじめに

このたびはヤマハMIDIサウンドキーボードSK1XGをお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

SK1XGの優れた機能を充分にご活用いただくために、この取扱説明書をよくお読みいただきますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

目次

各部の名称と機能	5
電源の準備	9
接続のしかた	10
SK1XGの基本操作	14
1. 音色をいろいろためしてみよう	14
2. 他のバンクの音色を選んでみよう	16
3. ドラム音色を鳴らしてみよう	16
4. オクターブを切り替えてみよう	17
5. ピッチベンドホイール、アサインナブル ホイールを使ってみよう	18
6. 移調してみよう(キーを変えてみよう)	19
7. タッチセンスを使ってみよう	19
音源部の概要	20
キーボード部の概要	22
機能および操作一覧表	28
■Aグループ	28
■Bグループ	30
コントローラー一覧表	32
MIDIデータフォーマット	33
MIDIインプリメンテーションチャート	47
ノーマルボイスリスト	48
XG	48
TG300B	50
C/M	52
DOC	53
ドラムボイスリスト	54
XG	54
TG300B	55
C/M	56
DOC	56
エフェクト	57
タイプリスト	57
パラメーターリスト	58
データアサインテーブル	61
故障かな?と思ったら	62
仕様	63
索引	64

表記について

本文中では、各ボタンやランプ、機能について、以下のように表記します。

- ・シフトボタン： **シフト**
- ・オクターブ切替ボタン：
 オクターブ切替、**オクターブ切替**
- ・オクターブランプ： **オクターブ**、**オクターブ**
- ・機能が割り当てられている鍵盤：
 移調、**移調**、**タッチセンス切**、**タッチセンス入**、
 モジュレーション*, **音量***, **A ~ P**、**0 ~ 9**、
 実行

* ホイールアサイン機能が割り当てられている2つの鍵盤は、それぞれ**モジュレーション**、**音量**と表記します。

本文中では、各ボタンおよび機能が割り当てられている鍵盤を押す作業について、“+”および“→”を使って以下のように表記します。

- ・ **シフト** + **C**：
 シフト ボタンを押しながら**C**の鍵盤(D2)を押す。
- ・ **シフト** + **G** → **実行**：
 シフト ボタンを押しながら、**G**の鍵盤(F#2)を1度押し、**シフト** ボタンを押したままで)続けて**実行**の鍵盤を押す。

同梱品

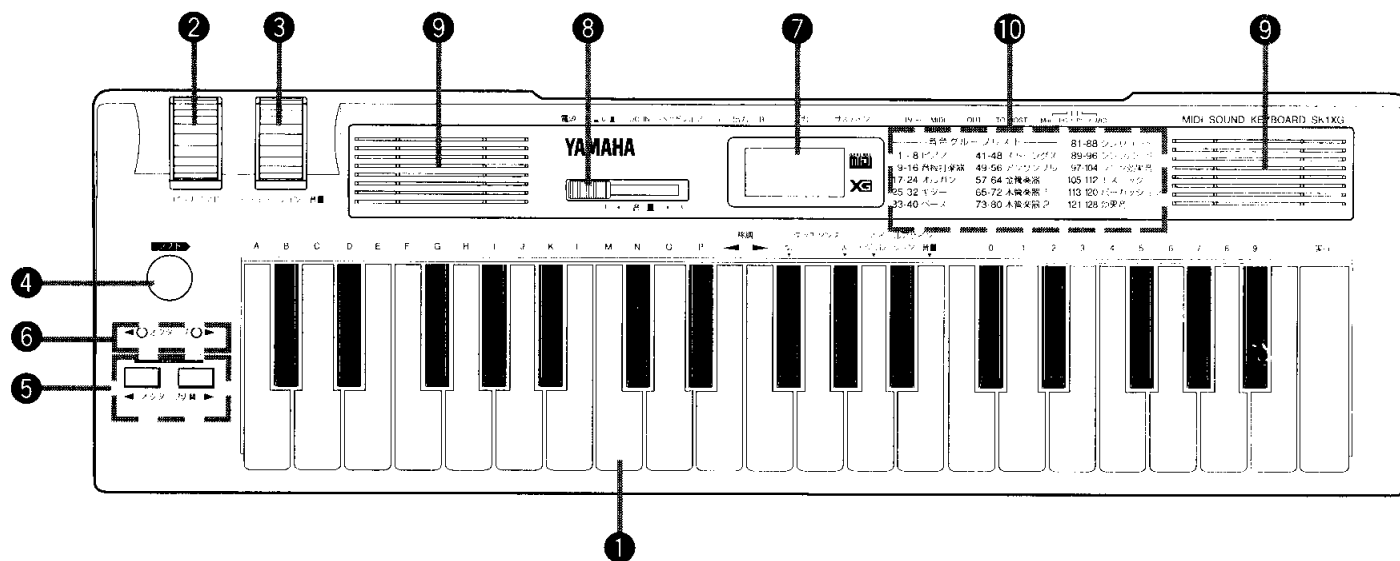
SK1XGには以下のものが同梱されています。

- ・取扱説明書
- ・電源アダプター (PA-3B)

Macintosh はアップルコンピュータ社の商標です。
PC-9801/9821 は日本電気株式会社の商標です。
IBM-PC/AT は、国際ビジネスマシンの商標です。
FM-TOWNS は富士通株式会社の商標です。
その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標および商標です。

各部の名称と機能

■ フロントパネル



① 鍵盤

37鍵のイニシャルタッチ付き鍵盤です。そのまま鍵盤を弾くと、選ばれている音色で発音するとともにノートオン(オフ)メッセージが送信されます。

また、鍵盤にはそれぞれ各種設定やMIDIコントロールの機能および0~9の数値がアサインされて(割り当てられて)います。**シフト**を押しながらこれらの鍵盤を押すことで、各種設定やデータ送信を行うことができます。

② ピッチベンドホイール

ホイールを操作すると、発音中の音のピッチ(音程)が上下するとともにピッチベンドメッセージが送信されます。手を離すと自動的にセンターに戻ります。

③ アサインابلホイール(モジュレーション/音量)

センタークリック付きのホイールです。ホイールを操作すると、モジュレーションのかかり具合をコントロールすることができます。

電源をオンにしたときは、モジュレーションホイールとして機能しますが、**シフト**を押しながらホイールアサインの**[音量]**を押すことで、音量コントロールホイールとして使うこともできます。

また、モジュレーション、音量以外のメッセージを割り当てすることもできます。

割り当てたメッセージは、ホイール操作により送信されます。

- * イニシャルタッチをオンに設定しているときのペロシティ範囲は、電源オン時の初期状態で16~127(16進:10~7F)です。このペロシティ範囲(下限値)は、タッチセンシビリティの設定(→30ページ)により変化します。
- * 鍵盤にアサインされた機能にはA、B2つのグループがあります。(→22ページ参照)

- * ホイールを回す方向とピッチの上下の関係を逆にすることができます。(→7,30ページ)

- * ホイールアサイン機能(→28ページ)により、モジュレーション、音量の他にも、パンやバランスなどのいろいろなメッセージを割り当てることができます。また、ノートオン時のペロシティを変化させたり、テンポをコントロールしたりすることもできます。(→32ページ)
- * ホイールを回す方向と値の変化の関係を逆にすることができます。(→7,30ページ)
- * コントローラー番号によりホイールアサインを設定している場合(→28ページ)は、ホイールを回すと、アサインされているコントローラー番号がディスプレイ⑦に点滅表示されます。

各部の名称と機能

④ シフトボタン (シフト)

このボタンを押しながら鍵盤を押すことで、その鍵盤にアサインされた機能を実行することができます。(→22ページ)

また、このボタンを押しながら[◀オクターブ切替]([オクターブ切替▶])を押すことで、現在選ばれている音色のプログラムナンバーより1つ少ない(1つ多い)プログラムナンバーの音色を選ぶことができます。

また、このボタンを押しながら(鍵盤にアサインされた機能を選択せずに)数値を入力することで、その番号のプログラムナンバーを持つ音色を選ぶことができます。

⑤ オクターブ切替ボタン ([◀オクターブ切替], [オクターブ切替▶])

SK1XGの鍵盤を弾いたときに出力されるノート情報を、1オクターブ単位で(±4オクターブの範囲で)切り替えることができます。

[◀オクターブ切替]([オクターブ切替▶])を押すごとに1オクターブずつ下がり(上がり)ます。

[◀オクターブ切替], [オクターブ切替▶]を同時に押すと、オクターブ切替なしの状態に戻すことができます。

⑥ オクターブランプ (◀オクターブ, オクターブ▶)

左(◀オクターブ)のランプの点灯はオクターブダウンを、右(オクターブ▶)のランプの点灯はオクターブアップを表します。オクターブ切替していない場合は両方のランプが点灯します。オクターブ切替設定時、上下するオクターブ分の回数だけランプが点滅します。

* 設定した数値-1のプログラムチェンジメッセージを送信します。

* 電源オン時に、プログラムナンバーは001 (MIDIプログラムチェンジナンバー)にセットされます。

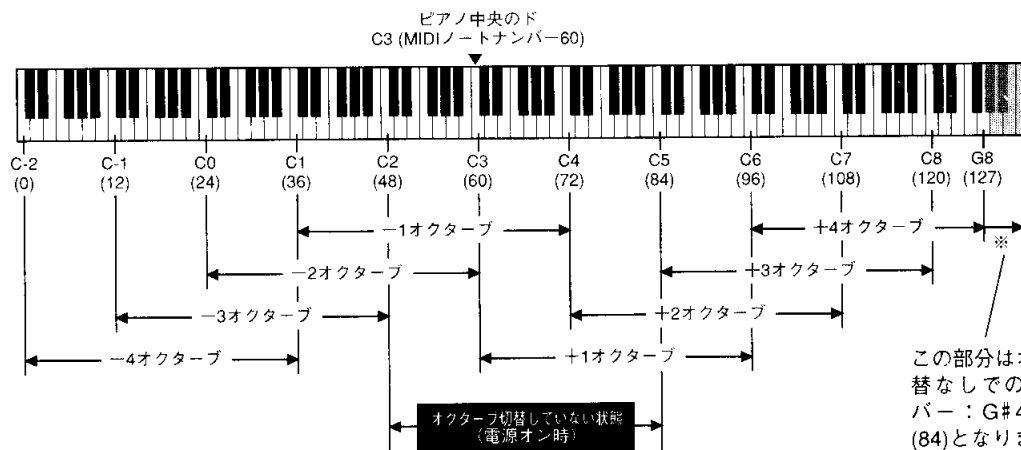
* 鍵盤がひとつでも押されているときは、オクターブを切り替えることはできません。

* オクターブ切替によりMIDIのノート域0~127を越えた場合、ノートに対応する鍵盤はオクターブ切替していない状態でのノートナンバーとなります。(下図参照)

* オクターブランプは次の状態も表します。

- 各種機能の実行時:
2つのランプが同時に一瞬点滅する。
- MIDIバッファフルエラー時:
右(オクターブ▶)のランプが速く点滅し続ける。(電源を入れ直すか、マージオンの設定をするまで点滅し続けます。)(→33ページ参照)

●オクターブ切替とノート範囲



※この図は、移調(トランスポーズ)していない状態を示します。

7 ディスプレイ

通常は現在選ばれている音色のプログラムナンバーを表示します。その他、各種パラメーターの設定値やオクターブ切替の量、MIDIの入出力などを表示します。

8 音量つまみ

内蔵スピーカー⑨の音量および、ヘッドフォン端子⑬、出力 L/R端子⑭の出力レベルを調節します。

9 内蔵スピーカー

鍵盤①や外部MIDI IN機器からの演奏情報を受けて内蔵音源が発音し、このスピーカーから出力されます。

入力端子⑮からのオーディオ信号も、内蔵音源の出力とミックスされ、このスピーカーから出力されます。

10 音色グループリスト

SK1XGの内蔵音源は、各バンクそれぞれ128個(001~128)のボイスを持っています。これら128のボイスは、その音色の種類により、このリストに示すグループに分かれています。

* “現在選ばれている送信チャンネルに設定されている”プログラムナンバーが表示されます。

* 電池消耗時は、“Err”と表示されます。すぐに乾電池を6本共新しいものに交換してください。

* 入力端子⑮からの入力信号の音量も、この音量つまみで調節できます。

* 内蔵スピーカーは小型のため、低音が出にくくなっています。より正確に再生するためには、アンプ内蔵スピーカーやヘッドフォンを接続して使用してください。

■ 電源オン時の状態

SK1XGにはバッテリーバックアップ機能がありませんので、電源をオフにするとすべての設定は初期値に戻ります。代表的なものを以下に示します。その他の初期値については「機能および操作一覧表」(→28, 30ページ)の初期値欄をご覧ください。

● 内蔵音源部の設定：演奏モード=XGモード

ボイスはXGノーマルボイスのバンク0、プログラムナンバー1の“グランドピアノ”が選ばれて、ディスプレイには“001”と表示されます。

その他、すべての音源設定は初期値(→43ページ：Default value項)になります。

● マージ：オフ

● ローカル：オン

● MIDI送信チャンネル：1チャンネル

● オクターブ切替：なし(中央)

● 移調(トランスポーズ)：なし

初期値での鍵域はC2~C5 (MIDIノートナンバー48~84)です。

● タッチセンス：入(オン)

● 鍵盤フィックストベロシティ：オフ

イニシャルタッチが有効となります。

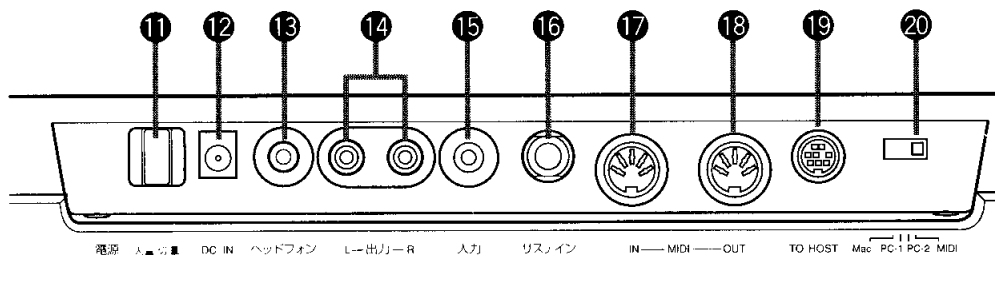
● アサインابلホイール：モジュレーション

● 電源オン時に設定できる機能

・ ◀オクターブ切替▶ を押しながら電源をオンにすると、ホイールの回転方向と値の関係を逆にすることができます。(「移調◀」のBグループの機能と同じ)(→30ページ)

・ ▶オクターブ切替▶ を押しながら電源をオンにすると、MSB, LSBペアで数値入力する場合のMSB, LSBの入力順序を逆にすることができます。(「移調▶」のBグループの機能と同じ)(→30ページ)

■ リアパネル



① 電源スイッチ (入切)

押し込んだときに電源がオンになります。

* 電源をオフにすると、すべての設定は初期値になります。(7ページ参照)

② DC IN端子

付属の電源アダプター PA-3B(または別売電源アダプター PA-1207)を接続する端子です。(→9ページ)

③ ヘッドフォン端子

ヘッドフォン用の端子(ステレオミニジャック)です。

* ヘッドフォン接続時、内蔵スピーカー⑨からの音は出なくなります。

④ 出力 L/R端子

内蔵音源および入力端子⑤からのオーディオ信号を出力する端子(ピンジャック)です。

外部のアンプ内蔵スピーカーやオーディオ機器に接続することができます。

⑤ 入力端子

外部のオーディオ信号用の入力端子(ステレオミニジャック)です。

この端子に入力された信号は内蔵音源の出力とミックスされて、内蔵スピーカー⑨、出力端子④、ヘッドフォン端子③へ出力されます。

* 入力端子からの信号の音量調整も、音量つまみ⑧でコントロールできます。

⑥ サステイン端子

サステインペダル用の端子(標準フーンジャック)です。ヤマハフットスイッチFC4, FC5(別売)などを接続し、内蔵音源およびMIDI OUT端子⑧へサステイン情報を送ります。

⑦ MIDI IN端子

外部MIDI機器のMIDI OUT端子とこの端子とを接続します。外部MIDI機器からのシーケンスデータでSK1XGの内蔵音源を鳴らしたり、外部MIDI機器から送られたメッセージをSK1XGのメッセージとマージしてMIDI OUT端子⑧より送信したりします。

⑧ MIDI OUT端子

SK1XG本体を操作したときのMIDI情報およびMIDI IN端子⑦からのメッセージを出力する端子です。

* ホストセレクトスイッチ⑩が“MIDI”にセットされていないと、SK1XGの操作情報はMIDI OUT端子より出力されません。

⑨ TO HOST端子

ホストコンピュータとSK1XGとを接続するための端子です。(→10ページ)

⑩ ホストセレクトスイッチ (Mac/PC-1/PC-2/MIDI)

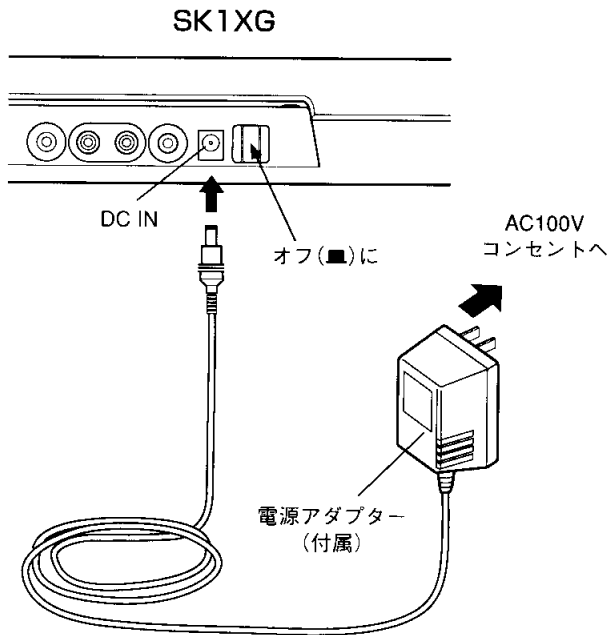
SK1XGのMIDIインターフェース機能を、TO HOST端子⑨に接続するコンピュータの種類により選択します。(→10ページ)

MIDI OUT端子に外部MIDI機器を接続する場合は、“MIDI”にセットします。

電源の準備

電源アダプターでご使用になる場合

1. SK1XGの電源をオフにします。
2. 付属の電源アダプターのプラグをDC IN端子に接続します。
3. 電源アダプターを電源コンセント(AC100V)に接続します。



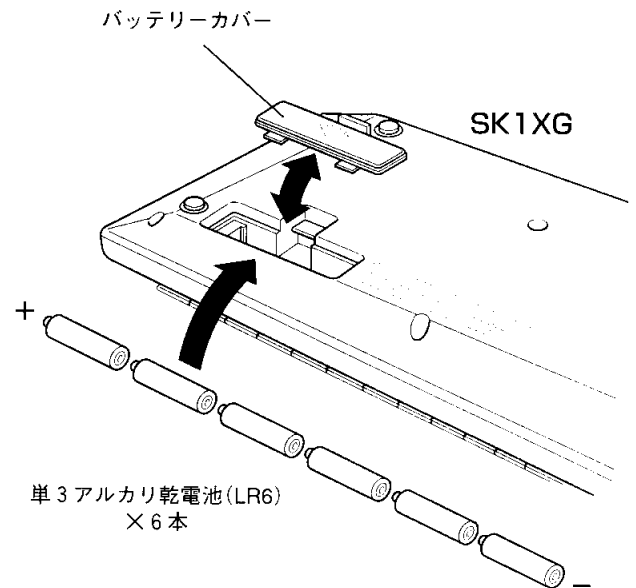
❗ 電源アダプターは、必ず付属の物をお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。

❗ 電源は必ずAC100Vを使用してください。

電池でご使用になる場合

乾電池の場合は必ずアルカリ乾電池を使用してください。

1. SK1XGの電源をオフにし、本体底面のバッテリーカバーを外します。
2. 市販の単3アルカリ乾電池(LR6) 6本を、本体の+/-表示に合わせて正しくセットします。
3. バッテリーカバーをしっかりとはめこみます。



乾電池が消耗して寿命が近づいてくると、ディスプレイに“Err”と表示されます。すぐに乾電池を6本共新しいものに交換してください。

⊘ 乾電池は新しいものと古いもの、種類の違うもの(アルカリとマンガンなど)、メーカーの違うものを一緒に使用しないでください。

❗ SK1XGを長期間ご使用にならない場合は、乾電池を本体から抜いておいてください。

❗ SK1XGにはメモリーのバックアップ機能はありません。電源をオフにするとすべての設定は初期値に戻ります。

SK1XGは、ACアダプターによる使用を基本設計としていますが、携帯用としてアルカリ乾電池による使用も可能です。アルカリ乾電池使用時の連続使用可能時間は約2時間です。

接続のしかた



接続は、必ずすべての機器の電源を切った状態で行ってください。

■コンピュータとの接続

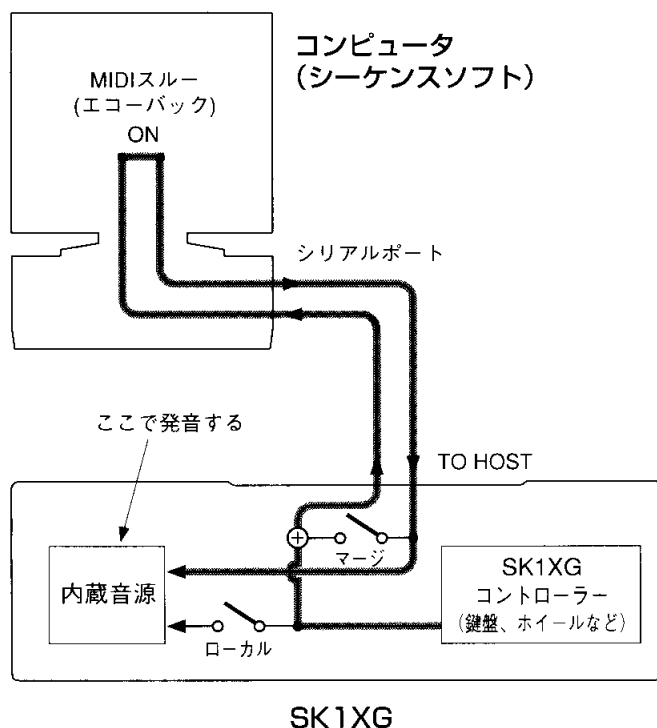
SK1XGとコンピュータを接続する場合、次の2種類の接続方法があります。

1. コンピュータのシリアルポートとSK1XGのTO HOST端子を接続する。
2. MIDIインターフェースを通じてコンピュータのシリアルポートとSK1XGのMIDI端子を接続する。

1. シリアルポートとTO HOST端子を接続

コンピュータとSK1XGの接続および信号の流れは、どのコンピュータでも基本的に同じです。(下図)

コンピュータのシリアルポートおよびクロックの違いにより、使用ケーブル、ホストセレクトスイッチの設定位置が異なります。




おかしいな？



1回しか弾いてないのに
2回音が鳴る？

鍵盤を1回しか弾いていないのに2度音が出る場合は、**シフト**を押しながら**実行**→**J**の鍵盤を押して、**ローカル**を**オフ(OFF)**に設定してください。

理由：左の図を見てください。鍵盤の情報は  線のように、コンピュータを通過してからSK1XGの内蔵音源を鳴らします。しかし、ローカルのスイッチがオンになっている場合は、もうひとつ、内蔵音源を直接鳴らす回路ができてしまいます。このため、鍵盤を1回弾いても2度音が出てしまうのです。



SK1XGのTO HOST端子から出力された信号が、コンピュータを通り再びSK1XGのTO HOST端子に戻ってくるようなループができると、MIDIバッファフルエラーや2度鳴りなどの原因となります。マージとローカルをオフにして(→28, 30ページ)、ループを切ってお使いください。特に電源オン時にはローカル=オンに設定されるため、ダイレクトに内蔵音源に送られるノートオンメッセージとコンピュータを通過してから送られるノートオンメッセージとが重なり、2度鳴りが発生することがあります。

●マージオン/オフ

MIDI IN端子からの情報をMIDI OUT端子へ出力する(オン)か、しない(オフ)かの設定です。オンに設定すると、SK1XGの鍵盤やホイール操作のコントロール情報と共にMIDI IN端子からの情報がMIDI OUT端子へ送信されます。電源オン時はオフに設定されます。

●ローカルオン/オフ

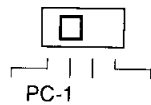
SK1XGの鍵盤やホイール操作のコントロール情報をSK1XGの内蔵音源へ送信する(オン)か、しない(オフ)かの設定です。オンに設定すると、SK1XGのコントロール情報は、外部MIDI機器と内蔵音源の両方へ送信されます。電源オン時はオンに設定されます。

* コンピュータ側のアクティブセンシング<<FE>>がMIDI規格の規定値を越えると、鳴っている音が消されることがあります。

● PC-9801, PC-9821シリーズ

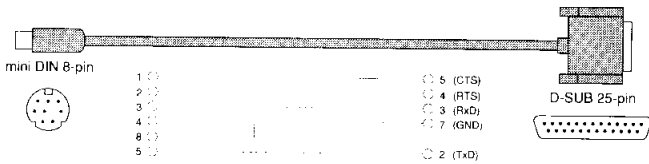
別売のケーブルYAMAHA CCJ-PC1(市販品の場合は、D-SUB 25P→MINI DIN 8P クロスケーブル)で、コンピュータのRS-232C端子とSK1XGのTO HOST端子とを接続します。

SK1XGのHOSTセレクトスイッチは“PC-1”(31,250bps)にセットします。



・ YAMAHA CCJ-PC1

MINI DIN8P → D-SUB25P

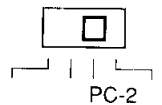


* 使用するシーケンスソフトウェアによっては、HOSTセレクトスイッチを“PC-2”(38,400bps)にセットしないと動作しないものがあります。お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みになり設定してください。

● IBM-PC/ATシリーズ

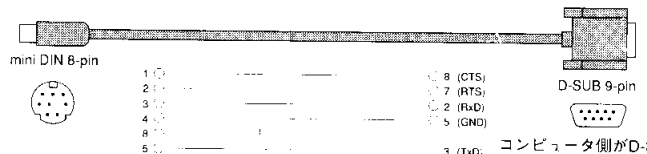
別売のケーブルYAMAHA CCJ-PC2(市販品の場合は、D-SUB 9P→MINI DIN 8P クロスケーブル)で、コンピュータのRS-232C端子とSK1XGのTO HOST端子とを接続します。

SK1XGのHOSTセレクトスイッチは“PC-2”(38,400bps)にセットします。



・ YAMAHA CCJ-PC2

MINI DIN8P → D-SUB9P

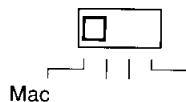


コンピュータ側がD-SUB 25-pinの場合は、CCJ-PC1ケーブルとオス→メス変換プラグアダプターをご使用ください。

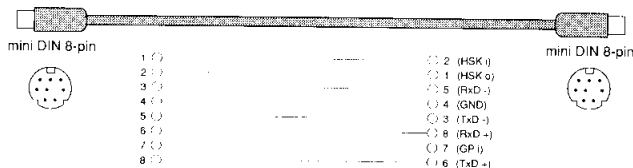
● Macintoshシリーズ

別売のケーブルYAMAHA CCJ-MAC(市販品の場合は、システムペリフェラルケーブル 8ピン)で、コンピュータのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)とSK1XGのTO HOST端子とを接続します。

SK1XGのHOSTセレクトスイッチは“Mac”(31,250bps)にセットします。



・ YAMAHA CCJ-MAC



* 使用するシーケンスソフトウェア側で、MIDIインターフェース(Apple MIDI Driver内)のクロックを1MHzに設定してご使用ください。詳しくは、お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みください。

● FM TOWNSシリーズ

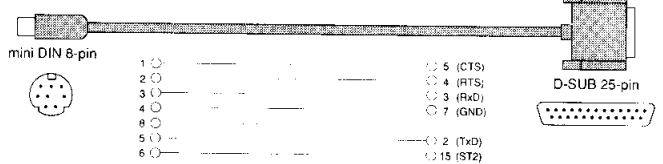
別売のケーブルYAMAHA CCJ-PC1NFで、コンピュータのRS-232C端子とSK1XGのTO HOST端子とを接続します。

SK1XGのHOSTセレクトスイッチは“PC-1”(31,250bps)にセットします。



・ YAMAHA CCJ-PC1NF

MINI DIN8P → D-SUB25P



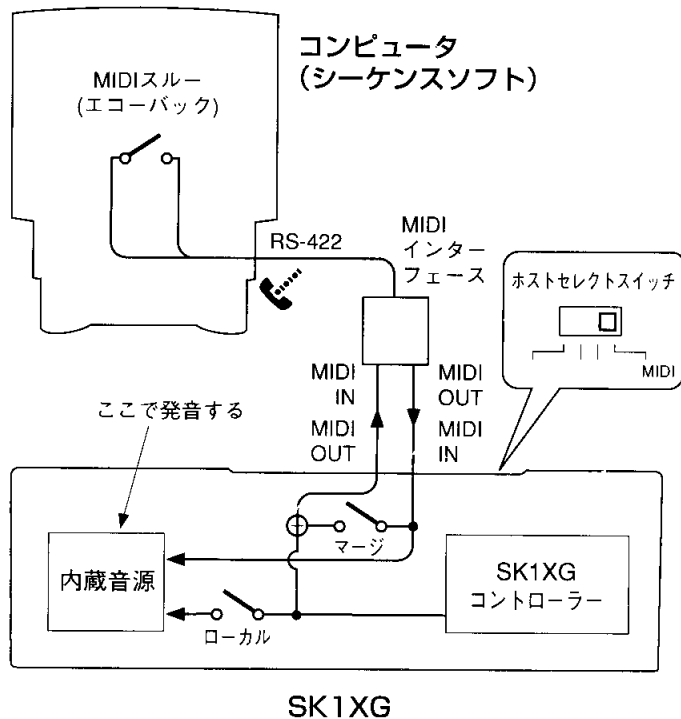
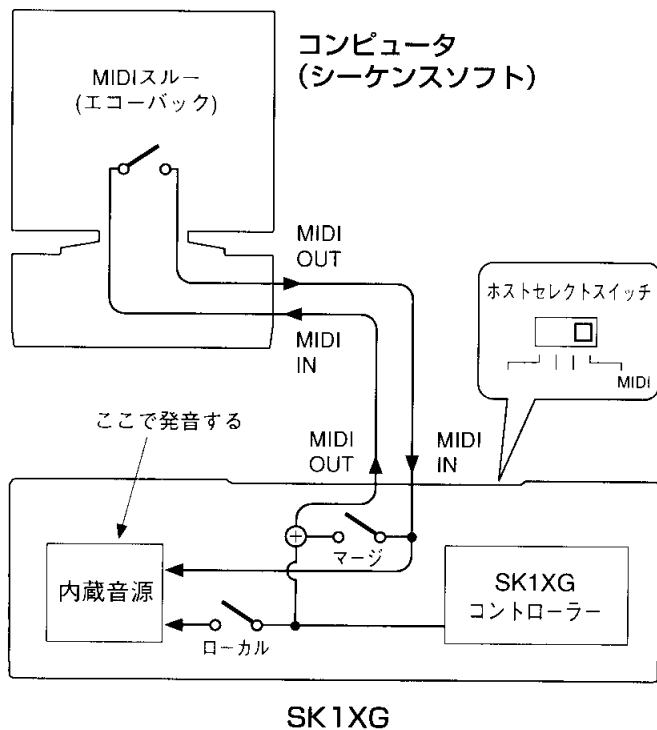
* 1995年9月現在、FM-TOWNS側のシステムの問題で、RS-232C端子を使つての入力はできません。

使用するコンピュータやシーケンスソフトウェアでの必要なMIDI設定については、それぞれの取扱説明書をお読みください。

2. MIDIインターフェースを通じてシリアルポートとMIDI端子とを接続

- MIDIインターフェースを内蔵し、MIDI IN, MIDI OUT端子を装備したコンピュータの場合、コンピュータのMIDI OUT端子とSK1XGのMIDI IN端子、コンピュータのMIDI IN端子とSK1XGのMIDI OUT端子とを接続します。SK1XGのホストセレクトスイッチは“MIDI”(31,250bps)にセットします。

- Macintoshシリーズに外付けのMIDIインターフェースを使用する場合は、コンピュータのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)にMIDIインターフェースを接続し、MIDIインターフェースのMIDI OUT端子とSK1XGのMIDI IN端子、MIDIインターフェースのMIDI IN端子とSK1XGのMIDI OUT端子とを接続します。SK1XGのホストセレクトスイッチは“MIDI”(31,250bps)にセットします。



* 使用するMIDIインターフェースの設定に合わせて、アプリケーションソフトウェア側で、MIDIインターフェースのクロックを設定してください。詳しくは、お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みください。

* ホストセレクトスイッチを“MIDI”に設定している場合は、TO HOST端子の入出力は無視されます。

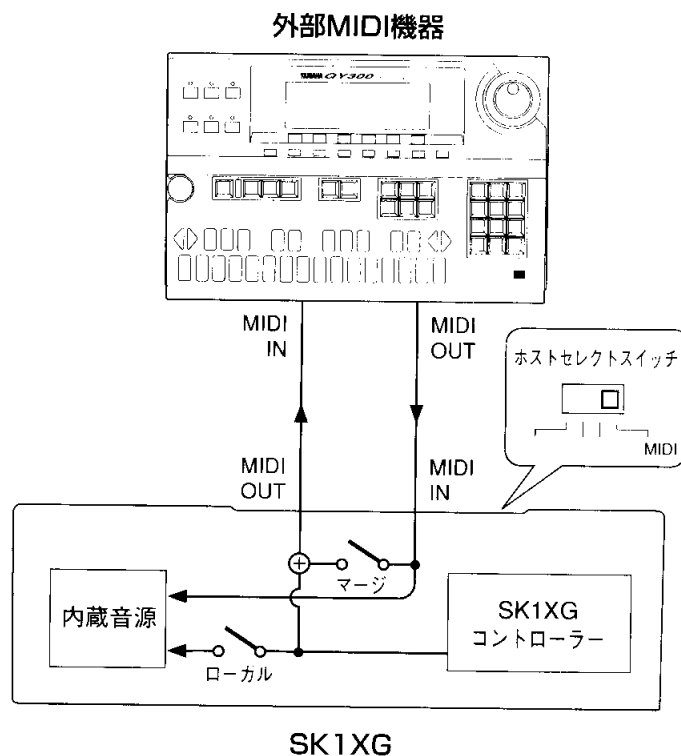
* MIDIケーブルはMIDI規格のものをお使いください。MIDIケーブルは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルをご使用になりますと、誤動作などトラブルの原因となりますのでご注意ください。

❗ SK1XGのMIDI OUT端子から出力された信号が、コンピュータを通り再びSK1XGのMIDI IN端子に戻ってくるようなループができると、MIDIバッファフルエラーなどの原因となります。コンピュータのMIDIスルー(エコーバック)をオンに設定している場合は、マージとローカルの両方をオフにしてループを切ってください。(電源オン時：マージ=オフ、ローカル=オン)

■外部MIDI機器との接続

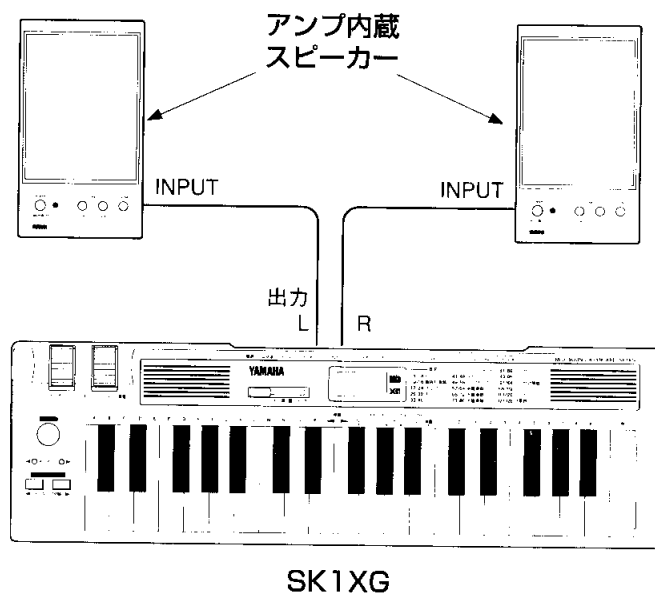
SK1XGのMIDI OUT端子、MIDI IN端子を使って外部MIDI機器と接続することで、SK1XGで外部MIDI機器をコントロールしたり、外部シーケンサーなどでSK1XGの内蔵音源を鳴らしたりすることができます。

- * ホストセレクトスイッチを“MIDI”に設定していないと、SK1XGの操作情報はMIDI OUT端子へ出力されません。
- * MIDIケーブルはMIDI規格のものをお使いください。
MIDIケーブルは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルをご使用になりますと、誤動作などトラブルの原因となりますのでご注意ください。



■外部オーディオ機器との接続

SK1XGにはステレオスピーカーが内蔵されていますが、小型であるため低音が出にくくなっています。より正確な音色を再生するためには、アンプ内蔵スピーカーやステレオシステムなどの外部オーディオ装置に接続することをおすすめします。



接続が完了したら、再生装置(アンプ付スピーカーやアンプ)のボリュームを下げ、
MIDIの送信側→MIDIの受信側(SK1XG)→オーディオ機器
の順で電源を入れてください。
また電源を切る場合は、逆の順番で行ってください。

SK1XGの基本操作

コンピュータにデータを入力するための、基本的な操作をマスターしましょう。

■操作解説メニュー

1. 音色をいろいろためしてみよう (→14ページ)
2. 他のバンクの音色を選んでみよう (→16ページ)
3. ドラム音色を鳴らしてみよう (→16ページ)
4. オクターブを切り替えてみよう (→17ページ)
5. ピッチベンドホイール、アサインブルホイールを使ってみよう (→18ページ)
6. 移調してみよう(キーを変えてみよう) (→19ページ)
7. タッチセンスを使ってみよう (→19ページ)

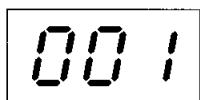
1. 音色をいろいろためしてみよう

音色は、プログラムナンバーを指定することで選ぶことができます。プログラムナンバーは001~128まであり、グランドピアノやギター、ストリングス、効果音などのさまざまな音色が用意されています(右ページの音色リストをご覧ください)。これらの音色はSK1XGのパネル上面に印刷されているように、ピアノ、音板打楽器、オルガンなどの音色グループに分けられています。これらの音色を選んで聞いてみましょう。

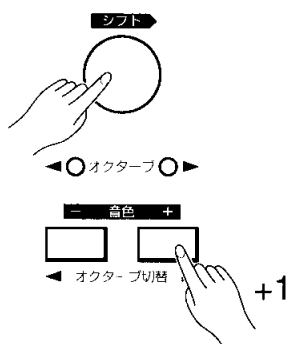
音色を選択するには、“現在のプログラムナンバーに+1/-1する方法”と“プログラムナンバーを直接指定する方法”があります。

●現在のプログラムナンバーに+1/-1する方法

1. 電源を入れると、SK1XGにはプログラムナンバー001のグランドピアノ(GrandPno)の音色が選ばれ、ディスプレイに001と表示されます。



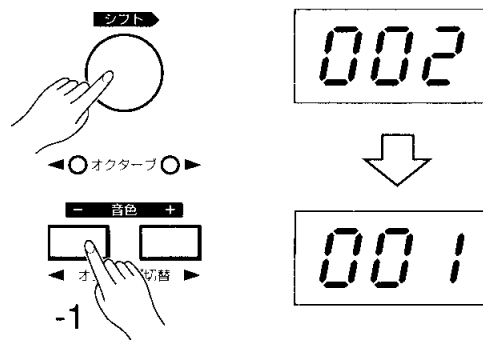
2. **シフト** を押しながら **オクターブ切替** を押し、プログラムナンバー002のブライツピアノ(BritePno)の音色に切り替わり、ディスプレイに002と表示されます。



3. **シフト** を押しながら **オクターブ切替** を押し続けるとプログラムナンバーは速く増加し、指を離すと停止します。プログラムナンバーは128以上にはなりません。

4. **オクターブ切替** は **オクターブ切替** と逆にプログラムナンバーを減らす方向に働きます。

シフト を押しながら **オクターブ切替** を押し、プログラムナンバーは-1され、押し続けると速く減少します。プログラムナンバーは001以下にはなりません。



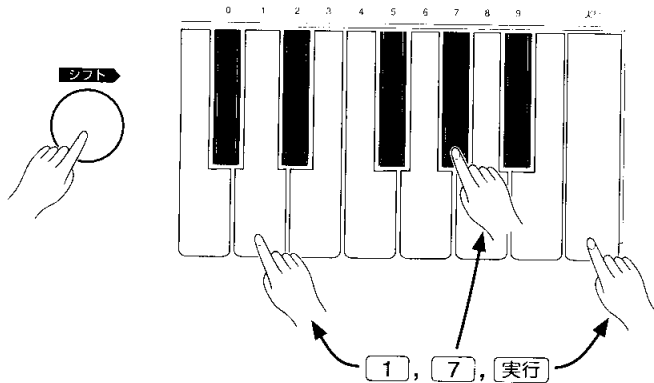
* 音色の選択がすんだら、**シフト** を離してから鍵盤を押してください。押したままで鍵盤を押すと、その鍵盤に割り当てられているMIDI設定などが実行されてしまいます。

● プログラムナンバーを直接指定する方法

1. 演奏したい音色のプログラムナンバーを、右の音色リストの中から選びます。
2. **シフト** を押しながら選んだ音色のプログラムナンバーを、**[0]~[9]**の鍵盤を使って入力し、**(シフト)** を押したままで最後に**実行**を押します。

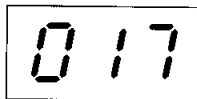
例) プログラムナンバー017: ドローオルガン(DrawOrgn)を選ぶ場合

シフト を押したまま、**[1]**, **[7]**, **実行**と続けて押します。



シフト を離した後、鍵盤を弾くと新しく選ばれたドローオルガンの音色で鳴ります。

ディスプレイには017が表示されます。



- * 電源オン時にはバンク0(基本ボイスバンク)が選ばれます。バンク0はGMシステムレベル1に準拠しています。
- * ボイスバンクとプログラムナンバーについては48ページ以降のボイスリストをご覧ください。
- * プログラムチェンジナンバーは(プログラムナンバー-1)で送信されます。

● 音色リスト(基本ボイスバンク=GM対応)

音色グループ	プログラムナンバー	音色名	音色グループ	プログラムナンバー	音色名
ピアノ	001	グランドピアノ	木管楽器 1	65	ソプラノサクソ
	002	ブライトピアノ		66	アルトサクソ
	003	エレクトリックグランドピアノ		67	テナーサクソ
	004	ホンキートンクピアノ		68	バリトンサクソ
	005	エレクトリックピアノ1		69	オーボエ
	006	エレクトリックピアノ2		70	イングリッシュホルン
	007	ハーブシコード		71	バスーン
	008	クラビ		72	クラリネット
音板打楽器	009	チェレスタ	木管楽器 2	73	ピッコロ
	010	クロッケンシュベール		74	フルート
	011	ミュージックボックス		75	リコーダー
	012	ピブラフォン		76	パンフルート
	013	マリリンバ		77	ポトル
	014	シロフォン		78	尺八
	015	チューブラーベル		79	ホイッスル
	016	ダルシマー		80	オカリナ
オルガン	017	ドローオルガン	シンセリード	81	矩形波リード
	018	パーカッションオルガン		82	ノコギリ波リード
	019	ロックオルガン		83	カリオベリード
	020	チェーチオルガン		84	チェリード
	021	リードオルガン		85	チャランリード
	022	アコーディオン		86	ボイスリード
	023	ハーモニカ		87	5度リード
	024	バンドネオン		88	ベースリード
ギター	025	ガットギター	シンセパッド	89	ニューエイジパッド
	026	フォークギター		90	ウォームパッド
	027	ジャズギター		91	ボリシンセパッド
	028	エレクトリックギター		92	クワイアパッド
	029	ミュートギター		93	ボウパッド
	030	オーバードライブギター		94	メタリックパッド
	031	ディストーションギター		95	ヘイロパッド
	032	ギターハーモニクス		96	スワイプパッド
ベース	033	アコースティックベース	シンセ効果音	97	雨
	034	エレクトリックベース		98	サウンドトラック
	035	ピックベース		99	クリスタル
	036	フレットレスベース		100	アトモスフィア
	037	スラップベース1		101	ブライトネス
	038	スラップベース2		102	ゴブリン
	039	シンセベース1		103	エコー
	040	シンセベース2		104	サイエンスフィクション
ストリングス	041	バイオリン	エスニック	105	シター
	042	ビオラ		106	バンジョー
	043	チェロ		107	三味線
	044	コントラバス		108	琴
	045	トレモロストリングス		109	カリンバ
	046	ピチカートストリングス		110	バグパイプ
	047	ハーブ		111	フィドル
	048	ティンパニ		112	シャナイ
アンサンブル	049	ストリングアンサンブル1	パーカッション	113	ティンクルベル
	050	ストリングアンサンブル1		114	アゴゴ
	051	シンセストリングス1		115	スチールドラム
	052	シンセストリングス2		116	ウッドブロック
	053	クワイア アー		117	和太鼓
	054	ボイス ウー		118	メロディックタム
	055	シンセボイス		119	シンセドラム
	056	オーケストラセット		120	リバーシシナル
金管楽器	057	トランペット	効果音	121	フレットノイズ
	058	トロンボーン		122	プレスノイズ
	059	チューバ		123	海辺
	060	ミュートトランペット		124	鳥のさえずり
	061	フレンチホルン		125	電話のベル
	062	プラスセクション		126	ヘリコプター
	063	シンセプラス1		127	拍手
	064	シンセプラス2		128	銃声

(XGノーマルボイス, BANK#1: →48ページより)

2. 他のバンクの音色を選んでみよう

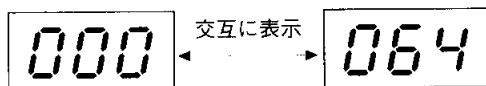
電源を入れたときに選ばれる001~128の音色の他にも、SK1XGにはまだたくさんの音色が内蔵されています。音色は128個ずつバンクという名の箱に入っていて、このバンクを切り替えることで、さまざまな音色を使うことができます。

● バンクの切り替え方

1. **シフト**を押しながら**[E]**を押します。
ディスプレイには、000と000が交互に表示されます。これは、電源を入れたときはバンク0(基本バンク)が選ばれていることを表しています。
2. **シフト**を押したままで、切り替えたいバンクの番号を**[0]~[9]**の鍵盤を使って入力し、最後に**[実行]**を押します。ディスプレイには、000と切り替えたバンクの番号が交互に表示されます。
シフトを離すと表示はバンク切り替え前に選ばれていたプログラムナンバー表示に戻ります。

例) バンク64を選ぶ場合

シフトを押したまま**[E]**、**[6]**、**[4]**、**[実行]**と続けて押します。
ディスプレイには000と064(バンクの番号)が交互に表示されます。



シフトを離すと、バンク切り替え前に選ばれていたプログラムナンバー(たとえば17)が表示されます。
鍵盤を演奏するとバンク64、プログラムナンバー17のOrgan Baの音色が鳴ります。

3. 基本バンク(0)に戻る場合は、**シフト**を押しながら**[E]**を押し、**シフト**を押さえたまま、続けて**[0]**、**[実行]**を押します。
また、電源を入れ直すことで、基本バンク(0)に戻すこともできます。

* 各バンクとその音色については、48ページのボイスリストをご覧ください。

* 詳しくはMIDIデータフォーマットのバンクセレクト(→37ページ)をご覧ください。
* SK1XGの内蔵音源の場合、XGノーマルボイスではLSB値がボイスバンクナンバーになります。上記の操作で3ケタまでの数値(1~128)を入力すると、その値がLSB値となり、MSBは自動的に000に設定されます。

3. ドラム音色を鳴らしてみよう

次に、ドラムやパーカッションの音色を鳴らしてみましょう。ドラム音色は、前の手順で選んだ音色(ドラム音色と分けるためにノーマル音色と呼びます)とは少し異なっています。

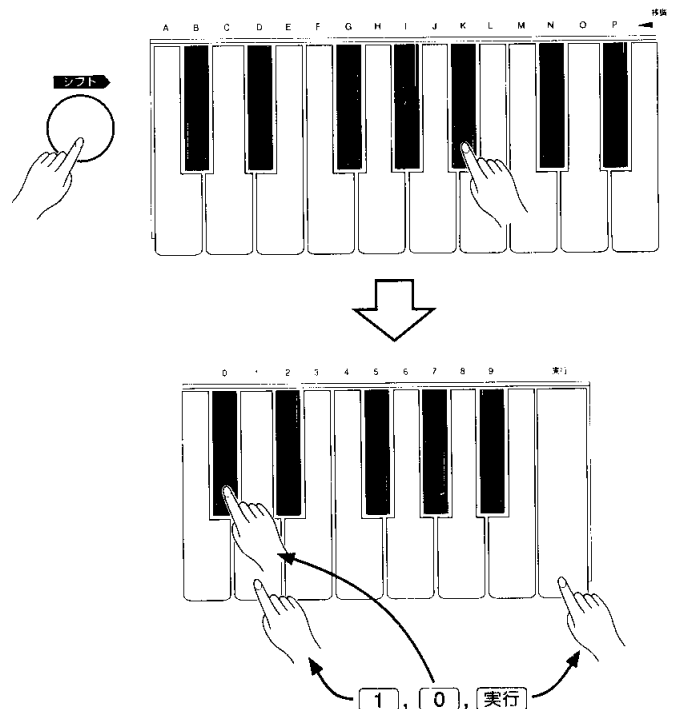
- ノーマル音色：鍵盤の音階に合った音程で発音する楽器音(または効果音)のことです。単に音色というときは、ノーマル音色のことを指します。
- ドラム音色：ノート(鍵盤)ごとにドラムやパーカッションの音色が割り当てられています。

ノーマル音色では弾く鍵盤(受けるノート)によって音程が変化しますが、ドラム音色ではその鍵盤に割り当てられた音色が鳴るだけで、音程には関係ありません。

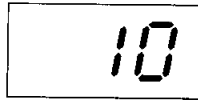
SK1XGでは電源オン時には9種類のドラム音色を選ぶことができます。(→54ページ)

● ドラム音色の選び方

1. ドラム音色を選ぶには、まずドラムチャンネル(ドラムボイスをアサインできるチャンネル)を選びます。
電源を入れた時はMIDIチャンネルの10がドラムチャンネルに設定されています。
シフトを押しながら**[K]**を押し、**シフト**を押さえたまま、続けて**[1]**、**[0]**、**[実行]**を押します。



ディスプレイに“10”が表示され、10チャンネルが選択されたことを示します。



2. 鍵盤を弾くと、ドラムやパーカッションのさまざまなサウンドが鳴ります。この状態で各鍵盤にアサインされているドラム音色は右表の通りです。現在選ばれているドラム音色はプログラムナンバー1の“Standard Kit”です。(54ページ：XGドラムボイスリストをご覧ください。)

鍵盤	ノート	音色名
	C 2	ミッドタムハイ
	C# 2	クラッシュシンバル1
	D 2	ハイタム
	D# 2	ライドシンバル1
	E 2	チャイニーズシンバル
	F 2	ライドシンバルカップ
	F# 2	タンバリン
	G 2	スプラッシュシンバル
	G# 2	カウベル
	A 2	クラッシュシンバル2
	A# 2	ヒップスラップ
	B 2	ライドシンバル2
	C 3	ボンゴハイ
	C# 3	ボンゴロー
	D 3	コンガハイミュート
	D# 3	コンガハイオープン
	E 3	コンガロー
	F 3	ティンバレスハイ
	F# 3	ティンバレスロー
	G 3	アゴゴハイ
	G# 3	アゴゴロー
	A 3	カバサ
	A# 3	マラカス
	B 3	サンバホイッスルハイ
	C 4	サンバホイッスルロー
	C# 4	ギロショート
	D 4	ギロロング
	D# 4	クラベス
	E 4	ウッドブロックハイ
	F 4	ウッドブロックロー
	F# 4	クワイカミュート
	G 4	クワイカオープン
	G# 4	トライアングルミュート
	A 4	トライアングルオープン
	A# 4	シェイカー
	B 4	ジンゲルベル
	C 5	ベルツリー

3. オクターブを切り替えて(右項)、下へオクターブ移動すれば、C2より下の鍵盤にアサインされているドラム音色を鳴らすことができます。

4. (ノーマル音色と同様に) **シフト** を押しながら **オクターブ切替** (**オクターブ切替**) を押してプログラムナンバーを増減することで、別のドラムボイス(キット)に切り替えることができます。(→54ページ：XGドラムボイスリストの横方向に1ずつ右(左)へ移動します。)

5. ノーマル音色に戻る場合は、MIDIチャンネルを10チャンネル以外に設定します。設定手順は1.と同様です。

シフト を押しながら **[K]** を押し、 **シフト** を押さえたまま、続けて10チャンネル以外の番号、 **シフト** を押します。

また、電源を入れ直すと、MIDIチャンネルは1に設定されます。

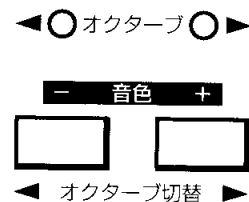
4. オクターブを切り替えてみよう

オクターブ切替とは、実際に弾いた鍵盤よりも数オクターブ上や下の音が出るようにする機能です。

この機能を使えば、SK1XGの左端のドよりも低い音を出したり右端のドよりも高い音を出したりすることができます。SK1XGでは±4オクターブの範囲でオクターブ切替をすることができます(6ページの図をご覧ください)。これによって、MIDIのすべてのノートC-2(0)~G8(127)を送信することができます。

● オクターブアップ/ダウンの方法

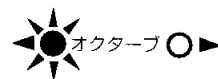
- ・ **オクターブ切替** を1回押す毎に1オクターブずつアップ、 **オクターブ切替** を1回押す毎に1オクターブずつダウンします。



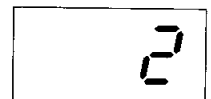
電源オン時はオクターブ切替なしの状態です。

オクターブ切替を実行すると、電源オン時の状態を基準としてそこから何オクターブアップ(ダウン)されたかが、ディスプレイ表示と **オクターブ** (**オクターブ**) ランプの点滅回数で表示されます。

たとえば2オクターブアップの設定をした場合は、 **オクターブ切替** を押した時に **オクターブ** が2回点滅し、ディスプレイには **2** が一瞬表示されます。



2回点滅する

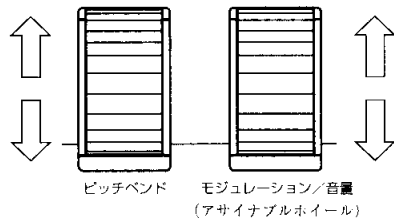


- ・ **オクターブ切替** と **オクターブ切替** を同時に押すと、オクターブ切替なし(電源オン時の状態)に戻ることができます。このときのディスプレイ表示は0となります。

* +4オクターブシフトアップした場合、MIDIノートレンジの上限(G8:127)を越えてしまいます。この上限を越えた部分はシフト0状態のノートナンバー(G#4-)に設定されます。(→6ページ：オクターブシフトとノート範囲)

5. ピッチベンドホイール、アサインナブルホイールを使ってみよう

SK1XGは、2つのホイールを装備しています。ピッチベンドホイールと、アサインナブルホイール(パネルには“モジュレーション/音量”と印刷されています)です。それぞれのホイールを使ってみましょう。



■ ピッチベンドホイールを使ってみよう

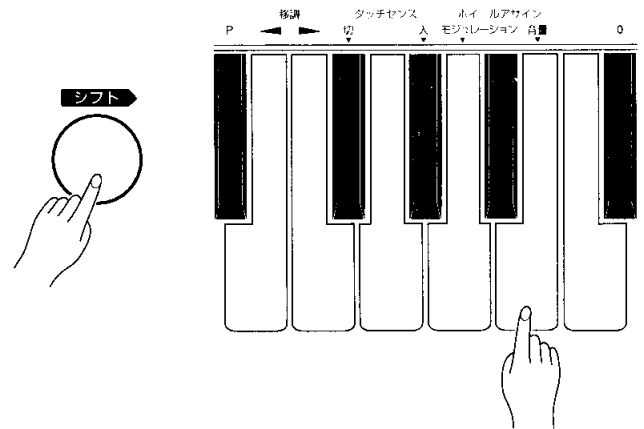
- ・ 鍵盤を弾いた後、ピッチベンドホイールをリアパネル方向(↑)へ回すと音程(ピッチ)が高くなります。手前(↓)へ回すとピッチは下がります。ためてみましょう。
- ・ ホイールを回すスピードによって音程の変わり方が速くなったり遅くなったりします。
- ・ 手を離すとホイールは自動的にセンターに戻り、音程も元に戻ります。

■ アサインナブルホイールを使ってみよう

- ・ このホイールでは、モジュレーション(ビブラート)のかかり具合を調整することができます。リアパネル方向(↑)へ回した状態で鍵盤を弾くとモジュレーションが強くなり、手前(↓)へ回した状態で鍵盤を弾くとモジュレーションが弱くなります。
- ・ このホイールは、電源オン時にはモジュレーションのかかり具合を調整するように設定されていますが、次の設定をすれば、ホイールで音量をコントロールすることもできます。

●ホイールを音量調整用にするには

1. **シフト** を押しながらホイールアサインの**[音量]**を押します。



ディスプレイには007と一瞬表示されます。



2. アサインナブルホイールをリアパネル方向(↑)へ回すと音量が大きくなり、手前(↓)へ回すと音量が小さくなります。

●ホイールをモジュレーション調整用に戻すには

- ・ **シフト** を押しながらホイールアサインの**[モジュレーション]**を押します。ディスプレイには001と一瞬表示されます。

* 電源を入れ直してもモジュレーション調整機能に戻ります。

* モジュレーション(コントローラー番号001)と音量(コントローラー番号007)の他にも、パンやバランスなどのいろいろなメッセージをコントロールすることができます。28ページのホイールアサイン項をご覧ください。また、アサインできるコントローラーについては、32ページの『コントローラー一覧表』をご覧ください。

6. 移調してみよう(キーを変えてみよう)

移調とはトランスポーズともいい、楽譜全体のキー(調)を上げたり下げたりすることです。移調することで、#やbの数が少なく、見やすい(演奏しやすい)楽譜に読み替えることができます。

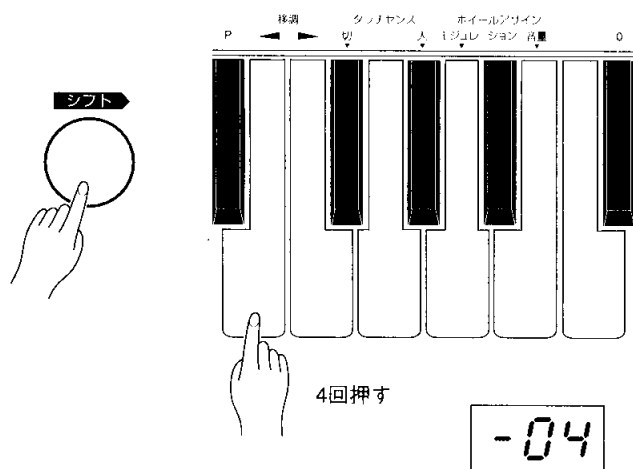
SK1XGでは、半音単位で(上下1オクターブの範囲で)移調することができます。

● 下方向へ移調するには

- ・ **シフト** を押しながら **移調** を1回押すたびに半音ずつ下へ移調します。

ディスプレイには移調の量が(半音=1単位)表示されます。

- 例) **シフト** を押しながら **移調** を4回押すと4半音(2音)下へ移調し、ミの鍵盤を押した場合に、2音下のドの音が出ます。ディスプレイには-04と表示されます。



- ・ **シフト** を押しながら **移調** と **移調** を同時に押すと、移調0(電源オン時の状態)に戻すことができます。

このときのディスプレイ表示は00となります。

● 上方向へ移調するには

- ・ **シフト** を押しながら **移調** を1回押すたびに半音ずつ上へ移調します。

ディスプレイには移調の量が(半音=1単位)表示されます。

- 例) **シフト** を押しながら **移調** を4回押すと2音上へ移調し、ミの鍵盤を押した場合に、2音上のソ#の音が出ます。ディスプレイには04と表示されます。

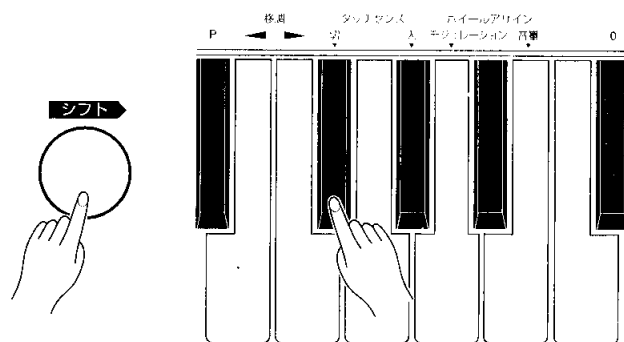
7. タッチセンスを使ってみよう

タッチセンスとは、鍵盤を弾くときのタッチの強弱をSK1XGが感知するかどうかの設定です。

SK1XGの電源を入れたときにはタッチセンスは“入”に設定されているので、鍵盤を強く弾いたときには大きな音量(ペロシティ)で、弱く弾いたときには小さな音量で出力されます。タッチセンスを“切”にすると、鍵盤を強く弾いたときでも弱く弾いたときでも、同じ音量で出力されます。

● タッチセンスを“切”に設定するには

- ・ **シフト** を押しながら **タッチセンス切** を押します。



ディスプレイに“OFF”と表示され、タッチセンスが“切”(オフ)に設定されます。

OFF

鍵盤を強く弾いても弱く弾いても、同じ音量(ペロシティ=88)で出力されます。

● タッチセンスを“入”に設定するには

- ・ **シフト** を押しながら **タッチセンス入** を押します。ディスプレイに“on”と表示され、タッチセンスは“入”(オン)に設定されます。

- * タッチセンスを“入”にすると、フィックストペロシティの設定(→28ページ)が有効となります。フィックストペロシティを1~127(OFF以外)に設定している場合は、タッチセンス“入”にしてもフィックストペロシティが(設定した値で)有効となります。
- * タッチセンスの感度(キーオンを感知する最小のペロシティ)の設定はタッチセンシティビティ(→30ページ)で行います。

音源部の概要

GMとXGについて



GM

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

「GM」に準拠した音源やソングデータには、このGMマークがついています。



XG

「XG」とは、音色の配列に関する「GM」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピュータ周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした、ヤマハの提唱する音源フォーマットです。

■演奏モード(XG, TG300B, C/M, DOC)

SK1XGは、XG, TG300B, C/M, DOC*の4つの演奏モードを持っています。

* DOCモードは、DOC(ヤマハディスクオーケストラコレクション)曲集を再生するためのモードです。DOC曲集を再生すると自動的にDOCモードに切り替わります。SK1XG側でDOCモードに切り替えることはできません。

電源オン時はXGモードで動作します。

XG, TG300B, C/Mモードの切り替えは、SK1XGの鍵盤を使って行うことができます。(→28ページ)

また、市販のXG曲集やGM曲集のデータを受信した場合は、データの最初に記録されている信号を読み取り、SK1XG側で自動的に演奏モードを切り替えます。

自分でシーケンスデータを作成する場合も、XGシステムオンなどのエクスクルーシブメッセージをデータに入れることで演奏モードを切り替えることができます。

- ・SK1XGの電源オン時に演奏モードはXGモードになり、すべての内蔵音源設定は初期化されます。
- ・演奏モードの自動切り替えをとまなう場合、約0.5秒の時間を要します。制作するソングデータの曲頭部には、若干の空白小節を挿入されることをおすすめします。

● XGモード

XGに準拠したマルチ音源として使用するモードです。

電源オン時はこのモードになります。XGマークのついた市販のソングデータをこのモードで再生することで、無数の拡張ボイスやエフェクト機能までも含めた壮大な演奏を気軽に楽しむことができます。

また、GMシステムレベル1に完全対応したマルチ音源としても機能しますので、GMマークのついた市販のソングデータをよりよい音で演奏できます。

・使用できるパート数：16パート

・使用できるボイス数：480ノーマルボイス+11ドラムボイス

SK1XGの内蔵音源をXGモードにするには、

シフトを押しながら**[I]**を押し、**[実行]**を押します。(→28ページ)

● TG300B (ティージ-300ビー) モード

GMシステムレベル1に準拠したマルチ音源として使用するモードです。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MIDI情報を受信します。

・使用できるパート数：16パート

・使用できるボイス数：579ノーマルボイス+10ドラムボイス

SK1XGの内蔵音源をTG300Bモードにするには、

シフトを押しながら**[実行]**を押し、そのまま続けて**[I]**を押し、**[実行]**を押します。(→30ページ)

● C/Mモード

GMシステムレベル1が承認される前に一般的だったコンピュータミュージック用マルチ音源と互換性を持った音源として使用するモードです。

・使用できるパート数：16パート*

・使用できるボイス数：192ノーマルボイス+1ドラムボイス

SK1XGの内蔵音源をC/Mモードにするには、

シフトを押しながら**[実行]**を押し、そのまま続けて**[G]**を押し、**[実行]**を押します。(→30ページ)

* C/Mモードの初期状態では、音源パート1のレシーブチャンネルがオフに設定されます。このため、SK1XGの鍵盤の送信チャンネルを1に設定した状態でC/Mモードにすると、SK1XGの鍵盤操作をしても発音しません。ご注意ください。

■ボイスとエレメント

ボイスとは、音源の最小単位であるエレメントによって構成された音色プログラムのことです。

SK1XGのボイスには、1エレメントのものと2エレメントのもの2タイプがあります。

2エレメントで構成されているボイスには、1エレメントでは作れない分厚いボイスや、鍵盤を弾く強さ(ノートのペロシティの強弱)によって音色を切り替えられるボイス、ピアノとストリングスというような異なった音が混ざり合ったボイスなどが含まれます。

各ボイスの使用エレメント数は、48ページからのボイスリストをご覧ください。最大同時発音数は、このエレメント数によって決まります。

■最大同時発音数

SK1XGの最大同時発音数は32音です。

この32音とはエレメント単位で計算されます。前で説明したように、ボイスには1エレメントのものと2エレメントのものがあります。音源全体で使用できる音数は、1エレメント構成のボイスばかり使っているときは32ですが、2エレメント構成のボイスを混ぜて使うと32音より少なくなります。

SK1XGでは、最大同時発音数を越える演奏情報を受信すると、発音中の音から強制的に止めて、後から送られてくる演奏情報を優先的に発音する仕組みになっています。(後着優先)

■パートの発音優先順位

最大同時発音数を越えたときは、次の優先順位で発音されます。

●チャンネル(パート)発音優先順

10(ドラムパート)-1-2-3-4-5-6-7-8-9-11-12-13-14-15-16
メロディやベースといった重要なパートは優先順位の高いチャンネル(パート)に割り当てるなど工夫することで、最大同時発音数を越えた場合も曲の雰囲気が損なわれることが少なくなります。

■エレメントリザーブ

全体で最大同時発音数を越えた場合でも、指定チャンネル(パート)だけは発音数(エレメント数)を確保する機能です。

たとえば、あるパートのエレメントリザーブを“10”に設定すると、パートの発音優先順位に関係なく、そのパートはエレメント数が10まで確保されます。

エレメントリザーブは、“XGネイティブパラメーターチェンジ”(41ページ)によりエレメントリザーブのメッセージ(<付表1-5>:45ページ)を送ることで、外部からコントロールすることができます。(具体的な設定方法については41ページをご覧ください)

■ボイスの選択

SK1XGは、本体内に737(ノーマルボイス)+22(ドラムボイス)種類のボイスを内蔵しています。

これらのボイスは、プログラムナンバーとバンクナンバーを組み合わせて選択します。

バンクセレクトおよびプログラムチェンジの設定は、SK1XGの鍵盤を使って行います。(→15, 16ページ)

- ・ XG基本バンク(0)の128ボイスはGMシステムレベル1に準拠しています。
- ・ バンクナンバーとプログラムナンバーで設定できるボイスについては、48ページからのボイスリストをご覧ください。

■エフェクトについて

SK1XGは、システムエフェクトとしてリバーブエフェクト(11)とコーラスエフェクト(11)の2系統、そしてシステムとインサクションのどちらにも設定可能なバリエーションエフェクト(42)を1系統、合計3系統のエフェクトを内蔵しています。

- ・ システムエフェクト
すべてのパートからセンド/リターンで信号をやりとりするタイプのエフェクト
- ・ インサクションエフェクト
指定した1パートに使用できるエフェクト

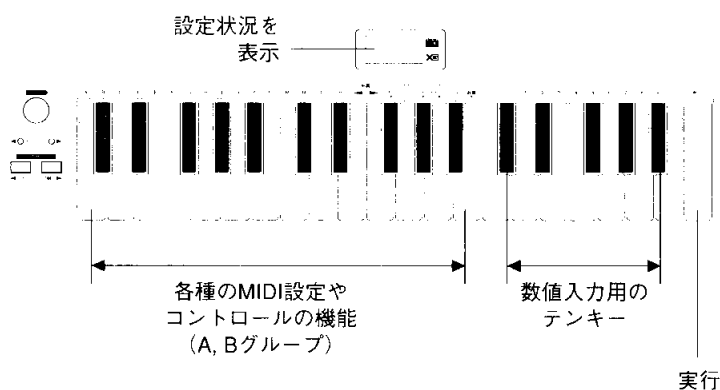
エフェクトのタイプや設定は、“XGネイティブパラメーターチェンジ”(41ページ)により設定/変更することができます。

キーボード部の概要

C2～B3の鍵盤には各種の設定やコントロールの機能が、C#4～A#4には数値入力用のテンキーが、C5には実行機能がアサインされて(割り当てられて)います。

C2～B3の鍵盤にアサインされている機能には、下表のようにA、B2つのグループがあります。

これらの鍵盤を **シフト** ボタンを押しながら押すことで、SK1XGの鍵盤は各種の設定やMIDIデータを送信できるファンクションスイッチとして動作します。



機能を実行(設定、送信)する方法は機能ごとに異なりますが、基本的には以下の3つの手順に分類されます。

1. **シフト** を押しながら目的の機能がアサインされている鍵盤を押す。
2. **シフト** を押しながら目的の機能がアサインされている鍵盤を押し、続いて**実行**を押す。
3. **シフト** を押しながら目的の機能がアサインされている鍵盤を押し、数値を入力し、続いて**実行**を押す。

上記の一連の操作は、すべて**シフト** を押したままで行います。操作の途中で離れた場合は、処理は中断され実行されません。

各種設定時には、パラメーター値またはon/offなどの設定状況がディスプレイに表示されます。

処理が実行されると、◀オクターブとオクターブ▶ランプが一瞬点滅します。また、MIDI OUTに出力する処理が実行された場合は、ディスプレイ表示も一瞬点滅します。操作が不適切または数値範囲が不適切などの理由で実行されなかった場合は、点滅しません。

● 各鍵盤にアサインされている機能

	パネル表示	Aグループの機能		Bグループの機能	
A	A	ストップの送信		ソングセレクトの送信	
B	B	コンティニューの送信		ソングポジションポインターの送信	
C	C	スタートの送信		リセットオールコントローラーの送信	
D	D	テンポの設定		—	
E	E	バンクセレクトの送信		バルクダンプ(バルクデータの送信)	
F	F	プログラムチェンジの送信		—	
G	G	GMモードオンの送信		C/Mモードの設定	
H	H	オールサウンドオフ(現在のチャンネル)の送信		オールサウンドオフ(全チャンネル)の送信	
I	I	XGシステムオンの送信		TG300Bリセットの送信	
J	J	マージオン/オフの設定		ローカルオン/オフの設定	
K	K	MIDI送信チャンネルの設定		—	
L	L	フィックストベロシティの設定		タッチセンシビリティの設定	
M	M	ホイール	RPN番号で指定	コントロー	RPN番号で指定
N	N	アサイン	コントローラー番号で指定	ラー値の	コントローラー番号で指定
O	O	の設定	NRPN番号で指定	直接送信	NRPN番号で指定
P	P	ドラムナンバーの設定		デバイスナンバーの設定	
移調 ◀	移調 ◀	移調(ダウン)の設定		ホイール反転の設定	
移調 ▶	移調 ▶	移調(アップ)の設定		MSB, LSBの入力順の逆転の設定	
タッチセンス	切	タッチセンスをオフにする		—	
	入	タッチセンスをオンにする		—	
モジュレーション	モジュレーション	モジュレーションをアサイン		—	
ホイールアサイン	ホイール	アサイン		—	
音量	音量	音量をアサイン		—	

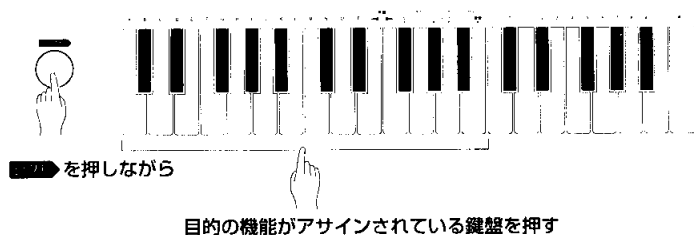
■操作手順

機能グループA, Bの選択方法

鍵盤にアサインされている機能のAグループとBグループの選択は、それぞれ以下の手順で行います。

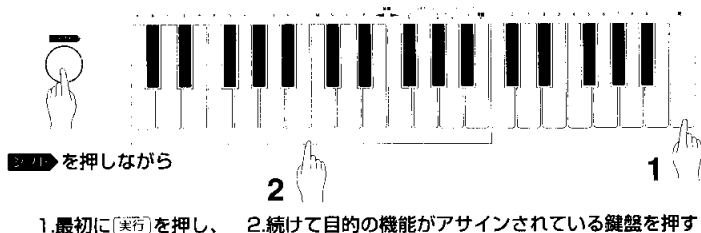
● Aグループの機能を選択するには

- **シフト** を押しながらか目的の機能がアサインされている鍵盤を押すと、Aグループの機能が選択されます。



● Bグループの機能を選択するには

- **シフト** を押しながらかまず最初に**実行** を押し、(**シフト** を押したままで) 続けて目的の機能がアサインされている鍵盤を押すと、Bグループの機能が選択されます。



ヒント 機能選択の途中でA, Bグループの切り替えはできません。一度**シフト** を離してから切り替えを行ってください。

ヒント 数値入力時にAグループ(またはBグループ)の機能がアサインされた鍵盤を複数押した場合は、最後に押した鍵盤の機能が有効となります。

RPN

Registered Parameter Numberの略。
MIDI規格協議会に登録し、合議を得て使うパラメーター番号。

NRPN

Non Registered Parameter Numberの略。
MIDI規格協議会に登録しないで使えるパラメーター番号。

数値の設定方法

機能の中には、MIDIチャンネルやテンポ設定などのように数値で設定するものがあります。その場合は、**[0]**~**[9]**の鍵盤(テンキー)を使って、以下の手順で設定します。

【設定手順】

シフト を押しながらか機能を選び、テンキー(**[0]**~**[9]**)で数値を入力した後、(**シフト** を押したままで) **実行** を押しします。

- * 機能選択後、数値を入力するまでは、そのパラメーターの現在値がディスプレイ表示されます。数値入力中は、入力した数値(0~9)がそのまま点滅表示されます。数値入力後に**実行** を押し、新たに設定した数値がディスプレイ表示されます。

例 MIDI送信チャンネルを12に設定する場合：

シフト を押しながらか、**[K]**→**[1]**→**[2]**→**実行** と入力します。

ヒント 数値入力後、**シフト** を押す前に別の機能がアサインされた鍵盤を押した場合、それまでに入力した数値情報は無効となります。

ヒント 数値の設定範囲は機能によって異なりますが、いずれの場合も1バイト(0~255)を越えることはできません。

ヒント MSB, LSBペアで数値入力する場合は、MSB, LSBの順で3ケタずつ合計6桁入力します。頭の0は省略することができます。

例 **[3]**→**実行** と入力すると、MSB = 000, LSB = 003と解釈されます。

例 **[0]**→**[3]**→**実行** と入力すると、MSB = 000, LSB = 003と解釈されます。

例 **[1]**→**[0]**→**[0]**→**[3]**→**実行** と入力すると、MSB = 001, LSB = 003と解釈されます。

例 **[0]**→**[1]**→**[0]**→**[0]**→**[3]**→**実行** と入力すると、MSB = 001, LSB = 003と解釈されます。

MSB, LSBの入力順は、変更可能です。(→7, 30ページ)

- * MSB, LSBペアでパラメーターを持つ機能が選択された場合、MSBの値とLSBの値を交互に表示します。

例 MSB=001, LSB=003の場合：

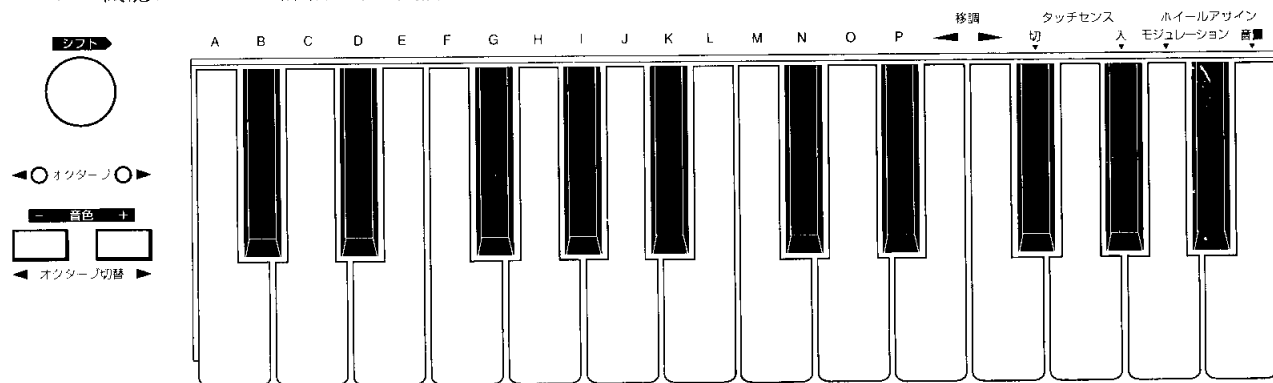
001 ← 交互に表示 → **003**

■各機能の設定方法(操作例)

ここでは、代表的な操作を例を上げて説明します。

Aグループの基本操作例

前述(22ページ)のように、**シフト**を押しながら目的の機能がアサインされている鍵盤を押すと、Aグループの機能が選択されます。
Aグループの機能についての詳細は、『機能および操作一覧表』(→28ページ)をご参照ください。



A ストップメッセージの送信

シフトを押しながら[A]を押します。

B コンティニューメッセージの送信

シフトを押しながら[B]を押します。

C スタートメッセージの送信

シフトを押しながら[C]を押します。

D テンポの設定

例 テンポを120に設定する場合：

シフトを押しながら、[D]→[1]→[2]→[0]→[実行]と押します。

E バンクセレクトの送信

例 バンクセレクトMSB=000, LSB=040を送信する場合：

シフトを押しながら、[E]→[0]→[0]→[0]→[0]→[4]→[0]→[実行]と押します。

* MSB, LSBそれぞれ3桁で合計6桁で入力します。詳しくは『数値の設定方法』(→23ページ)をご参照ください。

F プログラムチェンジの送信

例 プログラムチェンジ12番を送信する場合：

シフトを押しながら、[F]→[1]→[2]→[実行]と押します。

プログラムチェンジを送信するには、上記の他に次の2つの方法があります。

- ・ **シフト**を押しながら **◀オクターブ切替** ([オクターブ切替▶]) を押すと、現在のプログラムナンバーより-1 (+1)したプログラムチェンジメッセージを送信します。押し続けていると、自動的に-1 (+1)しながらくりかえし送信します。
- ・ **シフト**を押しながら(機能がアサインされている鍵盤は押さずに)プログラムナンバーを入力し[実行]を押すことで、そのナンバーのプログラムチェンジメッセージを送信することができます。

G GMモードオンの送信

シフトを押しながら、[G]→[実行]と押します。

H オールサウンドオフ(現在のチャンネル)の送信

シフトを押しながら[H]を押します。

I XGシステムオンの送信

シフトを押しながら、[I]→[実行]と押します。

J マージオン/オフの設定

シフト を押しながら **[J]** を押します。

* この操作を繰り返すことで、オン/オフが交互に切り替わります。

K MIDI送信チャンネルの設定

例 MIDI送信チャンネルを2に設定する場合：

シフト を押しながら、**[K]** → **[2]** → **[実行]** と押します。

L フィックストベロシティの設定

例 フィックストベロシティを90に設定する場合：

シフト を押しながら、**[L]** → **[9]** → **[0]** → **[実行]** と押します。

M ホイールアサインの設定(RPN番号で指定)

例 RPN番号(MSB=20, LSB=100)のコントローラーをアサインする場合：

シフト を押しながら、**[M]** → **[0]** → **[2]** → **[0]** → **[1]** → **[0]** → **[0]** → **[実行]** と押します。

* MSB, LSBそれぞれ3桁で合計6桁で入力します。詳しくは『数値の設定方法』(→23ページ)をご参照ください。

N ホイールアサインの設定
(コントローラー番号で指定)

例 パンポット(コントローラー番号10)をアサインする場合：

シフト を押しながら、**[N]** → **[1]** → **[0]** → **[実行]** と押します。

O ホイールアサインの設定(NRPN番号で指定)

例 NRPN番号(MSB=0, LSB=120)のコントローラーをアサインする場合：

シフト を押しながら、**[O]** → **[0]** → **[0]** → **[0]** → **[1]** → **[2]** → **[0]** → **[実行]** と押します。

* MSB, LSBそれぞれ3桁で合計6桁で入力します。詳しくは『数値の設定方法』(→23ページ)をご参照ください。

■ ホイールアサイン機能の応用操作

ホイールアサイン設定時(コントローラー番号、RPN番号、NRPN番号、いずれの設定方法でも)に、設定したコントローラーの値も直接送信することができます。

例 コントローラー番号=7で、値123を送信する場合：

シフト を押しながら、**[N]** → **[7]** → **[実行]** → **[1]** → **[2]** → **[3]** → **[実行]** と押します。

* **シフト** を押し続けた状態であれば、{}内はくりかえし送信できます。

* この場合は値の送信だけでなく、コントローラー番号によりアサイン可能なホイールの機能も変化します。BグループのM, N, Oの場合は値の送信だけで、コントローラー番号によりホイールの機能は変化しません。

P ドラムナンバーの設定

まず、**シフト** を押していない状態で、設定したいドラム(ボイス)のアサインされている鍵盤を押します(音源が接続されている場合は音で確認してください)。

次に**シフト** を押しながら、**[P]** → **[実行]** と押します。

* **シフト** を押す前に最後に押した鍵盤が、ドラムナンバーとして設定されます。

* **シフト** を押しながら、**[P]** → [ドラムナンバー(ノートナンバー)] → **[実行]** の操作でも設定できます。

移調 ◀ ▶
移調 ▶ ◀ (移調アップ/ダウン)

・ **シフト** を押しながら **[移調◀]** を1回押すたびに半音ずつ下へ移調します。

同様に、**シフト** を押しながら **[移調▶]** を1回押すたびに半音ずつ上へ移調します。

・ **シフト** を押しながら、**[移調◀]** と **[移調▶]** を同時に押すと、移調0にリセットされます。

[移調◀] または **[移調▶]** を押す回数を数値で設定することもできます。

例 2音(4半音)上へ移調する場合：

シフト を押しながら、**[移調▶]** → **[4]** → **[実行]** と押します。

タッチセンス 切
タッチセンス 入

タッチセンス 切, 入

シフト を押しながら **[タッチセンス入]** または **[タッチセンス切]** を押すことでタッチセンスのオン/オフが切り替わります。

モジュレーション
音量

ホイールアサイン
モジュレーション, 音量

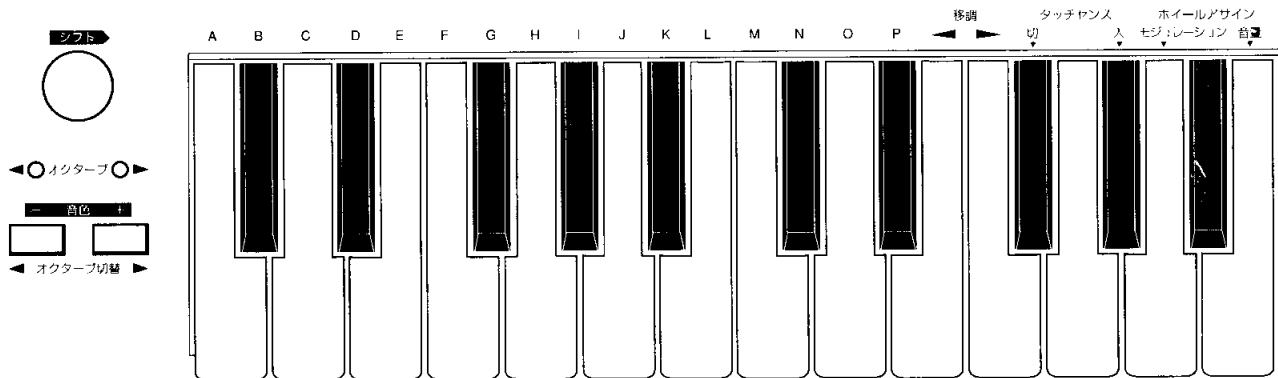
[N] のホイールアサイン機能のモジュレーション(コントローラー番号1)と音量(コントローラー番号7)コントローラーの設定だけをそれぞれ鍵盤にアサインしたものです。

シフト を押しながら **[モジュレーション]** または **[音量]** を押すことで、それぞれのコントローラーがホイールにアサインされます。

キーボード部の概要

Bグループの基本操作例

前述(22ページ)のように、**シフト**を押した後、最初に**実行**を押すことでBグループの機能が選択されます。Bグループの機能についての詳細は、『機能および操作一覧表』(→30ページ)をご参照ください。



A ソングセレクトの送信

例 ソング番号3を送信する場合：
シフトを押しながら、**実行**→**A**→**3**→**実行**を押します。

B ソングポジションポインターの送信

例 ソングポジションポインター-MSB=12, LSB=34を送信する場合：
シフトを押しながら、**実行**→**B**→**0**→**1**→**2**→**0**→**3**→**4**→**実行**と押します。

* MSB, LSBそれぞれ3桁で合計6桁で入力します。詳しくは『数値の設定方法』(→23ページ)をご参照ください。

C リセットオールコントローラーの送信

シフトを押しながら**実行**→**C**を押します。

E バルクダンプ(バルクデータの送信)

シフトを押しながら**実行**→**E**→**実行**と押します。

G C/Mモードの設定

シフトを押しながら**実行**→**G**→**実行**と押します。

H オールサウンドオフ(全チャンネル)の送信

シフトを押しながら**実行**→**H**と押します。

I TG300Bリセットの送信

シフトを押しながら**実行**→**H**→**実行**と押します。

J ローカルオン/オフの設定

シフトを押しながら**実行**→**J**と押します。

* この機能を実行するたびにオン/オフが交互に切り替わります。

L タッチセンシティビティの設定

例 タッチセンシティビティを10に設定する場合：
シフトを押しながら、**実行**→**L**→**1**→**0**→**実行**と押します。

M コントローラー値の直接送信(RPN番号で指定)

例 RPN番号(MSB=12, LSB=34)のコントローラーの値123を送信する場合：

シフトを押しながら、**実行**→**M**→**0**→**1**→**2**→**0**→**3**→**4**→**実行**→**1**→**2**→**3**→**実行**と押します。

- * **シフト** を押し続けた状態であれば、{}内はくりかえし送信できます。
- * MSB, LSBそれぞれ3桁で合計6桁で入力します。詳しくは『数値の設定方法』(→23ページ)をご参照ください。
- * この場合は値の送信だけで、コントローラー番号によりアサイン可能なホイールの機能は変化しませんが、Aグループの『ホイールアサイン機能の応用操作』(→25ページ)の場合は値の送信だけでなく、設定したコントローラー番号の機能にホイールはアサインされます。

N コントローラー値の直接送信
(コントローラー番号で指定)

例 コントローラー番号=7の値123を送信する場合：

シフト を押しながら、**実行** → **N** → **7** → **実行** → **{1} → {2} → {3} → 実行** と押します。

- * **シフト** を押し続けた状態であれば、{}内はくりかえし送信できます。
- * この場合は値の送信だけで、コントローラー番号によりアサイン可能なホイールの機能は変化しませんが、Aグループの『ホイールアサイン機能の応用操作』(→25ページ)の場合は値の送信だけでなく、設定したコントローラー番号の機能にホイールはアサインされます。

O コントローラー値の直接送信(NRPN番号で指定)

例 NRPN番号(MSB=12, LSB=34)のコントローラーの値123を送信する場合：

シフト を押しながら、**実行** → **O** → **0** → **1** → **2** → **0** → **3** → **4** → **実行** → **{1} → {2} → {3} → 実行** と押します。

- * **シフト** を押し続けた状態であれば、{}内はくりかえし送信できます。
- * MSB, LSBそれぞれ3桁で合計6桁で入力します。詳しくは『数値の設定方法』(→23ページ)をご参照ください。
- * この場合は値の送信だけで、コントローラー番号によりアサイン可能なホイールの機能は変化しませんが、Aグループの『ホイールアサイン機能の応用操作』(→25ページ)の場合は値の送信だけでなく、設定したコントローラー番号の機能にホイールはアサインされます。

P デバイスナンバーの設定

例 デバイスナンバーを10に設定する場合：

シフト を押しながら、**実行** → **P** → **1** → **0** → **実行** と押します。

移調 ◀ **ホイール反転の設定**

シフト を押しながら **実行** → **移調** ◀ と押します。

移調 ▶ **MSB, LSBの入力順の逆転の設定**

シフト を押しながら **実行** → **移調** ▶ と押します。

Bグループの特殊操作

任意の1バイトデータの送信

0~255までの任意の1バイトデータを、以下の操作により送信することができます。
エクスクルーシブメッセージなどの特殊なデータを1バイトずつ設定(入力)して送信する場合に便利です。

例 値12を送信する場合：

シフト を押しながら、**実行** → **{1} → {2} → 実行** と押します。

- * **シフト** を押し続けた状態であれば、{}内はくりかえし送信できます。つまり、複数バイトを連続して送信することができます。(下に例を示します)

例 値12, 34を送信する場合：

シフト を押しながら、**実行** → **{1} → {2} → 実行** → **{3} → {4} → 実行** と押します。

- * この場合の値はMIDI規格とは直接関係のない1バイト単独データです。

機能および操作一覧表

■ Aグループ

鍵盤	パネル印刷表示	機能名	操作手順【操作終了まで シフト を押し続ける】	操作例参照ページ
C2	A	ストップの送信	シフト + [A]	24
C#2	B	コンティニューの送信	シフト + [B]	24
D2	C	スタートの送信	シフト + [C]	24
D#2	D	テンポの設定	シフト + [D] → [テンポ値] → [実行]	24
E2	E	バンクセレクトの送信	シフト + [E] → [MSB値] → [LSB値] → [実行]	24
F2	F	プログラムチェンジの送信	シフト + [F] → [プログラムナンバー] → [実行]	24
F#2	G	GMモードオンの送信	シフト + [G] → [実行]	24
G2	H	オールサウンドオフ(現在のチャンネル)の送信	シフト + [H]	24
G#2	I	XGシステムオンの送信	シフト + [I] → [実行]	24
A2	J	マージオン/オフの設定	シフト + [J]	25
A#2	K	MIDI送信チャンネルの設定	シフト + [K] → [チャンネルナンバー] → [実行]	25
B2	L	フィクストベロシティの設定	シフト + [L] → [ベロシティ値] → [実行]	25
C3	M	ホイールアサインの設定 (RPN番号で指定)	シフト + [M] → [MSB値] → [LSB値] → [実行]	25
C#3	N	ホイールアサインの設定 (コントローラー番号で指定)	シフト + [N] → [コントローラー番号] → [実行]	25
D3	O	ホイールアサインの設定 (NRPN番号で指定)	シフト + [O] → [MSB値] → [LSB値] → [実行]	25
D#3	P	ドラムナンバーの設定	設定したいドラム(ボイス)のアサインされている鍵盤を押してから シフト + [P] → [実行]	25
E3	移調 ◀	移調(ダウン)の設定	シフト + 移調 ▶ → 移調 ▶ → ……(任意の回数押す)	25
F3	移調 ▶	移調(アップ)の設定	シフト + 移調 ▶ → 移調 ▶ → ……(任意の回数押す)	25
F#3	タッチセンス 切	タッチセンスをオフに設定	シフト + [タッチセンス 切]	25
G3	—————	—————	—————	25
G#3	タッチセンス 入	タッチセンスをオンに設定	シフト + [タッチセンス 入]	25
A3	ホイールアサイン モジュレーション	ホイールにモジュレーションをアサイン	シフト + [モジュレーション]	25
A#3	—————	—————	—————	25
B3	ホイールアサイン 音量	ホイールに音量をアサイン	シフト + [音量]	25

- *1 ・アサインブルホイールがテンポにアサインされている場合、この設定は無効です。ホイールのアサインをテンポから変えたときはそのままのテンポを保持します。その後、この設定をしたときに初めてこの設定が有効になります。
- ・『ホイールアサインの設定』でテンポを選択しているときのテンポ設定範囲と、ここでのテンポ設定範囲は異なります。
 - ・設定値が0のときは、ディスプレイ表示は"off"となります。
- *2 ・MSB, LSBの入力順は逆にすることができます。(→Bグループ [移調 ▶])
- ・内蔵音源の演奏モードによっては、存在しない(ボイスがアサインされていない)バンクナンバーがあります。そのようなバンクナンバーを選んで[実行]を押した場合は、その番号は送信されますが、内蔵音源のバンクは変更されません。(バンクセレクト操作をやりなおして、バンクナンバーを見ることで確認できます。)
- *3 ・MIDIプログラムチェンジナンバーは、『設定値-1』の数値で送信されます。
- ・**シフト** を押しながら(◀オクターブ切替) (オクターブ切替 ▶) を押すと、

現在のプログラムナンバーを-1(+1)することができます。(オートリピート機能付き)

- ・内蔵音源の演奏モードやバンクナンバー、パートナンバーによっては、存在しない(ボイスがアサインされていない)プログラムナンバーがあります。そのようなプログラムナンバーを選んで[実行]を押した場合は、その番号は送信されますが、内蔵音源およびディスプレイ表示は変更されません。また、前記の-1(+1)操作により存在しないプログラムナンバーが選ばれた場合は、その番号を飛ばしてプログラムナンバーが設定され、送信されます。
 - ・**シフト** を押しながら(機能がアサインされている鍵盤は押さずに)プログラムナンバーを人力し[実行]を押すことで、そのナンバーのプログラムチェンジメッセージを送信することができます。
- *4 ・このメッセージを実行(送信)すると、受信側は初期状態にリセットされます。
- *5 ・全チャンネルのオールサウンドオフはBグループにあります。
- *6 ・MIDIバッファフルエラーが発生した場合、強制的にマージはオフになります。

機能の内容	送信先		設定範囲	初期値	出力MIDIコード	
	MIDI OUT TO HOST	内蔵 音源				
ストップメッセージを送信	○	×	—	—	<<FC>>	
コンティニューメッセージを送信	○	×	—	—	<<FB>>	
スタートメッセージを送信	○	×	—	—	<<FA>>	
MIDIクロックの周期を設定。値0でMIDIクロックの出力停止	○	×	0, 20~300	0 (OFF)	<<F8>>	*1
バンクセレクトメッセージを送信。MSB, LSBペアで入力	○	○	MSB : 000~127 LSB : 000~127	—	<<Bn 00 msb, Bn 20 lsb, Cn pp>>	*2
プログラムチェンジの送信	○	○	1~128	1	<<Cn pp>>	*3
GMモードオンメッセージの送信	○	○	—	—	<<F0 7E 7F 09 01 F7>>	*4
現在設定されているチャンネルのオールサウンドオフメッセージを送信	○	○	—	—	<<Bn 78 00>>	*5
XGシステムオンメッセージの送信	○	○	—	—	<<F0 43 1s 4C 00 00 7E 00 F7>>	*4
マージ機能のオン/オフの交互切り替え (MIDIバッファフルエラー解除)	—	—	on, off	off	—	*6
MIDI送信チャンネルを設定	—	—	1~16	1	—	*7
フィクストベロシティの設定。値0でイニシャルタッチON	—	—	0, 1~127	0 (OFF)	—	*8
アサインابلホイールへアサインするコントローラーをRPN番号で指定する。MSB, LSBペアで入力	—	—	MSB : 000~127 LSB : 000~127	—	<<Bn 64 lsb, Bn 65 msb, Bn 06 vv>> 詳細は「コントローラー一覧表」(32ページ)参照	*9
アサインابلホイールへアサインするコントローラーをコントローラー番号(→32ページ:「コントローラー一覧表」)で指定する。	—	—	0~148	1	<<Bn gg vv>>他 詳細は「コントローラー一覧表」(32ページ)参照	*10
アサインابلホイールへアサインするコントローラーをNRPN番号で指定する。MSB, LSBペアで入力	—	—	MSB : 000~127 LSB : 000~127	—	<<Bn 62 lsb, Bn 63 msb, Bn 06 vv>> 詳細は「コントローラー一覧表」(32ページ)参照	*9
ドラムインストごとのパラメーター(コントローラー番号131~141)を送信する場合の、ドラムナンバーを設定	—	—	0~127	0	—	*11
[移調 ◀] を1回押すごとに半音単位で下へ移調する	—	—	0~12	0	—	*12
[移調 ▶] を1回押すごとに半音単位で上へ移調する	—	—	0~12	0	—	*12
タッチセンス(イニシャルタッチ)をオフにする。ベロシティ88で固定	—	—	—	無効	—	
タッチセンス(イニシャルタッチ)をオンにする。	—	—	—	有効	—	
アサインابلホイールへモジュレーションコントロールをアサインする。	—	—	—	有効	<<Bn gg vv>>	
アサインابلホイールへ音量コントロールをアサインする。	—	—	—	無効	<<F0 7F 7F 04 01 11 mm F7>>	

- *7・SKIXGの鍵盤キーオン中は、この設定はできません。
- *8・タッチセンスを切に設定している場合は、フィクストベロシティの設定は無効となり、ベロシティは88に固定されます。
- ホイールがベロシティにアサインされている場合、この設定は無効です。ホイールのアサインをベロシティから変えたときはそのままのベロシティを保持します。その後、この設定をしたときに初めてこの設定が有効になります。ただし、設定を0にしていた場合は、ホイールのアサインを変更後、イニシャルタッチが有効になります。
 - イニシャルタッチの感度設定はBグループにあります。
 - 設定値が0のときは、ディスプレイ表示は“OFF”となります。
- *9・MSB, LSBの入力順は逆にすることができます。(→Bグループ [移調 ▶])
- アサイン操作後、[ソフト] を離さずに続けてコントローラーの値を入力し[実行] を押すと、ホイールにアサインしたコントローラーの値を送信することができます。(→25ページ)ただし、コントローラー番号143, 147, 148のコントローラー値は送信できません。
 - ディスプレイには、ホイールにアサインされたRPN, NRPNの

LSB, MSBの値が交互に表示されます。アサインされていない場合は“---”と表示されます。

- *10・アサイン操作後、[ソフト] を離さずに続けてコントローラーの値を入力し[実行] を押すと、ホイールにアサインしたコントローラーの値を送信することができます。(→25ページ)ただし、コントローラー番号143, 147, 148のコントローラー値は送信できません。
- ディスプレイには、ホイールにアサインされたコントローラー番号が表示されます。RPN, NRPNがアサインされている場合は“---”と表示されます。
- *11・[ソフト] + [P] → [ドラムナンバー(ノートナンバー)] → [実行] の操作でも、設定することができます。
- *12・設定範囲は、0~12=0~1200セント、100セント単位です。
- 移調(トランスポーズ)は、現在の状態に対して設定されます。また、[ソフト] を押しながら [移調 ◀] と [移調 ▶] を同時に押すと移調0にリセットされます。
 - [ソフト] + [移調 ◀] ([移調 ▶]) → [移調の量] + [実行] の操作でもド(上)へ移調することができます。

■ Bグループ

鍵盤	パネル印刷表示	機能名	操作手順【操作終了まで SHIFT を押し続ける】	操作例 参照ページ
C2	A	ソングセレクトの送信	SHIFT + [実行] → [A] → [ソング番号] → [実行]	26
C#2	B	ソングポジションポインターの送信	SHIFT + [実行] → [B] → [MSB値] → [LSB値] → [実行]	26
D2	C	リセットオールコントローラーの送信	SHIFT + [実行] → [C]	26
D#2	D	—————	—————	—
E2	E	バルクダンプ(バルクデータの送信)	SHIFT + [実行] → [E] → [実行]	26
F2	F	—————	—————	—
F#2	G	C/Mモードの設定	SHIFT + [実行] → [G] → [実行]	26
G2	H	オールサウンドオフ(全チャンネル)の送信	SHIFT + [実行] → [H]	26
G#2	I	TG300Bリセットの送信	SHIFT + [実行] → [I] → [実行]	26
A2	J	ローカルオン/オフの設定	SHIFT + [実行] → [J]	26
A#2	K	—————	—————	—
B2	L	タッチセンシティブィティの設定	SHIFT + [実行] → [L] → [感度値] → [実行]	27
C3	M	コントローラー値の直接送信 (RPN番号で指定)	SHIFT + [実行] → [M] → [MSB値] → [LSB値] → [実行] → [[コントローラー値] → [実行]] *15	27
C#3	N	コントローラー値の直接送信 (コントローラー番号で指定)	SHIFT + [実行] → [N] → [コントローラー番号] → [実行] → [[コントローラー値] → [実行]] *15	27
D3	O	コントローラー値の直接送信 (NRPN番号で指定)	SHIFT + [実行] → [O] → [MSB値] → [LSB値] → [実行] → [[コントローラー値] → [実行]] *15	27
D#3	P	デバイスナンバーの設定	SHIFT + [実行] → [P] → [デバイスナンバー] → [実行]	27
E3	移調 ◀	ホイール反転の設定	SHIFT + [実行] → 移調 ◀	27
F3	移調 ▶	MSB, LSBの入力順の逆転の設定	SHIFT + [実行] → 移調 ▶	27
—	—————	任意の1バイトデータの送信	SHIFT + [実行] → [[送信したい1バイトデータ] → [実行]] *15	27

- *1 ・MSB, LSBの入力順は逆にすることができます。(→Bグループ **移調 ▶**)
 ・[B]を押してから数値を入力するまでのディスプレイ表示は"--"となります。
- *2 ・内蔵音源の設定状態(パートの設定やエフェクトの設定等)のデータを、XGフォーマットで定められたエクスクルーシブメッセージで出力します。音源の設定状態以外の情報(ホイールにアサインされているコントロールナンバー、マージオン/オフなど)は送信しません。
 ・データ送信中は、ディスプレイの"--"表示が右へ移動します。送信が終了すると、プログラム番号表示に戻ります。
- *3 ・C/Mモードの初期設定では、音源パート1のレシーブチャンネル=オフなので、送信チャンネルに1が選ばれている状態でC/Mモードに設定すると、鍵盤を弾いても音は出ません。
- *4 ・特定チャンネルだけのオールサウンドオフはAグループにあります。
- *5 ・このメッセージを実行(送信)すると、受信側は初期状態にリセットされます。

- *6 ・SK1XGの鍵盤キーオン中は、この設定はできません。
 ・ローカルオフの状態では、SK1XGの鍵盤操作によるキーオン/オフ、サステインオン/オフおよびホイール操作を行うと、MIDIに情報が送信されます。(内蔵音源には情報を送信しません)
- *7 ・フィックストベロシティを1~127に設定している場合およびタッチセンスを切に設定している場合、この設定は無効です。
 ・この設定を変更すると、ベロシティの範囲が変化します。

例)

タッチセンシティブィティ値	1	5	10
ベロシティ範囲	32~127	16~127	1~127

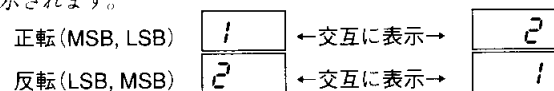
- *8 ・MSB, LSBの入力順は逆にすることができます。(→Bグループ **移調 ▶**)
 ・この設定はホイールアサインとは独立して行えます。ただし、コントローラー番号143, 147, 148のコントローラー値は送信できません。
- *9 ・この設定はホイールアサインとは独立して行えます。ただし、コントローラー番号143, 147, 148のコントローラー値は送信できません。

機能の内容	送信先		設定範囲	初期値	出力MIDIコード	
	MIDI OUT TO HOST	内蔵 音源				
ソングセレクトを送信	○	×	0~127	—	<<F3 ss>>	
ソングポジションポインターを送信。MSB, LSBペアで入力	○	×	MSB : 000~127 LSB : 000~127	—	<<F2 lsb msb>>	*1
リセットオールコントローラーを送信	○	○	—	—	<<Bn 79 00>>	
SK1XGの内蔵音源の設定状態をエクスクループメッセージで送信	○	×	—	—	—	*2
SK1XGの内蔵音源の演奏モードをC/Mモードにする	×	○	—	—	—	*3
全チャンネルのオールサウンドオフメッセージを送信	○	○	—	—	<<B0 78 00, B1 78 00,, BF 78 00>>	*4
TG300Bリセットの送信	○	○	—	—	<<F0 41 10 42 12 40 00 7F 00 41 F7>>	*5
ローカルオン/オフを設定	—	—	on, off	on	—	*6
イニシャルタッチの感度の設定 (1 : easy~10 : hard)	—	—	1~10	5	—	*7
コントローラーをRPN番号で指定 (MSB, LSBペアで入力) して、そのコントローラー値を送信する	○	○	MSB : 000~127 LSB : 000~127 コントロール値 : 0~127	—	<<Bn 64 lsb, Bn 65 msb, Bn 06 vv>> 詳細は「コントローラー一覧表」(32ページ)参照	*8
コントローラーをコントローラー番号(→32ページ:コントローラー一覧表)で指定して、そのコントローラー値を送信する	○	○	0~148 コントロール値 : 0~127	—	<<Bn gg vv>>他 詳細は「コントローラー一覧表」(32ページ)参照	*9
コントローラーをNRPN番号で指定 (MSB, LSBペアで入力) して、そのコントローラー値を送信する	○	○	MSB : 000~127 LSB : 000~127 コントロール値 : 0~127	—	<<Bn 62 lsb, Bn 63 msb, Bn 06 vv>> 詳細は「コントローラー一覧表」(32ページ)参照	*8
デバイスナンバーを含むメッセージ(XGシステムオン、マスターチューニング)を送信する場合および内蔵音源のデバイスナンバーを設定	—	—	0, 1~16	0 (ALL)	—	*10
ホイールの回転方向と値の変化方向を逆にする	—	—	正転, 反転	正転	—	*11
MSB, LSBをペア入力する場合の入力順を逆にする	—	—	正転 (MSB, LSB) 反転 (LSB, MSB)	正転	—	*12
1バイトデータをそのまま送信する	○	×	0~255	—	<<xx>> xx=任意の1バイトデータ	*13

*10・数値入力時に0を入力すると、ディスプレイ表示は“ALL”となります。“ALL”に設定した場合、デバイスナンバーは1として送信されます。

*11・[◀オクターブ切替]を押しながら電源をオンにしても同様の設定ができます。
・正転に設定時は上方向へ、反転に設定時は下方向へ、ディスプレイ表示が移動します。

*12・[◀オクターブ切替]を押しながら電源をオンにしても同様の設定ができます。
・正転(MSB, LSB)と反転(LSB, MSB)の設定状態は以下のように表示されます。



*13・送信するデータは0~255に限られます。この範囲を越えた場合は無視されます。
・この操作で1バイトデータを内蔵音源に送信することはできません。

*14・[▶]を押したままの状態であれば、|内はくりかえし送信できます。

コントローラー一覧表

各機能の効果については、MIDIデータフォーマット(+37ページ)をご覧ください。
また受信側で対応していないものは、SKIXGより送信しても反応しません。

番号	コントローラー コントローラー名	フォーマット	出力MIDIコード	直接送信時のデータ 範囲(16進表現)
1	モジュレーションデプス	コントロールチェンジ	<<Bn gg vv>>	000~064~127 (00~40~7F)
2	プレスコントロール	〃	〃	〃
4	フットコントロール	〃	〃	〃
5	ホルタメントタイム	〃	〃	〃
6	データエントリー	〃	〃	〃
7	メインボリューム	〃	〃	〃
8	バランスコントロール	〃	〃	〃
10	パンポット	〃	〃	〃
11	エクスプレッション	〃	〃	〃
64	ホールド1(ダンパー)	〃	〃	〃
65	ホルタメント	〃	〃	〃
66	ソステヌート(コードホールド)	〃	〃	〃
67	ソフトペダル	〃	〃	〃
69	ホールド2(フリーズ)	〃	〃	〃
71	ハーモニックコンテント	〃	〃	〃
72	リリースタイム	〃	〃	〃
73	アタックタイム	〃	〃	〃
74	ブライトネス	〃	〃	〃
84	ホルタメントコントロール	〃	〃	〃
91	リバーブデプス	〃	〃	〃
92	トレモロデプス	〃	〃	〃
93	コーラスデプス	〃	〃	〃
94	バリエーションデプス	〃	〃	〃
95	フェーザーデプス	〃	〃	〃
120	ピッチベンドセンシティビティ	RPN	<<Bn 64 00, Bn 65 00, Bn 06 vv>>	〃
121	ファインチューニング	〃	<<Bn 64 01, Bn 65 00, Bn 06 vv>>	〃
122	コースチューニング	〃	<<Bn 64 02, Bn 65 00, Bn 06 vv>>	〃
123	ビブラートレイト	NRPN	<<Bn 62 08, Bn 63 01, Bn 06 vv>>	〃
124	ビブラートデプス	〃	<<Bn 62 09, Bn 63 01, Bn 06 vv>>	〃
125	ビブラートディレイ	〃	<<Bn 62 0A, Bn 63 01, Bn 06 vv>>	〃
126	フィルターカットオフフリケンシー	〃	<<Bn 62 20, Bn 63 01, Bn 06 vv>>	〃
127	フィルターレゾナンス	〃	<<Bn 62 21, Bn 63 01, Bn 06 vv>>	〃
128	EGアタックタイム	〃	<<Bn 62 63, Bn 63 01, Bn 06 vv>>	〃
129	EGディケイタイム	〃	<<Bn 62 64, Bn 63 01, Bn 06 vv>>	〃
130	EGリリースタイム	〃	<<Bn 62 66, Bn 63 01, Bn 06 vv>>	〃
131	ドラムフィルターカットオフフリケンシー	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 14, Bn 06 vv>>	〃
132	ドラムフィルターレゾナンス	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 15, Bn 06 vv>>	〃
133	ドラムEGアタックレイト	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 16, Bn 06 vv>>	〃
134	ドラムEGディケイレイト	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 17, Bn 06 vv>>	〃
135	ドラムピッチコース	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 18, Bn 06 vv>>	〃
136	ドラムピッチファイン	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 19, Bn 06 vv>>	〃
137	ドラムレベル	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 1A, Bn 06 vv>>	〃
138	ドラムパン	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 1C, Bn 06 vv>>	〃
139	ドラムリバーブデプス	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 1D, Bn 06 vv>>	〃
140	ドラムコーラスデプス	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 1E, Bn 06 vv>>	〃
141	ドラムバリエーションデプス	〃	<<Bn 62 rr, Bn 63 1F, Bn 06 vv>>	〃
142	チャンネルプレッシャー	アフタータッチ	<<Dn vv>>	〃
143	ポリフォニックキープレッシャー	〃	<<An tt vv>>	〃 *1
144	マスターボリューム	システムエクスクルーシブ	<<F0 7F 7F 04 01 ll mm F7>>	000~064~127 (00~40~7F)
145	マスターバランス	〃	<<F0 7F 7F 04 02 ll mm F7>>	〃
146	マスターチューニング	〃	<<F0 43 1s 27 30 00 00 pm pl 00 F7>>	014~064~114 (0E~40~72) *2
147	ペロシティ	その他	出力なし(ノートオン時のペロシティが変化する)	〃
148	テンポ	〃	出力なし(<<F8>>のインターバルが変化する)	〃 *3

n: "MIDI送信チャンネル"で設定したチャンネル
gg: コントロールチェンジのコントロールナンバー(入力した番号)
tt: ノートナンバー
s: "デバイスナンバーの設定"で設定したデバイスナンバー
rr: "ドラムナンバーの設定"で設定したドラムナンバー
vv: ホイールの回転角に比例した8bitの値(00~7F: 16進)
ll mm: ホイールの回転角に比例した16bitの値(0000~7FFF: 16進)
pm pl: ホイールの回転角に比例した8bitの値を2バイト(pm=上位4bit, pl=下位4bit)化したもの。pm, plの上位4bitは0で固定になる。

** コントローラー番号0~119は、この表にない番号でも、<<Bn gg vv>>フォーマットで送信可能。

*1 押されている鍵盤の中で一番高いノート1つについてのみ出力される。MIDI規格の"ポリフォニックキープレッシャーアフタータッチ"の機能とは異なる。

*2 00~0Dのデータは0Eに、73~7Fのデータは72と解釈される。

*3 ホイールがテンポにアサインされている場合の、テンポの変化範囲は24~278。

MIDIデータフォーマット

■ MIDIデータ送受信の表示

MIDIデータ送受信時、SK1XGは以下の表示をする。

- ・ **ソフト** を使用した操作を行うことで、MIDI OUTまたはTO HOST端子に信号が出力されたとき、表示が一瞬点滅する。
- ・ **ソフト** が押されていない状態で、MIDI IN端子またはTO HOST端子からノートオンを受信したとき、1の位のピリオドが短時間点灯する。
- ・ **ソフト** が押されていない状態で、MIDI IN端子またはTO HOST端子からシステムエクスクルーシブメッセージを受信したとき、1の位および10の位のピリオドが短時間点灯する。(受信するシステムエクスクルーシブメッセージかどうかとは無関係に、受信すると点灯する)
- ・ **ソフト** が押されていない状態で、MIDI IN端子またはTO HOST端子から演奏モードのモード変更メッセージを受信すると、3ケタすべてのピリオドが一瞬点滅する。

■ MIDIバッファフルエラー発生時の動作

MIDIバッファフルエラー発生時、SK1XGは以下の動作をする。

1. マージオン設定の場合はマージ設定をオフにする。
2. 全チャンネル(1~16)のホールド1オフ、オールノートオフ、オールサウンドオフメッセージを送信する。
3. オクターブ▶のランプが点滅し続ける。(MIDIバッファフルエラーの表示)

MIDIバッファフルエラーによりオフされたマージ機能をオンに設定し直すには、**ソフト**+**[J]**を押す。

■ マージに関する注意事項

◆ マージによって出力されるデータ

SK1XGは、マージ設定オンのとき、受信したMIDI情報をSK1XG本体のMIDI送信情報とマージして(合わせて)そのまま出力する。

ただし、以下の例外がある。

- ・ アクティブセンシング、オールノートオフメッセージはマージしない。
- ・ SK1XGのテンポ設定オフの場合のみ、受信した<<F8>>をマージする。
- ・ システムエクスクルーシブデータ以外の受信データで、定められたバイト数のデータが来ない(完結しない)メッセージはマージしない。
- ・ SK1XGのホイールがRPN, NRPNにアサインされている状態で、外部からRPN, NRPNが入力された場合、マージがオンになっていると双方のメッセージ(RPN-LSB, RPN-MSB, データエン트리-MSB)が入り乱れるため、思った効果が得られない場合がある。
- ・ マージをオフにする際、SK1XGはノートオン中のノートの管理などをせずに単純にマージを切る。このため、ノートオン中にマージをオフにしたノートが鳴りっぱなしになるなどの不具合を生じる場合がある。
- ・ エクスクルーシブデータは、完結しなくてもマージする。
- ・ 受信したメッセージがランニングステータスの場合、ステータスを付加したデータを送信する。
- ・ 受信したノートオフメッセージが<<8n>>ステータスの場合、マージは<<8n>>で出力する。(SK1XGのノートオフメッセージは<<9n>>ステータスベロシティ0で送信する。)

◆ システムエクスクルーシブデータのマージ

システムエクスクルーシブデータをマージ中は、SK1XGのスイッチおよび鍵盤、ホイールからの情報は受け付けない。SK1XGからのアクティブセンシング、タイミングクロックの出力も停止する。そのため、以下のような不具合が生じることがある。

- ・ Exclusive Status (<<F0>>)~End of Exclusive (<<F7>>)の間に完全に入り込んだSK1XGの操作情報(スイッチ、ホイール、鍵盤操作)は無視される。
- ・ Exclusive Status (<<F0>>)~End of Exclusive (<<F7>>)の間にかかった操作情報は無視されないが、鍵盤操作においてベロシティが正しく感知されなかったり、ノートオン/オフのタイミングがずれる場合がある。

例) エクスクルーシブ受信前に鍵盤を押し、エクスクルーシブマージ中に離れた場合。このノートオフメッセージはエクスクルーシブ終了後に送信される。

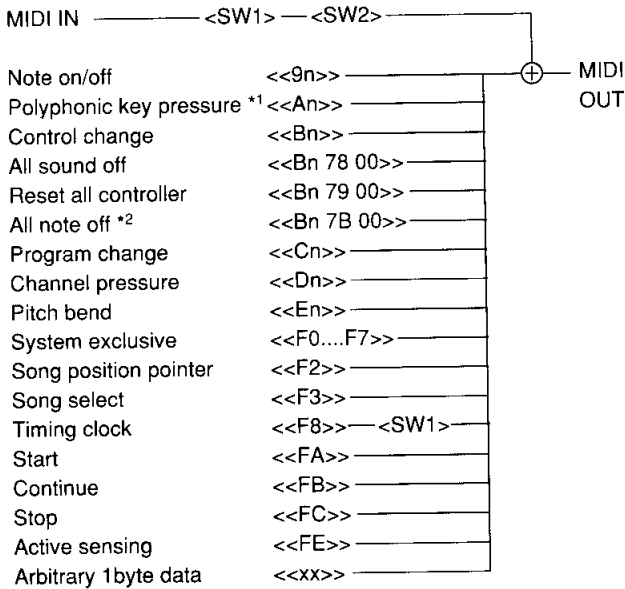
これらの不具合を回避するために、以下のような使い方を推奨する。

- ・ マージの必要がない場合は、マージオフに設定するかMIDI IN端子の接続を外しておく。
- ・ バルクのような長いシステムエクスクルーシブデータ受信中は、SK1XGを操作しない。
- ・ 短いシステムエクスクルーシブデータが頻繁に来る場合は、SK1XGのスイッチや機能選択のための鍵盤操作はゆっくりと行う。

MIDIデータフォーマット

■ 送信データ

● ブロック図



*1 押されている鍵盤の中で一番高いノート1つについてのみ出力される。

*2 MIDIバッファフルエラー時のみ出力

<SW1> SK1XGで<<F8>>出力設定オンの時：SK1XGの<<F8>>を出力する。MIDI IN入力の<<F8>>は無視。

SK1XGで<<F8>>出力設定オフの時：SK1XGの<<F8>>は出力しない。MIDI IN入力の<<F8>>をマージする。

<SW2> マージ機能オンの時マージする。

1. チャンネルボイスメッセージ

1.1 ノートオン/ノートオフ

1001nnnn 9n ステータス n=チャンネル番号
 0kkkkkkk kk* ノートナンバー k=0(C-2)...127(G8):C3=60
 0vvvvvvv vv ベロシティ v=0:ノートオフ、
 v=1...127:ノートオン

* kkは0kkkkkkkの16進数表現。以下も同様

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：鍵盤を離れ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。

1.2 ポリフォニックアフタータッチ

1010nnnn An ステータス n=チャンネル番号
 0kkkkkkk kk ノートナンバー k=0(C-2)...127(G8):C3=60
 0vvvvvvv vv 設定値 v=0...127

鍵盤を弾いた後、更に押し込む強さを伝えるメッセージ。押されている鍵盤のうち一番大きいノートナンバー1つについてのみ送信する。

SK1XGの鍵盤にはアフタータッチ機能はないが、ホイールにこの機能をアサインした場合、出力する。

1.3 コントロールチェンジ

1011nnnn Bn ステータス n=チャンネル番号
 0ccccccc cc コントローラー番号 c=0...119
 0vvvvvvv vv 設定値 v=0...127

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ラー番号が異なる。

アサインابلホイールにRPNをアサインした場合、RPN-LSB、RPN-MSB、データエントリー-MSBの3つのコントロールメッセージを毎回ペアで送信する。

アサインابلホイールにNRPNをアサインした場合、NRPN-LSB、NRPN-MSB、データエントリー-MSBの3つのコントロールメッセージを毎回ペアで送信する。

1.4 プログラムチェンジ

1100nnnn Cn ステータス n=チャンネル番号
 0ppppppp pp プログラムナンバー p=0...127

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て使用すると、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。

1.5 チャンネルアフタータッチ

1101nnnn Dn ステータス n=チャンネル番号
 0vvvvvvv vv 設定値 v=0...127

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。SK1XGの鍵盤にはアフタータッチ機能はないが、ホイールにこの機能をアサインした場合、出力する。

● 10進数 ↔ 16進数換算表

10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数	10進数	16進数
0	00	16	10	32	20	48	30	64	40	80	50	96	60
1	01	17	11	33	21	49	31	65	41	81	51	97	61
2	02	18	12	34	22	50	32	66	42	82	52	98	62
3	03	19	13	35	23	51	33	67	43	83	53	99	63
4	04	20	14	36	24	52	34	68	44	84	54	100	64
5	05	21	15	37	25	53	35	69	45	85	55	101	65
6	06	22	16	38	26	54	36	70	46	86	56	102	66
7	07	23	17	39	27	55	37	71	47	87	57	103	67
8	08	24	18	40	28	56	38	72	48	88	58	104	68
9	09	25	19	41	29	57	39	73	49	89	59	105	69
10	0A	26	1A	42	2A	58	3A	74	4A	90	5A	106	6A
11	0B	27	1B	43	2B	59	3B	75	4B	91	5B	107	6B
12	0C	28	1C	44	2C	60	3C	76	4C	92	5C	108	6C
13	0D	29	1D	45	2D	61	3D	77	4D	93	5D	109	6D
14	0E	30	1E	46	2E	62	3E	78	4E	94	5E	110	6E
15	0F	31	1F	47	2F	63	3F	79	4F	95	5F	111	6F
												112	70
												113	71
												114	72
												115	73
												116	74
												117	75
												118	76
												119	77
												120	78
												121	79
												122	7A
												123	7B
												124	7C
												125	7D
												126	7E
												127	7F

1.6 ピッチベンドチェンジ

```
1110nnnn En ステータス n=チャンネル番号
01111111 11 LSB設定値
0nnnnnnnnn nnn MSB設定値
```

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。
分解能7bit。送信データは次のようになる。

MSB	LSB	
00000000 (00)	00000000 (00)	最小値
01000000 (40)	00000000 (00)	中心値
01111111 (7F)	01111110 (7E)	最大値

2. チャンネルモードメッセージ

2.1 All Sound Off (オールサウンドオフ)

```
1011nnnn En ステータス n=チャンネル番号
01111000 78
00000000 00
```

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。

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

```
1011nnnn En ステータス n=チャンネル番号
01111001 79
00000000 00
```

該当コントローラーの設定値をリセットする。

2.3 All Note Off (オールノートオフ)

```
1011nnnn En ステータス n=チャンネル番号
01111011 7B
00000000 00
```

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。
MIDIバッファフルエラー時のみ送信される。

3. 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。

3.1 パラメーター チェンジ

SK1XGは、以下のパラメーターチェンジを送信する。

[ユニバーサルリアルタイムメッセージ]

- 1) Master Volume
- 2) Master Balance

[ユニバーサルノンリアルタイムメッセージ]

- 1) General MIDI Mode On
- 2) Identity Reply (INQUIRY MESSAGE)

[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) System Information
- 4) Multi Effect1 Data parameter change
- 5) Multi Part Data parameter change
- 6) Drums Setup Data parameter change

[その他]

- 1) Master Tuning
- 2) TG300 System Data parameter change

3.1.1 ユニバーサルリアルタイムメッセージ

3.1.1.1 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
00000000 00 Volume LSB
0ttttttt tt Volume MSB t=0...127
11110111 F7 End of Exclusive
```

3.1.1.2 Master Balance (マスターバランス)

```
11110000 F0 Exclusive status
01111111 7F Universal Real Time
01111111 7F ID of target device
00000100 04 Sub-ID #1=Device Control Message
00000010 02 Sub-ID #2=Master Balance
00000000 00 Balance LSB
0ttttttt tt Balance MSB t=0...127
11110111 F7 End of Exclusive
```

3.1.2 ユニバーサルノンリアルタイムメッセージ

3.1.2.1 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
```

3.1.2.2 Identity Reply (アイデンティティリプライ)

```
11110000 F0 Exclusive status
01111110 7E Universal Non-Real Time
0000nnnn nn Device Number, n=0...15
00000110 06 Sub-ID #1=General Information
00000010 02 Sub-ID #2=Device Identity Reply
01000011 43 YAMAHA ID
00000000 00 Device Family Code LSB SK1XG ID #1
01000001 41 Device Family Code MSB SK1XG ID #2
01111010 7A Device Number Code LSB SK1XG ID #3
00000001 01 Device Number Code MSB SK1XG ID #4
00000000 00
00000000 00
00000000 00
00000001 01 XG ID
11110111 F7 End of Exclusive
```

SK1XGは、Identity Request(アイデンティティリクエスト)(→41ページ：3.1.2.2)メッセージを受信すると、このメッセージをMIDI OUTより送信する。

3.1.3 XG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
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。

3.1.3.1 XG System On (XGシステムオン)

```
11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nnnn 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
```

演奏モードを「XG」に変更するメッセージ。

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。

MIDIデータフォーマット

- 3.1.3.2 XG System Data parameter change
(XGシステムデータパラメーターチェンジ)
ダンプリクエストによりデータを送信する。
付表<1-1>(43ページ), <1-2>(43ページ)参照。
- 3.1.3.3 System Information (システムインフォメーション)
ダンプリクエストによりデータを送信する。
付表<1-1>(43ページ), <1-3>(43ページ)参照。
- 3.1.3.4 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)
ダンプリクエストによりデータを送信する。
付表<1-1>(43ページ), <1-4>(43ページ)参照。
- 3.1.3.5 Multi Part Data parameter change
(マルチパートデータパラメーターチェンジ)
ダンプリクエストによりデータを送信する。
付表<1-1>(43ページ), <1-5>(45ページ)参照。
- 3.1.3.6 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)
ダンプリクエストによりデータを送信する。
付表<1-1>(43ページ), <1-6>(46ページ)参照。

3.1.4 その他のパラメーターチェンジ

3.1.4.1 Master Tuning (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	11	Master Tune LSB
0ccccccc	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。

3.2 バルクダンプ

SK1XGは、以下のバルクデータを送信する。

[XGネイティブ]

- 1) XG System Data
- 2) Multi Effect1 Data
- 3) Multi Part Data
- 4) Drums Setup Data

3.2.1 XGネイティブバルクダンプ

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0000nnnn	0n	device Number
01001100	4C	XG Model ID
0bbbbbbb	bb	ByteCount
0bbbbbbb	bb	ByteCount
0aaaaaaaa	aa	Address High
0aaaaaaaa	aa	Address Mid
0aaaaaaaa	aa	Address Low
0ddddddd	dd	Data
0ccccccc	cc	Check-sum
11110111	F7	End of Exclusive

Address および Byte Count は、付表を参照すること。

Check sum は、Start Address, Byte Count, Check-sum 自身を加算した値の下位7bit がゼロになる値である。

1度に256byte以上送信しないこととする。よって256byte以上の送信をする場合、適当に256byte以下のバケットに区切り、それぞれ適当な時間間隔(120msec以上)を取って送ること。

- 3.2.1.1 XG System Data bulk dump
(XGシステムデータバルクダンプ)
付表<1-1>(43ページ), <1-2>(43ページ)参照。
- 3.2.1.2 Multi Effect1 Data bulk dump
(マルチエフェクト1データバルクダンプ)
付表<1-1>(43ページ), <1-4>(43ページ)参照。
- 3.2.1.3 Multi Part Data bulk dump
(マルチパートデータバルクダンプ)
付表<1-1>(43ページ), <1-5>(45ページ)参照。
- 3.2.1.4 Drums Setup Data bulk dump
(ドラムセットアップデータバルクダンプ)
付表<1-1>(43ページ), <1-6>(46ページ)参照。

4 システムコモンメッセージ

4.1 ソングセレクト

11110011	F3	ステータス	
0vvvvvvv	vv	ソングナンバー	v=0...127

4.2 ソングポジションポインタ

11110010	F2	ステータス	
01111111	11	ソングポジションポインタ-LSB	l=0...127
0mmmmmmmm	mm	ソングポジションポインタ-MSB	m=0...127

5 システムリアルタイムメッセージ

5.1 タイミングクロック

11111000	F8	Status
----------	----	--------

テンポ設定がされている場合のみ送信される。

5.2 スタート

11111010	FA	Status
----------	----	--------

5.3 コンティニュー

11111011	FB	Status
----------	----	--------

5.4 ストップ

11111100	FC	Status
----------	----	--------

5.5 アクティブセンシング

11111110	FE	Status
----------	----	--------

6. 任意のデータの送信

6.1 任意の1byteデータ

MIDI規格に関係なく任意の1バイトデータ(0~255)を送信できる。

■ 受信データ

MIDIメッセージをSK1XGの内蔵音源に送ることで、ボイスの選択やパン、ピッチベンドなどさまざまな設定をコントロールすることができます。

MIDIメッセージを内蔵音源に送るには、SK1XGのコントロール機能を使う方法と、MIDI IN端子およびTO HOST端子に接続した外部MIDI機器やコンピュータ(のシーケンスソフト)から送る方法とがあります。コントロール機能を使う方法については22ページをご覧ください。外部MIDI機器やコンピュータから送信する方法については、外部MIDI機器およびお使いのシーケンスソフト用の取扱説明書をお読みください。

ここでは、SK1XGが受信するMIDIメッセージの種類と働きについて詳しく説明します。

1. チャンネルボイスメッセージ

1.1 ノートオフ

1000nnnn	8n	ステータス	n=チャンネル番号
0kkkkkkk	kk*	ノートナンバー	k=0(C-2)...127(G8):C3=60
0vvvvvvv	vv	ベロシティ	v=0...127

*kkは0kkkkkkkの16進数表現。以下も同様

現在発音中のノートの鍵盤を離したというメッセージ。

ベロシティは受信しない。

マルチパートパラメーター(45ページ)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(46ページ)のRcv NOTE OFF = OFFの時ノートオフを受信しない。

1.2 ノートオン/ノートオフ

1001nnnn	9n	ステータス	n=チャンネル番号
0kkkkkkk	kk	ノートナンバー	k=0(C-2)...127(G8):C3=60
0vvvvvvv	vv	ベロシティ	v=0:ノートオフ, v=1...127:ノートオン

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。ただし、ベロシティはノートオンのみ受信する。

マルチパートパラメーター(45ページ)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(46ページ)のRcv NOTE OFF = OFFの時キーオフを受信しない。また、同様にRcv NOTE ON = OFFの時キーオンを受信しない。

1.3 ポリフォニックアフタータッチ

1010nnnn	An	ステータス	n=チャンネル番号
0kkkkkkk	kk	ノートナンバー	k=0(C-2)...127(G8):C3=60
0vvvvvvv	vv	設定値	v=0...127

各鍵盤ごとに、鍵盤を押した後、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(45ページ)のRcv POLY AFTER TOUCH (PAT) = 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。

1.4 コントロールチェンジ

1011nnnn	Bn	ステータス	n=チャンネル番号
0ccccccc	cc	コントローラー番号	c=各メッセージにより異なる
0vvvvvvv	vv	設定値	v=0...127

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ラー番号が異なる。

マルチパートパラメーター(45ページ)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(45ページ)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。

1.4.1 Bank Select (バンクセレクト)

Cntrl#	parameter	Data Range
0	Bank Select MSB	0:Normal, 64:SFX, 126...127:Drum
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の働きが異なる。

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。

演奏モードが「C/M」および「DOC」の時は、このメッセージを無視する。

参照:ノーマルボイスリスト、ドラムボイスリスト(48ページへ)

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。

1.4.2 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。

1.4.3 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。

1.4.9 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。

1.4.4 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。

1.4.5 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。

1.4.6 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。

1.4.7 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。

MIDIデータフォーマット

1.4.8 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。

1.4.9 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。1.4.3 Portamento Time でかかり方を調節する。

1.4.10 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。

1.4.11 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。

1.4.12 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クセのある音になる。
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。

1.4.13 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。

1.4.14 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。

1.4.15 Brightness (ブライツネス)

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。

1.4.16 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	7F	C3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	7F	C4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の速度で変化します。

マルチパートパラメーター(45ページ)のRcv PORTAMENTO = OFF であっても受信する。

1.4.17 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。

1.4.18 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。

1.4.19 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(44ページ)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)の時効果なし。

1.4.20 Data Increment / Decrement (RPN用)

(データインクリメント/デクリメント)

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でピッチバンドセンシティビティ、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返りあがるような動作もしない)

1.4.21 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

ビ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	Data entry	パラメーター名と値の範囲
MSB LSB	MSB	ビブラートレイト
01H 08H	mmH	mm : 00H ... 40H ... 7FH (-64 ... 0 ... +63)
01H 09H	mmH	ビブラートデプス
		mm : 00H ... 40H ... 7FH (-64 ... 0 ... +63)

01H	0AH	mmH	ビブラートディレイ 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	63H	mmH	EG アタックタイム mm: 00H ... 40H ... 7FH (-64 ... 0 ... +63)
01H	64H	mmH	EG デイケイタイム 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) rr: drum instrument note number
15H	rrH	mmH	ドラムフィルターレゾナンス mm: 00H ... 40H ... 7FH (-64 ... 0 ... +63) rr: drum instrument note number
16H	rrH	mmH	ドラム EG アタックレイト mm: 00H ... 40H ... 7FH (-64 ... 0 ... +63) rr: drum instrument note number
17H	rrH	mmH	ドラム EG デイケイレイト mm: 00H ... 40H ... 7FH (-64 ... 0 ... +63) rr: drum instrument note number Decay1,2 共に効果がかかる。
18H	rrH	mmH	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) rr: drum instrument note number
19H	rrH	mmH	ドラムインストゥルメントピッチファイン mm: 00H ... 40H ... 7FH (-64 ... 0 ... +63) rr: drum instrument note number
1AH	rrH	mmH	ドラムインストゥルメントレベル mm: 00H ... 7FH (0 ... 最大) rr: drum instrument note number
1CH	rrH	mmH	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) rr: drum instrument note number
1DH	rrH	mmH	ドラムインストゥルメントリバースェンドレベル mm: 00H ... 7FH (0 ... 最大) rr: drum instrument note number
1EH	rrH	mmH	ドラムインストゥルメントコーラスェンドレベル mm: 00H ... 7FH (0 ... 最大) rr: drum instrument note number
1FH	rrH	mmH	ドラムインストゥルメントバリエーションェンドレベル mm: 00H ... 7FH (0 ... 最大) rr: drum instrument note number

MSB 14H...1FH (ドラム用)はマルチパートパラメーター(45ページ)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)

1.4.22 RPN (レジスタードパラメーターナンバー)

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

ピッチベンドセンシティブィ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ブィティ mm: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。
00H 01H	mmH 11H	ファインチューニング mm:00H...40H...7FH(-64...0...+63)
00H 02H	mmH --	コースチューニング 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。

1.5 プログラムチェンジ

1100nnnn	Cn	ステータス	n=チャンネル番号
0pppppppp	pp	プログラムナンバー	p=0...127

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て使用すると、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(45ページ)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。
演奏モードが「C/M」の時は、Drum Voice Part のプログラムチェンジはすべて無視する。

1.6 チャンネルアフタータッチ

1101nnnn	Dn	ステータス	n=チャンネル番号
0vvvvvvvv	vv	設定値	v=0...127

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(45ページ)の Rcv CH AFTER TOUCH (CAT) = 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。

1.7 ピッチベンドチェンジ

1110nnnn	En	ステータス	n=チャンネル番号
01111111	11	LSB設定値	
0mmmmmmmm	mm	MSB設定値	

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(45ページ)の Rcv PITCH BEND = OFF の時、そのパートのピッチベンドは受信しない。

2. 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

2.1 All Sound Off (オールサウンドオフ)

1011nnnn	Bn	ステータス	n=チャンネル番号
01111000	78		
00000000	00		

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。

MIDIデータフォーマット

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

```
1011nnmn Bn ステータス n=チャンネル番号
01111001 79
00000000 00
```

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)
エクスプレッション	127 (最大)
ホールド1	0 (オフ)
ボルタメント	0 (オフ)
ソステヌート	0 (オフ)
ソフトペダル	0 (オフ)
ボルタメントコントロール	受信したボルタメントソース 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

2.3 All Note Off (オールノートオフ)

```
1011nnnn Bn ステータス n=チャンネル番号
01111011 7B
00000000 00
```

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。

2.4 Omni Off (オムニオフ)

```
1011nnnn Bn ステータス n=チャンネル番号
01111100 7C
00000000 00
```

オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行う。

2.5 Omni On (オムニオン)

```
1011nnnn Bn ステータス n=チャンネル番号
01111101 7D
00000000 00
```

オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行う。

2.6 Mono (モノ)

```
1011nnnn Bn ステータス n=チャンネル番号
01111110 7E
00000000 00
```

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。

2.7 Poly (ポリ)

```
1011nnnn Bn ステータス n=チャンネル番号
01111111 7F
00000000 00
```

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。

3. 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SKIXGの内蔵音源の
ほとんどすべての設定をエディットすることも可能。

3.1 パラメーター チェンジ

SKIXGは、以下のパラメーターチェンジを受信する。

[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

2) Identity Request (INQUIRY MESSAGE)

[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

[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

5) Disk Orchestra On

3.1.1 ユニバーサル リアルタイム メッセージ

3.1.1.1 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
0sssssss ss Volume LSB
0ttttttt tt Volume MSB
11110111 F7 End of Exclusive
```

または、

```
11110000 F0 Exclusive status
01111111 7F Universal Real Time
0xxxxnnn xn Device Number, xxx=don't care
00000100 04 Sub-ID #1=Device Control Message
00000001 01 Sub-ID #2=Master Volume
0sssssss 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(43ページ)のMASTER
VOLUMEに反映される。

3.1.2 ユニバーサル ノンリアルタイム メッセージ

3.1.2.1 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
0xxxxnnn 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を受信すると演奏モードが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。

C/Mモードのときは、このメッセージは無視される。

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。

3.1.2.2 Identity Request (アイデンティティリクエスト)

```

11110000 F0 Exclusive status
01111110 7E Universal Non-Real Time
0000nnnn nn Device Number, n=0...15
00000110 06 Sub-ID #1=General Information
00000001 01 Sub-ID #2=Identity Request
11110111 F7 End of Exclusive

```

このメッセージを受信すると、SK1XGはIdentity Reply Message(アイデンティティリプライメッセージ)(→35ページ:3.1.2.2)を送信する。

3.1.3 XGネイティブパラメーターチェンジ

SK1XGの内蔵音源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。

MIDI OUT端子およびTO HOST端子に接続したXG音源に対しても同様の操作ができる。

```

11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nnnn 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. パート2のエレメントリザーブを“10”に設定する場合

まず、<付表1-5>(45ページ)のELEMENT RESERVEの項を見て、Address (High, Mid, Low)とデータの値を調べる。

- Address Highは08、Midはパートナンバーなのでこの場合は02、Lowは00。データの値はエレメント数の10なので、16進数では0A。

このデータを3.1.3 XG ネイティブパラメーターチェンジの式にあてはめて、SK1XGに送信する。

```

11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nnnn 1n* device Number
01001100 4C XG Model ID
00001000 08 Address High
00000010 02 Address Mid
00000000 00 Address Low
00001010 0A Data (ELEMENT RESERVE)
11110111 F7 End of Exclusive

```

このデータを受けると、SK1XGのパート2のエレメント数は10まで確保される。

- * 外部MIDI機器のデバイスナンバーと合わせること。

2. 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」(57ページ)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1-4>(44ページ)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3.1.3 XG ネイティブパラメーターチェンジの式にあてはめて、SK1XGに送信する。

```

11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nnnn 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、SK1XG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。

3. 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」(58ページ)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1-4>(44ページ)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3.1.3 XG ネイティブパラメーターチェンジの式にあてはめて、SK1XGに送信する。

```

11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nnnn 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、SK1XG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SK1XG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。

3.1.3.1 XG System On (XGシステムオン)

```

11110000 F0 Exclusive status
01000011 43 YAMAHA ID
0001nnnn 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

```

SK1XG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。

3.1.3.2 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>(43ページ)、<1-2>(43ページ)参照。

MIDIデータフォーマット

3.1.3.3 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>(43ページ), <1-4>(43ページ)参照。

3.1.3.4 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>(43ページ), <1-5>(45ページ)参照。

3.1.3.5 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>(43ページ), <1-6>(46ページ)参照。

XGモードの場合、Drum Setup Reset メッセージ(43ページ)を受信すると、Drum Setup parameter の値は初期化される。いずれの演奏モードでも、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。

3.1.4 その他のパラメーターチェンジ

3.1.4.1 Master Tuning (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	
0nnnnnnnn	nn	Master Tune MSB
01111111	11	Master Tune LSB
0ccccccc	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。

3.1.4.2 Disk Orchestra On (ディスクオーケストラオン)

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
01110011	73	CLAVINOVA
00000001	01	Model ID
00010100	14	DOC voice multi-timbre mode on
11110111	F7	End of Exclusive

SKIXGの演奏モードを「DOC」にする。

3.2 バルクダンプ

SKIXGは、以下のバルクデータを受信する。

[XGネイティブ]

- 1) XG System Data
- 2) Multi Effect1 Data
- 3) Multi Part Data
- 4) Drums Setup Data

3.2.1 XGネイティブバルクダンプ

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0000nnnn	0n	device Number
01001100	4C	XG Model ID
0bbbbbbb	bb	ByteCount
0bbbbbbb	bb	ByteCount
0aaaaaaaa	aa	Address High
0aaaaaaaa	aa	Address Mid
0aaaaaaaa	aa	Address Low
0ddddddd	dd	Data
0ccccccc	cc	Check-sum
11110111	F7	End of Exclusive

Address および Byte Count は、付表を参照すること。

Check sum は、Start Address, Byte Count, Data, Check-sum 自身を加算した値の下位7bit がゼロになる値である。

3.2.1.1 XG System Data bulk dump

(XGシステムデータバルクダンプ)
付表<1-1>(43ページ), <1-2>(43ページ)参照。

3.2.1.2 Multi Effect1 Data bulk dump

(マルチエフェクト1データバルクダンプ)
付表<1-1>(43ページ), <1-4>(43ページ)参照。

3.2.1.3 Multi Part Data bulk dump

(マルチパートデータバルクダンプ)
付表<1-1>(43ページ), <1-5>(45ページ)参照。

3.2.1.4 Drums Setup Data bulk dump

(マルチセットアップデータバルクダンプ)
付表<1-1>(43ページ), <1-6>(46ページ)参照。

3.3 パラメーターリクエスト

SKIXGはパラメーターチェンジに対応するパラメーターについて、そのリクエストを受信する。

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0011nnnn	3n	Device Number
01001100	4C	XG Model ID
0aaaaaaaa	aa	Address High
0aaaaaaaa	aa	Address Mid
0aaaaaaaa	aa	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

3.4 ダンプリクエスト

SKIXGはバルクダンプに対応するデータについて、そのリクエストを受信する。

11110000	F0	Exclusive status
01000011	43	YAMAHA ID
0010nnnn	2n	Device Number
01001100	4C	XG Model ID
0aaaaaaaa	aa	Address High
0aaaaaaaa	aa	Address Mid
0aaaaaaaa	aa	Address Low
11110111	F7	End of Exclusive

4. システムリアルタイムメッセージ

4.1 アクティブセンシング

11111110 FE Status

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]

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
INFORMATION	01	00	00	System Information
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 (System information) [XG]

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
01 00 00	E	20 - 7F	Model Name	32 - 127 (ASCII CHARACTER)	
:	:	:			
0D		20 - 7F			
0E	1	00			00
0F	1	00			00
TOTAL SIZE		10			

ダンプリクエストにより送信する。受信は行わない。

< 付表 1-4 >

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 (57ページ) 参照	01 (=HALL1)
		00 - 7F	REVERB TYPE LSB	00 : basic type	00
02	1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 1	エフェクトパラメーターリスト (58ページ) 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			

MIDIデータフォーマット

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 (58ページ) 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				
02 01 20	2	00 - 7F	CHORUS TYPE MSB	エフェクトタイプリスト (57ページ) 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 (58ページ) 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				
02 01 30	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 11	エフェクトパラメーターリスト (58ページ) 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				
02 01 40	2	00 - 7F	VARIATION TYPE MSB	エフェクトタイプリスト (57ページ) 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 (58ページ) 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, 7F	VARIATION PART	パート 1...16 = 0...15, OFF = 127	7F
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				
02 01 70	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 11	エフェクトパラメーターリスト (58ページ) 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 1-5 >

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 (Part10以外) 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				
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	01
nn 38	1	00 - 01	Rcv MODULATION	0:OFF, 1:ON	XG=01, GM=00
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 C#	-64 - +63 [cent]	40
nn 43	1	00 - 7F	SCALE TUNING D	-64 - +63 [cent]	40
nn 44	1	00 - 7F	SCALE TUNING D#	-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 F#	-64 - +63 [cent]	40

MIDIデータフォーマット

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
nn 48	1	00 - 7F	SCALE TUNING G	-64 - +63 [cent]	40
nn 49	1	00 - 7F	SCALE TUNING G#	-64 - +63 [cent]	40
nn 4A	1	00 - 7F	SCALE TUNING A	-64 - +63 [cent]	40
nn 4B	1	00 - 7F	SCALE TUNING A#	-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 DEPTH	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かからない。

- ・ 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 1-6 >

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	Rev NOTE OFF	0:OFF, 1:ON	depend on the note
3n rr 0A	1	00 - 01	Rev 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 , 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。

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	: 1	: 1	
Channel Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	
Mode Default	: 3	: 3	
Mode Messages altered	: x : *****	: 3,4(m = 1) *2 : x	
Note Number : True voice	: 0 - 127 : *****	: 0 - 127 : x	
Velocity Note ON	: o 9nH,v=1-127	: o 9nH,v=1-127	
Velocity Note OFF	: x 9nH,v=0	: x	
After Touch Key's Ch's	: o *3, *4 : o *3	: o *1 : o *1	
Pitch Bender	: o	: o 0-24 semi	*1
Control Change	: o 0,32 : o 1,5,7,10,11 : o 6,38 : o 64-67 : o 71,74 : o 84 : o 91,93,94 : o 96-101 : o other 2-119 : o 120 : o 121	: o : o : o : o : o : o : o : o : o : o : o	*1 : Bank Select *1 : : Data Entry *1 : : Sound Controller: : Portamento Cntrl: : Effect Depth *1 : : All Sound Off : Reset All Cntrls:
Prog Change : True #	: o 0 - 127 : *****	: o 0 - 127	
System Exclusive	: o	: o	
common : Song Pos.	: o	: x	
common : Song Sel.	: o 0 - 127	: x	
common : Tune	: x	: x	
System Real Time :Clock :Commands	: o *5 : o	: x : x	
Aux :Local ON/OFF	: x	: x	
Aux :All Notes OFF	: x	: o(123-127)	
Mes- :Active Sense	: o	: o	
sages:Reset	: x	: x	
Notes: *1	; receive if switch is on.		
*2	; m is always treated as "1" regardless of its value.		
*3	; though the keyboard itself has no after touch, after touch data can be transmitted from the ASSIGNABLE WHEEL when after touch is assigned to the wheel.		
*4	; this applies only to the highest note played.		
*5	; transmit if tempo is not "off".		
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO x : No

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	Acc.Bass	1	Ensemble	49	0	Strings1	1					
		1	GrndPnoK	1			32	32	DetDrwOr		2		40	40		JazzRithm	2		3	3	S.Strngs	2		
		18	MelloGrP	1			33	33	60sDrOr1		2		45	45		VXUpgrht	2		8	8	SlowStr	1		
		40	PianoStr	2			34	34	60sDrOr2		2		34	0		FngrBass	1		24	24	ArcoStr	2		
		41	Dream	2			35	35	70sDrOr1		2		18	18		FngDrk	2		35	35	60sStrng	2		
		2	0	BritePno		1		36	36		DrawOrg2	2		27		27	FlangeBa	2		40	40	Orchestr	2	
		1	1	BritPnoK		1		37	37		60sDrOr3	2		40		40	Ba&DstEG	2		41	41	Orchstr2	2	
		3	0	E.Grand		2		38	38		EvenBar	2		43		43	FngrSlap	2		42	42	TremOrch	2	
		1	1	ElGrPnoK		2		40	40		16+2*2/3	2		45		45	FngBass2	2		45	45	VeloStr	2	
		32	32	Det.CP80		2		64	64		Organ Ba	1		65		65	ModAlem	2		50	0	Strings2	1	
		40	40	ElGrPno1		2		65	65		70sDrOr2	2		35		0	PickBass	1		3	3	S.StwStr	2	
		41	41	ElGrPno2		2		66	66		CheezOrg	2		28		28	MutePkBa	1		8	8	LegatoSt	2	
		4	0	HnkyTonk		2		67	67		DrawOrg3	2		36		0	Fretless	2		40	40	Warm Str	2	
		1	1	HnkyTnkK		2		18	0		PercOrgn	1		32		32	Fretles2	2		3	3	S.Strngs	2	
		5	0	E.Piano1		2		24	24		70sPcOr1	2		33		33	Fretles3	2		64	64	70s Str	1	
		1	1	El.Pno1K		1		32	32		DetPrCr	2		34		34	Fretles4	2		65	65	Str Ens3	1	
		18	18	MelloEP1		2		33	33		LiteOrg	2		96		96	SynFretl	2		0	0	Syn.Str1	2	
		32	32	Chor.EP1		2		37	37		PercOrg2	2		97		97	Smooth	2		27	27	ResoStr	2	
		40	40	HardEl.P		2		19	0		RockOrgn	2		0		0	SlapBas1	1		64	64	Syn Str4	2	
		45	45	VX.El.P2		2		64	64		RotaryOr	2		27		27	ResoSlap	1		65	65	SS Str	2	
		64	64	60sEl.P		1		65	65		SloRotar	2		32		32	PunchThm	2		0	0	Syn.Str2	2	
		6	0	E.Piano2		2		66	66		FstRotar	2		38		0	SlapBas2	1		53	0	ChoirAah	1	
		1	1	El.Pno2K		1		20	0		ChrchOrg	2		43		43	VeloSlap	2		3	3	S.Choir	2	
		32	32	Chor.EP2		2		32	32		ChurOrg3	2		0		0	SynBass1	1		16	16	Ch.Aahs2	2	
		33	33	DX.Hard		2		35	35		ChurOrg2	2		18		18	SynBa1Dk	1		32	32	MelChoir	2	
		34	34	DX.Legend		2		40	40		NotreDam	2		20		20	FastResB	1		40	40	ChoirStr	2	
		40	40	DX.Phase		2		64	64		OrgFlute	2		24		24	AcidBass	1		0	0	VoiceCoh	1	
		41	41	DX+Analg		2		65	65		TrmOrgFl	2		35		35	Civ Bass	2		55	0	SynVoice	1	
		42	42	DXKotoEP		2		21	0		ReedOrgn	1		40		40	TeknoBa	2		40	40	SynVox2	2	
		45	45	VX.El.P2		2		40	40		Puff Org	2		64		64	Oscar	2		41	41	Choral	2	
		7	0	Harpsi.		1		22	0		Accordtn	2		65		65	SqrBass	1		64	64	AnaVoice	1	
		1	1	Harpsi.K		1		32	32		Accordl	2		66		66	RubberBa	2		56	0	Orch.Hit	2	
		25	25	Harpsi.2		2		23	0		Hamnica	1		96		96	Hammer	2		35	35	OrchHit2	2	
		35	35	Harpsi.3		2		32	32		Harmo 2	2		40		0	SynBass2	2		64	64	Impact	2	
		8	0	Clavi.		2		24	0		TangoAcid	2		6		6	MelloSB1	1		57	0	Trumpet	1	
		1	1	Clavi.K		1		64	64		TngoAcid2	2		12		12	Seq Bass	2		16	16	Trumpet2	1	
		27	27	ClaviWah		2		25	0		NylonGtr	1		18		18	ClkSynBa	2		17	17	BriteTrp	2	
		64	64	PulseClv		1		25	16		NylonGt2	1		19		19	SynBa2Dk	1		32	32	WarmTrp	2	
		65	65	PierceCl		2		43	25		NylonGt3	2		32		32	SmthBa 2	2		58	0	Trombone	1	
	Chromatic Percussion	9	0	Celesta		1	Guitar	25	0		NylonGtr	1		40		40	ModulrBa	2		18	18	Trombone2	2	
		10	0	Glocken		1			96		96	Ukulele	1			41	41	DX Bass	2		59	0	Tuba	1
		11	0	MusicBox		2			26		0	SteelGtr	1			64	64	X WireBa	2		16	16	Tuba 2	1
		64	64	Orgel		2			16		16	SteelGt2	1			41	0	Violin	1		60	0	Mute.Trp	1
		12	0	Vibes		1			35		35	12StrGtr	2			8	8	SlowVln	1		61	0	Fr.Horn	2
		1	1	VibesK		1			40		40	Nyln&Stl	2			42	0	Viola	1		6	6	FrHrSolo	2
45		45	HardVibe	2		41		41	Stl&Body	2		43	0	Cello	1		32	32	FrHrn2	1				
13		0	Marimba	1		96		96	Mandolin	2		44	0	Contrabs	1		37	37	HornOrch	2				
1		1	MarimbaK	1		27		0	Jazz Gtr	1		45	0	Trem.Str	1		0	0	BrasSect	1				
64		64	SineMrmb	2		18		18	MelloGtr	1		8	8	SlowTrStr	1		35	35	Tp&TbSec	2				
97		97	Balafon2	2		32		32	JazzAmp	2		40	40	Susp Str	2		40	40	BrsSec2	2				
98		98	Log Drum	2		28		0	CleanGtr	1		46	0	Pizz.Str	1		41	41	HlBrass	2				
14		0	Xylophon	1		32		32	ChorusGt	2		47	0	Harp	1		42	42	MelloBrs	2				
15		0	TubulBel	1		29		0	Mute.Gtr	1		40	40	YangChin	2		63	0	SynBras1	2				
96		96	ChrchBel	2		40		40	FunkGtr1	2		12	12	QuackBr	2		12	12	QuackBr	2				
97		97	Carillon	2		41		41	MuteStlG	2		20	20	RezSynBr	2		24	24	PolyBrs	2				
16		0	Dulcimer	1		43		43	FunkGtr2	2		27	27	SynBras3	2		32	32	JumpBrs	2				
35		35	Dulcimr2	2		45		45	Jazz Man	1		32	32	AnaVelBr	2		45	45	AnaVelBr	2				
96	96	Cimbalom	2		30	0	Ovrdrive	1		64	64	AnaBrs1	2		64	64	AnaBrs1	2						
97	97	Santur	2		43	43	Gt.Pinch	2		0	0	SynBras2	1		18	18	Soft Brs	2						
					31	0	Dist.Gtr	1		40	40	SynBras4	2		40	40	SynBras4	2						
					40	40	FeedbkGt	2		41	41	ChorBrs	2		45	45	ValBrs2	2						
					41	41	FeedGt2	2		0	0	AnaBrs2	2		64	64	AnaBrs2	2						
					32	0	GtrHarmo	1		65	65	ChorBrs	2		45	45	ValBrs2	2						
					65	65	GtFeedbk	1		66	66	GtrHrmo2	1											
					66	66	GtrHrmo2	1																

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 : Bend

Bank 40 : Tutti
 Bank 41 : Tutti
 Bank 42 : Tutti
 Bank 43 : Velo-Switch
 Bank 45 : Velo-Xfade
 Bank 64 : Other wave
 Bank 65 : Other wave
 Bank 66 : Other wave

Bank 67 : Other wave
 Bank 68 : Other wave
 Bank 69 : Other wave
 Bank 70 : Other wave
 Bank 71 : Other wave
 Bank 72 : Other wave
 Bank 96 : Other wave
 Bank 97 : Other wave

Bank 98 : Other wave
 Bank 99 : Other wave
 Bank 100 : Other wave
 Bank 101 : Other wave

XGノーマルボイスリスト

バンクセレクトMSB=064, LSB=000
SFXボイス

Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element
Reed	65	0	SprnoSax	1
	66	0	Alto Sax	1
	40	0	Sax Sect	2
	43	0	HyprAlto	2
	67	0	TenorSax	1
	40	0	BrthTrnSx	2
	41	0	SoftTenr	2
	64	0	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	0	Square 2	1
	8	0	LMSquare	2
	18	0	Hollow	1
	19	0	Shmoog	2
	64	0	Mellow	2
	65	0	SoloSine	2
	66	0	SineLead	1
	82	0	Saw_Lead	2
	6	0	Saw 2	1
	8	0	ThickSaw	2
	18	0	DynaSaw	1
	19	0	DigiSaw	2
	20	0	Big Lead	2
	24	0	HeavySyn	2
	25	0	Waspysyn	2
	40	0	PulseSaw	2
	41	0	Dr. Lead	2
	45	0	VeloLead	2
	96	0	Seq Ana	2
83	0	CallpLd	2	
65	0	Pure Pad	2	
84	0	Chiff Ld	2	
64	0	Rubby	2	
85	0	CharanLd	2	
64	0	DistLead	2	
65	0	WireLead	2	
86	0	Voice Ld	2	
24	0	SynthAah	2	
64	0	VoxLead	2	
87	0	Fifth Ld	2	
35	0	Big Five	2	
88	0	Bass &Ld	2	
16	0	Big&Low	2	
64	0	Fat&Prky	2	
65	0	SoftWurl	2	
Synth Pad	89	0	NewAgePd	2
	64	0	Fantasy2	2
	90	0	Warm Pad	2
	16	0	ThickPad	2
	17	0	Soft Pad	2
	18	0	SinePad	2
	64	0	Horn Pad	2
	65	0	RotarStr	2
	91	0	PolySyPd	2
	64	0	PolyPd80	2
	65	0	ClickPad	2
	66	0	Ana Pad	2
	67	0	SquarPad	2

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

Instrument Group	Program #	Bank #	Voice Name	Element
Ethnic	105	0	Sitar	1
	32	0	DetSitar	2
	35	0	Sitar 2	2
	96	0	Tambra	2
	97	0	Tamboura	2
	106	0	Banjo	1
	28	0	MuleBnjo	1
	96	0	Rabab	2
	97	0	Gopichnt	2
	98	0	Cud	2
	107	0	Shamisen	1
	108	0	Koto	1
96	0	T. Koto	2	
97	0	Kancon	2	
109	0	Kalimba	1	
110	0	Bagpipe	2	
111	0	Fiddle	1	
112	0	Shanai	1	
64	0	Shanai2	1	
96	0	Pungi	1	
97	0	Hichriki	2	
Percussive	113	0	TnkiBell	2
	96	0	Bonang	2
	97	0	Gender	2
	98	0	Gamelan	2
	99	0	S.Gamlan	2
	100	0	Rama Cym	2
	101	0	AsianBel	2
	114	0	Agogo	2
	115	0	SteelDrum	2
	97	0	GlasPerc	2
	98	0	ThaiBell	2
	116	0	WoodBlok	1
96	0	Castanet	1	
117	0	TaikoDrum	1	
96	0	Gr.Cassa	1	
118	0	MelodTom	2	
64	0	Mel Tom2	1	
65	0	Real Tom	2	
66	0	Rock Tom	2	
119	0	Syn.Drum	1	
64	0	Ana Tom	1	
65	0	ElecPerc	2	
120	0	RevCymb	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	Helicpr	1
	127	0	Applause	1
	128	0	Gunshot	1

Program #	MSB-064 LSB-000	Element	Program #	MSB-064 LSB-000	Element
1	CuttingNz	1	65	Tel Dial	1
2	CttingNz2	2	66	DoorSgk	1
3			67	Door Slam	1
4	Str Slap	1	68	Scratch	1
5			69	Scratch 2	2
6			70	WindChm	1
7			71	Telephon2	1
8			72		
9			73		
10			74		
11			75		
12			76		
13			77		
14			78		
15			79		
16			80		
17	FL.KClk	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	Scream	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

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	GrndPnoK	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	syncho1	2			
		127	a.piano1	1			16	60sDrOr1	2			127	synbass1	1			127	Viola	1			
	2	0	BritePno	1			17	60sDrOr2	2		30	0	Ovrdrive	1			126	E-Organ5	2			
		8	BritPnoK	1			18	60sDrOr3	2			126	Choir-1	1			127	rain	2			
		126	A-Piano2	2			24	CheezOrg	2			127	synbass2	1			43	0	Cello	1		
		127	a.piano2	1			32	DrawOrg2	2			31	0	Dist.Gtr	1			126	E-Organ6	2		
	3	0	E.Grand	2			33	EvenBar	2			8	FeedbkGt	2			127	synboe	2			
		1	ElGrPno1	2			40	Organ Ba	1			9	FeedbGt2	2			44	0	Contrabs	1		
		2	ElGrPno2	2			126	Slap-2	2			126	Choir-2	1			126	E-Organ7	2			
		8	ElGrPnoK	2			127	harpsi1	1			127	synbass3	2			127	syncho2	2			
		126	A-Piano3	2		18	0	PercOrgn	1			32	0	GtrHarmo	1			45	0	Trem.Str	1	
		127	a.piano3	1			1	70sPcOr1	2			8	GtFeedbk	1				8	SlowTrStr	1		
	4	0	HnkyTonk	2			8	DetPrcOr	2			126	Choir-3	2				9	Susp Str	2		
		8	HnkyTnkK	2			32	PercOrg2	2			127	synbass4	1				126	E-Organ8	2		
		126	A-Piano4	2			126	Slap-3	2			33	0	Aco.Bass	1			126	synsolo	2		
		127	e.piano1	1			127	harpsi2	2			126	Choir-4	2				127	Pizz.Str	2		
	5	0	E.Piano	2			19	0	RockOrgn	2			34	0	FngBass	1			46	0	E-Organ9	2
		8	Chor.EP1	2			8	RotaryOr	2			1	FngBass2	2				127	synrdorg	2		
		16	VX El.P1	2			16	SloRotar	2			126	Strngs-1	2				47	0	Harp	1	
		24	60sEl.P	1			24	FslRotar	2			127	synharmo	2				126	SoftTP-1	1		
		25	HardEl.P	2			126	Slap-4	2			8	GtFeedbk	1				127	synbell	1		
		26	MelloEP1	2			127	harpsi3	1			35	0	PickBass	1			126	SoftTP-2	1		
		32	El.Pno1K	1			20	0	ChrchOrg	2		8	MutePkBa	1				126	SoftTP-2	1		
		126	A-Piano5	1			8	ChurOrg2	2			126	Strngs-2	2				127	squareld	2		
		127	e.piano2	1			16	ChurOrg3	2			127	choir pd	2				Ensemble	49	0	Strings1	1
	6	0	E.Piano2	2			24	OrgFlute	2			36	0	Fretless	1				1	Slow Str	1	
		8	Chor.EP2	2			32	TrmOrgFl	2			1	Fretles2	2					8	Orchestr	2	
		16	VX El.P2	2			126	Slap-5	2			2	Fretles3	2				9	Orchstr2	2		
		24	DX Hard	2			127	clavi1	1			3	Fretles4	2				10	TremOrch	2		
		32	El.Pno2K	1			21	0	ReedOrgn	1		4	SynFretl	2				11	ChoirStr	2		
		126	A-Piano6	1			126	Slap-6	2			5	Smooth	2				16	S.Strngs	2		
		127	e.piano3	1			127	clavi2	1			126	Strngs-3	2				24	VeloStr	2		
	7	0	Harpsi.	1			22	0	Accordn	2			127	bowed pd	2				26	TP/TRB-1	1	
		8	Harpsi.3	2			8	Accordlt	2			37	0	SlapBas1	1				127	strsect1	2	
		16	Harpsi.K	1			126	Slap-7	2			8	ResoSlap	1					50	0	Strings2	1
		24	Harpsi.2	2			127	clavi3	1			126	Strngs-4	2					1	70s Str	1	
		126	A-Piano7	1			23	0	Harmnica	1		127	soundtrk	2					8	LegatoSt	2	
		127	e.piano4	1			1	Harmo-2	2			38	0	SlapBas2	1				9	Warm Str	2	
	8	0	Clavi.	2			126	Slap-8	2			126	E-Organ1	2					10	S.SlwStr	2	
		8	Clavi. K	1			127	celesta1	1			127	atmosphr	2					126	TP/TRB-2	1	
		126	E-Piano1	2			24	0	TangoAccd	2			39	0	SynBass1	1			127	strsect2	2	
		127	hnkytnk	2			126	Finger-1	1			1	SynBa1Dk	1					127	Syn.Str1	2	
							127	celesta2	1			8	AcidBass	1					1	Syn Str4	2	
Chromatic Percussion	9	0	Celesta	1	Guitar	25	0	NylonGtr	1			9	FastResB	1					126	TP/TRB-3	1	
		126	E-Piano2	2			8	Ukulele	1			10	TeknoBa	2					127	strsect3	2	
		127	e.organ1	2			16	NylonGt3	2			16	ResoBass	1					52	0	Syn.Str2	2
	10	0	Glocken	1			24	VelGtHrm	2			126	E-Organ2	2					126	TP/TRB-4	1	
		126	E-Piano3	2			32	NylonGt2	2			127	syn warm	2					127	pizz.str	1	
		127	e.organ2	2			40	LequintG	1			40	0	SynBass2	2				53	0	ChoirAah	1
	11	0	MusicBox	2			126	Finger-2	2			1	ClkSynBa	2					8	S.Choir	2	
		126	A-Guitr1	1			127	synbras1	2			2	ModulrBa	2					9	MeiChoir	2	
		127	e.organ3	1			26	0	SteelGtr	1		3	Seq Bass	2					32	Ch Aahs2	2	
	12	0	Vibes	1			8	12StrGtr	2			8	DX Bass	2					126	TP/TRB-5	2	
		1	HardVibe	2			9	Nyln&Stl	2			9	X WireBa	2					127	violin_1	2	
		8	VibesK	1			16	Mandolin	2			16	RubberBa	2					126	voiceOoh	1	
		126	A-Guitr2	2			32	SteelGt2	1			17	SynBa2Dk	1					126	TP/TRB-6	2	
		127	e.organ4	1			126	Picked-1	1			18	MelloSB1	1					127	violin_2	1	
	13	0	Marimba	1			127	synbras2	2			19	SnthBa_2	2					55	0	SynVoice	1
		8	MarimbaK	1			27	0	Jazz Gtr	1		126	E-Organ3	2					8	SynVox2	2	
		17	Balafon2	2			1	MelloGtr	1			127	synfunny	1					126	Sax-1	1	
		24	Log Drum	2			8	PdSteel	2										127	cello_1	1	
		126	A-Guitr3	2			126	Picked-2	2										56	0	Orch.Hit	2
		127	pipeorg1	2			127	synbras3	2										1	OrchHit2	2	
	14	0	Xylophon	1			0	CleanGtr	1										8	Impact	2	
		126	E-Guitr1	2			8	ChorusGt	2										16	LoFiRave	2	
		127	pipeorg2	2			126	FretlsBs	1										126	Sax-2	1	
	15	0	TubulBel	1			127	synbras4	2										127	cello_2	1	
		8	ChrchBel	2																		
		9	Carillon	2																		
		126	E-Guitr2	1																		
		127	pipeorg3	2																		
	16	0	Dulcimer	1																		
		1	Dulcimer2	2																		
		8	Cimbalom	2																		
		126	Slap-1	2																		
		127	acordion	2																		

C/Mノーマルボイスリスト

Pgm#	TYPE1 Part1~9	TYPE2 Part11~16	Pgm#	TYPE1 Part1~9	TYPE2 Part11~16
1	a.piano1	A-Piano1	65	a.bass 1	
2	a.piano2	A-Piano2	66	a.bass 2	
3	a.piano3	A-Piano3	67	e.bass 1	
4	e.piano1	A-Piano4	68	e.bass 2	
5	e.piano2	A-Piano5	69	slapbas1	
6	e.piano3	A-Piano6	70	slapbas2	
7	e.piano4	A-Piano7	71	fretles1	
8	hnkytrk	E-Piano1	72	fretles2	
9	e.organ1	E-Piano2	73	flute1	
10	e.organ2	E-Piano3	74	flute2	
11	e.organ3	A-Guitr1	75	piccolo1	
12	e.organ4	A-Guitr2	76	piccolo2	
13	pipeorg1	A-Guitr3	77	recorder	
14	pipeorg2	E-Guitr1	78	panpipes	
15	pipeorg3	E-Guitr2	79	sax1	
16	acordion	Slap-1	80	sax2	
17	harpsi1	Slap-2	81	sax3	
18	harpsi2	Slap-3	82	sax4	
19	harpsi3	Slap-4	83	clarint1	
20	clavi1	Slap-5	84	clarint2	
21	clavi2	Slap-6	85	oboe	
22	clavi3	Slap-7	86	eng.horn	
23	celesta1	Slap-8	87	bassoon	
24	celesta2	Finger-1	88	harmnica	
25	synbras1	Finger-2	89	trumpet1	
26	synbras2	Picked-1	90	trumpet2	
27	synbras3	Picked-2	91	trmbone1	
28	synbras4	FretlsBs	92	trmbone2	
29	synbass1	A-Bass	93	fr.horn1	
30	synbass2	Choir-1	94	fr.horn2	
31	synbass3	Choir-2	95	tuba	
32	synbass4	Choir-3	96	brssect1	
33	newagepd	Choir-4	97	brssect2	
34	synharmo	Strngs-1	98	vibe1	
35	choir pd	Strngs-2	99	vibe2	
36	bowed pd	Strngs-3	100	symallet	
37	soundtrk	Strngs-4	101	maletwin	
38	atmosphr	E-Organ1	102	glocken	
39	syn warm	E-Organ2	103	tubulbel	
40	synfunny	E-Organ3	104	xylophon	
41	synecho1	E-Organ4	105	marimba	
42	rain	E-Organ5	106	koto	
43	synoboe	E-Organ6	107	sho	
44	synecho2	E-Organ7	108	shakhchi	
45	synsolo	E-Organ8	109	whistle1	
46	synrdorg	E-Organ9	110	whistle2	
47	synbell	SoftTP-1	111	bottle	
48	squareld	SoftTP-2	112	breath	
49	strsect1	TP/TRB-1	113	timpani	
50	strsect2	TP/TRB-2	114	melotom	
51	strsect3	TP/TRB-3	115	deepsnar	
52	pizz.str	TP/TRB-4	116	e.perc1	
53	violin 1	TP/TRB-5	117	e.perc2	
54	violin 2	TP/TRB-6	118	taiko	
55	cello 1	Sax-1	119	taikorim	
56	cello 2	Sax-2	120	cymbal	
57	contrabs	Sax-3	121	castanet	
58	harp 1	Sax-4	122	triangle	
59	harp 2	Brass-1	123	orchehit	
60	guitar 1	Brass-2	124	telephone	
61	guitar 2	Brass-3	125	bird	
62	elecgr1	Brass-4	126	jam	
63	elecgr2	Brass-5	127	efctwatr	
64	sitar	Orch-Hit	128	efctjngl	

■ : 音は鳴りません

DOCノーマルボイスリスト

Pgm#	Voice Name	Pgm#	Voice Name
1	Brass	65	PipeOrgn
2	Trumpet	66	JazOrgn1
3	Fr.Horn	67	SynBrass
4	Sax	68	Sax
5	Clarinet	69	ClavTone
6	Oboe	70	RockGtr2
7	Flute 1	71	Mute Gtr
8	Acordion	72	U.Bass-M
9	Strings	73	JazzGtr2
10	Violin	74	PopBrass
11	FullOrgn	75	Str-Mild
12	JazOrgn1	76	Violin-H
13	Piano	77	P.Organ
14	E.Piano1	78	Sax-Mild
15	Harpsi.	79	E.Bass-H
16	Celesta	80	Flute 2
17	Vibes	81	Bassoon
18	Marimba	82	Cham.Str
19	Harpsi.	83	JazOrgn2
20	Vibes	84	
21	SynBrass	85	
22		86	
23	SynCrstl	87	
24	Timpani	88	
25	Gut Gtr	89	Dist.Gtr
26	JazzGtr1	90	Cosmic 1
27	RockGtr1	91	Cosmic 2
28	Harpsi.	92	Cosmic 3
29	U.Bass	93	Orch.Hit
30	E.Bass	94	
31	E.Bass/S	95	
32	Syn.Bass	96	
33		97	
34		98	
35		99	
36		100	
37		101	
38		102	
39		103	
40		104	
41	Mute Trp	105	
42	Harmnica	106	
43	Choir	107	
44	JazOrgn1	108	
45	Syn.Wood	109	
46	Syn.Str	110	
47	SynChoir	111	
48	Piano	112	
49	Piano-M	113	
50	Piano	114	
51	E.Piano2	115	
52	Piano-B	116	
53	Piano-B	117	
54	Folk Gtr	118	
55	Rock Gtr	119	
56	Banjo	120	
57	Pizz.	121	
58	Harp	122	
59		123	
60		124	
61	Brass	125	
62	Flute	126	
63	Strings	127	
64	Choir	128	

■ : 音は選べません

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	Program #	Note#	Note	Key off	Alternate assign	127	127	127	127	127	127	127	127	127	126	126
						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					Seq Click L										
24	C 0					Seq 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	Hand Cym.Closed L	
51	D# 2					Ride Cymbal 1									FL Key Click	Engine Start
52	E 2					Chinese Cymbal										Tire Screech
53	F 2					Ride Cymbal Cup										Car Passing
54	F# 2					Tambourine										Crash
55	G 2					Splash Cymbal										Siren
56	G# 2					Cowbell					Analog Cowbell			Hand Cym.Open H		Tran
57	A 2					Crash Cymbal 2										Jetplane
58	A# 2					Vibraslap								Hand Cym.Closed H		Starship
59	B 2					Ride Cymbal 2										Burst Noise
60	C 3					Bongo H										Coaster
61	C# 3					Bongo L										SbMarine
62	D 3					Conga H Mute					Analog Conga H					
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									Rain	Laughing
69	A 3					Cabasa									Thunder	Screaming
70	A# 3					Maracas					Analog Maracas				Wind	Punch
71	B 3			O		Samba Whistle H									Stream	Heartbeat
72	C 4			O		Samba Whistle L									Bubble	Footsteps
73	C# 4					Guiro Short									Feed	
74	D 4			O		Guiro Long										
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					Triangle Mute										
81	A 4					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														Meow	

: 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鳴りません。

TG300B ドラムボイスリスト

Program #	Note#	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									
28	E	0		Whip Slap									
29	F	0	7	Scratch Push							Hi-Hat Closed		
30	F#	0	7	Scratch Pull							Hi-Hat Pedal		
31	G	0		Sticks							Hi-Hat Open		
32	G#	0		Click Noise							Ride Cymbal 1		
33	A	0		Metronome Click									
34	A#	0		Metronome Bell									
35	B	0		Bass Drum M									
36	C	1		Bass Drum H		BD Power	BD Electronic	BD Analog H	BD Jazz	BD Soft	BD Jazz		
37	C#	1		Side Stick				Analog Side Stick			Gran Cassa		
38	D	1		Snare M		SD Power	SD Electronic	Analog Snare L		Brush Tap	Concert SD		
39	D#	1		Hand Clap						Brush Slap	Concert SD	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				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 F#	Sticks	
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							Hand Cym.2	Applause	
59	B	2		Ride Cymbal 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	Güiro Short								Machine Gun	VibraSlap
74	D	4	3	Güiro 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											Jetplane
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

* C/M Kit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。

C/Mドラムボイスリスト

Note#	Note	Alternate Assign	C/M Kit
35	B0		Bass Drum M
36	C1		Bass Drum H
37	C#1		Side Stick
38	D1		Snare M
39	D#1		Hand Clap
40	E1		SD Electro
41	F1		Floor Tom L
42	F#1	1	Hi-Hat Closed
43	G1		Floor Tom H
44	G#1	1	Hi-Hat Open 1
45	A1		Low Tom
46	A#1	1	Hi-Hat Open 2
47	B1		Mid Tom L
48	C2		Mid Tom H
49	C#2		Crash Cymbal 1
50	D2		High Tom
51	D#2		Ride Cymbal 1
52	E2		
53	F2		
54	F#2		Tambourine
55	G2		
56	G#2		Cowbell
57	A2		
58	A#2		
59	B2		
60	C3		Bongo H
61	C#3		Bongo L
62	D3		Conga H Mute
63	D#3		Conga H Open
64	E3		Conga L
65	F3		Timbale H
66	F#3		Timbale L
67	G3		Agogo H
68	G#3		Agogo L
69	A3		Cabasa
70	A#3		Maracas
71	B3	2	Samba Whistle H
72	C4	2	Samba Whistle L
73	C#4		Vibrastap
74	D4		
75	D#4		Claves
76	E4		Laughing
77	F4		Screaming
78	F#4		Punch
79	G4		Heartbeat
80	G#4		Footsteps 1
81	A4		Footsteps 2
82	A#4		Applause
83	B4		Door Creaking
84	C5		Door Slam
85	C#5		Scratch
86	D5		Windchime
87	D#5		Engine Start
88	E5		Tire Screech
89	F5		Car Passing
90	F#5		Crash
91	G5		Siren
92	G#5		Train
93	A5		Jetplane
94	A#5		Helicopter
95	B5		Starship
96	C6		Gunshot
97	C#6		Machine Gun
98	D6		Laser Gun
99	D#6		Explosion
100	E6		Dog
101	F6		Horse Gallop
102	F#6		Bird Tweet
103	G6		Rain
104	G#6		Thunder
105	A6		Wind
106	A#6		Seashore
107	B6		Stream
108	C7		Bubble

■ : 音は鳴りません

DOCドラムボイスリスト

Note#	Note	Alternate Assign	DOC Kit
21	A-1		Cymbal Mute
22	A#-1		
23	B-1		
24	C0		
25	C#0		
26	D0		
27	D#0		
28	E0		
29	F0		
30	F#0	1	Brush Roll
31	G0		
32	G#0	2	Hi-Hat closed heavy
33	A0		
34	A#0		Crash Cymbal light
35	B0		BD light
36	C1		SD+RIM heavy
37	C#1		Ride Cymbal cup
38	D1		SD+RIM light
39	D#1		
40	E1		
41	F1		BD norm
42	F#1		Rim Shot
43	G1		SD heavy
44	G#1	1	Brush Shot
45	A1		SD light
46	A#1	2	Hi-Hat pedal
47	B1		SD echo
48	C2		Tom 4
49	C#2	2	Hi-Hat closed norm
50	D2		Tom 3
51	D#2	2	Hi-Hat open
52	E2		Tom 2
53	F2		Tom 1
54	F#2		Ride Cymbal norm
55	G2		E.Tom 3
56	G#2		Crash Cymbal norm
57	A2		E.Tom 2
58	A#2		Crash Cymbal norm
59	B2		E.Tom 1
60	C3		Conga L
61	C#3		Cabasa
62	D3		Conga H
63	D#3		Metronome
64	E3		Bongo H
65	F3		Timbale L
66	F#3		Claves
67	G3		Timbale H
68	G#3		Castanets
69	A3		Cuica L
70	A#3		Cowbell
71	B3		Cuica H
72	C4		Handclaps
73	C#4		Agogo L
74	D4		
75	D#4		Agogo H
76	E4		Bongo L
77	F4		Cuica L
78	F#4		Tambourine
79	G4		Crash Cymbal norm
80	G#4	3	Triangle closed
81	A4		Brush Roll
82	A#4	3	Triangle open

■ : 音は鳴りません

エフェクトタイプリスト

REVERB

Exclusive		Effect Type	特徴
MSB	LSB		
00	00	NO EFFECT	エフェクトを OFF にします。
01	00	HALL1	ホールでの響きをシミュレートしたリバーブです。
01	01	HALL2	〃
02	00	ROOM1	部屋の響きをシミュレートしたリバーブです。
02	01	ROOM2	〃
02	02	ROOM3	〃
03	00	STAGE1	ソロ楽器に適したリバーブです。
03	01	STAGE2	〃
04	00	PLATE	鉄板リバーブをシミュレートしたリバーブです。
10	00	WHITE ROOM	若干のイニシャルディレイを持った独特のショートリバーブです。
11	00	TUNNEL	左右に広がった筒状の空間のシミュレートです。
13	00	BASEMENT	若干のイニシャルディレイの後に、独特の響きを持ったリバーブです。

CHORUS

Exclusive		Effect Type	特徴
MSB	LSB		
00	00	NO EFFECT	エフェクトを OFF にします。
41	00	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	01	CHORUS2	〃
41	02	CHORUS3	〃
41	08	CHORUS4	ステレオ入力のコーラスです。パートで設定した PAN がエフェクト音にも有効となります。
42	00	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	01	CELESTE2	〃
42	02	CELESTE3	〃
42	08	CELESTE4	ステレオ入力のセレステです。パートで設定した PAN がエフェクト音にも有効となります。
43	00	FLANGER1	ジェットサウンドを与えます。
43	01	FLANGER2	〃
43	08	FLANGER3	〃

VARIATION

Exclusive		Effect Type	特徴
MSB	LSB		
00	00	NO EFFECT	エフェクトを OFF にします。
01	00	HALL1	ホールでの響きをシミュレートしたリバーブです。
01	01	HALL2	〃
02	00	ROOM1	部屋の響きをシミュレートしたリバーブです。
02	01	ROOM2	〃
02	02	ROOM3	〃
03	00	STAGE1	ソロ楽器に適したリバーブです。
03	01	STAGE2	〃
04	00	PLATE	鉄板リバーブをシミュレートしたリバーブです。
05	00	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。
06	00	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。
07	00	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。
08	00	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。
09	00	EARLY REF1	リバーブの初期反射音のみを取り出したエフェクトです。
09	01	EARLY REF2	〃
0A	00	GATE REVERB	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。
0B	00	REVERSE GATE	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたプログラムです。
14	00	KARAOKE 1	カラオケ用のエコーと同じ仕組みのフィードバック付きのディレイです。
14	01	KARAOKE 2	〃
14	02	KARAOKE 3	〃
41	00	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	01	CHORUS2	〃
41	02	CHORUS3	〃
41	08	CHORUS4	ステレオ入力のコーラスです。
42	00	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	01	CELESTE2	〃
42	02	CELESTE3	〃
42	08	CELESTE4	ステレオ入力のセレステです。
43	00	FLANGER1	ジェットサウンドを与えます。
43	01	FLANGER2	〃
43	08	FLANGER3	〃
44	00	SYMPHONIC	CELESTE の変調をより多重化したものです。
45	00	ROTARY SPEAKER	回転スピーカーをシミュレートしたものです。AC1 (アタカフコントロール-1) などで、回転スピードをコントロールできます。
46	00	TREMOLO	音量を周期的に変化させるエフェクトです。
47	00	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	00	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	08	PHASER2	ステレオ入力のフェーザーです。
49	00	DISTORTION	音にエッジの効いた歪みを与えます。
4A	00	OVER DRIVE	音にマイルドな歪みを与えます。
4B	00	AMP SIMULATOR	ギターアンプをシミュレートしたものです。
4C	00	3BAND EQ(MONO)	LOW, MID, HIGH のイコライジングが可能な MONO EQ です。
4D	00	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	00	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	00	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	→ P61**	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					

ECHO

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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		

WHITE ROOM, TUNNEL, BASEMENT

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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	Width	0.5 ~ 10.2m	0.37	table#8	
7	Height	0.5 ~ 20.2m	0.73	table#8	
8	Depth	0.5 ~ 30.2m	0.104	table#8	
9	Wall Vary	0 ~ 30	0.30		
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					

CROSS DELAY

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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		

DELAY L,C,R

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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		

EARLY REF1,2

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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					

DELAY L,R

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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		

GATE REVERB, REVERSE GATE

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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					

- 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. * : この番号はく付表 1-4>→(43ページ)のPARAMETERナンバーに対応します。
- P61 ** : 『エフェクトデータアサインテーブル』をご覧ください。

エフェクトパラメーターリスト

KARAOKE1,2,3

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	Control
1	Delay Time	0 ~ 127	0-127	table#7	
2	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
3	HPF Cutoff	Thru ~ 8.0kHz	0-52		
4	LPF Cutoff	1.0k ~ Thru	34-60		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

ROTARY SPEAKER

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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					

CHORUS1,2,3,4, CELESTE1,2,3,4

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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					

TREMOLO

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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					

FLANGER1,2,3

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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					

AUTO PAN

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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	0-5		
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					

SYMPHONIC

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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					

PHASER1,2

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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					

- 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<付表 1-4>→(43ページ)のPARAMETERナンバーに対応します。
- P61 ** : 『エフェクトデータアサインテーブル』をご覧ください。

エフェクトパラメーターリスト

DISTORTION, OVERDRIVE

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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	mid ~ sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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					

GUITAR AMP SIMULATOR

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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	mid ~ sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

3-BAND EQ

No. *	Parameter	Range	Value	→ P61**	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	→ P61**	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					

- 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<付表 1-4>→(43ページ)のPARAMETERナンバーに対応します。
- P61 ** : 『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
2		25	45
3		28	46
4		32	47
5		36	48
6		40	49
7		45	50
8		50	51
9		56	52
10		63	53
11		70	54
12		80	55
13		90	56
14		100	57
15		110	58
16		125	59
17		140	60
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	127.5	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		

Table#7

Delay Time (ミリ秒)

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	43	135.5	86	270.9
1	3.2	44	138.6	87	274.0
2	6.4	45	141.8	88	277.2
3	9.5	46	144.9	89	280.3
4	12.7	47	148.1	90	283.5
5	15.8	48	151.2	91	286.6
6	19.0	49	154.4	92	289.8
7	22.1	50	157.5	93	292.9
8	25.3	51	160.7	94	296.1
9	28.4	52	163.8	95	299.2
10	31.6	53	167.0	96	302.4

故障かな?と思ったら

「音が出ない」、「正常に動作しない」などといった場合は、まず接続を確認した後、以下の項目をチェックしてください。また、現在の設定状態がわからなくなったら、電源を入れ直して(初期状態に戻して)もう一度設定をやり直してみることをお勧めします。それでも直らない場合は、お買い上げ店または巻末のヤマハCBXインフォメーションセンター、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

●音が鳴らない

- アサインابلホイールに音量をアサインした状態で、ホイールが音量最小位置になっていませんか?
- 音源部がボリューム、エクスプレッション、マスターボリュームなどの情報を受けて、それらの値が下がっていませんか?
- フィックストペロシティに小さすぎる値が設定されていませんか? (→28ページ)

●内蔵スピーカーが鳴らない

- ヘッドフォンがヘッドフォン端子に接続されていませんか?
- ローカルがオフになっていませんか? (→10ページ)

●MIDI OUT端子に出力されない

- ホストセレクトスイッチはMIDIにセットされていますか?

●TO HOST端子に接続したコンピュータと送受信できない

- ホストセレクトスイッチは正しくセットされていますか? MIDIにセットされているとTO HOST端子への出力は無視されます。(→8ページ)

●電源をオンしなおすと、セットしたデータが消えてしまう

- SK1XGはバッテリーバックアップしていません。電源を切るとデータはすべて初期値に戻ります。

●鳴っている音が途中で消えた

- コンピューターのアクティブセンシング<<FE>>がMIDI規格の規格値を越えている場合、鳴っている音が途中で消されることがあります。

●反応しない機能がある

- MIDI受信側の機器(音源など)が対応していない場合は送信しても反応しません。

●外部MIDI機器がクロック同期しない

●<<F8>> (MIDIクロック)が出ない

- SK1XGのテンポ設定がOFF(<<F8>>送信停止)になっていませんか? OFF以外に設定してください。(→28ページ)
- 受信側機器がMIDI同期に設定されていますか?
- MIDI IN端子からのクロックを利用している場合は、マージがオフになっていませんか? オンに設定してください。

●テンポ設定ができない

- アサインابلホイールにテンポをアサインしているときは、テンポ設定できません。

●マージ中に、MIDI IN端子に接続した機器からテンポを変えても効かない

- SK1XGがMIDIクロック(<<F8>>)を出力しているときは、外部のMIDIクロックはマージしません。

スケッチ + **□** で OFF (<<F8>>送信停止) に設定します。(→28ページ)

●バンクセレクトするとプログラムナンバーも変わる

- バンクセレクト時は、バンクセレクトメッセージの後に、現在SK1XGが覚えているプログラムナンバーでプログラムチェンジを送信します。

●SK1XGのホイールにアサインしたRPN, NRPNのコントローラーが正常に動作しない

●RPN, NRPNの値を直接送信したが、正常に動作しない

- 『マージに関する注意事項』(→33ページ)を参照してください。

●オクターブ切替できない

- 鍵盤が1つでも押されている時は、オクターブ切替はできません。

●すぐにオクターブ▶のランプが点滅する(MIDIバッファフルエラーになる)

- SK1XGとコンピュータとの間で信号のループができてはいませんか? ループを切ってください。(→10, 12ページ)
- マージ能力以上の多量のMIDIデータを受信したため、バッファフルになりました。

●ディスプレイに“Err”と表示される

- 電池が消耗しています。6本共新しい電池に交換してください。(→9ページ)

●イニシャルタッチが効かない

- タッチセンスは“入”に設定されていますか? また、タッチセンスが“入”に設定されていても、フィックストペロシティを設定している場合はイニシャルタッチは効きません。フィックストペロシティをOFFに設定してください。(→28ページ)
- アサインابلホイールにペロシティをアサインしているときは、イニシャルタッチは効きません。

●フィックストペロシティが設定できない

- タッチセンスを“入”に設定してください。タッチセンス“切”の場合は、ペロシティは88に固定されます。
- アサインابلホイールにペロシティをアサインしているときは、フィックストペロシティは効きません。

●イニシャルタッチを有効に設定しているのに小さいペロシティが出ない

- SK1XGの仕様です。電源オン時のペロシティ範囲(初期値)は16~127です。出ない範囲はタッチセンシティビティの設定(Bグループ)により変化します。(→19ページ)

●オールサウンドオフが効かない

- Aグループのオールサウンドオフは、現在選択されているチャンネルのみに有効です。

●オクターブ切替時、ピッチ(ノートナンバー)が不連続になる

- ノートナンバーの設定が0~127を越えていませんか? 0~127を越えた設定のノートはオクターブ切替0のノートナンバーになります。(→6ページ)

●アサインابلホイールに“143 POLYPHONIC KEY PRESSURE”をアサインして、複数の鍵盤を弾いたとき、アフタータッチの効かない鍵盤がある

- 押されている鍵盤の中で一番高いノート1つについてのみアフタータッチが有効となります。

●マージされない

- マージ設定がオフになっていませんか?
- ホストセレクトスイッチの設定は“MIDI”になっていますか?

●マージが知らない間にオフになっている

- MIDIバッファフルエラーが発生すると、自動的にマージがオフされます。

●音が鳴りっぱなしになった

- マージオン/オフの設定時に、音が鳴りっぱなしになることがあります。『マージに関する注意事項』(→33ページ)を参照してください。
- Bグループのオールサウンドオフを実行すると、鳴りっぱなしになった音を止めることができます。

仕様

- 鍵盤 ミニ鍵盤 37Keys (C2~C5)、イニシャルタッチ付(アフタータッチなし)
- 機能
 - 《本体の基本機能》
オクターブ切替(±4オクターブ)、ピッチベンドホイール、アサインابلホイール(モジュレーション/音量およびRPN, NRPNを含むコントロールチェンジ、ベロシティ、テンポ他)、タッチセンスオン/オフ、MIDIマージ、ローカルオン/オフ
 - 《送信できるMIDIデータ》
シーケンサーコントロール(スタート、ストップ、コンティニュー、ソングセレクト、ソングポジションポインター)、MIDIクロック(OFF, テンポ可変)、バンクセレクト、プログラムチェンジ、GMモードオン、XGシステムオン、TG300Bリセット、コントロールチェンジ、オールサウンドオフ、リセットオールコントローラー、バルクダンプアウト、他
 - 《設定できるパラメーター》
移調(トランスポーズ)=±12半音、MIDIトランスミットチャンネル、フィックストベロシティ、タッチセンシティブィティ、デバイスナンバー
- 音源部
 - AWM2音源、最大同時発音数32音
 - 《音色数》
737ノーマルボイス+22ドラムボイス(セット)
 - 《エフェクター》(内蔵音源専用)
リバーブ、コーラス、バリエーション
 - 《発音方式》
16チャンネルマルチティンバー、後着優先、DVA
 - 《演奏モード》
XG, TG300B, C/M, DOC
- ディスプレイ 3桁8セグメントLED
- ホイール ピッチベンド、アサインابلホイール(モジュレーション/音量)
- コントローラー シフトボタン、オクターブ切替ボタン(◀, ▶)、音量つまみ、ホストセレクトスイッチ、電源スイッチ
- パネルランプ オクターブランプ(◀, ▶)
- 接続端子 入力、出力 L/R、ヘッドフォン、MIDI IN/OUT、サステイン、TO HOST、DC IN
- 電源 電源アダプター(PA-3B)
または別売アルカリ乾電池(単3×6本)
- 消費電力 電源アダプター使用時: 約9.5W
アルカリ乾電池使用時: 約600mA(連続使用時間 約2時間)
- 寸法 509(幅)×155(奥行)×55(高さ) mm
- 重量 1.5kg(乾電池含まず)
- 付属品 電源アダプター、取扱説明書

* 仕様および外観は改良のため予告なく変更する場合があります。

索引

A~Z

[A]~[P]	22, 24, 26, 28, 30
Aグループ	22, 23, 24
Bグループ	22, 23, 26
C/M	20, 26, 30, 52, 56
DC IN端子	8
DOC	20, 53, 56
Err	7, 9
GM	20
GMモードオン	24, 28
MIDI IN端子	8, 12, 13
MIDI OUT端子	8, 12, 13
MIDIインターフェース	12
MIDIインプリメンテーションチャート	47
MIDIコントローラー	2
MIDI送信チャンネル	25, 28
MIDIデータフォーマット	33
MIDIバッファフルエラー	6, 10, 33
MSB, LSB	27, 30
NRPN番号	25, 27, 28, 30
RPN番号	25, 26, 28, 30
TG300Bリセット	26, 30
TG300B	20, 51, 55
TO HOST端子	8, 10
XG	3, 20, 48, 54
XGシステムオン	24, 28

あ

アサイナブルホイール	5, 18
コントローラーのアサイン	18, 25, 28
[移調 ◀, ▶ 移調 ▶]	19, 25, 28
エフェクト	21, 57
エレメント	21
エレメントリザーブ	21
演奏モード	20
オールサウンドオフ	24, 26, 28, 30
◀オクターブ, オクターブ▶ランプ	6
オクターブ切替	6, 16
◀オクターブ切替, オクターブ切替▶	6, 14, 16
音色グループリスト	7
音色リスト(基本ボイスバンク)	15
[音量]	25, 28
音量つまみ	7

か

外部オーディオ機器	13
外部MIDI機器	13
乾電池	9
グループ(A, B)	22, 23
ケーブル	11
鍵盤	5, 22
故障かな?と思ったら	62
コンティニュー	24, 28
コントローラー値	25, 26, 30
コントローラー番号	25, 27, 28, 30, 32
コンピュータ	10, 12

さ

最大同時発音数	21
サステイン端子	8
[ソフト]	6
[実行]	22, 23
10進数16進数	34
受信データ	37
出力 L/R端子	8, 13
仕様	63
シリアルポート	10, 12
数値の入力	23
スタート	24, 28
ストップ	24, 28
接続	10
送信データ	34
ソングセレクト	26, 30
ソングポジションポインター	26, 30

た

タッチセンシティビティ	26, 30
[タッチセンス切], [タッチセンス入]	19, 25, 28
ディスプレイ	7
デバイスナンバー	27, 30
電源スイッチ	8
電源アダプター	8, 9
電源オン時の状態	7
電池	9
テンポ	24, 28
同梱品	4
ドラム音色(ドラムボイス)	17, 51
ドラムナンバー	25, 28
トランスポーズ	19

な

内蔵スピーカー	7
入力端子	8
任意の1バイトデータの送信	27, 30
ノート範囲	6
ノーマル音色(ノーマルボイス)	16, 48

は

発音優先順位	21
バルクダンプ	26, 30
バンクセレクト	16, 24, 28
ピッチバンドホイール	5, 18
フィックストベロシティ	19, 25, 28
プログラムチェンジ	24, 28
プログラムナンバー	14, 21, 28
ヘッドフォン端子	8
ボイス	16, 21
ボイスの選択	14~16, 21
ホイール	5, 18
回転方向	18, 27, 30
アサイン	18, 25, 28
ホストセレクトスイッチ	8, 11~13

ま

マージ	10, 25, 28, 33
[モジュレーション]	18, 25, 28
モジュレーション/音量	5, 18, 25, 28

ら

リアパネル	8
リセットオールコントローラー	26, 30
ローカルオン/オフ	10, 26, 30

■ 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点など

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点 (修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスセンター	〒064-0810	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 513-5036
仙台サービスセンター	〒984-0015	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL (022) 236-0249
首都圏サービスセンター	〒211-0025	川崎市中原区木月1184	TEL (044) 434-3100
浜松サービスセンター	〒435-0048	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中区川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL (052) 652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL (06) 877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	TEL (0878) 22-3045
広島サービスセンター	〒731-0113	広島市安佐南区西原6-14-14	TEL (082) 874-3787
九州サービスセンター	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092) 472-2134
[本社] カスタマーサービス部	〒435-0048	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-1158

SK1XGに関するお問い合わせ窓口

北海道支店	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6114	FAX (011) 512-6076
仙台支店	〒980-0804	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL (022) 222-6146	FAX (022) 225-5312
東京支店	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11	TEL (03) 5488-1672	FAX (03) 5488-5073
名古屋支店	〒460-8588	名古屋市中区錦1-18-28	TEL (052) 201-5175	FAX (052) 201-6092
大阪支店	〒542-0081	大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋ブラザビル東館	TEL (06) 6252-5341	FAX (06) 6251-0766
九州支店	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092) 472-2153	FAX (092) 452-6664
管・教育楽器事業部	〒430-8650	浜松市中央区中沢町10-1	TEL (053) 460-2405	FAX (053) 466-1804

●所在地・電話番号などは変更されることがあります。