



TONE GENERATOR MU2000

取扱説明書

MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

GENERAL
MIDI2 XG Plug
for XG

TONE GENERATOR

MU2000

取扱説明書

このたびは、ヤマハトーンジェネレーター MU2000 をお買い求めいただきまして、ありがとうございました。

MU2000 は、ヤマハ独自の AWM2 音源と最新エフェクターによる高品位な音色を結集し、XG に準拠した音源モジュールです。また、モジュラーシンセシスプラグインシステムや XG プラグインシステムに対応しており、プラグインボードを装着することで音源システムやエフェクトを自由に拡張することができます。

また、本体内にウェーブメモリーおよびシーケンスマモリーを搭載したことにより、サンプリングしたり、スタンダード MIDI ファイルを読み込んで再生したりなど、サンプラー やシーケンサーの機能をあわせもつた多機能な音源となりました。

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

MU2000 の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようご案内申し上げます。

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

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

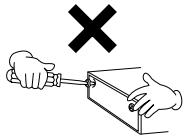
ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

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

記号表示について

- ⚠ 記号は、危険、警告または注意を示します。
 - 🚫 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。
 - 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。
- * お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

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

- ⚠ この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。
- 🚫 浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。
感電や火災、または故障の原因になります。
- 電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常ににおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

- ⚠ 電源は必ず交流 100V を使用する。
エアコンの電源など交流 200V のものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。
- ⚠ 電源アダプターは、必ず指定のもの (PA-6) を使用する。
(異なった電源アダプターを使用すると) 故障、発熱、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。

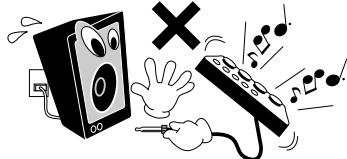
- 🚫 電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源アダプターコードに重いものをのせない。
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。
- ⚠ 電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。
電源アダプターコードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。



- 🚫 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。
- ⚠ 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。

- !** 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。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小(0)にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。

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ところ、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、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック／ゴム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。

本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

- 指定のラック（ラックマウントキット RK200）以外は使用しない。また、取り付けには必ず付属のネジを使用する。
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

- 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。聴覚障害の原因になります。



バックアップバッテリーについて

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

- バックアップバッテリーは自分で交換しない。
感電や火災、または故障などの原因になります。バックアップバッテリーの交換は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にお申し付けください。

- バックアップバッテリーを子供の手の届くところに置かない。
お子様が誤ってバックアップバッテリーを飲み込むおそれがあります。

作成したデータの保存について

- !** 作成したデータはこまめに保存する。
作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずヤマハ MIDI データファイラー MDF3 などの外部機器やメモリーカード（スマートメディア）に保存することをおすすめします。

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

使用後は、必ず電源を切りましょう。

オプション機器取り付け作業上のご注意

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



音楽を楽しむエチケット
楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。
隣り近所への配慮を充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、思わずとろで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。
お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

MU2000 の特長

互換性に優れたマルチメディア用のスタンダード音源

MU2000 は XG と GM システムレベル 2 に準拠した音源です。XG マーク、GM マーク、および GM2 マークのついたソングデータを忠実に再生することができます。また、MU2000 はマルチ音源モードによって幅広い互換性を持っています。このため、今まで蓄積してきたソングデータをよりよい音で再生することができます。

64 パートで 128 ポリフォニックの余裕の設計

MU2000 は、64 パートで最大同時発音数 128 音のマルチ音源です。MU2000 一台で、ビッグバンドやフルオーケストラなどの大きなアンサンブルまで再現することができます。

ノーマルボイス 1396 音色とドラムセットボイス 58 音色を内蔵

MU2000 は、AWM2 音源による高品位でバリエーション豊かなプリセット音色を内蔵しています。また、ボイスカテゴリーボタンにより、音色選択をスムーズに行なうことができます。

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

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

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

これらの拡張ボードを装着することで、MU2000 の機能を飛躍的に拡張することができます。MU2000 は拡張コネクターを 3 つ内蔵しており、同時に 3 枚のプラグインボードを装着することができます。また、リアパネルのプラグインシステム拡張スロットはネジ 1 本でふたが開く上、ガイドレールに沿ってボードを挿入できるなど、装着も簡単です。

音楽に合わせた細やかな音色エディットが可能

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

高性能 DSP による多彩なエフェクト機能を搭載

MU2000 は、音に自然な残響感を与えるリバーブ系、心地よい広がりを与えるコーラス系、多彩な音楽表現のできる特殊なエフェクトを集めたバリエーション系、インサーション系 1 ~ 4 の 7 系統のデジタルエフェクトを内蔵しています。さらに、各エフェクトごとに効果を細かく設定することができるので、曲作りの幅が大きく広がります。エフェクトタイプの種類もかなり強化され、特にインサーションエフェクトは MU128 の 2 倍以上である 97 タイプものエフェクトを備えています。

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

MU2000 は、5 バンドのデジタルイコライザーを装備し、音場にあわせたサウンドの調整が可能です。また、イコライザーにはジャズ、ポップス、クラシックといったジャンルごとのプリセットが用意されており、演奏するジャンルを選ぶだけで最適な設定にすることができます。

サンプリング機能によるボイスの拡張が可能

サンプリングした音色を本体ウェーブメモリーに 4MB まで格納できます。また、本体のメモリーカードドライブを使って、MU サンプリング専用ファイルや WAV、AIFF、DLS などのファイルを読み込むことができます。最大 256 ノーマルボイス + 4 ドラムキットの音作りが可能です。

簡易シーケンサー機能により単独で MIDI ファイルを再生

MU SEQ プレーヤー機能を使って、MU2000 本体のみで MIDI ファイルの再生が可能となりました。

メモリーカードドライブを装備

メモリーカード（スマートメディア）を使うことにより、サンプリングデータや MIDI ファイルを保存しておくことができます。

16 ビットの A/D インプット（モノラル 2 系統）を装備

MU2000 の A/D インプット端子から入力された信号は、アナログ / デジタル変換 (16 ビット) され、内蔵のエフェクトをはじめ、EQ やボリューム、パンなどのデジタルエフェクト処理を受け、MU2000 の 64 パートの信号とミキシング出力されます。

この機能を使うと、A/D インプットにマイクを接続してエコーをかけたり、ギターを接続してディストーションやフランジャーを、またベースを接続してコンプレッサーを効かせるなど、MU2000 にさまざまな楽器を接続することができます。

デジタルアウト端子を装備

光出力端子（オプティカルアウト）を装備することにより、MU2000 のオーディオ信号をデジタルデータとして出力することができます。

USB 端子を装備

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

各社コンピューターに対応した、MIDI インターフェース機能を内蔵

MU2000 は、Macintosh シリーズ、IBM-PC/AT 互換機のコンピューターに対応した MIDI インターフェース機能を内蔵しています。シリアルケーブル（別売）でコンピューターと接続するだけで、コンピューターミュージック用の音源として使用していただけるほか、MU2000 の MIDI インターフェース機能を使って他の MIDI 機器をコンピューターからコントロールすることもできます。

大型画面とダイアルによるイージーオペレーションを実現

MU2000 は、バックライト付大型液晶ディスプレイとデータエントリー用にダイアルを装備しています。多くの情報を目で確認しながら、直感的に操作することができます。

「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

Macintosh はアップルコンピュータ社の登録商標です。

IBM-PC/AT は、インターナショナルビジネスマシーン社の商標です。

スマートメディアは株式会社東芝の商標です。

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



GM システムレベル 1

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



GM システムレベル 2

「GM システムレベル 2」とは、「GM システムレベル 1」に対し同時発音数、音色数、音色パラメータ、エフェクトなどの機能を拡張して規定することにより、曲データの更なる互換性向上させることができ有一定の基準です。「GM システムレベル 2」に準拠した音源やソングデータには、この GM2 マークがついています。



XG

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

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

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

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

モジュラーシンセシスプラグインシステムについて

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



XG プラグインシステムについて

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



USB

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

取扱説明書について

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

取扱説明書（本書）

この取扱説明書は大きく基礎編（第1章～第2章）、リファレンス編（第3章～第8章）、付録編の3つに分かれています。

基礎編：
「第1章 MU2000を使ってみよう」でMU2000の使い方を体験していただけます。
「第2章 基礎知識」でMU2000の全体像を理解していただけます。

リファレンス編： MU2000の各機能を詳しく説明しています。

付録編： エラーメッセージリストなどの資料を掲載しています。

リストブック

ボイスリストやエフェクト、MIDI関連の資料をまとめた小冊子です。



- ・ この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・ MU2000は、プラグインボードが挿入されると、一部の画面で表示するメニューが増えるために画面表示が変更されます。本書ではプラグインボードが挿入されていない状態の画面表示を元にして説明しています。

基礎編

リファレンス編

付録編

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

基礎編

第1章 MU2000 を使ってみよう

1. 音を出す準備	22
(1) 電源について	22
電源の準備	22
電源を入れる / 切る	22
(2) オーディオ機器と接続する	23
ヘッドフォンで音を聞くには	23
スピーカーから音を出すには	24
CD プレーヤーと本体の音とをミックスするには	24
A/D INPUT 端子を使う	25
MU2000 の音を MD に録音する	25
(3) デモソングを再生する	26
MU2000 内蔵デモソング	26
(4) SMF (スタンダード MIDI ファイル) を再生する	27
MU SEQ プレーヤーにて再生可能なファイルについて	27
2. コンピューターミュージックの音源として使う	29
(1) コンピューターと接続する	29
USB 端子を使って接続する	29
TO HOST 端子を使って接続する	30
MIDI 端子を使って接続する	31
(2) 曲を再生する	32
(3) MU2000 を操作する	32
音色 (ボイス) を変えてみる (パンクナンバー、プログラムナンバー)	32
音を聴いてみる (オーディション機能)	34
音量を変えてみる (ボリューム)	35
音の定位を変えてみる (パン)	35
残響 (リバーブ) の深さを変えてみる (リバーブセンド)	36
音程を変えてみる (ノートシフト)	36

全パートの残響(リバーブ)の深さを調節する(リバーブリターン).....	36
特定のパートにディストーションをかける(インサーションエフェクト).....	37
曲のジャンルに合わせて音を補正する(マルチEQ).....	38
(4) サンプリングした音色を MU2000 で鳴らす	38
サンプルを MU2000 のノーマルボイスとして鳴らす方法	38
サンプルを MU2000 のドラムボイスとして鳴らす方法.....	40
(5) MIDI を使って MU2000 の設定を変更する	42
MIDI を使って音色(ボイス)を切り替える.....	42
MIDI を使って音量(ボリューム)を切り替える	42
(6) MU2000 に別の MIDI 音源を接続する.....	43
HOST SELECT スイッチが USB、PC-2、Mac の場合.....	43
HOST SELECT スイッチが MIDI の場合	43
3. キーボードの拡張音源として使う.....	44
(1) キーボードと接続する.....	44
(2) パフォーマンス(音色)を使ってみる.....	44
サウンドモジュールモードを PFM(パフォーマンス)に切り替える	44
いろいろなパフォーマンス(音色)を聞いてみる	45

第 2 章 基礎知識

1. MIDI の基礎知識	48
(1) MIDI(ミディ)とは	48
(2) MIDI チャンネル	48
(3) マルチ音源とシングル音源	49
(4) パートとレシーブチャンネル	49
2. MU2000 の全体構成を知ろう	50
(1) 音源としての性格を切り替える(サウンドモジュールモード)	50
(2) MU2000 のモード構成(サウンドモジュールモード = XG、TG300B)	51
(3) MU2000 のモード構成(サウンドモジュールモード = PFM)	57
(4) MU2000 機能ツリー図	61
3. ボイス(音色)の区分けと、パートの仕組み	62
(1) パートの仕組み	62
(2) ボイス(音色)とは	62
(3) ノーマルボイスとドラムボイス	62
(4) 最大同時発音数	63
(5) ボイスの管理方法	63
(6) パートモード	65
(7) ボイスの選択方法	66
4. サンプリングボイスとサンプリングキットの仕組み	70
(1) サンプルとは	70
(2) サンプルとボイス、サンプルとインストの関係	70
(3) ボイスの管理方法	70
(4) サンプリングボイス / サンプリングキットの選択方法	71
5. エフェクトの仕組み	72
(1) MU2000 の内蔵するエフェクトの種類	72
(2) システムエフェクトとインサーションエフェクト	72
(3) エフェクトの接続	73
6. A/D パートの仕組み	75
(1) A/D パートの仕組み	75

(2) A/D パートでのパンクナンバーとプログラムナンバーの働き	75
7. 基本操作	76
(1) モード / サブモードの切り替え	76
(2) パートの変更	77
(3) パラメーターの選択	78
(4) 設定項目、数値の変更	78
(5) メモリーカードについて	79

リファレンス編

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

1. 最大 64 パートを同時に再生する (マルチプレイモード)	82
(1) パラメーターの設定方法	82
(2) ミュート、ソロ	83
(3) 演奏に関するパラメーター (マルチパートコントロール)	84
(4) 全パート共通パラメーター (マルチオールパートコントロール)	88
2. パートごとに音色を作り替える (マルチパートエディットモード)	90
(1) パラメーターの設定方法	90
(2) 音の明るさを変更する (FILTER エディット)	91
(3) 音の立ち上がりや減衰の仕方を変更する (EG エディット)	92
(4) 音色を補正する (EQ エディット)	93
(5) ビブラートをかける (ビブラートエディット)	93
(6) 音色に関するその他の操作 (OTHERS エディット)	94
(7) ドラム音色を作り替える (DRUM セットアップエディット)	98
3. エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード)	102
(1) パラメーターの設定方法	102
(2) リバーブエフェクトの設定 (リバーブエディット)	103
(3) コーラスエフェクトの設定 (コーラスエディット)	104
(4) バリエーションエフェクトの設定 (バリエーションエディット)	105
(5) インサーションエフェクトの設定 (インサーションエディット 1 ~ 4)	107
(6) マルチ EQ の設定 (イコライザーエディット)	108
4. サンプリングに関する設定 (サンプリングモード)	109
(1) サンプルを編集する (サンプルエディット)	109
(2) サンプルをウェーブメモリーに読み込む (サンプルロード)	114
(3) サンプルをメモリーカードに保存する (サンプルセーブ)	116
(4) サンプリング (録音) する (サンプルレコード)	118
(5) サンプルに関するその他の設定 (サンプルユーティリティ)	120
(6) ウェーブメモリーの容量を確認する (RAM)	121
5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)	122
(1) 基本的な設定 (システムセットアップ)	122
(2) 内部設定を MIDI データとして送信する (ダンプアウト)	127
(3) 初期化する (イニシャライズ)	129
(4) サウンドモジュールモードを切り替える	131
(5) メモリーカードに関する設定 (カード)	132

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

1.	パフォーマンスを選択する(パフォーマンスプレイモード)	136
(1)	パラメーターの設定方法	136
(2)	ミュート、ソロ	137
(3)	演奏に関するパラメーター(パフォーマンスコントロール)	138
(4)	パフォーマンスを作り替える(パフォーマンスパートコントロール)	141
2.	パフォーマンスを細かく作り替える(パフォーマンスエディットモード)	144
(1)	パラメーターの設定方法	144
(2)	全体の細かい設定を変更する(コモンエディット)	145
(3)	パートごとの細かい設定を変更する(パートエディット)	147
(4)	パフォーマンスを別のメモリーにコピーする(コピー)	148
(5)	作り替えたパフォーマンスを保存する(ストア)	149
(6)	一時的に消えてしまったパフォーマンスを呼び戻す(リコール)	150
3.	エフェクトの設定を変更する(エフェクトモード)	151
4.	サンプリングに関する設定(サンプリングモード)	152
5.	その他の設定と操作(ユーティリティモード)	152

第5章 MU SEQ プレーヤーを使ってシーケンスファイルを再生する (SEQモード)

(1)	ソング機能(SONG)	154
(2)	チェイン機能(CHAIN)	156
(3)	デモソングの再生(DEMO)	158

第6章 その他の機能

1.	MIDIデータを表示する方法(ショー機能)	160
2.	ディスプレイに文字を表示する方法(メッセージウィンドウ)	162
3.	ディスプレイに絵を表示する方法(ビットマップウィンドウ)	163
4.	チェックサムの計算方法	165

第7章 プラグインボード(別売)の取り付け方法

1.	プラグインシステムについて	168
(1)	プラグインシステムとは	168
(2)	プラグインシステムの仕組み	169
(3)	別売のプラグインボードについて	169
(4)	XGworks プラグインシステムについて	170
2.	プラグインボードの取り付け方法	172
(1)	プラグインボードを取り付ける前に	172
(2)	プラグインボードの取り付け方法	173

第8章 その他の知識

使い方のヒント	178
---------------	-----

付録編

付録

1. 仕様	186
2. ケーブル配線図	188
3. 故障かな?と思ったら	189
4. エラーメッセージリスト	192
5. 用語解説	197
6. 目的別操作一覧表	206

索引

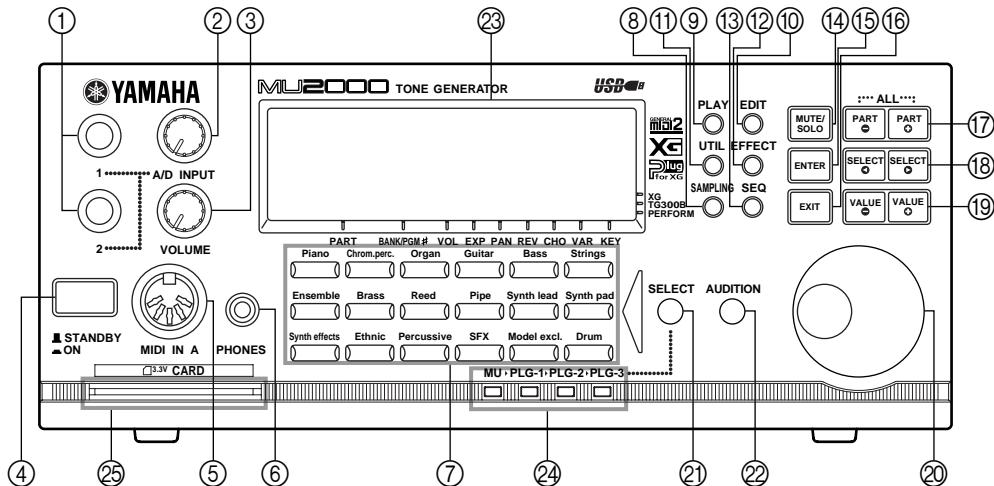
1. 五十音順索引	218
2. アルファベット順索引	221
3. 表示パラメーター索引	223

ユーザーサポートサービスのご案内

保証とアフターサービス

各部の名称と機能

フロントパネル



① A/D INPUT1、2(A/D インプット 1、2) 端子

マイクをはじめ、ギター、ベース、CD プレーヤーなどの信号を入力する端子です。この端子から入力された信号は、エフェクター やイコライザーなどを通った後、リアパネルの INPUT 端子からの入力信号と MU2000 本体の音源出力とがミックスされ、リアパネルの OUTPUT 端子から出力されます。接続には、モノラル標準プラグを使用します。

また、サンプリングモードのサンプルレコード (P118) の際は、この端子からの入力信号をサンプリングします。

② A/D INPUT(A/D インプット) つまみ

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

③ VOLUME(ボリューム) つまみ

MU2000 全体の音量を調節します。(リアパネルの INPUT 端子からの入力音および DIGITAL OUTPUT 端子からの出力音には効きません。)

④ STANDBY/ON(スタンバイ / オン) ボタン

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



オフ (スタンバイ) の状態でも微電流が流れています。MU2000 を長時間使用しないときは必ず電源アダプターをコンセントから抜いてください。

⑤ MIDI IN-A(ミディイン A) 端子 (フロントパネル)

外部 MIDI 機器からの情報を受信して、受信チャンネルが A01 ~ A16 に設定されているパートを発音します (ホストセレクトスイッチが MIDI のとき)。また、受信した情報を TO HOST 端子 (ホストセレクトスイッチが Mac/PC-2 のとき) や USB 端子 (ホストセレクトスイッチが USB のとき) に出力します。リアパネルの MIDI IN-A 端子とは、ユーティリティモード (P123) で切り替え使い分けます。

⑥ PHONES(ヘッドフォン) 端子

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

⑦ ボイスカテゴリーボタン

ボイスカテゴリーを選択します。マルチプレイモードのマルチパートコントロール (P84)、パフォーマンスプレイモードのパフォーマンスパートコントロール (P141) でこのボタンを押すと、ボイスカテゴリーからボイス(音色)を選択することができます。(P33)

⑧ SAMPLING(サンプリング) ボタン

サンプリングモード (P109) に切り替えます。
サンプリング音色が選ばれると点滅します。

⑨ PLAY(プレイ) ボタン

プレイモードに切り替えます。サウンドモジュールモードに「XG」または「TG300B」が選択されている場合はマルチプレイモード (P82) に、「PFM」が選択されている場合はパフォーマンスプレイモード (P136) に切り替わります。プレイモードでは、このボタンを押すたびに画面表示が切り替わります。

SEQ モードで SMF(スタンダード MIDI ファイル) を再生中は、このボタンが点滅します。

⑩ EDIT(エディット) ボタン

エディットモードに切り替えます。サウンドモジュールモードに「XG」または「TG300B」が選択されている場合はマルチパートエディットモード (P90) に、「PFM」が選択されている場合はパフォーマンスエディットモード (P144) に切り替わります。

⑪ UTIL(ユーティリティ) ボタン

ユーティリティモード (P122) に切り替えます。

⑫ EFFECT(エフェクト) ボタン

エフェクトモード (P102) に切り替えます。MU2000 が内蔵している 8 種類のエフェクトの設定を行ないます。

⑬ SEQ(シーク) ボタン

SEQ モード (P153) に切り替えます。

⑭ MUTE/SOLO(ミュート / ソロ) ボタン

マルチプレイモード、パフォーマンスプレイモード、SEQ モードで、各パートのミュートやソロを切り替えます。(P83, 137)

⑮ ENTER(エンター) ボタン

サブモードに入ったり、コマンドを実行するときに使用します。

⑯ EXIT(エグジット) ボタン

モードやサブモードの階層を 1 つずつ抜けるときに使用します。

⑰ PART ◀ / ▶ (パート) ボタン

主に、設定を変更するパートを切り替えます。

⑲ SELECT ◀ / ▶ (セレクト) ボタン

パラメーターやサブモードを選択します。

また、メモリーカード内のファイルを選択する際などにも使用します。

⑯ VALUE (バリュー) ボタン

数値を入力したり、設定を変更したりします。

⑰ ダイアル

VALUE ボタンと同じ機能です。数値を連続的に増減したいときに便利です。

⑱ SELECT (セレクト) ボタン

MU2000 内蔵のボイスとサンプリングボイスを切り替えます。また、音源タイプのプラグインボードが装着されている場合は、プラグインボイスとの切り替えも行ないます。サンプリングボイス選択時は、[SAMPLING] ボタンが 1 回点滅します。プラグインボイス選択時は、ディスプレイにアイコンが表示されるほか、対応する LED が 1 回点滅します。

⑲ AUDITION (オーディション) ボタン

現在選ばれているパートの音色を聞くことができます。(モードの状態によっては使えないことがあります。)(P34)

音色の音程やペロシティについては、ユーティリティモードで設定します(P122)。

サンプリングモードでは、サンプルやボイスを聞くことができます(P109)。

⑳ ディスプレイ

MU2000 を操作するときに必要な情報を表示するバックライト付液晶ディスプレイです。

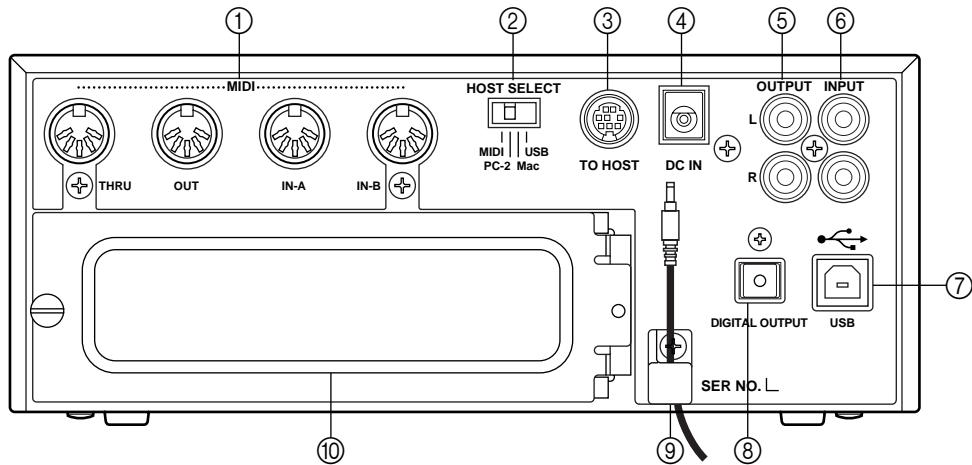
㉑ LED

XG プラグインボードが何枚装着されているかを示しています。MU は MU2000 内蔵の音源を示し、常に点灯しています。PLG-1 ~ PLG-3 は、装着されている XG プラグインボードの枚数に従って PLG-1 から順番に点灯します。[SELECT] ボタンを押してボードを選択すると、選択されたボードの LED が 1 回点滅します。曲の再生中は、使われている音源(ボードや MU)の LED が、演奏データに応じて点滅します。

㉒ CARD (メモリーカード) 挿入口

メモリーカードを挿入するスロットです。(P79)

リアパネル



① MIDI(ミディ) 端子

MIDI ケーブルで外部 MIDI 機器と接続し、MIDI 情報をやり取りするための端子です。(P29, 30, 31)

- **MIDI IN-A(イン-A) 端子**
外部 MIDI 機器からの情報を受信して、受信チャンネルが A01 ~ A16 に設定されているパートを発音します (ホストセレクトスイッチが MIDI のとき)。
また、受信した情報を TO HOST 端子 (ホストセレクトスイッチが Mac/PC-2 のとき) や USB 端子 (ホストセレクトスイッチが USB のとき) に出力します。
- **MIDI IN-B(イン-B) 端子**
外部 MIDI 機器からの情報を受信して、受信チャンネルが B01 ~ B16 に設定されているパートを発音します (ホストセレクトスイッチが MIDI のとき)。
- **MIDI OUT(アウト) 端子**
MU2000 内部の設定や TO HOST 端子や USB 端子から入ってきた情報を出力する端子です。MU2000 本体のデータを外部 MIDI 機器に送ったり、MU2000 をコンピューターの MIDI インターフェースとして使う場合に使用します。
- **MIDI THRU(スルー) 端子**
MIDI IN-A 端子から受信した情報をそのまま出力する端子です。MU2000 本体の情報は一切付加されません。外部 MIDI 機器から受けた情報を、さらに別の機器に送りたい場合に使用します。

② HOST SELECT(ホストセレクト) スイッチ

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

スイッチの切り替えは、MU2000 本体の電源を切った状態で行ってください。

③ TO HOST(トゥー ホスト) 端子

MU2000 とコンピューターとを接続するための端子です。接続にはコンピューターの種類にあつたシリアルケーブルをご使用ください。(P30)

④ DC IN(ディーシーイン) 端子

付属の電源アダプター PA-6 を接続する端子です。



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

⑤ OUTPUT(アウトプット) 端子 L、R

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

⑥ INPUT(インプット) 端子 L、R

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

⑦ USB 端子

USB ケーブルでコンピューターや USB ハブと接続するための端子です。

⑧ DIGITAL OUTPUT(デジタルアウトプット) 端子

MU2000 の音声信号をデジタルで出力し、MD などに録音することができます。(INPUT 端子から入力された音は、DIGITAL OUTPUT 端子から出力されません。)

⑨ 電源コードフック

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

⑩ プラグインシステム拡張スロット

プラグインボードを接続するためのスロットです。フタが銀色のネジで固定されています。プラグインボードを接続する場合は、フタを外して作業を行ないます。(P173)

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

第 1 章

MU2000 を使ってみよう

音を出す準備と、MU2000 の代表的な使い方について説明します。

はじめにお読みください。

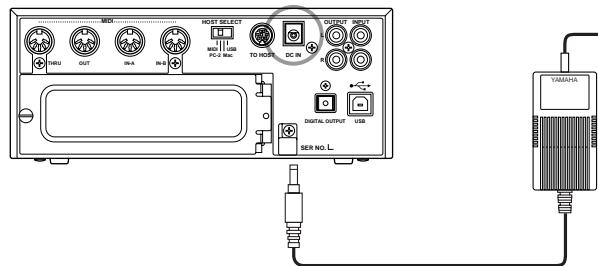
1. 音を出す準備	22
(1) 電源について	22
電源の準備	22
電源を入れる / 切る	22
(2) オーディオ機器と接続する	23
ヘッドフォンで音を聞くには	23
スピーカーから音を出すには	24
CD プレーヤーと本体の音とをミックスするには	24
A/D INPUT 端子を使う	25
MU2000 の音を MD に録音する	25
(3) デモソングを再生する	26
MU2000 内蔵デモソング	26
(4) SMF (スタンダード MIDI ファイル) を再生する	27
MU SEQ プレーヤーにて再生可能なファイルについて	27
2. コンピューター・ミュージックの音源として使う	29
(1) コンピューターと接続する	29
USB 端子を使って接続する	29
TO HOST 端子を使って接続する	30
MIDI 端子を使って接続する	31
(2) 曲を再生する	32
(3) MU2000 を操作する	32
音色 (ボイス) を変えてみる (パンクナンバー、プログラムナンバー)	32
音を聴いてみる (オーディション機能)	34
音量を変えてみる (ボリューム)	35
音の定位を変えてみる (パン)	35
残響 (リバーブ) の深さを変えてみる (リバーブセンド)	36
音程を変えてみる (ノートシフト)	36
全パートの残響 (リバーブ) の深さを調節する (リバーブリターン)	36
特定のパートにディストーションをかける (インサーションエフェクト)	37
曲のジャンルに合わせて音を補正する (マルチ EQ)	38
(4) サンプリングした音色を MU2000 で鳴らす	38
サンプルを MU2000 のノーマルボイスとして鳴らす方法	38
サンプルを MU2000 のドラムボイスとして鳴らす方法	40
(5) MIDI を使って MU2000 の設定を変更する	42
MIDI を使って音色 (ボイス) を切り替える	42
MIDI を使って音量 (ボリューム) を切り替える	42
(6) MU2000 に別の MIDI 音源を接続する	43
HOST SELECT スイッチが USB、PC-2、Mac の場合	43
HOST SELECT スイッチが MIDI の場合	43
3. キーボードの拡張音源として使う	44
(1) キーボードと接続する	44
(2) パフォーマンス (音色) を使ってみる	44
サウンドモジュールモードを PFM (パフォーマンス) に切り替える	44
いろいろなパフォーマンス (音色) を聞いてみる	45

1. 音を出す準備

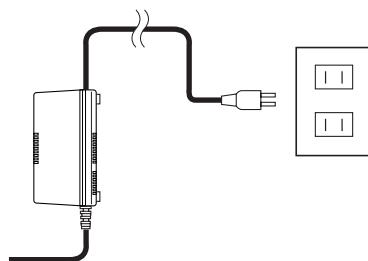
(1) 電源について

電源の準備

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

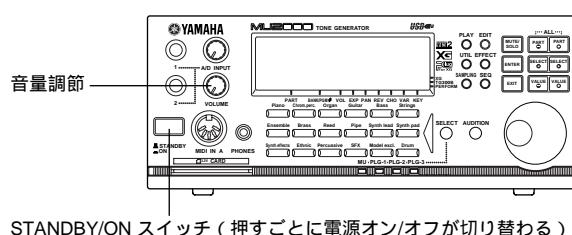


- 2.** 電源アダプターをコンセントにつないでください。



電源を入れる / 切る

- 1.** MU2000と周辺機器が正しく接続されていることを確認してください。また、オーディオ機器のボリュームを下げてください。(オーディオ機器との接続については23ページを、コンピューターやキーボードとの接続については、使い方に応じて31、44ページをご覧ください。)
- 2.** コンピューター MU2000 MIDIキーボードの順に電源を入れてください。



MU2000の電源を入れてから起動するまでに、少々時間がかかります。

- 3.** オーディオ機器の電源を入れ、MU2000 のボリュームとオーディオ機器のボリュームを最適な位置に調節してください。



音量を調節するには、デモソング (P26) を再生しながら行なうと便利です。

- 4.** MU2000の電源を切るときは、オーディオ機器の電源を切るかボリュームを下げてから切ります。

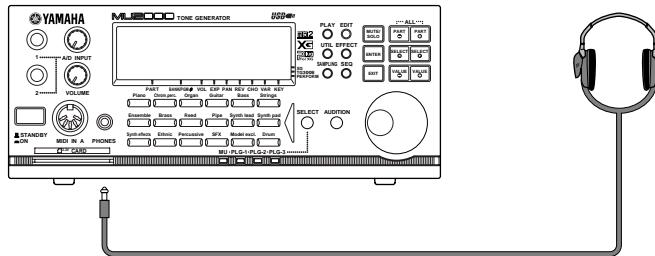


- 電源を切ると、MU2000 本体のメモリーにあるサンプルデータやシーケンスデータは消えてしまいます。大切なデータは、メモリーカードに保存してください。(P116、155)
- MU2000 はシステムセットアップやマルチモード、パフォーマンスマードのデータを保存するためにバックアップバッテリーを内蔵しています。バックアップバッテリーが少なくなってくると「Battery Low!」と表示され、さらにバッテリーの寿命がくると内部データは消えてしまいます。このような場合は、大切なデータをダンプアウト操作 (P127) でコンピューターやMIDI データファイル MDF3 に保存した上で、お買い上げの楽器店、または巻末に記載のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバッテリーの交換をお申し付けください。

(2) オーディオ機器と接続する

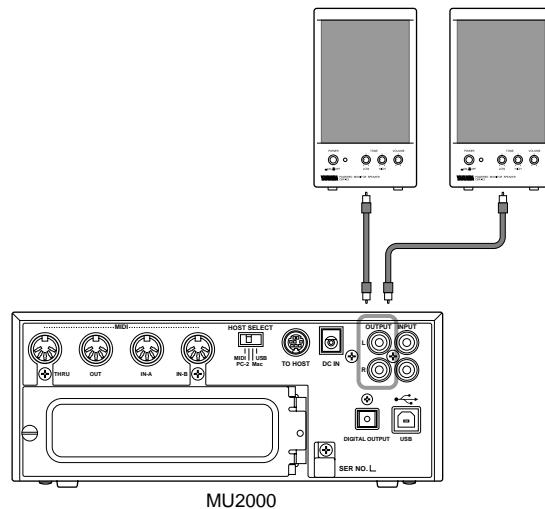
ヘッドフォンで音を聞くには

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



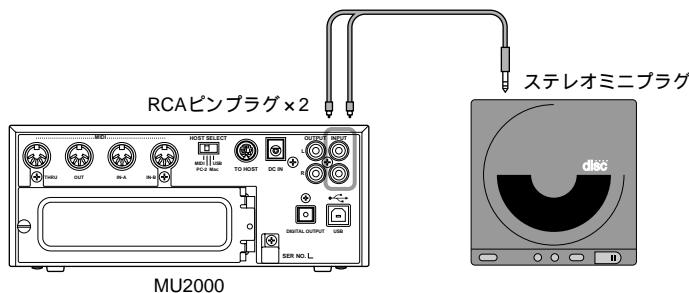
スピーカーから音を出すには

- リアパネルの OUTPUT 端子をアンプ内蔵スピーカーやオーディオ装置などに接続します。
- MU2000 の OUTPUT 端子は RCA ピンプラグです。接続する機器にあったケーブルをご用意ください。



CD プレーヤーと本体の音とをミックスするには

- リアパネルの INPUT 端子に CD プレーヤーを接続します。
- MU2000 の INPUT 端子は RCA ピンプラグです。接続する機器にあったケーブルをご用意ください。CD プレーヤーがステレオミニプラグの場合、ステレオミニプラグ → RCA ピンプラグ × 2 のケーブルが必要です。



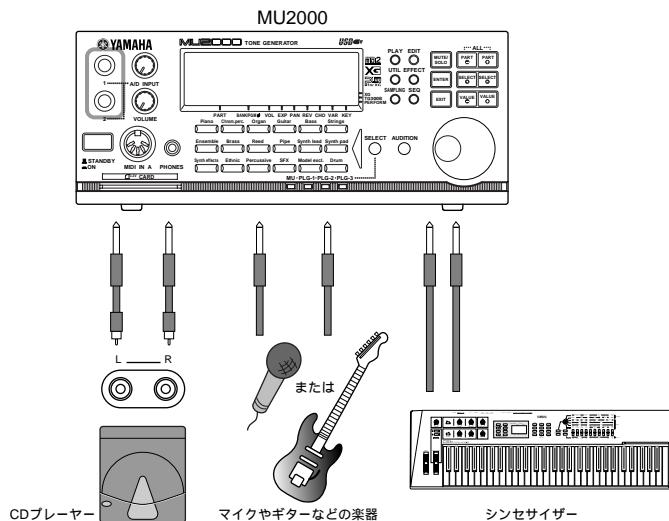
INPUT 端子に出力された音は、*DIGITAL OUTPUT* 端子からは出力されません。また、フロントパネルの *VOLUME* つまみで調整することができません。

A/D INPUT 端子を使う

- フロントパネルの A/D INPUT 端子には、マイクやギター、ベースなどの出力レベルの低い楽器から、キーボードやオーディオ機器のような出力レベルの高い装置まで、さまざまなアナログ信号を入力できます。
- この端子を通して MU2000 に入力された信号は、16 ビット A/D 変換された後、内蔵のエフェクトをはじめ、イコライザーやボリューム、パンなどのデジタルエフェクト処理を受け、MU2000 本体の音とミックスされてリアパネルの OUTPUT 端子、DIGITAL OUTPUT 端子およびヘッドフォン端子から出力されます。
- サンプリングをする際もこの端子を使用します。
- 接続には、モノラル標準プラグを使用します。

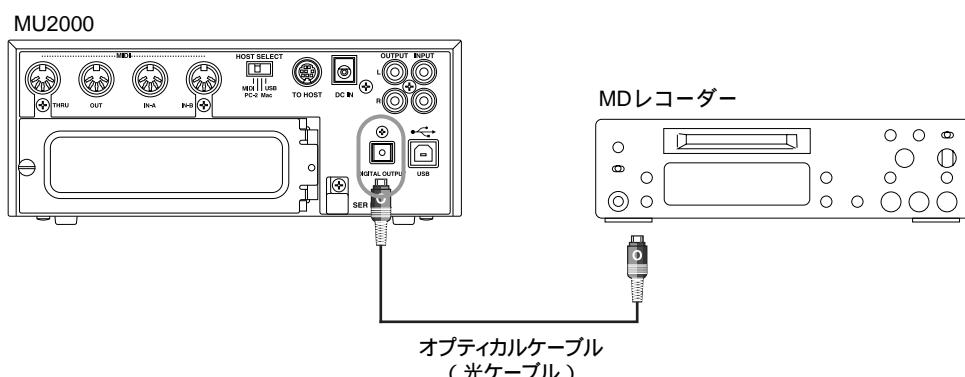


- 入力ソースの設定 (P75) を誤ると、耳を痛めたりオーディオ機器が破損したりします。十分にご注意ください。
- A/D INPUT 端子にプラグを接続するときは、必ず A/D INPUT VOLUME つまみを最小に絞ってから行なってください。



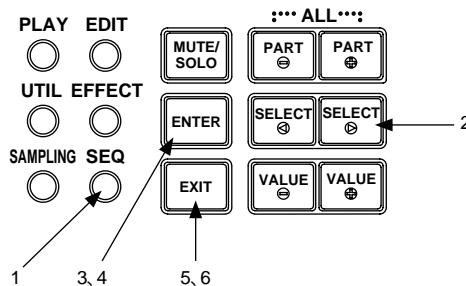
MU2000 の音を MD に録音する

- リアパネルの DIGITAL OUTPUT 端子に MD レコーダーを接続します。
 - MU2000 の DIGITAL OUTPUT 端子は光アウト端子です。接続する機器にあったケーブルをご用意ください。
- ポータブル MD レコーダーをお使いの場合は、光ミニプラグ 光デジタルプラグのケーブルが必要です。



(3) デモソングを再生する

MU2000 はさまざまな機能を十分に活かしたデモソングを内蔵しています。このデモソングを聞いてみましょう。



1. [SEQ] ボタンを押して、SEQ モードに入ります。



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



デモソングを再生する際、A/D INPUT 端子は機能しません。



デモソングを再生すると、システムセットアップとマルチパートエディットなどの設定は初期化されてしまいます。大切な設定はダンプアウトの操作(P127)でコンピューターや MIDI データファイル MDF3 に保存してください。また、ウェーブメモリー内のサンプリングボイスや波形データも初期化されてしまいますので、メモリーカードに保存してください。

MU2000 内蔵デモソング

「Is it really Love?light mix」

制作 Takashi Morio

MU2000、これぞ究極の音楽制作マシン！今回は WaveRAM 装備でなんと！MU2000 が歌っている！！さらに発音数、エフェクト、オプティカルアウト・・・すべてにおいて満足のいくスペック。トラックをぜいたくに使う事でコーラス、ディレイ等の効果も作れたり、MU2000 を使って曲作りを始めた君はもう眠れない・・・・

「The Music Factory」

制作（株）アイデックス 氏家克典

新規音色がすばらしい。特に今回フィーチャーしたシンフォニー系プラス、スィートトランペット、クワイアは MU128 の時に拡張されたストリングスと同様、極上の音色です。

他にも新しいドラムキットも抜けがよく、これらの新規音色にインスピライアされて日々に熱中して制作しました。

エフェクトも V.DISTORTION、DUAL ROTOR などゴキゲンです、さらに 8 系統も同時に使えるのでかなり凝った音作りをしています。

いやーホント、MU は無敵の音源になってしましましたね。まさに、音楽工房（MUSIC FACTORY）なのです。

「Invitation」

Composed, Arranged & Programmed by Takeshi Fuse

イントロダクションは、ロングトーンにおける豊かな表現力を活かした深みのあるプラスアンサンブルになっています。続くビッグバンドジャズでは、複数の音色を組み合わせることによりメリハリのある厚いプラスサウンドを表現しています。さらに新搭載のエフェクト「V DISTORTION」や「DUAL ROTOR」を使用し、E. ギターと E. オルガンがパワフルでドライブ感あふれるソロを展開します。新音色、新機能の魅力をたっぷりとお楽しみください。

(4) SMF（スタンダード MIDI ファイル）を再生する

MU2000 は、本体のみで SMF を再生することができます。（MU SEQ プレーヤー機能）

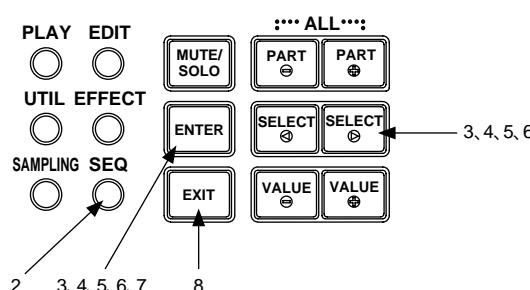
MU SEQ プレーヤーにて再生可能なファイルについて

MU SEQ プレーヤーで再生可能なファイルは、以下の通りです。

- (1) スタンダード MIDI ファイルフォーマット 0
- (2) 以下の方法で作成された MU SEQ プレーヤーファイル（スタンダード MIDI ファイルフォーマット 1）
 - ・ MU2000 の SEQ モードの Rec(P153) にて録音しセーブしたスタンダード MIDI ファイル
 - ・ XGworks にて MU SEQ プレーヤーファイルとしてセーブしたスタンダード MIDI ファイル



MU2000 は、メモリーカードに入っている SMF を直接再生しません。いったんシーケンスメモリーにロードしておく必要があります。



- 1.** 再生したい SMF が入ったメモリーカードを、MU2000 の CARD 挿入口に挿し込みます。



SMF をメモリーカードに書き込むには、付属のカードファイル（「XGears for MU1000/2000 セットアップガイド」を参照）を使用します。

また、市販のスマートメディアドライブを使って SMF をメモリーカードに書き込む方法もあります。

- 2.** [SEQ] ボタンを押して、SEQ モードに入ります。



- 3.** [SELECT●] ボタンを押して「SONG」にカーソルを移動し、[ENTER] ボタンを押します。

SONG の画面を表示します。



- 4.** [SELECT●/○] ボタンで「Load」にカーソルを移動し、[ENTER] を押します。

メモリーカードのディレクトリー選択画面を表示します。

- 5.** ロードしたいファイルを選択し、[ENTER] ボタンを押します。

ロードが開始します。



メモリーカード内の移動方法

- [SELECT●/○] ボタンで同じ階層のディレクトリーを選択します。[ENTER] ボタンでその下の階層に入ります。
- <D> はディレクトリーを表します。
- <Up> が表示されている状態で [ENTER] ボタンを押すとひとつ上の階層に戻ります。

- 6.** ロードが終了したら自動的に SONG の画面に戻ります。[SELECT●/○] ボタンで「Play:」にカーソルを移動し、[ENTER] ボタンを押します。

SMF 再生確認画面が表示されます。



- 7.** [ENTER] ボタンを押すと再生が開始します。

- 8.** SMF の再生を中止するには [EXIT] ボタンを押します。

2. コンピューターミュージックの音源として使う

MU2000 とコンピューターを接続すると、MU2000 を最大 64 パートのコンピューターミュージック音源として使うことができます。ここでは、MU2000 をコンピューターミュージックの音源として使う方法について説明します。あらかじめ、「1. 音を出す準備」(P22) に従って音が出る状態にしてください。

(1) コンピューターと接続する

はじめに、MU2000 とコンピューターを接続しましょう。MU2000 とコンピューターの接続方法には、USB 端子、TO HOST 端子、MIDI 端子のそれぞれの端子を使って接続する 3 つの方法があります。



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

USB 端子を使って接続する

コンピューターの USB 端子と MU2000 の USB 端子を USB ケーブルで接続する方法です。

詳しい接続方法については付属の「サポートマニュアル」をご覧ください。



USB に関するご注意

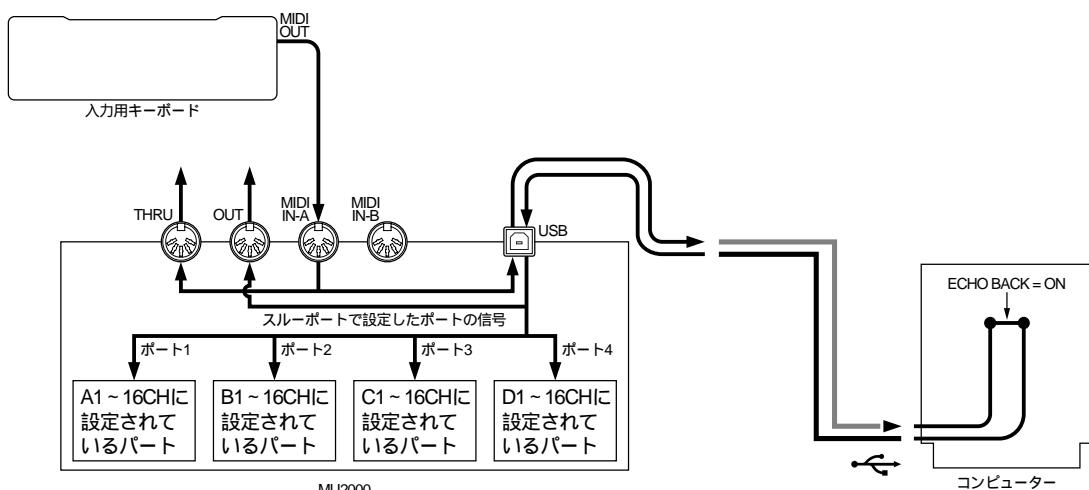
以下の状態で MU2000 の電源オン / オフまたは USB ケーブルの抜き挿しをすると、コンピューターがハングアップしたり、MU2000 の機能が停止したりする恐れがあります。

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

また、以下の行為をすると、同様にコンピューターがハングアップしたり、MU2000 の機能が停止したりする恐れがあります。

- ・頻繁な電源のオン / オフやケーブルの抜き挿し
- ・MIDI データ転送中の省電力（スリープ）モードへの移行、レジューム
- ・MU2000 が電源オンの状態でのケーブルの抜き挿し
- ・大量にデータが流れている状態での MU2000 の電源オン / オフ、コンピューターの起動、またはドライバのインストール

MIDI 情報の流れ





- **MIDI IN A** 端子で受信したデータは、音源を通らずに USB 端子からコンピューターに送られます。MIDI IN-A 端子で受信したデータで音源を鳴らすためには、コンピューターのスルー機能（エコーバック機能）をオンにしておく必要があります。スルー機能（エコーバック機能）とは、コンピューターの USB 端子から入ってきた信号を、再び USB 端子から出力する機能です。
- ポート信号に対応したソフトを使えば、MU2000 の 64 パートをすべて発音させることができます。しかも、MIDI OUT 端子に別の音源を接続した上で、スルーポートでポート 5 ~ 8 を指定すると、さらに 16 パートの演奏を加え、合計 80 パートの演奏を再生することができます。

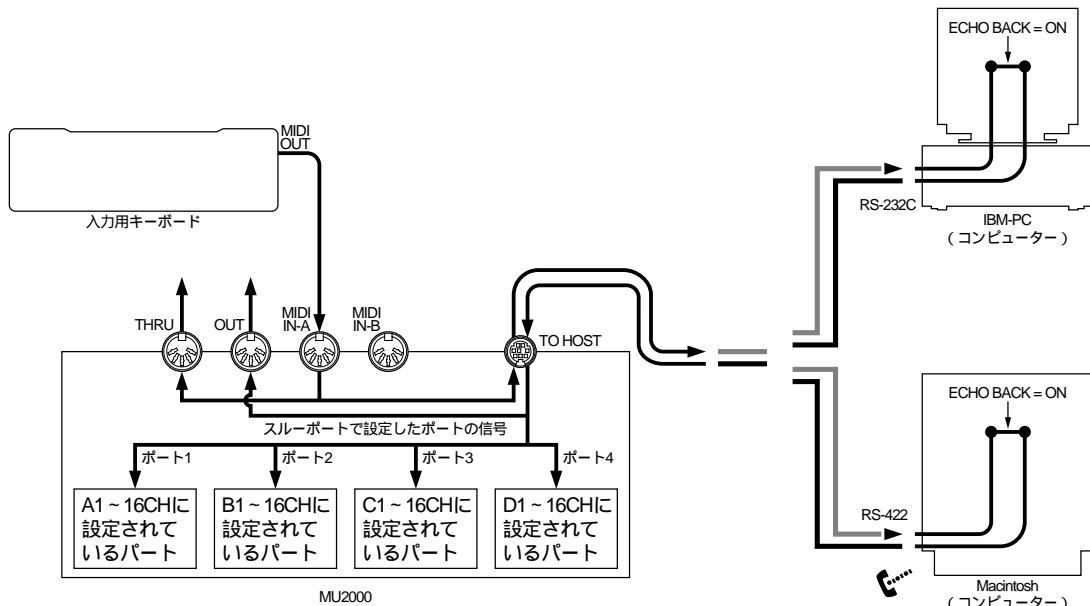
TO HOST 端子を使って接続する

MU2000 の TO HOST 端子とコンピューターのシリアル端子を、専用のケーブルで接続する方法です。詳しい接続方法については付属の「サポートマニュアル」をご覧ください。



- 接続後、電源を入れる際はコンピューター MU2000(MIDI キーボード)の順に入れてください。
- MIDI キーボードなどの外部 MIDI 機器は必ず MIDI IN-A 端子に接続してください。MU2000 は、MIDI IN-A 端子をリアとフロントの両方に装備していますが、どちらの端子を使うのかを設定する必要があります。出荷時は、リアの端子が有効になっているため、フロントの端子を使う場合は、第 3 章の「5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)」(P123) を参照して、切り替えを行なってください。
- Macintosh シリーズをお使いの場合は、アプリケーションソフト側で MIDI インターフェースのクロックを必ず 1MHz に設定してください。

MIDI 情報の流れ



- MIDI IN-A 端子で受信したデータは、音源を通らずに TO HOST 端子からコンピューターに送られます。MIDI IN-A 端子で受信したデータで音源を鳴らすためには、コンピューターのスルー機能（エコーバック機能）をオンにしておく必要があります。スルー機能（エコーバック機能）とは、コンピューターのシリアル端子から入ってきた信号を、再びシリアル端子から出力する機能です。
- ポート信号に対応したソフトを使えば、MU2000 の 64 パートをすべて発音させることができます。しかも、MIDI OUT 端子に別の音源を接続した上で、スルーポートでポート 5 ~ 8 を指定すると、さらに 16 パートの演奏を加え、合計 80 パートの演奏を再生することができます。

MIDI 端子を使って接続する

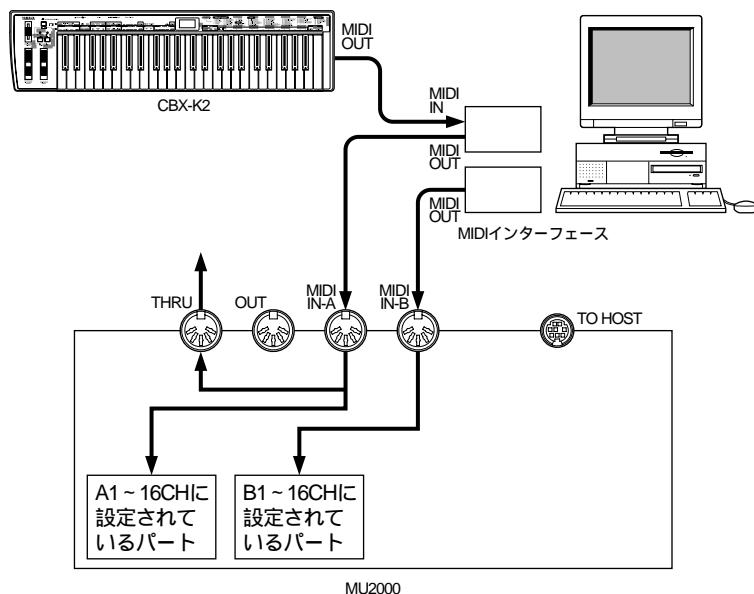
コンピューターに MIDI インターフェースを取り付けて、MU2000 の MIDI 端子と MIDI インターフェースとを接続する方法です。お手持ちのコンピューターに対応した MIDI インターフェースが別途必要になります。

詳しい接続方法については付属の「サポートマニュアル」をご覧ください。



MU2000 は、MIDI IN-A 端子をリアとフロントの両方に装備していますが、どちらの端子を使うのかを設定する必要があります。出荷時は、リアの端子が有効になっているため、フロントの端子を使う場合は、第3章の「5. その他の設定と操作（ユーティリティモード）」(P123) を参照して、切り替えを行なってください。

MIDI 情報の流れ



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

(2) 曲を再生する

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

次に、CD-ROM 中の任意のデモソングデータを読み込み、再生します。(CD-ROM に入っているデモソングデータについては、セットアップガイドを参照してください。)



- 音が鳴らない場合は、オーディオ機器との接続や本体とオーディオ機器の音量などを確認してください。また、ディスプレイのペロシティ表示が動かない場合は、コンピューターと MU2000 の接続やHOST SELECT スイッチの設定、XGworks (lite) のドライバーの設定などを確認してください。
- サウンドモジュールモード (P50) が PFM (パフォーマンス) のときは正しく再生されません。他のモードに切り替えてから再生してください。

曲を再生すると、MU2000 のディスプレイがさまざまに変化します。これは、曲の中に音源をセットアップするためのデータが入力されていて、そのデータを MU2000 が受信して設定を変更していることを示しています。このように、ある曲に必要な音源の設定を、MIDI データとして挿入する方法が一般的に取られています。この MIDI データはセットアップデータと呼ばれています。セットアップデータには、XG システムオン (音源を初期化するデータ) やパートごとの音色や音量、エフェクトの深さを設定するデータなどが含まれています。

(3) MU2000 を操作する

曲を再生しながら、MU2000 を操作してみましょう。曲が終わったら、もう一度はじめから再生しましょう。そのとき、セットアップ小節を再生すると設定が初期化されてしまうので、セットアップ小節のあとから再生するようにしましょう。

音色 (ボイス) を変えてみる (パンクナンバー、プログラムナンバー)

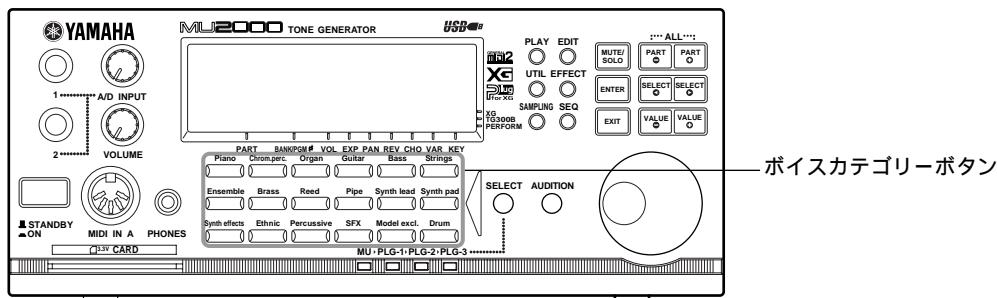
パートごとにボイス (音色) を切り替えてみましょう。

- [PART \ominus/\oplus] を押して、パートを指定します。

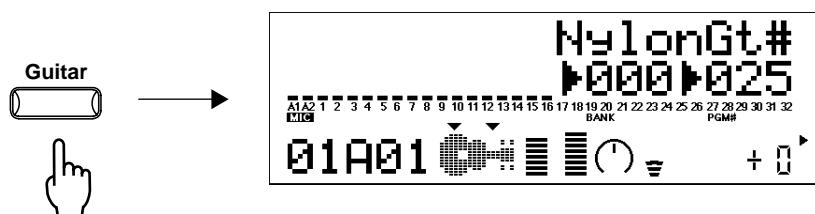


2. ボイスカテゴリーボタンから、選択したいボイス(音色)のカテゴリーを押します。

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



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



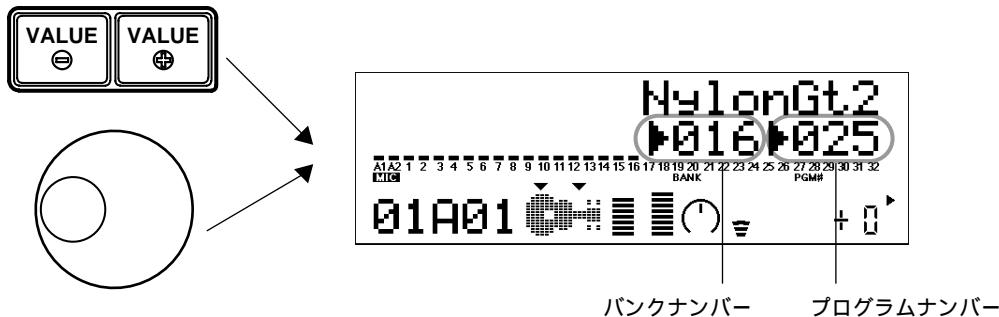
Piano	アコースティックピアノやエレピなど、ピアノの音色
Chrom.perc.	マリンバやビブラフォンなど、音階付きのパーカッションの音色
Organ	ロックオルガン、パイプオルガン、アコーディオンなど、オルガンの音色
Guitar	アコースティックギター、ディストーションギターなど、ギターの音色
Bass	フレットレスベースやウッドベースなど、ベースの音色
Strings	バイオリンやチェロなどの弦楽器とハープ、ティンパニなどの音色
Ensemble	ストリングスアンサンブルの音色
Brass	トランペットやトロンボーンなどの金管楽器とプラスアンサンブルの音色
Reed	サックスやクラ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



- サンプリングボイスを [SELECT] ボタンで選んだ場合、Model excl. は使用できません。
- プラグインボードを [SELECT] ボタンで選んだ場合、Model excl. のカテゴリーは、XG に含まれないそのボード固有のボイスのカテゴリーになります。

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

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



同様の手順で、他のパートの音色も変更してみましょう。



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

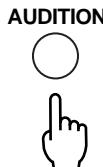
この 2 種類のボイスマップは音色の並びや音色数などはまったく同じなのですが、一部の音色について音の性格が大きく変わっているため、同じ曲を再生してもバランスやイメージが変わってしまう場合があります。

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

マップの切り替え方については、第 3 章の「5. その他の設定と操作(ユーティリティモード)」(P126) を参照してください。

音を聴いてみる(オーディション機能)

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



このとき発音するノートナンバーは、ユーティリティモードの AudiVcNote(パートモードがノーマルモードの時)または AudiDrNote(パートモードがドラムモードの時)で設定します。ベロシティは AudiVlcty で設定します。(P123 ~ 124)

また、MU2000 の状態によって、機能が以下のように変わります。

- サウンドモジュールモードが XG/TG300B のとき
 - ・ 基本的に、現在選択されているパートの音色を発音します。
 - ・ エフェクトモードのバリエーション(VarConnect=INS) またはインサーション 1 ~ 4 のエディット画面では、VarPart および InsPart に割り当てられている音色を発音します。
 - ・ ドラムセットアップエディット画面では、現在選択されているインストを発音します。
- サウンドモジュールモードが PFM のとき
 - ・ 基本的に、PFM Rcv Ch (P123) で設定されているチャンネルにノートオン信号を送信します。

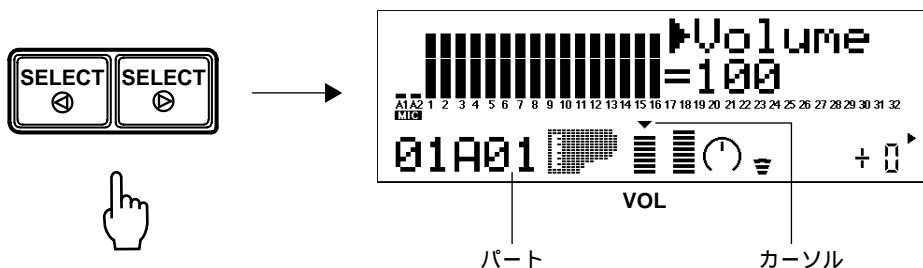


- SEQ モードなど、オーディション機能が使用できない場合があります。
- サンプリングモードでは、現在エディットしているサンプルデータが発音します。
- 外部 MIDI 機器によるプラグインボード音色の発音中に [AUDITION] を押すと、プラグインボード音色の発音が止まります。
- また、オーディション機能によるプラグインボード音色の発音中は、MIDI キーボードなど外部 MIDI 機器でのコントロールはできません。

音量を変えてみる（ボリューム）

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

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

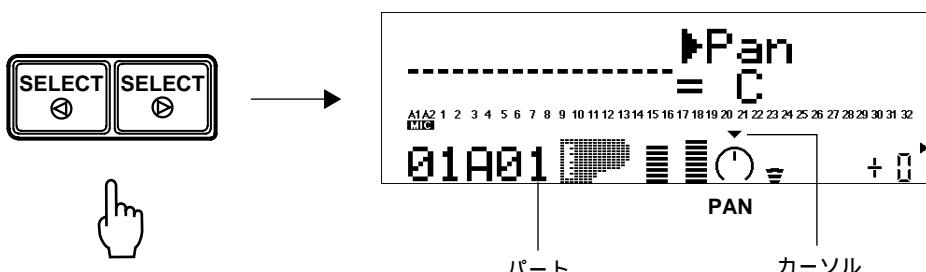


音の定位を変えてみる（パン）

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

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

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



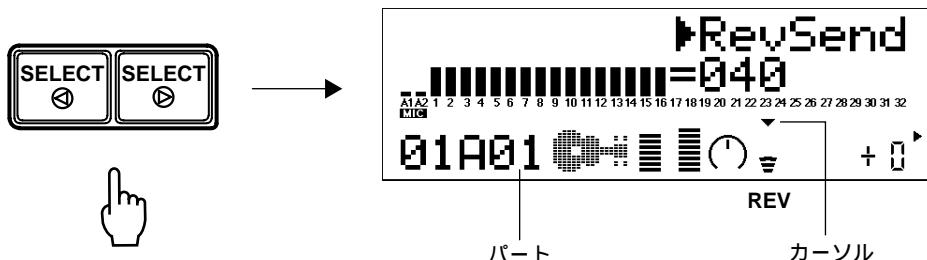
リバーブやコーラスが深くかかるように設定しているパートでは、パンを変更しても効果が確認しにくくなります。その場合は、次に説明するリバーブセンドやコーラスセンドを 0 に設定してください。

残響(リバーブ)の深さを変えてみる(リバーブセンド)

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

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

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

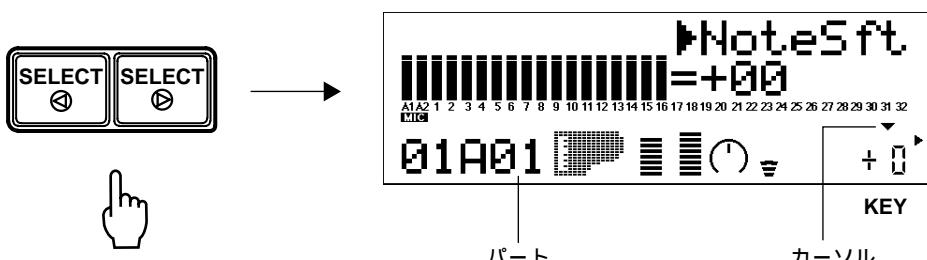


音の広がり(コーラス)を変える場合は、同様にコーラスセンドを調節します。

音程を変えてみる(ノートシフト)

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

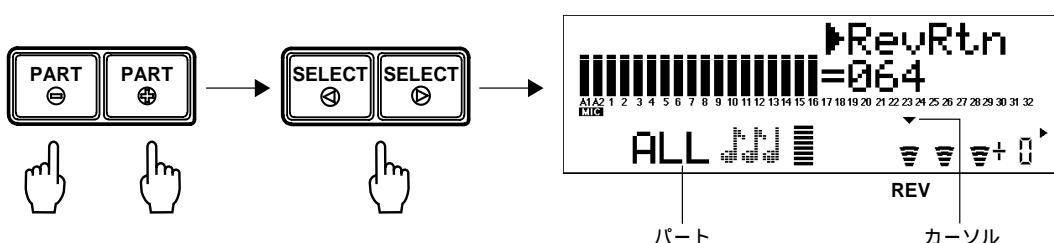
[SELECT ()/ ()] を押してカーソルを KEY に移動し、[PART ()/ ()] で設定するパートを選択してから、[VALUE ()/ (+)] またはダイアルでノートシフトを設定します。



全パートの残響(リバーブ)の深さを調節する(リバーブリターン)

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

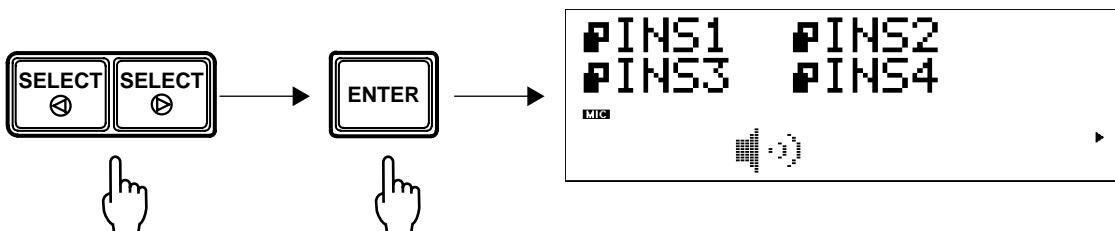
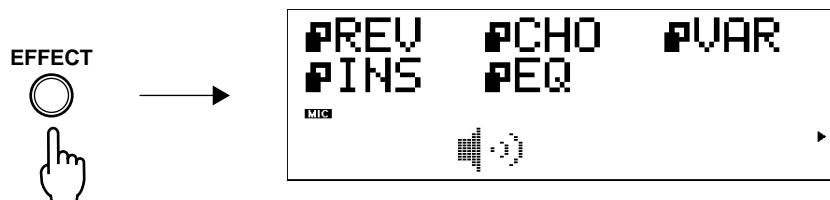
[PART ()] ボタンと [PART ()] ボタンを同時に押してマルチオールパートコントロール(全パートに共通の設定を行なう状態)に入り、[SELECT ()/ ()] を押してカーソルを REV に移動してから、[VALUE ()/ (+)] またはダイアルでリバーブリターンを設定します。



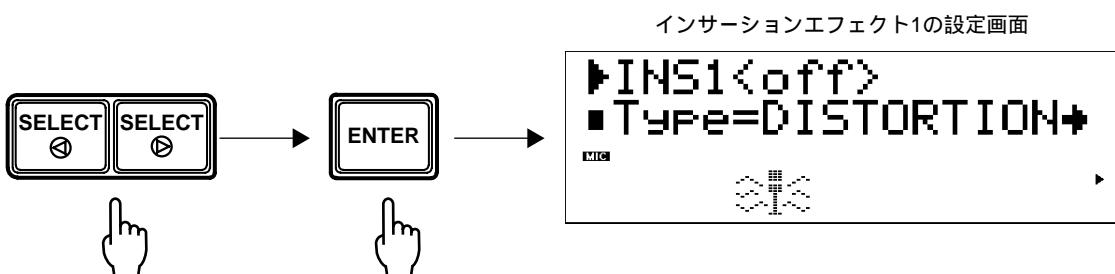
特定のパートにディストーションをかける（インサーションエフェクト）

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

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

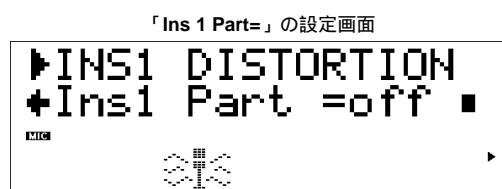


[SELECT◀/▶] を押してカーソルを「INS1」に移動してから [ENTER] ボタンを押してインサーションエフェクト1の設定画面を表示します。



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

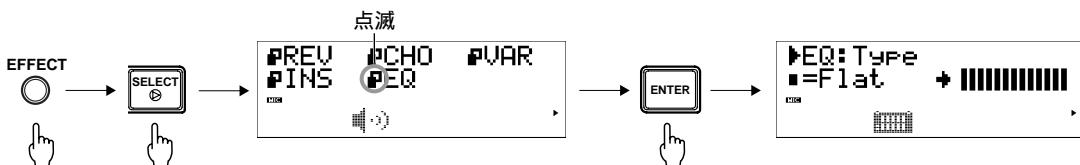
続いて [SELECT◀/▶] を押して「Ins1 Part=」を表示し、[VALUE◀/+]/ダイアルでディストーションをかけたいパートの番号を設定します。



曲のジャンルに合わせて音を補正する（マルチ EQ）

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

[EFFECT] ボタンを押して EQ を選択し、マルチ EQ の設定状態に入つてから、[SELECT●/○] を何度か押して「EQ TYPE」の画面を表示し、[VALUE●/+] またはダイアルで EQ のタイプを選択します。



マルチ EQ には 5 つの EQ タイプがプリセットされています。

Flat(フラット) EQ が機能していない状態です。

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

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

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

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

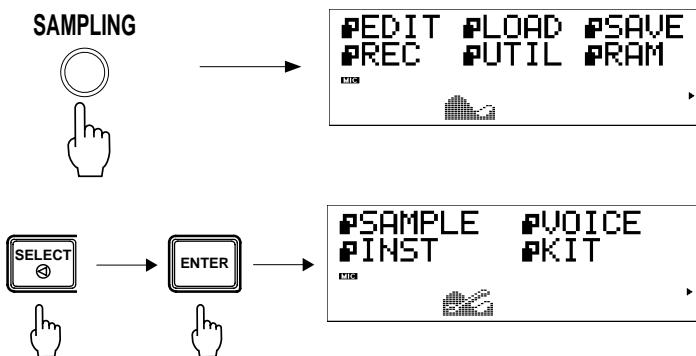
(4) サンプリングした音色を MU2000 で鳴らす

サンプルを MU2000 で鳴らすためには、MU2000 本体のウェーブメモリーにサンプルが入っていないければいけません。初めに、サンプルレコード（P118）を使ってサンプルを録音し、ウェーブメモリーに保存しておきましょう。

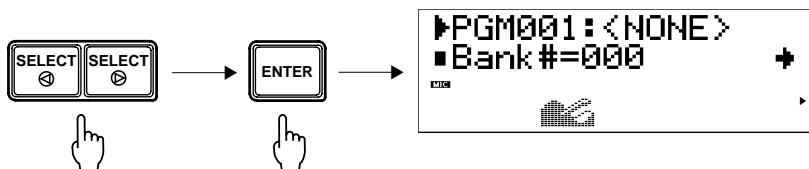
サンプルを MU2000 のノーマルボイスとして鳴らす方法

MU2000 本体のウェーブメモリーに入っているサンプルを、他の XG 音色などと同じようにノーマルボイスとして鳴らしたい場合は、まずサンプルをボイスに割り当てる必要があります。

1. [SAMPLING] ボタンを押してサンプリングモードのメニュー画面を出し、[SELECT●/○] ボタンを押してカーソルを EDIT に移動してから [ENTER] を押します。



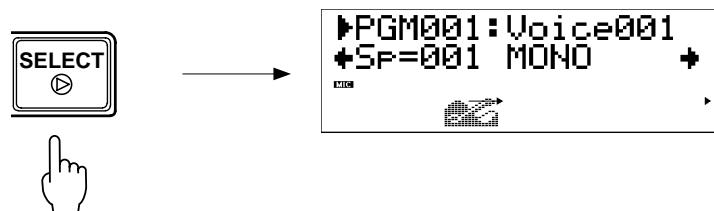
2. [SELECT○/●] ボタンを押して VOICE にカーソルを移動し、[ENTER] を押します。



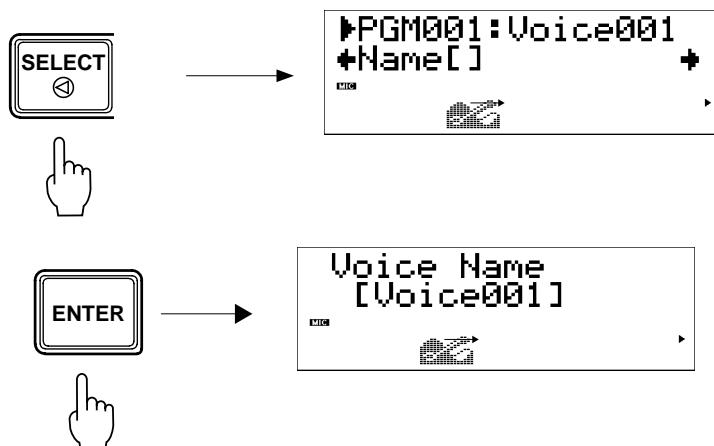
3. [SELECT○] ボタンを押してバンクナンバー(Bank#)の設定画面を表示し、そのサンプルを割り当てるバンクナンバーとプログラムナンバーを設定します。

バンクナンバーは [VALUE●/+/-] ボタンまたはダイアルで、プログラムナンバーは [PART●/+/-] ボタンで設定します。

4. 次に、[SELECT●] ボタンを 2 回押してサンプル(Sp) の選択画面を表示し、割り当てるサンプルを [VALUE●/+/-] ボタンまたはダイアルで選択します。



5. [SELECT○] ボタンを 1 回押してボイス名(Name[]) の画面を表示し、[ENTER] ボタンを押して入力画面に入ります。



6. ここでボイス名を入力します。

7. [EXIT] ボタンを押すとひとつの画面に戻ります。

[PLAY] ボタンを押すとマルチプレイモードに戻ります。

8. [SAMPLING] ボタンが 2 回点滅するまで [SELECT] ボタンを何回か押すと、サンプルを割り当てるボイスが選択できる画面になります。バンクナンバーとプログラムナンバーを設定して、作成したボイスを選択してみてください。

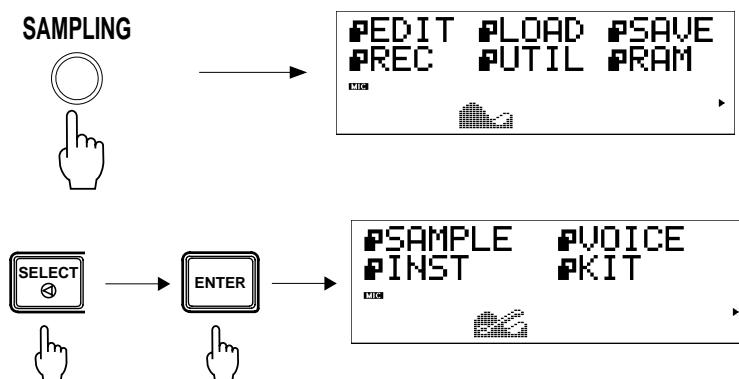


LCD の上段に「PGMxxx:」と表示されている時は、いつでもプログラムナンバーを選択できます。

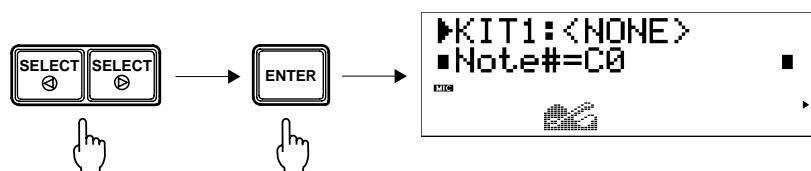
サンプルを MU2000 のドラムボイスとして鳴らす方法

MU2000 本体のウェーブメモリーに入っているサンプルを、他の XG 音色などと同じようにドラムボイスとして鳴らしたい場合は、そのサンプルを割り当てたドラムボイス(インスト)を作る必要があります。

1. [SAMPLING]ボタンを押してサンプリングモードのメニュー画面を出し、[SELECT●]ボタンを押してカーソルを EDIT に移動してから [ENTER] を押します。



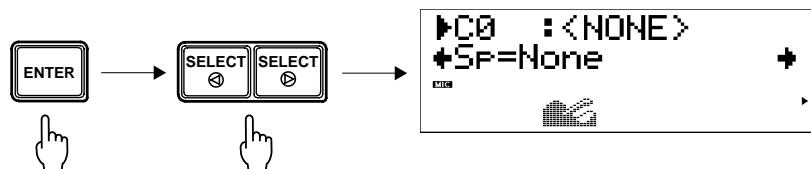
2. [SELECT●/○] ボタンを押して INST にカーソルを移動し、[ENTER] を押します。



3. ここで、サンプルを割り当てるキットナンバーとノートナンバーを設定します。

キットナンバーは [PART●/+/-] ボタンで、ノートナンバーは [VALUE●/+/-] ボタンまたはダイアルで設定します。

4. [ENTER] ボタンを押してから [SELECT●/○] ボタンを押してサンプル(Sp)の選択画面を表示します。

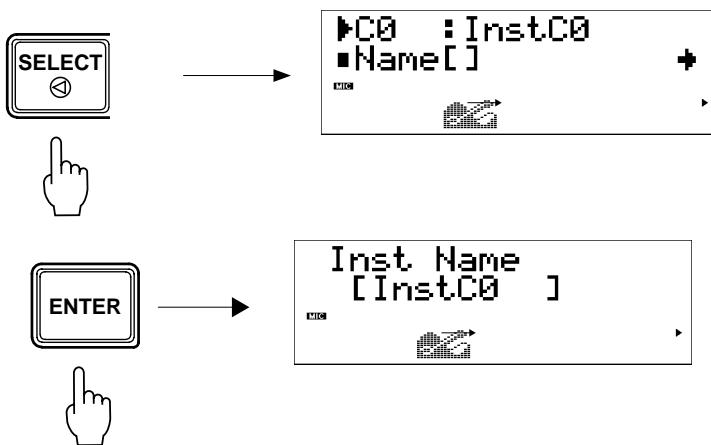


5. 割り当てるサンプルを [VALUE●/+/-] ボタンまたはダイアルで選択します。



- ここでサンプルをノートナンバーに割り当てるこによって初めてインストおよびキットが作られます。
- この画面では、別のノートナンバーを選択することもできます。

- 6.** [SELECT] ボタンを 1 回押してインスト名(Name[])の画面を表示し、[ENTER] ボタンを押して入力画面に入ります。



- 7.** ここでインスト名を入力します。

- 8.** [EXIT] ボタンを押すとひとつ前の画面に戻ります。

[PLAY] ボタンを押してマルチプレイモードに戻ります。

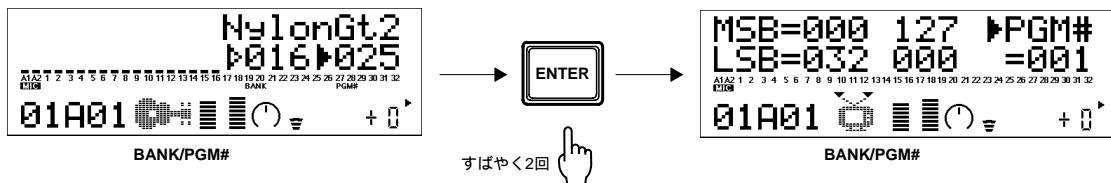
- 9.** [SAMPLING] ボタンが 2 回点滅するまで [SELECT] ボタンを何回か押すと、サンプルを割り当てたボイスが選択できる画面になります。カテゴリースイッチの [Drum] を押してドラムパートを選択し、プログラムナンバーを設定して、作成したインストを割り当てたキットを選択してみてください。

(5) MIDIを使ってMU2000の設定を変更する

コンピューター上のシーケンスソフトから MU2000 の設定を変更するには、そのための MIDI データをシーケンスソフトに挿入する必要があります。ここでは、MU2000 の「ショード機能」(MIDI 情報を表示する機能)を紹介して、シーケンスソフトから MU2000 をコントロールする方法を説明します。

MIDIを使って音色(ボイス)を切り替える

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



上記の図では、次の MIDI データが表示されています。

コントロールチェンジ# 000 127

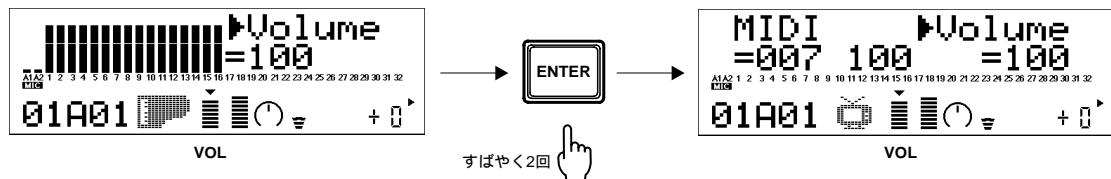
コントロールチェンジ# 032 000

プログラムナンバー 001

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

MIDIを使って音量(ボリューム)を切り替える

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



次のデータを挿入すればよいことがわかりました。

コントロールチェンジ 007 100

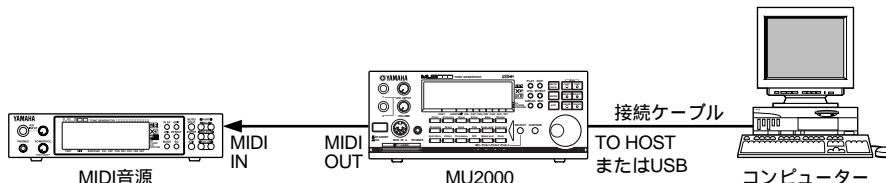
パンやリバーブセンドなどについても上記と同じ方法で MIDI データを確認することができます。

(6) MU2000 に別の MIDI 音源を接続する

ここでは、MU2000 の MIDI OUT 端子や MIDI THRU 端子に別の MIDI 音源を接続して鳴らす方法を説明します。必要に応じてお読みください。

HOST SELECT スイッチが USB、PC-2、Mac の場合

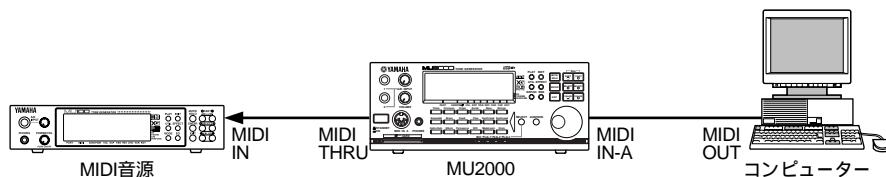
MIDI 音源の MIDI IN 端子と MU2000 の MIDI OUT 端子を接続します。



- 「TO HOST 端子を使って接続する」や、「USB 端子を使って接続する」で示したように、コンピューターから送られてきたデータは TO HOST/USB 端子から入って MIDI OUT 端子から出力されます。
- TO HOST/USB 端子から送られてきたすべてのデータが MIDI OUT 端子から出力されるわけではなく、スルーポート (P125) で設定したポートの信号だけが出力されます。
- スルーポートの設定によって、MIDI 音源に再生させるパートを選択することができます。たとえば、ポート 1 ~ 4 を指定するとそれぞれ A01 ~ 16 チャンネル、B01 ~ 16 チャンネル、C01 ~ 16 チャンネル、D01 ~ 16 チャンネルと同じ演奏が再生され、ポート 5 ~ 8 を指定すると MU2000 で発音していないパートを再生できます。

HOST SELECT スイッチが MIDI の場合

MIDI 音源の MIDI IN 端子と MU2000 の MIDI THRU 端子を接続します。



- 「MIDI 端子を使って接続する」の図 (P31) で示したように、MIDI IN-A 端子から入力されたデータは MIDI THRU 端子から出力されます。
- MIDI IN-B 端子から入力されたデータは MIDI THRU 端子からは出力されません。

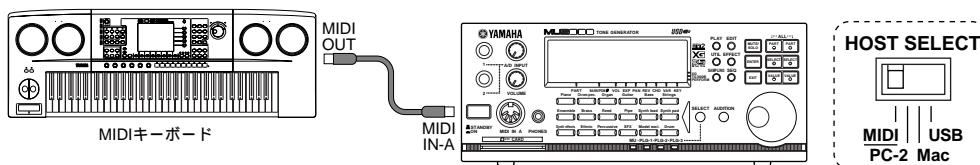
3. キーボードの拡張音源として使う

MU2000 とシンセサイザーなどのキーボードを接続すると、MU2000 をキーボードの拡張音源として使うことができます。MU2000 をキーボードの拡張音源として使う方法について説明します。

(1) キーボードと接続する

MU2000 の MIDI IN-A 端子と MIDI キーボードの MIDI OUT 端子を接続する方法です。

1. すべての機器の電源を切り、オーディオ機器と接続します。(P23)
2. MU2000 のリアパネルの HOST SELECT スイッチを「MIDI」に設定します。
3. MIDIケーブルを使って、MU2000のMIDI IN-A端子とキーボードのMIDI OUT端子を図のように接続します。



- MU2000 をキーボードの拡張音源として使う場合、キーボードは MU2000 の MIDI IN-A 端子に接続してください。
- MU2000 は、MIDI IN A 端子をリアとフロントの両方に装備していますが、どちらの端子を使うのかを設定する必要があります。出荷時は、リアの端子が有効になっているため、フロントの端子を使う場合は、第 3 章の「5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)」(P122) を参照して、切り替えを行なってください。

4. 電源を入れます。(P22)

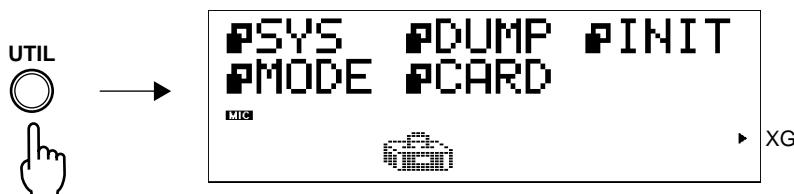
(2) パフォーマンス（音色）を使ってみる

サウンドモジュールモード (P50) を PFM(パフォーマンス) に切り替えると、MU2000 はキーボードの拡張音源（シングル音源）(P57) として機能するようになります。この状態では、最大 4 つのパートを重ねて 1 つの音色とするパフォーマンスが使えるため、キーボードの拡張音源としての性能は大幅にアップします。ただし、複数のチャンネルを再生できないため、コンピューターミュージック用の音源としては使えなくなります。

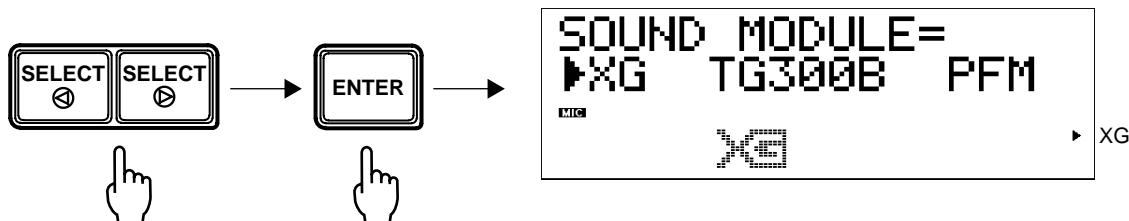
サウンドモジュールモードを PFM(パフォーマンス) に切り替える

次の手順でサウンドモジュールモードを切り替えてみましょう。

1. [UTIL] ボタンを押してユーティリティモードに入ります。



2. [SELECT○/□]を押して、「MODE」にカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押してサウンドモジュールモード画面を表示します。



3. [SELECT○]を押して「PFM」にカーソルを移動します。



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

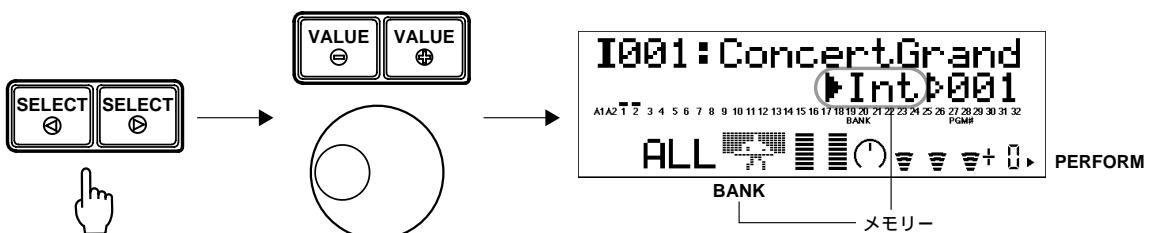


いろいろなパフォーマンス(音色)を聞いてみる

パフォーマンスを切り替えて、いろいろな音色を聞いてみましょう。

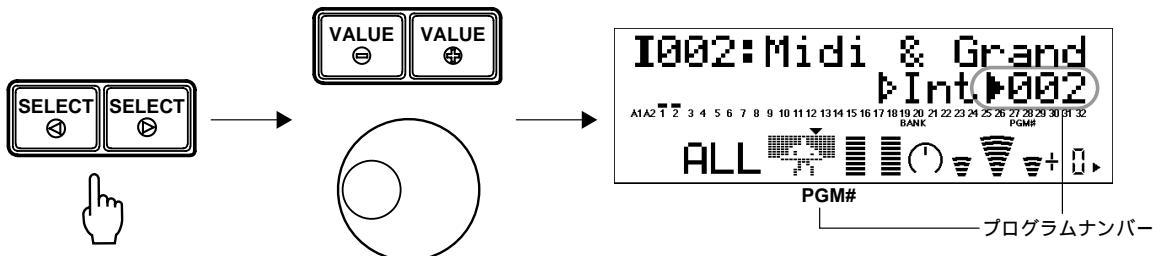
1. [SELECT○/□]を押してバンクにカーソルを移動し、[VALUE⊖/+]でメモリーを選択します。

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



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

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



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



- インターナルメモリーに他のパフォーマンスを保存するなどして、中身が書き替わってしまった場合は、初期化（ファクトリーセット）を実行するとインターナルパフォーマンスが出荷時の状態に戻ります。
このとき、インターナルメモリーに入っているパフォーマンスはすべて書き替わってしまいます。消したくないパフォーマンスがある場合は、初期化を実行する前に MIDI データファイル MDF3 などに保存してください。
- サウンドモジュールモード (P50) が XG や TG300B でも、キーボードから MU2000 の音を鳴らすことができます

第 2 章

基礎知識

1. MIDI の基礎知識	48
(1) MIDI(ミディ) とは	48
(2) MIDI チャンネル	48
(3) マルチ音源とシングル音源	49
(4) パートとレシーブチャンネル	49
2. MU2000 の全体構成を知ろう	50
(1) 音源としての性格を切り替える (サウンドモジュールモード)	50
(2) MU2000 のモード構成 (サウンドモジュールモード = XG、TG300B)	51
(3) MU2000 のモード構成 (サウンドモジュールモード = PFM)	57
(4) MU2000 機能ツリー図	61
3. ボイス (音色) の区分けと、パートの仕組み	62
(1) パートの仕組み	62
(2) ボイス (音色) とは	62
(3) ノーマルボイスとドラムボイス	62
(4) 最大同時発音数	63
(5) ボイスの管理方法	63
(6) パートモード	65
(7) ボイスの選択方法	66
4. サンプリングボイスとサンプリングキットの仕組み	70
(1) サンプルとは	70
(2) サンプルとボイス、サンプルとインストの関係	70
(3) ボイスの管理方法	70
(4) サンプリングボイス / サンプリングキットの選択方法	71
5. エフェクトの仕組み	72
(1) MU2000 の内蔵するエフェクトの種類	72
(2) システムエフェクトとインサーションエフェクト	72
(3) エフェクトの接続	73
6. A/D パートの仕組み	75
(1) A/D パートの仕組み	75
(2) A/D パートでのバンクナンバーとプログラムナンバーの働き	75
7. 基本操作	76
(1) モード / サブモードの切り替え	76
(2) パートの変更	77
(3) パラメーターの選択	78
(4) 設定項目、数値の変更	78
(5) メモリーカードについて	79

1. MIDI の基礎知識

ここでは、MIDIについての基本的な知識を説明します。はじめからすべてを理解する必要はありませんが、知っていただくと MU2000 の構造を理解しやすくなります。

(1) MIDI(ミディ)とは

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

MIDIによって、大きく3つのことが実現されます。

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

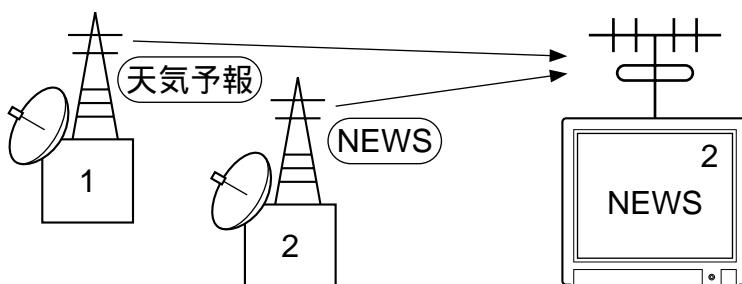
2つめは、楽器の自動演奏です。あらかじめシーケンサーやコンピューターに録音されている演奏データを、MIDIによって接続された複数の楽器に送信して、それらの楽器を自動的に演奏することができます。

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

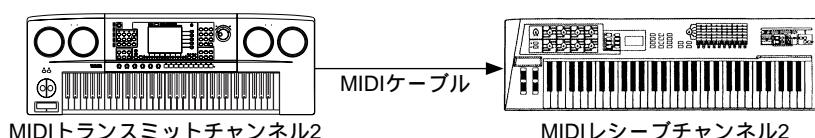
(2) MIDI チャンネル

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

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



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



(3) マルチ音源とシングル音源

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

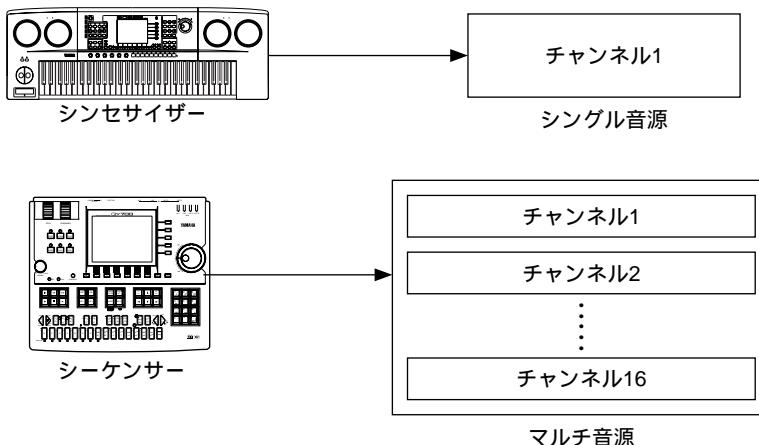
シングル音源とは、単一の MIDI レシーブチャンネルの MIDI データだけを受信して再生可能な音源のことです。このタイプの MIDI 音源は、シンセサイザーなどのキーボードの拡張音源として使用されるのが一般的です。

マルチ音源とは、複数の MIDI レシーブチャンネルを設定して数パート分の MIDI データを受信し、同時に複数パートの演奏を再生可能な音源のことです。これは、内部にシングル音源をいくつも内蔵していると考えるとわかりやすいでしょう。マルチ音源は、内部にいくつのシングル音源を内蔵しているかによって同時に再生できるパート数が決まります。MU2000 では、64 パートを同時に再生することができます。このタイプの MIDI 音源は、シーケンサーやコンピューターミュージック用の音源として使用されるのが一般的です。

MU2000 は、サウンドモジュールモードを切り替えることで、マルチ音源、シングル音源のどちらの音源としても機能します。



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



(4) パートとレシーブチャンネル

MU2000 では、内蔵する個々のシングル音源のことをパートと呼びます。パートには、それぞれ独立した MIDI レシーブチャンネルが設定できるほか、ボイス、パン、ボリュームをはじめ、さまざまなパラメーターを設定することができます。

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

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



MU2000 のパート番号については、「3. ボイス(音色)の区分けと、パートの仕組み」(P62) で説明します。

2. MU2000 の全体構成を知ろう

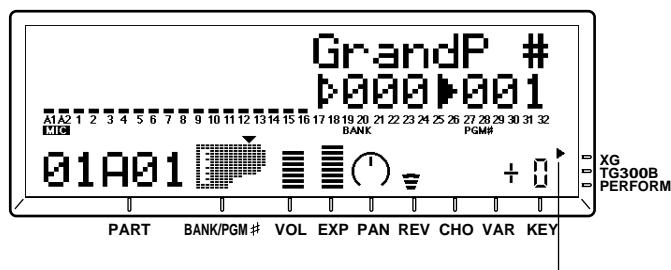
ここでは、MU2000の全体構成について説明します。はじめからすべてを理解する必要はありませんが、知つていただくとMU2000を効率的に操作することができるようになります。

(1) 音源としての性格を切り替える(サウンドモジュールモード)

MU2000にはコンピューターミュージック用の音源(マルチ音源)とキーボードの拡張音源(シングル音源)という性格の異なった音源が内蔵されていて、「サウンドモジュールモード」というパラメーターで切り替えられる仕組みになっています。サウンドモジュールモードを切り替えることによってMU2000はまったく異なる音源として機能するようになり、画面表示や機能のメニューまで切り替わってしまいます。MU2000を操作する場合には、使用目的に合わせてサウンドモジュールモードを選択することが重要です。

MU2000には、コンピューターミュージック用の音源(マルチ音源)として機能するサウンドモジュールモードが2種類(XG、TG300B)と、キーボードの拡張音源(シングル音源)として機能するサウンドモジュールモードが1種類(PERFORM)内蔵されています。

サウンドモジュールモードはユーティリティモードで切り替えます(P131)。また、ディスプレイで常に確認することができます。



このカーソルの位置で確認できます。

各サウンドモジュールモードについて

次に、各サウンドモジュールモードについて説明しましょう。

XG(エックスジー)

- このサウンドモジュールモードでは、MU2000はヤマハの提唱するXGに対応したマルチ音源として機能します。
- プラグインシステム(P168)が機能するなど、MU2000の機能を最大限に引き出すことができます。
- 使用できるパート数は最大64パート+2A/Dパートです。
- 使用できるボイスは、1203ノーマルボイス+48ドラムボイスです。
- 使用できるサンプリングボイスは、256ノーマルボイス+4ドラムキットです。

TG300B(ティージー300ビー)

- このサウンドモジュールモードでは、MU2000はGMシステムレベル1を拡張した他社の音源に対して互換性を持ったマルチ音源として機能します。
- ヤマハTG300で作成したデータをそのまま再生すると鳴り方が異なる場合があります。
- プラグインシステム(P168)は機能しません。
- 使用できるパート数は最大64パート+2A/Dパートです。
- 使用できるボイスは664ノーマルボイス+10ドラムボイスです。
- サンプリングボイスは使用できません。

PFM(パフォーマンス)

- ・このサウンドモジュールモードでは、MU2000 はキーボードの拡張音源に適したシングル音源として機能します。シングル音源として機能するため、他の 2 つのサウンドモジュールモード（マルチ音源として機能する）とは音源としての性格がまったく異なります。
- ・プラグインシステム（P168）が機能します。
- ・シングル音源なので常に特定の MIDI チャンネルの演奏だけ再生します。ただし、特定の MIDI チャンネルに対して最大 4 パート（または 2 パート +2A/D パート）の音を重ねて再生することができます。
- ・HOST SELECT スイッチが MIDI に設定されている場合は、MIDI IN-A 端子から入力された信号だけを受信します。HOST SELECT スイッチが MIDI 以外のときは、ポート 1 の信号だけを受信します。
- ・使用できるボイスは 1203 ノーマルボイス（サウンドモジュールモード XG のボイス）+256 サンプリングノーマルボイスです。



本書では、音源の機能について、MU2000 がマルチ音源として機能する場合（サウンドモジュールモード=XG、TG300B）と、シングル音源として機能する場合（サウンドモジュールモード=パフォーマンス）に分けて説明します。

(2) MU2000 のモード構成（サウンドモジュールモード=XG、TG300B）

MU2000 では、操作をわかりやすくするために全体の機能や操作を種類ごとにまとめたものを「モード」と呼び、各モードに付随するものを「サブモード」と呼んでいます。

ここでは、サウンドモジュールモード=XG、TG300B の場合（マルチ音源として機能する状態）の MU2000 のモード、サブモード構成を説明します。MU2000 の全体構成を理解するのに役立てください。

MU2000 のモード構成

サウンドモジュールモード=XG、TG300B の場合、MU2000 は次の 6 つのモードで構成されています。

- ・マルチプレイモード MU2000 を最大 64 パート +2A/D パートのマルチ音源として使用するモードです。各パートの設定を行なうマルチパートコントロールと、すべてのパートの共通の設定を行なうマルチオールパートコントロールの 2 種類の画面があります。
- ・マルチパートエディットモード 各パートの細かい設定を行なうモードです。
- ・エフェクトモード マルチで使うエフェクトの設定を行ないます。
- ・サンプリングモード 音をサンプリングしたり、サンプルを割り当てたボイスやインストのエディットを行ないます。
- ・SEQ モード MU SEQ プレーヤー機能にて、スタンダード MIDI ファイルを再生したり、外部からの MIDI 入力を録音したりします。
- ・ユーティリティモード MU2000 全体の設定や、初期化、サウンドモジュールモードの切り替えなどを行ないます。

モードの切り替えは、モードボタンで行ないます。モードを切り替えながら、MU2000 の全体的な構成を確認してください。

モードボタン



マルチプレイモード...(P82)

[PLAY] ボタン

MU2000 を最大 64 パート +2A/D パートのマルチ音源として使用するモードです。音色や音量、エフェクトの深さなど、演奏に関する基本的な設定もこのモードで行ないます。

[PLAY] ボタンを押すごとに、3 種類の表示が切り替わります。

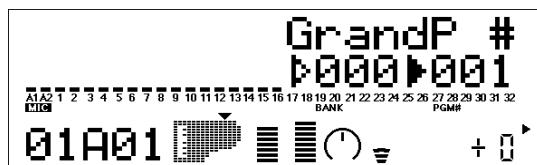


マルチプレイモードは、2つのサブモードに分かれています。

マルチパートコントロール...(P84)

[EXIT] ボタンを何度か押す

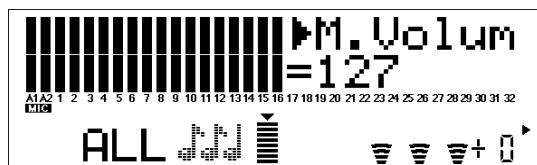
パートごとのボイスを選択したり、音量、パンなどを設定するサブモードです。現在選択されているパートはディスプレイの下側に常に表示されていて、いつでも確認することができます。ボイスを選択する画面が、マルチプレイモードの基本画面になっています。



マルチオールパートコントロール...(P88)

マルチパートコントロール [PART●] ボタン + [PART○] ボタン (同時に押す)

すべてのパートに共通の設定(マスター音量やトランスポーズなど)を行なうサブモードです。



マルチパートエディットモード...(P90)

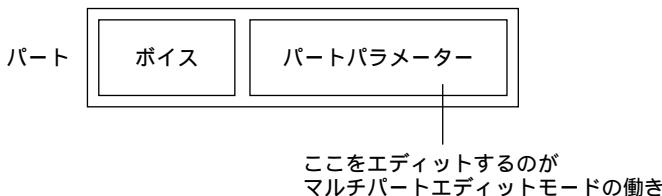
[EDIT] ボタン

パートごとにフィルターやEGを設定して音色をエディットするサブモードです。

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



マルチパートエディットは、ボイスそのものをエディットしているわけではありません。MU2000のボイスデータに対してマルチパートエディットで設定したデータを付加することによって間接的に音色を作り替えています。



マルチパートエディットモードは、6つのサブモードに分かれています。

FILTER (フィルター) エディット...(P91)

マルチパートエディット FILTER にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

フィルターのカットオフとレゾナンスをエディットして、音色をエディットします。

EG (イージー) エディット...(P92)

マルチパートエディット EG にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

音の立ち上がりやリリース(減衰)などをエディットして、音の時間的要素を変更します。

EQ (イコライザー) エディット...(P93)

マルチパートエディット EQ にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

2バンドのEQをエディットして、音色を補正します。

VIBRATO (ビブラート) エディット...(P93)

マルチパートエディット VIBRATO にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

ビブラートのかかり方をエディットします。

OTHERS (アザーズ) エディット...(P94)

マルチパートエディット OTHERS にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

上記のサブモードに含まれないパラメーターをエディットします。

DRUM (ドラム) セットアップエディット (ドラムパート選択時のみ)...(P98)

ドラムパートを選択 マルチパートエディット DRUM にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

ドラムセットアップパラメーターをエディットして、ドラムボイスを作り替えます。

エフェクトモード...(P102)

[EFFECT] ボタン

MU2000 に内蔵されている 8 系統のエフェクト（リバーブ、コーラス、バリエーション、インサーション 1 ~ 4）、マルチ EQ の効果を設定するモードです。



エフェクトモードは、5つのサブモードに分かれています。

REV (リバーブ) エディット...(P103)

エフェクトモード REV にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

リバーブタイプやリバーブパラメーターを設定して、リバーブのかかり方を調節します。

CHO (コーラス) エディット...(P104)

エフェクトモード CHO にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

コーラスタイルやコーラスピラメーターを設定して、コーラスのかかり方を調節します。

VAR(バリエーション) エディット...(P105)

エフェクトモード VAR にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

システム / インサーションの選択やバリエーションタイプなどを設定して、バリエーションエフェクトのかかり方を調節します。

INS1 ~ 4 (インサーション 1 ~ 4) エディット...(P107)

エフェクトモード INS にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

INS1 ~ 4 にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

エフェクトをかけるパートやドライウェットバランス、エフェクトタイプなどを設定して、インサーションエフェクトのかかり方を調節します。

EQ (マルチ EQ) エディット...(P108)

エフェクトモード EQ にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

マルチ EQ を設定して、サウンドを補正するモードです。マルチ EQ とは、MU2000 が 7 系統のエフェクトとは独立して装備する 5 バンドのパラメトリック EQ（細かい設定ができる EQ）のことです。システム全体の出力に対して効果がかかるため、再生する曲のジャンルや楽器構成に応じてサウンドを補正するといった使い方ができます。



EQ(イコライザー)とは

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

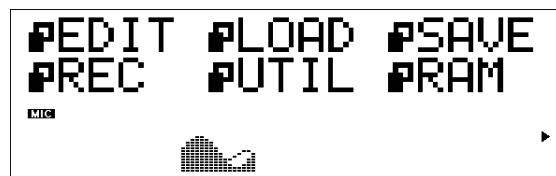
一般的にイコライザーは、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせ、音場環境を補正するためには使用します。また、演奏する曲のジャンルに合わせて音を補正することで、クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに、というように曲の特長を引き出し、音楽をより楽しめる環境を作ります。

MU2000 の内蔵するイコライザーは、5 つの周波数帯域に分けて、各帯域ごとの補正効果が最も高い周波数のゲインを調節できます。さらに MIDI システムエクスクルーシブメッセージを使うと、バンドごとの中心周波数を自由に設定することもでき、自由度の高いイコライジングを行なうことが可能です。

サンプリングモード...(P109)

[SAMPLING] ボタン

音をサンプリングしたり、サンプルをボイスやインストに割り当てたりします。



EDIT (サンプリングエディット) ...(P109)

サンプリングモード EDIT にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
サンプル、ボイス、インスト、キットの編集を行ないます。

LOAD (サンプリングロード) ...(P114)

サンプリングモード LOAD にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
メモリーカードから MU2000 本体のウェーブメモリーにデータを読み込みます。

SAVE (サンプリングセーブ) ...(P116)

サンプリングモード SAVE にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
MU2000 本体のウェーブメモリーに入っているデータをメモリーカードに保存します。

REC (サンプリングレコード) ...(P118)

サンプリングモード REC にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
A/D インプット端子からの入力音声を録音します。

UTIL (サンプリングユーティリティ) ...(P120)

サンプリングモード UTIL にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
MU2000 本体のウェーブメモリーに関する機能です。

RAM (ウェーブメモリー) ...(P121)

サンプリングモード RAM にカーソルを移動 [ENTER] ボタン
MU2000 本体のウェーブメモリーの使用領域と未使用領域を表示します。

SEQ モード...(P153)

[SEQ] ボタン

メモリーカードを使って SMF(スタンダード MIDI ファイル)を読み書きしたり、複数の SMF を順番に再生したりします。デモソングの再生もこのモードで行ないます。



SONG (ソング) ... (P154)

SEQ モード SONG にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

MU SEQ プレーヤー機能(簡易シーケンサー機能)です。SMF をメモリーカードから MU2000 本体のシーケンスメモリーに読み込んで再生したり、逆にシーケンスメモリー内の MIDI データを SMF としてメモリーカードに保存したりします。

また、外部からの MIDI 入力を録音して SMF として保存することもできます。

CHAIN (チェイン) ... (P156)

SEQ モード CHAIN にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

メモリーカードから MU2000 のシーケンスメモリーに SMF を読み込む際の順番を設定することができます。この順番を管理するファイルを「CHAIN リストファイル」といい、またリストに記録された個々の SMF を「CHAIN ステップ」といいます。

DEMO (デモソング) ... (P158)

SEQ モード DEMO にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

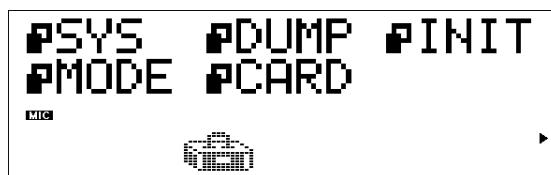
デモソングを再生します。

すべてのデモソングを順番に再生したり、1 曲ずつをくり返し再生したりできます。

ユーティリティモード... (P122)

[UTIL] ボタン

システムのセットアップや MIDI ダンプアウト、イニシャライズ、サウンドモジュールモードの切り替えなどの操作を行なうモードです。



ユーティリティモードは、5つのサブモードに分かれています。

SYS (システムセットアップ) ... (P122)

ユーティリティモード SYS にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

マスター・チューニングやトランスポーズなど、MU2000 のシステムの設定を行ないます。

DUMP (ダンプアウト) ... (P127)

ユーティリティモード DUMP にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

MU2000 の内部設定を MIDI システムエクスクルーシブメッセージとして MIDI OUT 端子、TO HOST 端子、USB 端子のいずれかより送信します。

INIT (イニシャライズ) ... (P129)

ユーティリティモード INIT にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

MU2000 の内部設定を、工場出荷状態などの一定の初期状態に戻します。

MODE (サウンドモジュールモード) ... (P131)

ユーティリティモード MODE にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

サウンドモジュールモードを切り替えます。

CARD (カード) ... (P79)

ユーティリティモード CARD にカーソルを移動 [ENTER] ボタン

メモリーカード内のファイルを管理したり、初期化したりします。

(3) MU2000 のモード構成 (サウンドモジュールモード = PFM)

ここでは、サウンドモジュールモード = PFM の場合 (シングル音源として機能する状態) の MU2000 のモード、サブモード構成を説明します。MU2000 の全体構成を理解するのにお役立てください。

MU2000 のモード構成

サウンドモジュールモード = PFM の場合、MU2000 は次の 5 つのモードで構成されています。

- ・ パフォーマンスプレイモード MU2000 を最大 4 パート (または 2A/D+2 パート) を重ねて演奏できるシングル音源として使用するモードです。
- ・ パフォーマンスエディットモード パフォーマンスを作成するモードです。
- ・ エフェクトモード パフォーマンスで使うエフェクトの設定を行ないます。
- ・ サンプリングモード 音をサンプリングしたり、サンプルを割り当てたボイスやインストのエディットを行ないます。
- ・ SEQ モード MU SEQ プレーヤー機能にて、スタンダード MIDI ファイルを再生したり、外部からの MIDI 入力を録音したりします。
- ・ ユーティリティモード MU2000 全体の設定や、初期化、サウンドモジュールモードの切り替えなどを行ないます。

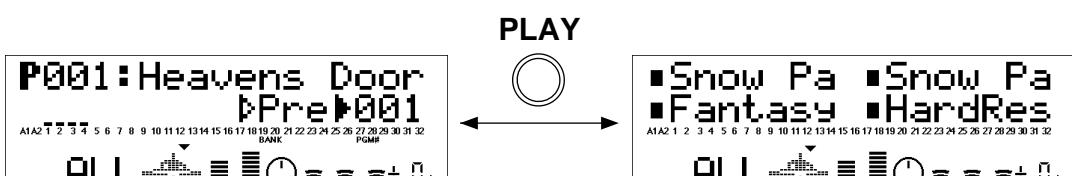
パフォーマンスプレイモード... (P136)

[PLAY] ボタン

MU2000 を最大 4 パート (または 2A/D+2 パート) を重ねて演奏できるシングル音源として使用するモードです。シングル音源ですから異なった MIDI チャンネルの演奏を同時に再生することはできませんが、4 パートのボイスを重ねて分厚い音色で演奏できるため、キーボードの拡張音源として使うにはピッタリのモードです。

パフォーマンスには、パフォーマンスプレイモードでの設定だけでなく、パフォーマンスエディットモードやエフェクトモード、イコライザーモードなどの設定も保存できるので、MU2000 の機能をフルに使った音作りを楽しむことができます。

[PLAY] ボタンを押すごとに、2 種類の表示が切り替わります。



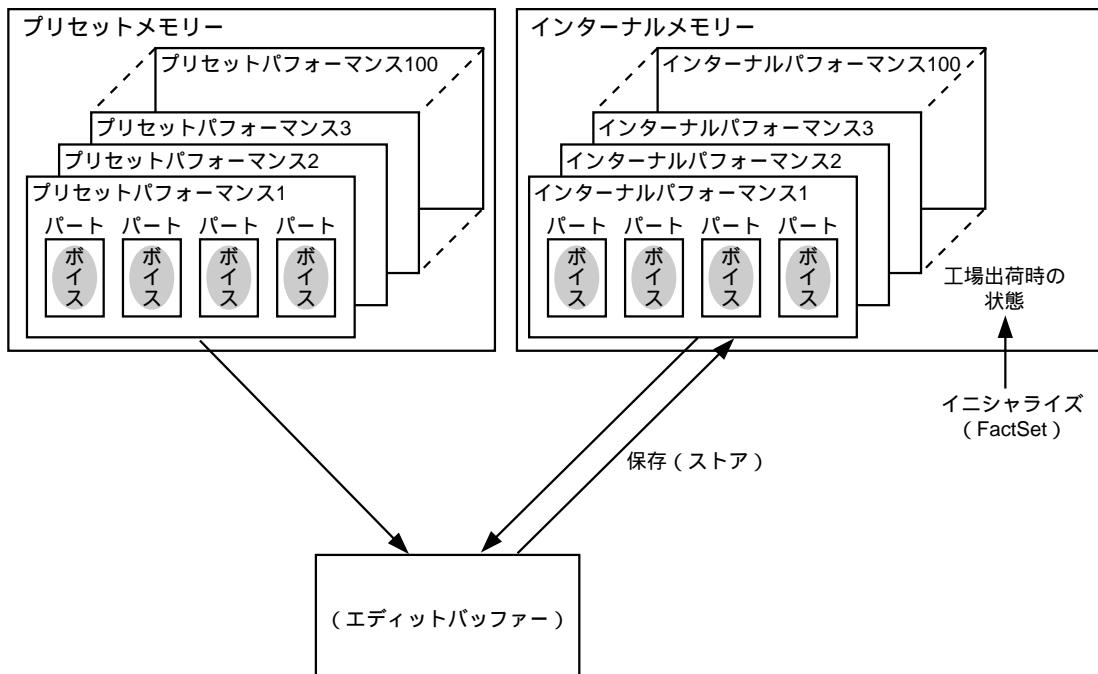
プログラムナンバー、パフォーマンスネーム
とパラメーターを表示します。

パフォーマンスを構成するボイスのボイスネームを表示します。

MU2000には最大4パートを重ねて作成されたパフォーマンス(音色)が、プリセットメモリーに100種類(プリセットパフォーマンス)、インターナルメモリーに100種類(インターナルパフォーマンス)内蔵されています。また、エディットしたパフォーマンスをインターナルメモリーに保存することもできます。



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



パフォーマンスプレイモードは、2つのサブモードに分かれています。

パフォーマンスコントロール... (P138)

パフォーマンスパートコントロール [PART●] ボタン + [PART○] ボタン (同時に押す)

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

他のモード [EXIT] ボタン

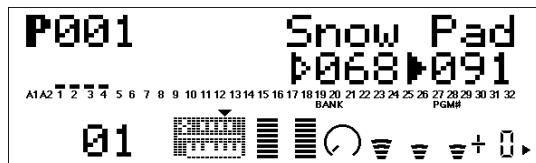
パフォーマンスを切り替えたり、音量やエフェクトの深さなどを設定したりします。各パフォーマンスに関するパラメーターを設定するサブモードです。



パフォーマンスパートコントロール...(P141)

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

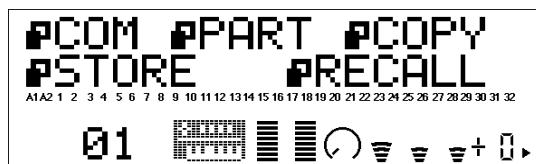
他のモード [EXIT] ボタン
パフォーマンスを構成する各パートごとの音色、音量、パンなどを設定するサブモードです。パフォーマンスを作成したりエディットしたりするときに使います。



パフォーマンスエディットモード...(P144)

[EDIT] ボタン

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



パフォーマンスエディットモードは、5つのサブモードに分かれています。

COMMON (コモン) エディット...(P145)

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

PART (パート) エディット...(P147)

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

COPY (コピー)...(P148)

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

STORE (ストア)...(P149)

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

RECALL (リコール)...(P150)

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

エフェクトモード...(P151)

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

サンプリングモード...(P109)

サウンドモジュールモード=XG、TG300B の場合と同じ内容です。



ここではオーディション機能は使えません。

SEQ モード...(P153)

サウンドモジュールモード=XG、TG300B の場合と同じ内容です。



- ・ ここではオーディション機能は使えません。
- ・ チェイン機能を使って XG モードで作成した曲は、正しく再生できません。

ユーティリティモード...(P152)

サウンドモジュールモード=XG、TG300B の場合と同じ内容です。

(4) MU2000 機能ツリー図

MU2000 の機能をモードやサブモードごとに整理した一覧表です。

サウンドモジュールモードが「XG」「TG300B」のとき

[PLAY]マルチプレイモード

- マルチパートコントロール
- マルチオールパートコントロール

[EDIT]マルチパートエディットモード

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

[EFFECT]エフェクトモード

- リバーブエディット
- コーラスエディット
- パリエーションエディット
- インサーションエディット
 - インサーション1エディット
 - インサーション2エディット
 - インサーション3エディット
 - インサーション4エディット
- イコライザーモード

[UTIL]ユーティリティモード

- システムセットアップ
- ダンプアウト
- イニシャライズ
- サウンドモジュールモード
- カード

[SAMPLING]サンプリングモード

- エディット
 - サンプル
 - ボイス
 - インスト
 - キット
- ロード
- セーブ
- レコード
- ユーティリティ
- RAM

[SEQ]SEQモード

- ソング
- チェイン
- デモプレイ

サウンドモジュールモードが「PFM」のとき

[PLAY]パフォーマンスプレイモード

- パフォーマンスコントロール
- パフォーマンスパートコントロール

[EDIT]パフォーマンスエディットモード

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

[EFFECT]エフェクトモード

- リバーブエディット
- コーラスエディット
- パリエーションエディット
- インサーションエディット
 - インサーション1エディット
 - インサーション2エディット
- イコライザーモード

[UTIL]ユーティリティモード

- システムセットアップ
- ダンプアウト
- イニシャライズ
- サウンドモジュールモード
- カード

[SAMPLING]サンプリングモード

- エディット
 - サンプル
 - ボイス
 - インスト
 - キット
- ロード
- セーブ
- レコード
- ユーティリティ
- RAM

[SEQ]SEQモード

- ソング
- チェイン
- デモプレイ

3. ボイス(音色)の区分けと、パートの仕組み

ここでは、MU2000のパートやボイスについての基本的な知識を説明します。はじめからすべてを理解する必要はありませんが、知っていただくとMU2000の操作をより速く修得することができます。

(1) パートの仕組み

サウンドモジュールモード=XG、TG300Bの場合(マルチ音源として機能する状態)、MU2000は64パートで構成されます。この64パートにすべて異なったMIDIチャンネルを割り当てると、互いに異なった64パートの演奏データを再生することが可能になります。

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

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

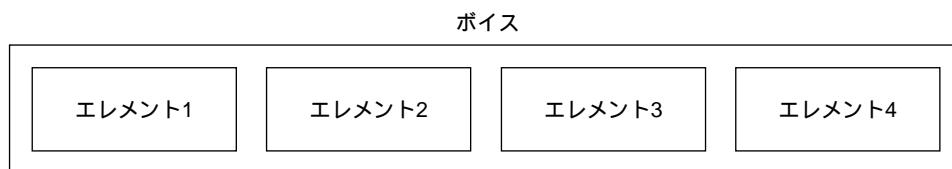
パート番号	1	～	16	17	～	32	33	～	48	49	～	64
パート番号(パートグループ)	A01	～	A16	B01	～	B16	C01	～	C16	D01	～	D16
MIDIチャンネル(デフォルト)	A01	～	A16	B01	～	B16	C01	～	C16	D01	～	D16

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

(2) ボイス(音色)とは

ボイスはMU2000で音色を選択する際の単位で、音源部の各パラメーターに対するデータで構成された音色プログラムです。MU2000は、トータルでノーマルボイス1396、ドラムボイス58キットを内蔵しています。(サウンドモジュールモードによって、この中で使用できるボイスの数が異なります。)

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



(3) ノーマルボイスとドラムボイス

ボイスには、ノーマルボイスとドラムボイスの2種類があります。

ノーマルボイス

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

ドラムボイス

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

(4) 最大同時発音数

MU2000 の最大同時発音数は 128 音です。この 128 音とはエレメント単位で計算されます。ノーマルボイスには 1 エレメントから 4 エレメントのものまでがあり、発音数の計算には注意が必要です。

MU2000 では最大同時発音数を越えて MIDI 情報を受けると、発音中の音を切って発音を止め、後から送られてくる演奏情報を優先的に発音する仕組みになっています。この仕組みを「後着優先」と言います。



各ボイスのエレメント数は別冊のリストブックに掲載されています。

(5) ボイスの管理方法

MU2000 は、バンクセレクト MSB、 LSB とプログラムナンバーという 3 つの番号でボイスを管理しています。

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

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



サンプリングボイスおよびサンプリングキットの管理方法については、P70 を参照してください。

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

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

バンクセレクト MSB = 0...XG ボイス

- ・ GM システムレベル 1 に準拠した音色とその拡張音色です。

バンクセレクト MSB = 48...MU100 エクスクルーシブボイス

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



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

バンクセレクト MSB = 64...SFX ボイス

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

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

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

バンクセレクト MSB = 126...SFX キット

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

バンクセレクト MSB = 120、127...ドラムキット

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

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

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

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

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

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

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

バンクセレクト LSB

Bank127
:
Bank64 (Other Waves)
:
Bank40 (Tutti)
:
Bank3 (Stereo)
Bank1 (Key Scale Panning)
Bank0(基本ボイス =
GM システムレベル 1
に準拠した音色)

			~		~	
:	:	:		:		:
			~	70s Str	~	
:	:	:		:		:
PianoStr		EIGrPno2	~	Orchestr	~	
:	:	:		:		:
			~	S.Strngs	~	
GrndPnoK	BritPnoK	EIGrPnoK	~		~	
GrandPno	BritePno	El.Grand	~	Strings1	~	Gunshot

1 2 3 ~ 49 ~ 128

プログラムナンバー

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

バンクセレクト LSB の値を固定して、バンクセレクト MSB だけでバンクを設定します。

バンクセレクト MSB は、ノーマルボイスの拡張音色を指定する用途で使われます。ただし、ボイスの拡張ポイントは割り当てられません。

サウンドモジュールモード = TG300B

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

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

(6) パートモード

パートモードでは、パートごとにノーマルボイスとドラムボイスのどちらのボイスを使用するかを選択します。また、ドラムボイスをエディットする場合のドラムセットアップの設定も合わせて行ないます。操作は、マルチパートエディット (P90) で行ないます。

ノーマルモードとドラムモード

パートモードには大きくノーマルモードとドラムモードの設定があります。

ノーマルモード (normal) は、ノーマルボイスを選択できる状態です。

ドラムモード (drum、drumS1 ~ S4) は、ドラムボイスを選択できる状態です。



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

ドラムセットアップについて

MU2000 では、ドラムボイスを直接エディットすることはできません。そこで、パートに対してドラムセットアップを割り当て、これをエディットすることで間接的にドラムボイスをエディットする仕組みになっています。ドラムセットアップのエディットは、マルチパートエディット (P90) で行ないます。MU2000 では、ドラムセットアップを 4 つ (drumS1 ~ S4) 内蔵しており、4 パートのドラムボイスに対して異なるエディットを行なうことができます。ただし、複数のパートに同じドラムセットアップが選択されていると、一方のパートでエディットしたり、ドラムボイスを切り替えたりすると、もう一方のパートも自動的にエディットされ同じドラムボイスに切り替わってしまいます。

パートモードを drum に設定すると、複数のパートに異なったドラムボイスを割り当てることができます。ただし、この状態ではドラムボイスをエディットすることはできません。

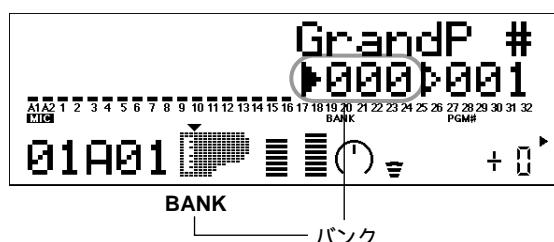
(7) ボイスの選択方法

MU2000 では、バンクナンバーとプログラムナンバーという 2 つの番号を選ぶことで任意のボイスを選びます。

ボイスの選択方法は、サウンドモジュールモードやパートモード(P65)によって異なります。

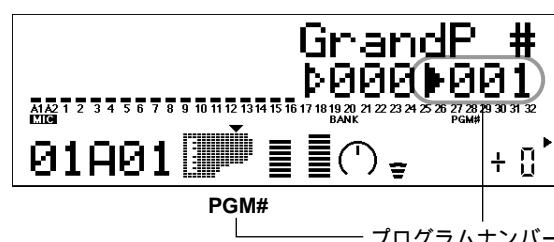
ここでは、はじめにバンクナンバーとプログラムナンバーを変更する手順を説明した後、サウンドモジュールモードごとにボイスの選択方法を説明します。

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



2. [VALUE●/○]ボタン(ダイアルも使用可)でバンクナンバーを設定します。

3. [SELECT●]ボタンを1回押して「PGM#」にカーソルを移動させます。



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



ボイスカテゴリーボタンを使ってボイスを選択する方法もあります。(P33)

「サウンドモジュールモード = XG、PFM」でのボイスの選択方法

パートモード = ノーマルモードの場合

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

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

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

バンクセレクト MSB = 64 に設定されている間は、ビットマップウィンドウに [SFX のアイコン] が表示されます。この状態でプログラムナンバーを変更すると、SFX ボイスを選択することができます。さらにバンクナンバーの値を増加すると、バンクナンバーの表示が再び 000 になります。ここはバンクセレクト MSB が 48 から 121 に変更されるポイントで、GM システムレベル 2 ノーマルボイスが選択されたことを意味します。このときビットマップウィンドウには [GM2 のアイコン] が表示されています。

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

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



ボイスがアサインされていないバンクは、サイレンスの表示が出ます。

パートモード = ドラムモードの場合 (XG モードのみ)

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

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

サウンドモジュールモード = XG、パートモード = ドラムモード

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

「サウンドモジュールモード = TG300B」でのボイスの選択方法

パートモード = ノーマルモードの場合

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

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

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

パートモード = ドラムモードの場合

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

サウンドモジュールモード = TG300B、パートモード = ドラムモード

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



- 外部 MIDI 機器からバンクセレクト MSB、LSB、プログラムナンバーを変更する場合は、それぞれコントロールチェンジ #0、#32 とプログラムチェンジを使います。
- プログラムチェンジは値の範囲が 0 ~ 127 となっており、プログラムナンバー (1 ~ 128) とずれています。このため、使用するシーケンサー やシーケンスソフトによっては設定する値を 1 ずつ加減する必要があります。外部 MIDI 機器からボイスを変更する方法については、別冊「リストブック」の「MIDI 関連」をご覧ください。
- バンクナンバーにカーソルが移動している状態で [ENTER] ボタンをすばやく 2 回押すと、ショート機能によって選択しているボイスのバンクナンバー MSB、LSB とプログラムナンバーの値を確認することができます。詳しくは「第 6 章 その他の機能」(P160) をご覧ください。

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

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

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

注 2) MSB=48, 126, 127 のボイスを除く

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

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

4. サンプリングボイスとサンプリングキットの仕組み

(1) サンプルとは

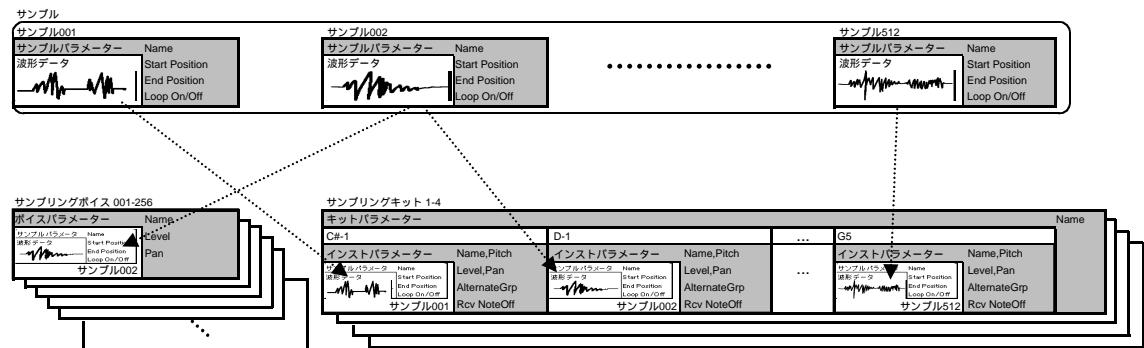
WAV ファイルや AIFF ファイルを MU2000 のウェーブメモリーにロードしたとき、このひとつひとつのデータを「サンプル」といいます。

MU2000 では、サンプルの状態ではオーディション機能 (P34) を使って試聴することはできますが、音源として鳴らすことはできません。そのためには、ボイスやインストに割り当てる必要があります。

(2) サンプルとボイス、サンプルとインストの関係

サンプルを割り当てたノーマルボイスのことを「サンプリングボイス」といいます。

また、ドラムキットのインストにサンプルを割り当てて「サンプリングキット」を作ります。



サンプルを MU2000 のノーマルボイス / ドラムボイスとして鳴らす方法については、(P38) を参照してください。

(3) ボイスの管理方法

サンプリングボイスとサンプリングキットも通常のボイスと同様にバンクセレクト MSB、LSB とプログラムナンバーで管理されています。

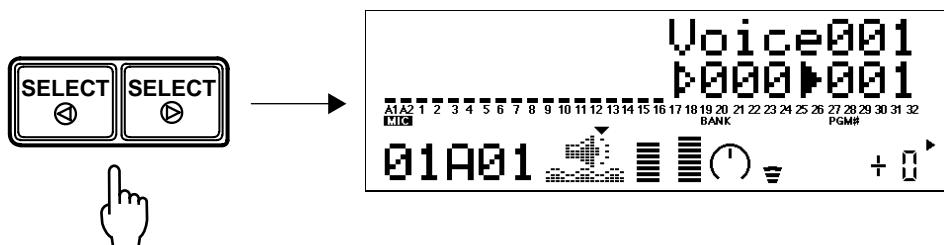
ノーマルボイス	BankSelectMSB	BankSelectLSB	Program No.
サンプリングボイス	16	0,1	1 ~ 128
ドラムボイス	BankSelectMSB	BankSelectLSB	Program No.
サンプリングキット	126	0	113 ~ 116*

*Program No.113 ~ 116はそれぞれキット1~4となります。

(4) サンプリングボイス / サンプリングキットの選択方法

- 1.** マルチプレイモードで [SAMPLING] ボタンが2回点滅するまで [SELECT] ボタンを何回か押します。

サンプルを割り当てたボイスが選択できる画面になります。



- ボイスにサンプルが割り当てられているかどうかは、アイコンで区別することができます。



サンプルあり



サンプルなし

- サンプリングキットを選択する場合は、カテゴリースイッチの [Drum] を押してドラムパートを選択してください。

- 2.** バンクナンバーとプログラムナンバーを設定して、サンプリングボイスを選択します。

5. エフェクトの仕組み

ここでは、MU2000のエフェクトについての基本的な知識を説明します。はじめからすべてを理解する必要はありませんが、知っていただくとMU2000のエフェクトの操作をより速く修得することができます。

(1) MU2000の内蔵するエフェクトの種類

MU2000は、リバーブエフェクト、コーラスエフェクト、バリエーションエフェクト、インサーションエフェクト1～4、マルチEQの8系統のエフェクトを内蔵しています。

次に各エフェクトの特長を簡単に説明します。

リバーブエフェクト（システムエフェクト）

リバーブ専用のエフェクトです。音に残響を付け加えます。

18種類のリバーブタイプを内蔵しています。

コーラスエフェクト（システムエフェクト）

コーラス専用のエフェクトです。音に広がり感や厚みを付け加えます。

20種類のコーラスタイプを内蔵しています。

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

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

インサーションエフェクト1～4（インサーションエフェクト）

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

マルチEQ

5バンドのパラメトリックEQ（細かい設定が出来るEQ）です。各バンドの周波数やゲイン、Q(周波数特性)などを設定して、音の周波数帯域ごとのレベルを補正したり、スピーカーや演奏する部屋の特性に合わせて音を補正できます。このイコライザーは各パートにある2バンドEQとは違い、MU2000の出力全体をイコライジングします。

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

(2) システムエフェクトとインサーションエフェクト

MU2000のエフェクトのうちマルチEQを除く7系統のエフェクトは、その接続方法（音源部、A/D部との関わり方）によって、システムエフェクトとインサーションエフェクトの2つおりに分類できます。

システムエフェクト

システムエフェクトは、すべてのパートに対して共通の効果をかけるタイプのエフェクトです。

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

MU2000では、リバーブエフェクトとコーラスエフェクトはシステムとして動作します。またバリエーションエフェクトについても、システムに設定することができます。

インサーションエフェクト

インサーションエフェクトは、特定のパートに対して効果をかけるタイプのエフェクトです。

インサーションエフェクトを使用する場合は、楽器のアウトプットをエフェクトのインプットに直接接続し、ドライ / ウェットのバランスで深さを調節しながらエフェクトをかけるのが一般的です。この接続方法では、特定の1パートにだけ効果をかけることができる上、ウェットを100%に設定することでエフェクト音だけを出力することもできるので、音色変化系のエフェクトには便利です。

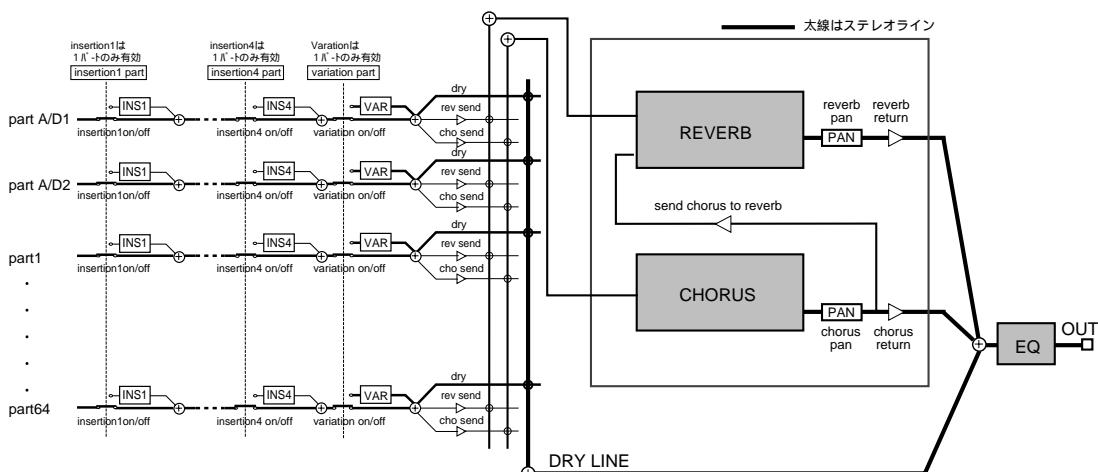
MU2000では、インサーションエフェクト1～4はインサーションとして動作します。またバリエーションエフェクトについても、インサーションに設定することができます(出荷時はインサーション)。

(3) エフェクトの接続

MU2000のエフェクトは、次のように接続されています。

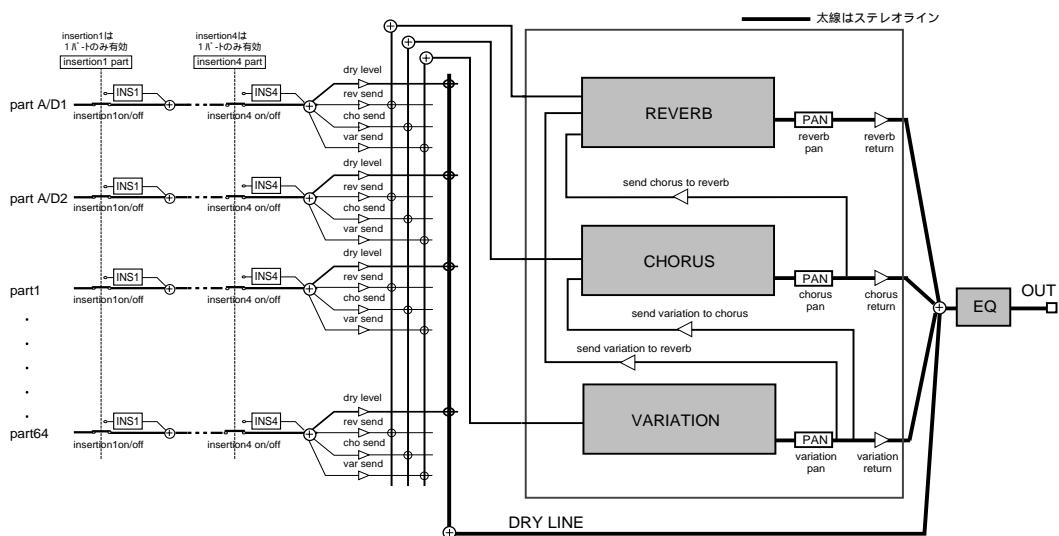
バリエーションエフェクトをインサーションエフェクトとして使う場合

- ・インサーション1～4とバリエーションは、それぞれ1つのパートだけonにすることができます。パートごとのインサーション1～4のon/offはエフェクトモードで(P107)、バリエーションエフェクトのon/offはマルチパートコントロール(P87)、パフォーマンスコントロール(P143)またはエフェクトモード(P106)で選択します。
- ・リバーブとコーラスには、まずパートごとのリバーブセンド(P86, 142)、コーラスセンド(P86, 143)を設定することで信号が入ってきます。そしてリバーブリターン(P89, P139)、コーラスリターン(P89, 139)を設定するとエフェクトのかかった信号が出力されます。
- ・リバーブとコーラスの信号の出口にはそれぞれパンがあり、エフェクト音の定位を設定できます。
- ・コーラスからは「SendCho Rev」(P104)によって、リバーブエフェクトに信号を送ることができます。これによって、システムエフェクトを直列に接続することができます。



バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使う場合

- ・インサーション1～4は、1つのパートだけonにすることができます。
- ・リバーブ、コーラス、バリエーションには、まずパートごとのリバーブセンド（P86, 142）、コーラスセンド（P86, 143）、バリエーションセンド（P87, 143）を設定することで信号が入ってきます。そしてリバーブリターン（P89, 139）、コーラスリターン（P89, 139）、バリエーションリターン（P89, 140）を設定するとエフェクトのかかった信号が出力されます。
- ・リバーブ、コーラス、バリエーションの信号の出口にはそれぞれパンがあり、エフェクト音の定位を設定できます。
- ・バリエーションエフェクトからは、「SendVar Rev」（P105）、「SendVar Cho」（P105）によって、リバーブエフェクト、コーラスエフェクトに信号を送ることができます。また、コーラスからは、「SendCho Rev」（P104）によってリバーブエフェクトに信号を送ることができます。この3本のバスラインを使うと、3つのエフェクトを直列につないだり、分割して使用したり、アイデア次第でいろいろな使い方が考えられます。
- ・バリエーションエフェクトを複数のパートにかけたい場合、この接続を使用します。



6. A/D パートの仕組み

ここでは、MU2000 の A/D パートについての基本的な知識を説明します。はじめからすべてを理解する必要はありませんが、知っていたらしく MU2000 の操作をより早く修得することができます。

(1) A/D パートの仕組み

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

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

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

(2) A/D パートでのパンクナンバーとプログラムナンバーの働き

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

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

A/D1パート インプットプリセット

A/D2ポート インプットプリセット

バ ン ク ナ バ LSB	003 002 001 000	オーディオ キーボード ギター マイク	off off off off	Audio Keyboard Guitar Mic	Reverb Reverb Reverb Reverb	Chorus Chorus Chorus Chorus	Rev+Cho Rev+Cho Rev+Cho Rev+Cho
	入力ソース	001	002	003	004	005	プログラムナンバー

AP1パートには、バリエーションエフェクトのタイプが設定できるプリセットも用意されています。

各プリセットについての詳細は、別冊「リストブック」のA/Dインプットプリセットをご覧ください。



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

- 1) AD Part Lock をオンにする。(P124)
2) A/D パートのエフェクトは、インサーション 1 ~ 4 のいずれかを使用する

これによって、MU2000 が XG システムオンを受信しても、A/D パートの各設定およびエフェクト情報が保持されます。

7. 基本操作

(1) モード / サブモードの切り替え

モードの選択

モードの切り替えは、モードボタンで行ないます。

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

[PLAY] ボタン

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

[EDIT] ボタン

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

[EFFECT] ボタン

エフェクトモードに切り替えます。

[SAMPLING] ボタン

サンプリングモードに切り替えます。

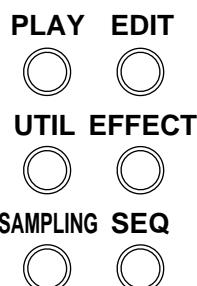
[SEQ] ボタン

SEQ モードに切り替えます。

[UTIL] ボタン

ユーティリティモードに切り替えます。

モードボタン



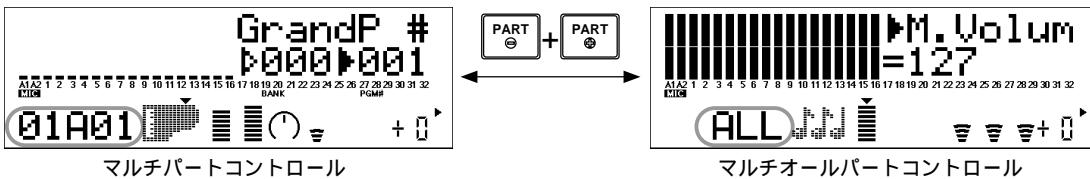
各モードのボタンを押すとボタンが点灯します。

サブモードの選択

モードからサブモードに切り替える操作は、モードによって異なります。

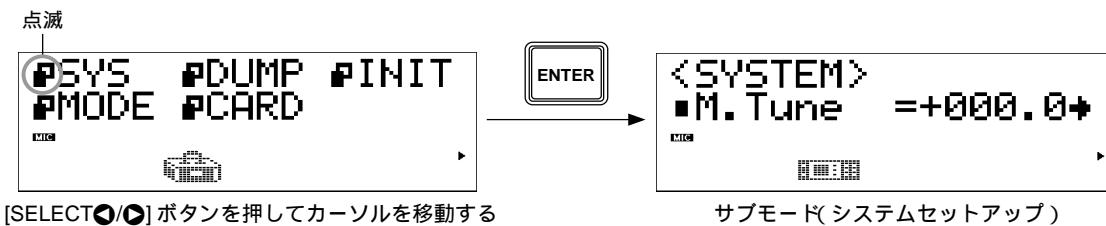
マルチプレイモードとパフォーマンスプレイモードでは、[PART-] ボタンと [PART+] ボタンを同時に押すことで、サブモードを切り替えます。

マルチプレイモードの場合



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

ユーティリティモードの場合



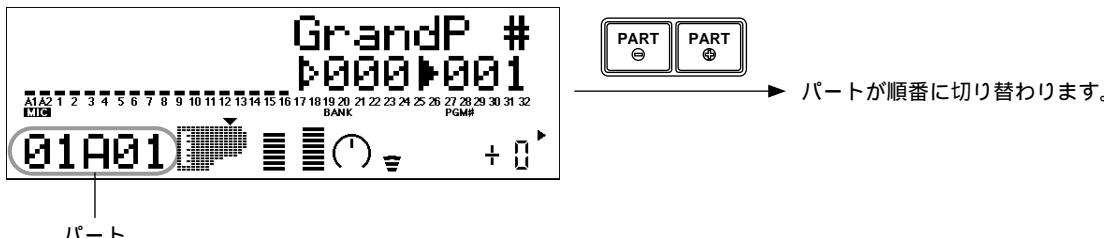
[EXIT] ボタンを押すと、階層をひとつずつ上に戻ることができます。たとえば、サブモードに入っている状態の場合で [EXIT] を押すとサブモードのメニューに戻り、さらに [EXIT] を押すとプレイモードに戻ります。

(2) パートの変更

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

パートは、[PART-/+] ボタンで選択します。

マルチプレイモード



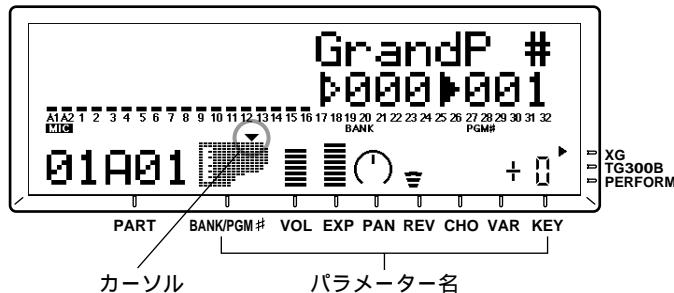
(3) パラメーターの選択

設定するパラメーターを選択する操作です。

パラメーターは、[SELECT●/○] ボタンで選択します。

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

マルチプレイモード



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



(4) 設定項目、数値の変更

パラメーターの設定項目や設定値を変更する操作です。

設定項目や数値は、[VALUE●/○] ボタンまたはダイアルで変更します。

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

ダイアルを時計方向に回すと数値が増加し、逆方向だと減少します。



(5) メモリーカードについて

メモリーカード(スマートメディア)の取り扱いについて

メモリーカードをご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

ご利用いただけるメモリーカードの種類

この商品では3.3V(3V)のメモリーカード(スマートメディア™*)がご使用になれます。5Vのメモリーカードはご使用になられません。

*スマートメディアは株式会社東芝の商標です。

カードのメモリー容量

メモリーカードは、2MB/4MB/8MB/16MB/32MBの5種類がご使用になれます。32MBを超えるカードについては、SSFDCフォーラムの規格に準拠したものであれば、ご使用いただけます。



SSFDCとはSolid State Floppy Disk Card(スマートメディアの別称)の略です。またSSFDCフォーラムとはスマートメディアの使用を促進することを目的として作られた任意団体です。

メモリーカードの挿入/取り出し

・メモリーカードの入れかた

メモリー・カードの端子部(金色)を下向きにして、メモリーカードスロット(挿入口)にしっかりとていねいに奥まで差し込みます。

メモリーカードの向き(上下、前後)を間違えないようご注意ください。

メモリーカードスロットにゴミや異物が入らないようにご注意ください。誤動作や故障の原因となります。

・メモリーカードの取り出し

あらかじめ楽器本体がメモリーカードにアクセス中*でないことを確認した上で、カードを取り出して(引き抜いて)ください。

* アクセス中: セーブやロード、フォーマット、デリート、マイクディレクターなどの作業中や、カードファイラー(セットアップガイドを参照)を使ってのファイルの転送中を指します。また、電源が入っている状態でメモリーカードを挿入したときも、楽器本体がメディアの種類を確認するために自動的にアクセス中になります。



アクセス中にメモリーカードを取り出したり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。
メモリーカードがこわれたり、楽器本体/メモリーカードのデータがこわれたりするおそれがあります。

メモリーカードのフォーマット

メモリーカードはそのままではご使用になられません。必ず楽器本体でフォーマット(初期化)してからご使用ください。なお、フォーマットを行なうとカード内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。



この機器でフォーマットしたメモリーカードは他の機器で使用できなくなる場合があります。

メモリーカードについてのご注意

・メモリーカードの取り扱いと保管

静電気によってメモリーカードのデータが失われる場合があります。メモリーカードに触れるときは、あらかじめ身近な金属(アルミサッシや金属のドアノブなど)に触れて静電気を取り除いてください。

長時間使用しないときは、メモリーカードを挿入口から取り出して、湿気やほこりの少ないところに保管してください。

直射日光のある場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。

落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。

メモリーカードの端子部(金色)に直接触れたり金属を当てたりしないでください。

磁気を帯びたもの(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。

メモリーカードにはラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

・誤消去防止

メモリーカードは、メモリーカードのパッケージに入っているライトプロテクトシールを指定の場所(マークの中)に貼ることによって、誤ってデータを消してしまわないようにすることができます。大切なデータが入っているメモリーカードは、ライトプロテクトシールを貼って、書き込みができないようにしてください。

逆に、セーブする場合などは、ご使用の前にメモリーカードのライトプロテクトシールがはがされていることをご確認ください。

一度はがしたシールは、再使用しないでください。

データのバックアップ

メモリーカードの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のメモリーカードに保存しておかれることをおすすめします。

メモリーカード内のディレクトリーの選択方法について

サンプルやSMFをカードに保存する際、メモリーカード内にディレクトリーを選択したりする必要があります。

ディレクトリー表示画面では以下のような動作となります。

- ・ [SELECT] ボタンで同じ階層のディレクトリーを選択します。[ENTER] ボタンでその下の階層に入ります。
- ・ <Cur> はカレントを表します。
- ・ <D> はディレクトリーを表します。
- ・ <Up> が表示されている状態で [ENTER] ボタンを押すとひとつ上の階層に戻ります。

第 3 章

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

1.	最大 64 パートを同時に再生する (マルチプレイモード)	82
(1)	パラメーターの設定方法	82
(2)	ミュート、ソロ	83
(3)	演奏に関するパラメーター (マルチパートコントロール)	84
(4)	全パート共通パラメーター (マルチオールパートコントロール)	88
2.	パートごとに音色を作り替える (マルチパートエディットモード)	90
(1)	パラメーターの設定方法	90
(2)	音の明るさを変更する (FILTER エディット)	91
(3)	音の立ち上がりや減衰の仕方を変更する (EG エディット)	92
(4)	音色を補正する (EQ エディット)	93
(5)	ビブラートをかける (ビブラートエディット)	93
(6)	音色に関するその他の操作 (OTHERS エディット)	94
(7)	ドラム音色を作り替える (DRUM セットアップエディット)	98
3.	エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード)	102
(1)	パラメーターの設定方法	102
(2)	リバーブエフェクトの設定 (リバーブエディット)	103
(3)	コーラスエフェクトの設定 (コーラスエディット)	104
(4)	バリエーションエフェクトの設定 (バリエーションエディット)	105
(5)	インサーションエフェクトの設定 (インサーションエディット 1 ~ 4)	107
(6)	マルチ EQ の設定 (イコライザーエディット)	108
4.	サンプリングに関する設定 (サンプリングモード)	109
(1)	サンプルを編集する (サンプルエディット)	109
(2)	サンプルをウェーブメモリーに読み込む (サンプルロード)	114
(3)	サンプルをメモリーカードに保存する (サンプルセーブ)	116
(4)	サンプリング (録音) する (サンプルレコード)	118
(5)	サンプルに関するその他の設定 (サンプルユーティリティ)	120
(6)	ウェーブメモリーの容量を確認する (RAM)	121
5.	その他の設定と操作 (ユーティリティモード)	122
(1)	基本的な設定 (システムセットアップ)	122
(2)	内部設定を MIDI データとして送信する (ダンプアウト)	127
(3)	初期化する (イニシャライズ)	129
(4)	サウンドモジュールモードを切り替える	131
(5)	メモリーカードに関する設定 (カード)	132

1. 最大 64 パートを同時に再生する(マルチプレイモード)

(1) パラメーターの設定方法

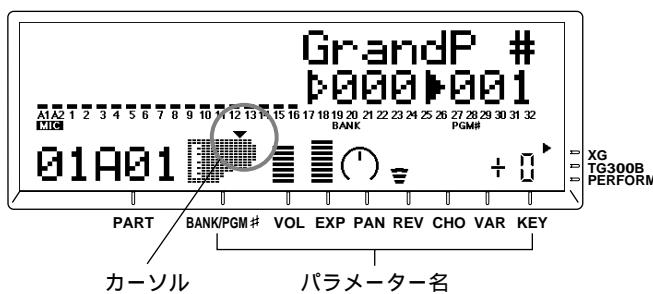
マルチパートコントロール

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

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

2. [SELECT $\blacktriangle/\triangleright$] ボタンを押してパラメーターを選択します。

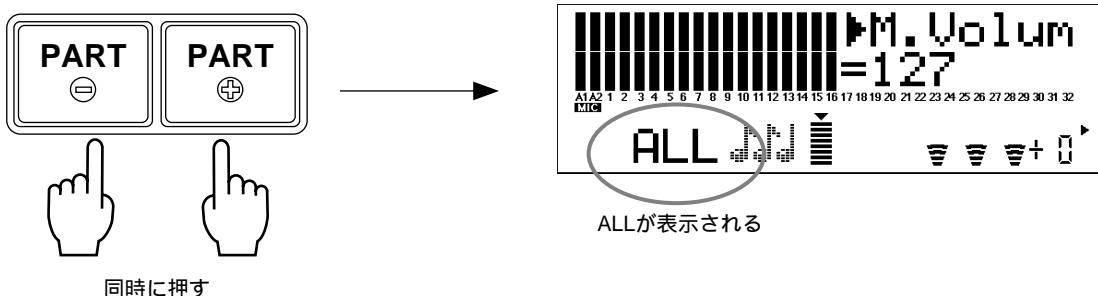
[SELECT $\blacktriangle/\triangleright$] ボタンを押すごとにカーソル()が左右に移動してパラメーターが切り替わります。



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

マルチオールパートコントロール

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



2. [SELECT $\blacktriangle/\triangleright$] ボタンを押してパラメーターを選択します。

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



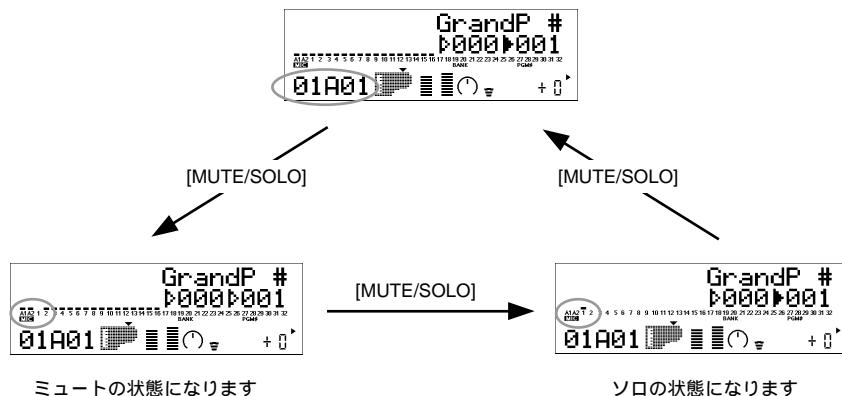
マルチプレイモードに切り替える方法については、「第2章 基礎知識」(P52)をご覧ください。

(2) ミュート、ソロ

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

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

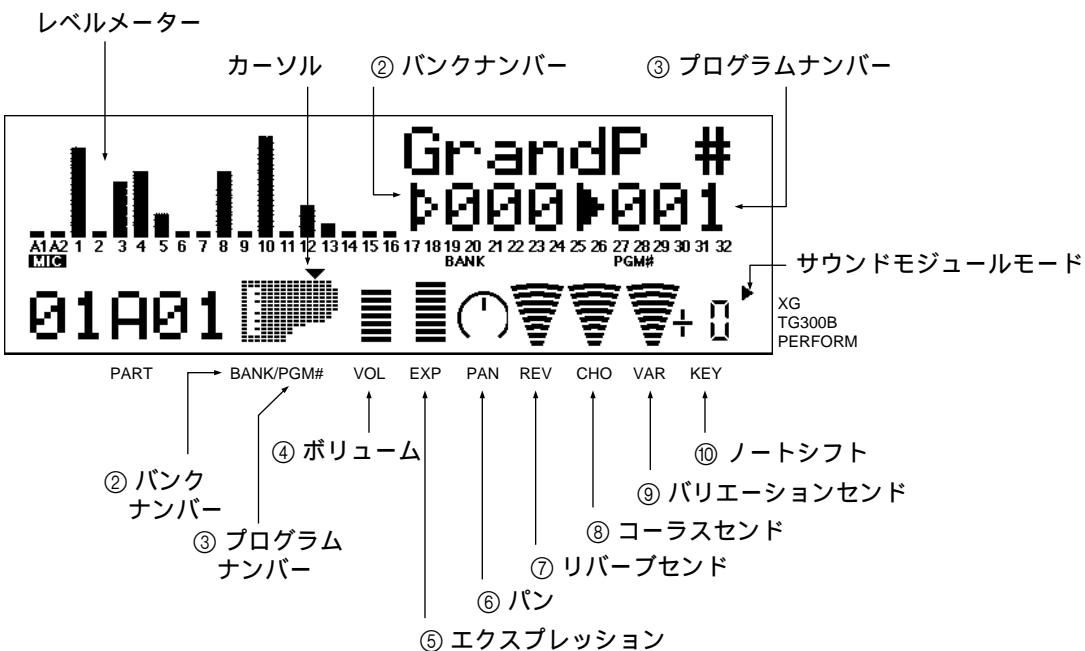
ミュートまたはソロにしたいパートを
[PART \bullet/\ominus] ボタンで選びます



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

(3) 演奏に関するパラメーター(マルチパートコントロール)

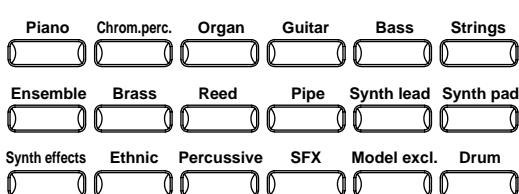
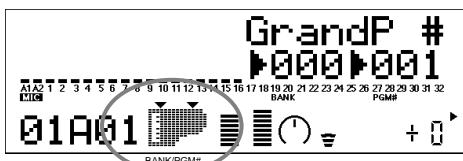
ここでは、MIDI チャンネルをはじめ音色や音量など、パートごとの基本的な設定を行ないます。



① ボイスカテゴリー

BANK と PGM# の両方のカーソルが表示されている状態では、指定されたボイスカテゴリー内のボイスを選択することができます。この状態で [VALUE] ボタンやダイアルを操作すると、バンクナンバーとプログラムナンバーが変更され、指定されたボイスカテゴリーに含まれるボイスだけが繰り返し表示されます。

ボイスカテゴリーは、ボイスカテゴリーボタンで指定します。



ボイスカテゴリーとはボイスを種類ごとに分類した区分けのことで、MU2000 では内蔵するすべてのボイスを 18 種類のボイスカテゴリーに分類しています。

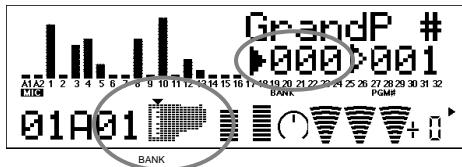
この中の Piano ~ Model excl. はノーマルボイス、Drum はドラムボイスです。各ボイスカテゴリーについては「第 1 章 MU2000 を使ってみよう」(P33)をご覧ください。



- Model excl. は、MU2000 および MU100 独自の音色バンク(音源特有のボイスを XG ボイスマップ上に並べるためのバンク)に含まれるボイスです。このボイスを使ったソングを MU2000 (および MU1000/128/SW1000XG, MU100 シリーズ)以外の XG 音源で再生すると、そのパートの音が鳴らなくなります。
- サンプリングボイスを [SELECT] ボタンで選んだ場合、Model excl. は使用できません。
- プラグインボードを [SELECT] ボタンで選んだ場合、Model excl. のカテゴリーは、XG に含まれないそのボード固有のボイスのカテゴリーになります。

② バンクナンバー

使用するボイスバンクをパートごとに設定します。



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

ディスプレイバンクセレクト(P125)が1に設定されていると、基本バンクと同じボイスがアサインされている拡張バンクは選ぶことができません。



- ボイスバンクを設定することで、プログラムナンバーで選択しているボイスのバリエーションボイスを選択することができます。たとえば、プログラムナンバーで001GrandPno(グランドピアノ)が選択されていると、ボイスバンクでグランドピアノのバリエーションボイス(MelloGrP(メローグランドピアノ)、PianoStr(ピアノストリングス)など)が選択できます。
- また、[GM2 アイコン]が表示されているときは、GM システムレベル 2 のボイスを選ぶことができます。(XG ボイスと同じボイス名が表示される場合があります。)

パートモードについてについては P65、サウンドモジュールモードについては P50をご覧ください。
サンプリングボイスのバンクは [SELECT] ボタンを何回か押して選択します。([SAMPLING] ボタンが1回点滅します。)

サンプリングボイスのアイコン



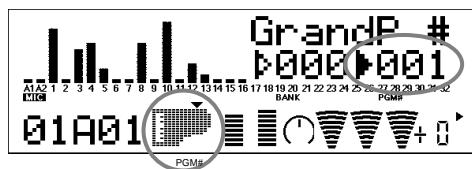
サンプリングキットのアイコン



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

③ プログラムナンバー

使用するボイスのプログラムナンバーをパートごとに設定します。



A/D1 パートのとき : 001 ~ 013

A/D2 パートのとき : 001 ~ 005

A01 ~ 16、B01 ~ 16、

C01 ~ 16、D01 ~ 16 パートのとき : 001 ~ 128



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



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

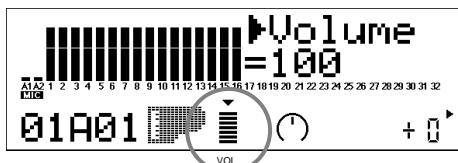


A/D1・A/D2 パートが選択されているとき

- バンクナンバーとプログラムナンバーを設定することで、入力ソースやエフェクトを入力信号に適した設定にすることができます。
- VarConnect = SYS が選択されているとき(P106) VarSend(P87) の値を設定することで A/D1 パートで選んだエフェクトを A/D1+A/D2 で同時に使用できます。
- A/D1 パートのバンクナンバーを 018 または 019 に設定するとステレオの設定となり、A/D インプット 1/2 端子を L/R として入力ソースやエフェクトの設定を行なうため、ステレオ入力された信号の L/R 両方に A/D1 パートで設定したエフェクトをかけることができます。このとき、A/D2 パートのバンクナンバーおよびプログラムナンバーには「***」が表示され、設定できない状態になります。
- A/D パートロックがオンになっていると、外部 MIDI 機器からの設定はできません。(P124)
- A/D1・A/D2 パートでの入力ソースやエフェクトタイプを外部 MIDI 機器で切り替えるときは、ショート機能で表示されるシステムエクスクルーシブメッセージをご使用ください。

④ Volume (ボリューム)

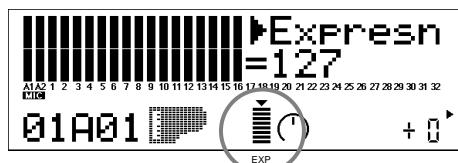
ボリュームをパートごとに設定します。



設定値 000 ~ 127

⑤ Expressn (エクスプレッション)

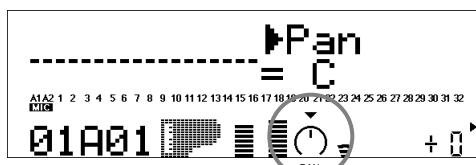
エクスプレッション(細かい音量変化)をパートごとに設定します。



設定値 000 ~ 127

⑥ Pan (パン)

ステレオ再生したときの音の定位をパートごとに設定します。



設定値 Rnd (ランダム) : 鳴るたびに左右に移動

L63 ~ L01 : 左寄り

C : 中央

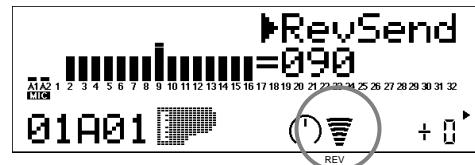
R01 ~ R63 : 右寄り



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

⑦ RevSend (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへの送り量をパートごとに設定し、かかり方を調節できます。

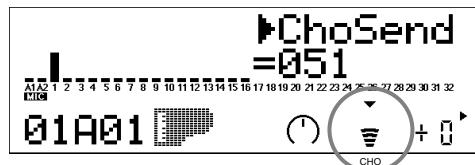


設定値 000 ~ 127

参考 マルチオールパートコントロールのリバーブリターン(P89)を考慮して設定してください。

⑧ ChoSend (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへの送り量をパートごとに設定し、かかり方を調節できます。



設定値 000 ~ 127

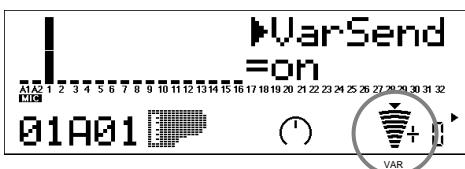
参考 マルチオールパートコントロールのコーラスリターン(P89)を考慮して設定してください。

⑨ VarSend (バリエーションセンド)

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

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

(エフェクトモード / バリエーションエディットの VarConnect (P106) の設定によります。)

**設定値**

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

解説

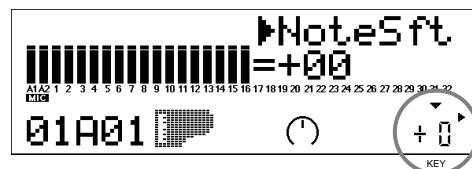
- VarConnect = INS の場合、特定パートのバリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択します。バリエーションエフェクトは同時に複数のパートで使用できません。そのため、最後に on を選択したパートだけがバリエーションエフェクトを使用できる状態になります。
- VarConnect=SYS の場合、パートごとにバリエーションエフェクトへの送り量を設定し、かかり方を調節できます。

参考

VarConnect = SYS の場合は、マルチオールパートコントロールのバリエーションリターン (P89) を考慮して設定してください。

⑩ NoteSft (ノートシフト)

パートごとの音程を半音単位で設定します。

**設定値**

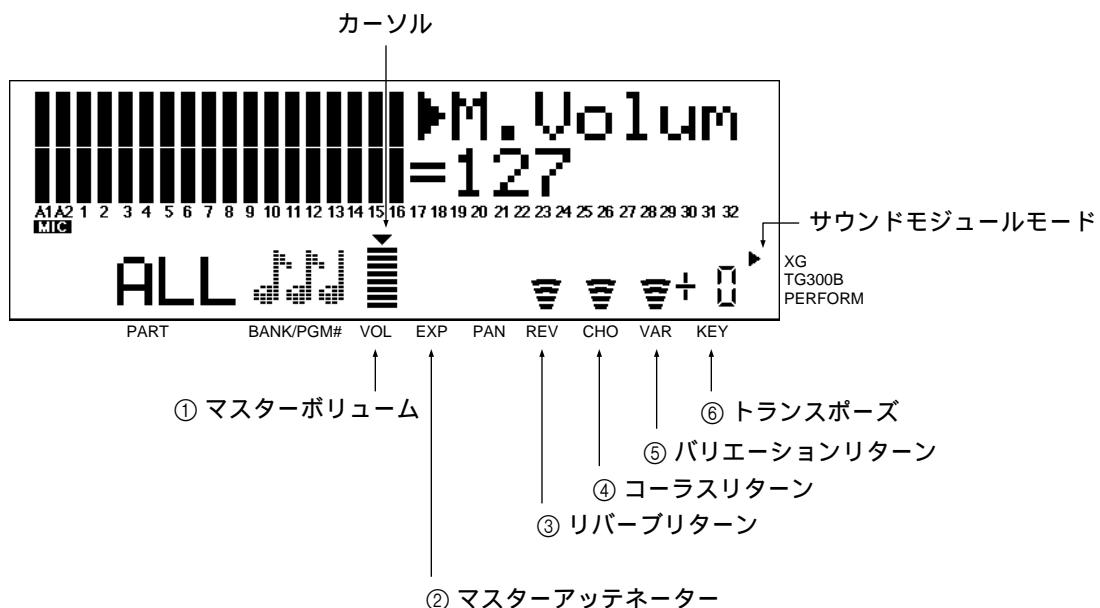
24 (- 2 オクターブ) ~ + 00 (元の音程) ~ + 24
(+ 2 オクターブ)

解説

- A/D1、A/D2 パートが選ばれているときは設定できません。
- 全体の移調はマルチオールパートコントロールのトランスポーズで行ないます。(P89)

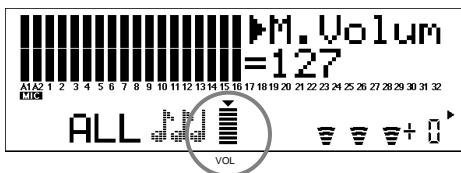
(4) 全パート共通パラメーター（マルチオールパートコントロール）

ここでは、マスター音量やトランスポーズなど、すべてのパートに共通の設定を行ないます。



① M.Volum (マスター音量)

システム全体の音量（ボリューム）を設定します。



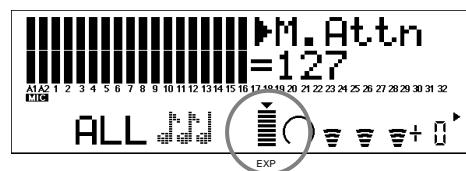
設定値 000 ~ 127

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

NOTE バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用している場合、全体の音量はバリエーションリターン（P89）も併用して調節してください。

② M.Attn (マスターアッテネーター)

主に、曲と曲の間のトータル音量のばらつきを補正します。



設定値 000 ~ 127

解説 マスター音量とは逆に、数値を上げると音量が小さくなります。よって、127 で最小音量になります。

③ RevRtn (リバーブリターン)

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

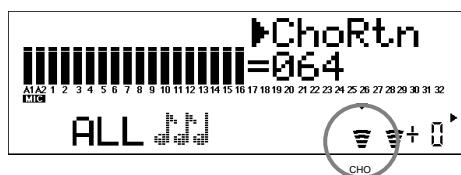


設定値 000 ~ 127

解説 マルチパートコントロールのリバーブセンド (P86) を考慮して設定してください。

④ ChoRtn (コーラスリターン)

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

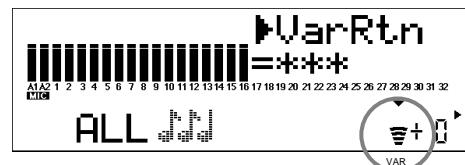


設定値 000 ~ 127

解説 マルチパートコントロールのコーラスセンド (P86) を考慮して設定してください。

⑤ VarRtn (バリエーションリターン)

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



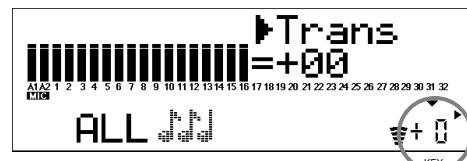
設定値 000 ~ 127

解説 マルチパートコントロールのバリエーションセンド (P87) を考慮して設定してください。
VarConnect = INS (P106) として設定されている場合は、「***」と表示され、設定することができません。(出荷時は、VarConnect = INS に設定されておりますので注意してください)

参考 INS や SYS については P72 をご覧ください。

⑥ Trans (トランスポーズ)

システム全体の音程を半音単位で移調します。



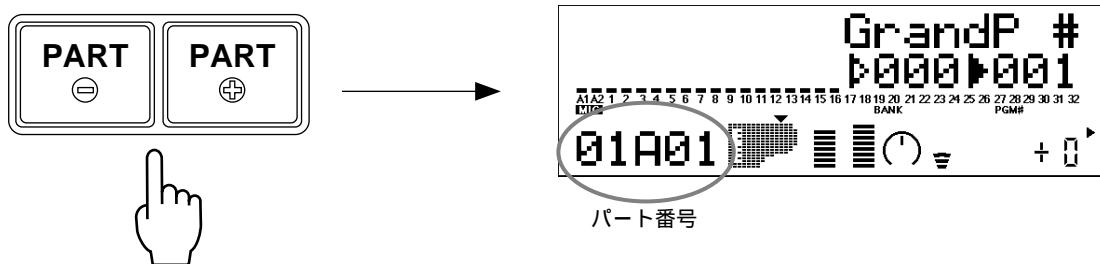
設定値 - 24 (- 2 オクターブ) ~ + 00 (元の音程) ~ + 24 (+ 2 オクターブ)

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

2. パートごとに音色を作り替える（マルチパートエディットモード）

(1) パラメーターの設定方法

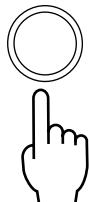
1. マルチプレイモードで [PART \ominus/\oplus] ボタンを押してパートを選びます。



2. [EDIT] ボタンを押してマルチパートエディットモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。

EDIT



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

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

[SELECT \ominus/\oplus] ボタンを押すごとにパラメーターが左右にスクロールします。

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

6. [EXIT] ボタンを押すとマルチパートエディットモードのメニューに戻り、もう一度 [EXIT] を押すとマルチプレイモードに戻ります。



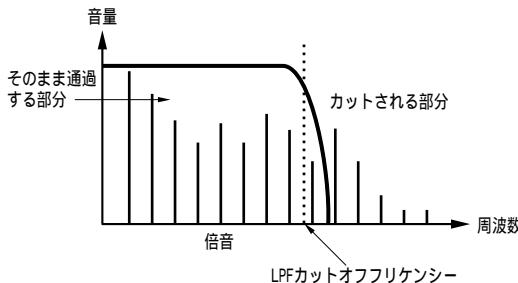
マルチパートエディットは、ボイスそのものをエディットしているわけではありません。MU2000 のボイスデータに対してマルチパートエディットで設定したデータを付加することによって「間接的に」ボイスを作り替えています。

(2) 音の明るさを変更する(FILTER エディット)

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

① LPF Cutoff (LPF カットオフリケンシー)

ローパスフィルターでカットする周波数をパートごとに設定します。



設定値

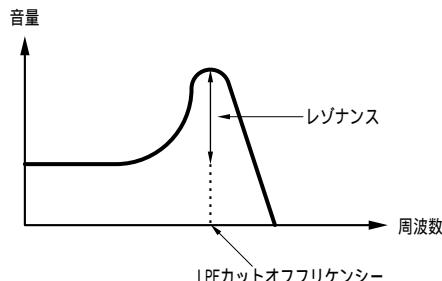
- 64 ~ + 00 ~ + 63



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

② LPF Reso (LPF レゾナンス)

ローパスフィルターのレゾナンスをパートごとに設定します。



設定値

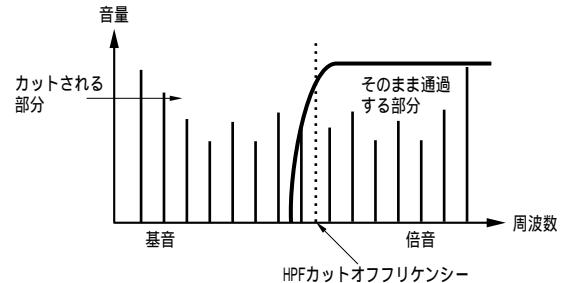
- 64 ~ + 00 ~ + 63



- 値を上げると LPF カットオフリケンシー付近の出力が持ち上げられ、クセのある音になります。

③ HPF Cutoff (HPF カットオフリケンシー)

ハイパスフィルターでカットする周波数をパートごとに設定します。



設定値

- 64 ~ + 00 ~ + 63



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

(3) 音の立ち上がりや減衰の仕方を変更する(EG エディット)

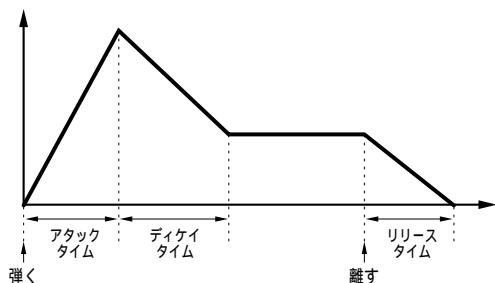
音の立ち上がりやリリース(減衰)をパートごとにエディットして、音の時間的要素を変更します。

① Attack Time (アタックタイム)

② Decay Time (ディケイタイム)

③ Release Time (リリースタイム)

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



それぞれ - 64 ~ + 00 ~ + 63



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

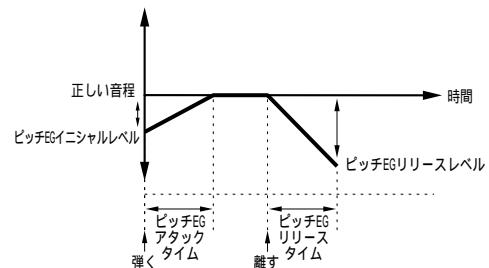
④ PEGInitLvl (ピッチ EG イニシャルレベル)

⑤ PEGAtakTime (ピッチ EG アタックタイム)

⑥ PEGReleLvl (ピッチ EG リリースレベル)

⑦ PEGReleTime (ピッチ EG リリースタイム)

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



それぞれ - 64 ~ + 00 ~ + 63



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

(4) 音色を補正する(EQ エディット) ノーマルパート選択時のみ表示

このサブモードはノーマルパートを選んでいるときのみ表示されます。

ローとハイの2バンドEQをパートごとに設定できます。

(ドラムパートのEQはドラムセットアップエディットでインストごとに設定します。(P98))

① Low Freq (ローフリケンシー)

② Low Gainによってエディットされる音域の周波数を設定します。

32 ~ 2.0k[Hz]

② Low Gain (ローゲイン)

① Low Freqで設定した周波数のゲインを設定します。

- 64 ~ + 00 ~ + 63

③ High Freq (ハイフリケンシー)

④ High Gainによってエディットされる音域の周波数を設定します。

500 ~ 16k[Hz]

④ High Gain (ハイゲイン)

③ High Freqで設定した周波数のゲインを設定します。

- 64 ~ + 00 ~ + 63

(5) ピプラートをかける(ピプラートエディット)

ピプラートのかかり方をパートごとにエディットします。

① Rate (レート)

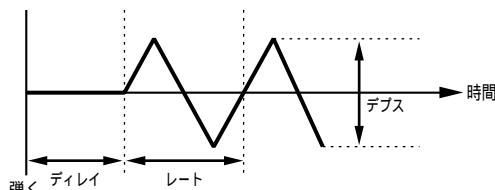
② Depth (デプス)

③ Delay (ディレイ)

それぞれ - 64 ~ + 00 ~ + 63



- Rate(レート)は、音程を揺らす速さを設定します。
- Depth(デプス)は、音程を揺らす深さを設定します。
- Delay(ディレイ)は、鍵盤を弾いてからピプラートがかかり始めるまでの時間を設定します。値を大きくすると、かかり始めるまでの時間が長くなります。



(6) 音色に関するその他の操作 (OTHERS エディット)

① Receive ch(レシーブチャンネル)

パートごとに MIDI レシーブチャンネルを設定します。

設定値

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



MIDI メッセージの受信チャンネルを設定します。

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

② Detune(デチューン)

パートごとのピッチを 0.1Hz 単位で細かくずらします。

設定値

- 12.8 ~ + 00 ~ + 12.7



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

③ PartMode(パートモード)

パートごとにノーマルボイスとドラムボイスのどちらのボイスを使用するかを選択します。ドラムボイスをエディットして使用する場合は、ドラムセットアップを設定 (P90) します。

設定値

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



解説

- MU2000 ではドラムボイスを直接エディットすることはできません。そこで、パートに対してドラムセットアップを割り当て、これをエディットすることで間接的にドラムボイスをエディットする仕組みになっています。
- MU2000 ではドラムセットアップを 4 つ内蔵しており、4 パートのドラムボイスに対して異なるエディットを行なうことができます。



参考

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

④ Mono/Poly (モノ / ポリ)

モノモード/ポリモードをパートごとに設定します。

設定値

mono(単音しか発音しない状態)、poly(和音が演奏できる状態)



解説

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

⑤ PortamntSw (ポルタメントスイッチ)

ポルタメントの効果をかけるかどうかをパートごとに選択します。

設定値 off, on



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

⑥ PortamntTm (ポルタメントタイム)

ポルタメントのかかり具合をパートごとに設定します。

設定値 000 ~ 127



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

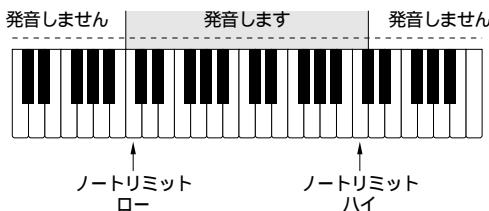
⑦ NoteLimitL (ノートリミットロー)**⑧ NoteLimitH (ノートリミットハイ)**

発音域をパートごとに設定します。

設定値 NoteLimitL, NoteLimitH ともに C-2 ~ G8



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



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

⑨ Dry Level (ドライレベル)(VarConnect = SYS (P106) のときのみ表示される)

エフェクトのドライラインへの送り量をパートごとに設定します。

設定値 000 ~ 127

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

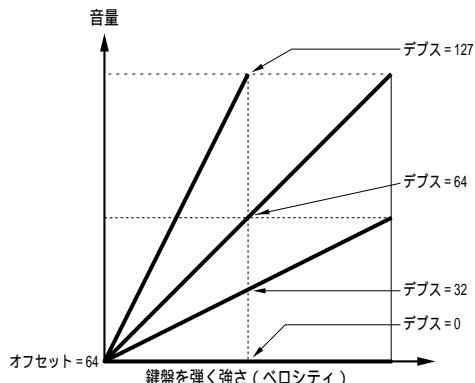
⑩ VelSensDpt (ペロシティセンスデプス)**⑪ VelSensOfs (ペロシティセンソフセット)**

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

設定値 VelSensDpt, VelSensOfs ともに 000 ~ 127

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

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

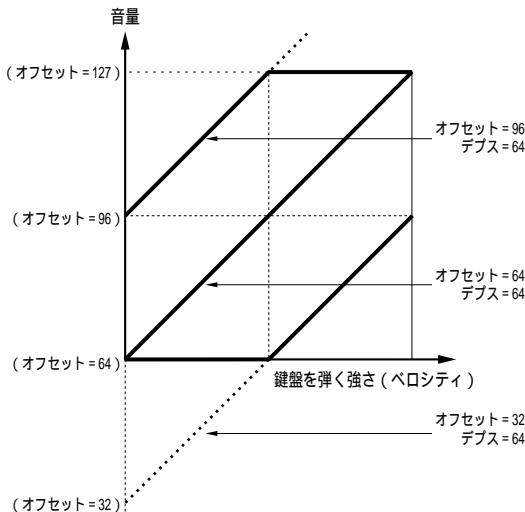
**・ペロシティセンソフセット**

音源に働くペロシティの値を一律に増減します。オフセット値を64より大きくすると、音源に働くペロシティ値が全体に増加し、鍵盤を弱く弾いても比較的大きなペロシティが音源に働き、鍵盤をある強さ以上で弾くとペロシティは最大値(127)で一定になります。

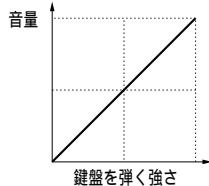
オフセット値を64より小さくすると、音源に働くペロシティ値が全体に減少し、ある強さ以上で鍵盤を弾くまではペロシティは最小値(0)で一定になり、強く弾いても音源に働くペロシティ値は比較的小さくなります。

オフセット値が64の場合、受信したままのペロシティ値が音源に働きます。

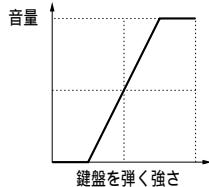
デブスによるペロシティカーブの変化
(デブス = 64で一定にしたとき)



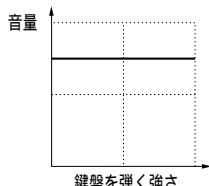
- VelSensDpt = 64、VelSensOfs = 64
もっとも標準的な設定



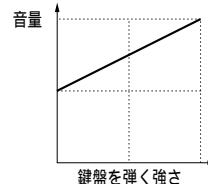
- VelSensDpt = 127、VelSensOfs = 32
小さなタッチ変化で大きなペロシティ変化が得られる設定



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



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



⑫ VelLimitLo (ペロシティリミットロー)

⑬ VelLimitHi (ペロシティリミットハイ)

発音可能なペロシティの範囲をパートごとに設定します。

設定値

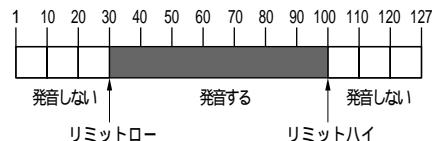
VelLimitLo、VelLimitHi ともに 001 ~ 127



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

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

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



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

⑭ PitBndCtrl (ピッチベンドコントロール)

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

設定値

- 24 ~ + 00 ~ + 24



- + 12 で上下 1 オクターブ変化します。
- 値を - (マイナス) にすると、ピッチベンドホールを上げたときに音程が下がる設定になります。

⑯ MW LFOPMod (MW LFO ピッチモジュレーションデプス)

MIDI のモジュレーションホイール情報によるピアートの深さをパートごとに設定します。

設定値 000 ~ 127

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

⑰ AC1 CC No. (AC1 コントロールチェンジナンバー)

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

設定値 00 ~ 95

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

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

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

⑯ AC1FilCtrl (AC1 フィルターコントロール)

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

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

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

⑰ AC1AmpCtrl (AC1 アンプリチュードコントロール)

AC1で音量をコントロールする感度をパートごとに設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

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

(7) ドラム音色を作り替える(DRUM セットアップエディット)

ドラムパート選択時のみ表示

このサブモードは、ドラムパートを選んでいるときのみ表示されます。

ドラムボイスを間接的に*エディットします。

*「間接的に」とは…

MU2000ではドラムボイスを直接エディットすることはできません。パートモード(P94)で設定されたドラムセットアップ(drumS1~4)をエディットすることにより「間接的に」エディットされるのです。

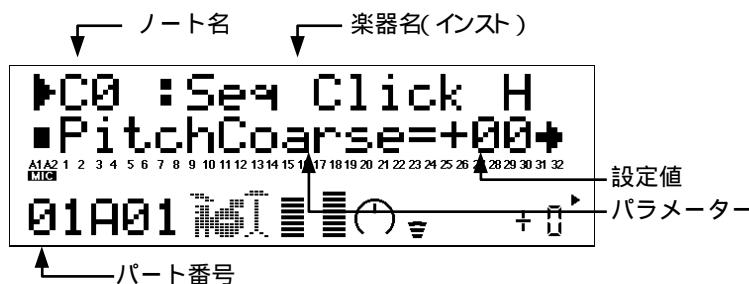


- パートモードの設定によってはエディットできない場合があります。詳しくはアザーズエディットのパートモードの項(P94)を参照してください。
- 複数のパートに同じドラムセットアップが選ばれていると、一方のドラムボイスをエディットするともう一方のパートのドラムボイスも自動的にエディットされてしまいます。

インストの選び方

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

- 90ページの手順3でDRUMを選び、[ENTER]ボタンを押してドラムセットアップエディットに入ります。



- [PART●/○]ボタンを押してインストを選びます。



ノート名とインストが
切り替わります



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

① PitchCoarse (ピッチコース)

音程を半音単位で設定します。

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

 **解説** さらに細かいチューニングは次のピッチファインで行ないます。

② PitchFine (ピッチファイン)

音程を 1 セント単位で設定します。

(1 セント = 半音を 100 等分した値)

設定値	- 64 ~ + 00 ~ + 63
------------	--------------------

③ VelPchSens (ベロシティピッチセンシティビティ)

ベロシティ変化によるピッチの変化の度合を設定します。

設定値	- 16 ~ + 00 ~ + 16
------------	--------------------

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

④ Level (レベル)

ベロシティの最大値を受信したときの音量を設定します。

設定値	000 ~ 127
------------	-----------

⑤ Pan (パン)

音の定位を設定します。

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

⑥ RevSend (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへの送り量を設定します。

設定値	000 ~ 127
------------	-----------

 **解説** リバーブエフェクトの種類などはエフェクトモード (P102) で設定します。

 **参考** マルチパートコントロールのリバーブセンドレベル (P86) や、マルチオールパートコントロールのリバープリターン (P89) などの関係を考慮して設定してください。

⑦ ChoSend (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへの送り量を設定します。

設定値	000 ~ 127
------------	-----------

 **解説** コーラスエフェクトの種類などはエフェクトモード (P102) で設定します。マルチパートコントロールのコーラスセンドレベル (P86) や、マルチオールパートコントロールのコーラスリターン (P89) などの関係を考慮して設定してください。

⑧ VarSend (バリエーションセンド)

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

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

(エフェクトモード / バリエーションエディットの VarConnect (P106) の設定によります。)

設定値	VarConnect = INS のとき： on (使用する) off (使用しない)
------------	--

VarConnect = SYS のとき：	000 ~ 127
-----------------------	-----------

-  **参考**
- VarConnect=INS の場合、バリエーションエフェクトをかけるには、ここで設定を on するだけでなく、マルチパートコントロールのバリエーションセンド (P87) が on に設定されている必要があります。
 - VarConnect=SYS の場合は、マルチパートコントロールのバリエーションセンドレベル (P87) や、マルチオールパートコントロールのバリエーションリターン (P89) を考慮して設定してください。

⑨ LPF Cutoff (LPF カットオフリケンシー)

ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

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

サウンドモジュールモードが TG300B のとき：	000 ~ 127
---------------------------	-----------

 **解説** 音色を明るくしたり暗くしたりすることができます。

⑩ LPF Reso (LPF レゾナンス)

ローパスフィルターのレゾナンスを設定します。

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



音に倍音を付け加えてクセのあるアタック音にすることができます。

⑪ VeILPFSens (ベロシティ LPF カットオフセンシティビティ)

ベロシティ変化によるLPFカットオフ周波数の変化の度合を設定します。

- 設定値**
- 16 ~ + 00 ~ + 16



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

⑫ HPF Cutoff (HPF カットオフリケンシー)

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

- 設定値**
- 64 ~ + 00 ~ + 63



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

⑬ Low Freq (ローフリケンシー)

低音域の周波数を設定します。

- 設定値**
- 32 ~ 2.0k[Hz]



⑭ Low Gain によってエディットされる音域の周波数を設定します。

⑭ Low Gain (ローゲイン)

低音域のゲインを設定します。

- 設定値**
- 64 ~ + 00 ~ + 63

⑮ High Freq (ハイフリケンシー)

高音域の周波数を設定します。

- 設定値**
- 500 ~ 16k[Hz]



⑯ High Gain によってエディットされる音域の周波数を設定します。

⑯ High Gain (ハイゲイン)

高音域のゲインを設定します。

- 設定値**
- 64 ~ + 00 ~ + 63

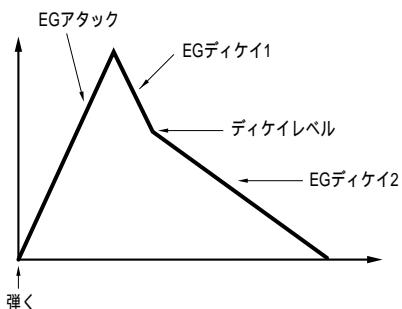
⑰ EG Attack (EG アタック)**⑱ EG Decay1 (EG ディケイ1)****⑲ EG Decay2 (EG ディケイ2)**

音量とカットオフ周波数の時間的な変化を設定します。

- 設定値**
- EG Attack、EG Decay1、EG Decay2 ともに
サウンドモジュールモードが XG のとき：

- 64 ~ + 00 ~ + 63

- サウンドモジュールモードが TG300B のとき：
000 ~ 127



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

- EG Decay1 (EG ディケイ1) は、音量が最大値に達した後、次のディケイレベルに変化する速さを設定します。

- EG Decay2 (EG ディケイ2) は、音量がディケイレベルに達した後、音が消えるまでの速さを設定します。

⑳ AlterGroup (オルタネートグループ)

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

- 設定値**
- off、001 ~ 127



同じ番号に設定した楽器音どうしは、同時に発音しなくなります。

② RcvNoteOn (レシーブノートオン)

MIDI ノートオン情報により発音するかどうかを設定します。

 設定値 off (発音しない) on (発音する)

 解説 特定の楽器音だけ発音させたくない場合に活用できます。

③ RcvNoteOff (レシーブノートオフ)

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

 設定値 off (ダンプされずに発音する) on (ダンプする)

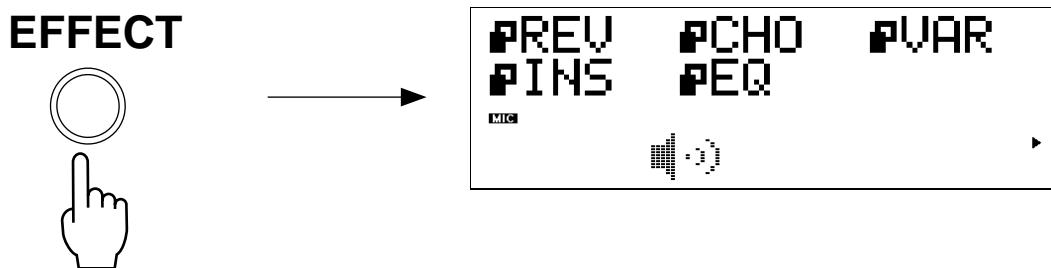
 参考 シンバルなどのボイスを発音中にダンプしたいときに on に設定します。

3. エフェクトの設定を変更する（エフェクトモード）

(1) パラメーターの設定方法

1. [EFFECT] ボタンを押してエフェクトモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。



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



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

3. [SELECT ▶/◀] ボタンを押してパラメーターを選びます。

[SELECT ▶/◀] ボタンを押すごとにパラメーターが左右にスクロールします。

4. [VALUE ▶/+/-] ボタンまたはダイアルを操作して値を設定します。

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



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



エフェクトの構造などについては、「第2章 基礎知識」(P72)をご覧ください。

(2) リバーブエフェクトの設定（リバーブエディット）

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



① Type (タイプ)

エフェクトタイプを設定し、エフェクトの性格を決めます。

設定値 別冊「リストブック」の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

② エフェクトパラメーター

リバーブエフェクトの細かい設定をします。



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

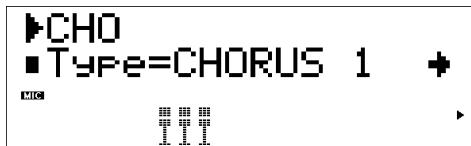
③ RevPan (リバーブパン)

リバーブエフェクトの定位を細かく設定します。

設定値 L63（左寄り）～C（中央）～R63（右寄り）

(3) コーラスエフェクトの設定（コーラスエディット）

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



① Type (タイプ)

エフェクトタイプを設定し、エフェクトの性格を決めます。

設定値 別冊「リストブック」の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

② エフェクトパラメーター

コーラスエフェクトの細かい設定をします。



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

③ ChoPan (コーラスパン)

コーラスエフェクトの定位を細かく設定します。

設定値 L63（左寄り）～C（中央）～R63（右寄り）

④ SendCho Rev (センドコーラストゥーリバーブ)

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

設定値 000～127

(4) パリエーションエフェクトの設定(パリエーションエディット)

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



① Type(タイプ)

エフェクトタイプを設定し、エフェクトの性格を決めます。

設定値 別冊「リストブック」の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

従来のMUシリーズのエフェクトと同等の効果です。

② エフェクトパラメーター

パリエーションエフェクトの細かい設定をします。



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

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

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

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



エフェクトタイプによっては表示されないものがあります。

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

AC1(アサイナブルコントローラー1)でパリエーションエフェクトのMIDIコントロール用パラメーターをコントロールする感度を設定します。具体的な設定は「2. パートごとに音色を作り替える」(P97)をご覧ください。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63



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

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

パリエーションエフェクトの定位を細かく設定します。

設定値 L63(左寄り) ~ C(中央) ~ R63(右寄り)

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

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

設定値 000 ~ 127

⑦ SendVar Rev(センドパリエーショントゥーリバーブ)(VarConnect = SYS のときのみ表示)

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

設定値 000 ~ 127

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

バリエーションエフェクトを使用するパートを設定します。

設定値 off (使用しない)、01 ~ 64、AD01、AD02

⑨ VarConnect（バリエーションコネクト）

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

設定値 INS（インサーション）/ SYS（システム）



- この設定によってバリエーションエフェクトの機能が大きく変わり、それに伴ってパラメーターの種類も変わります。
- A/D1 パートのプログラムナンバーを 006 以上に設定すると、VarConnect が強制的に INS に切り替わります。
- システムエフェクトとインサーションエフェクトについては「第 2 章」をご覧ください。（P72）

(5) インサーションエフェクトの設定(インサーションエディット1~4)

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



① Type(タイプ)

エフェクトタイプを設定し、エフェクトの性格を決めます。

設定値 別冊「リストブック」の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

② エフェクトパラメーター

インサーションエフェクトの細かい設定をします。

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

③ Dry/Wet(ドライ/ウェット)

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

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

NOTE エフェクトタイプによっては表示されないものがあります。

④ AC1Ins1~4Ctr(AC1インサーション1~4コントロール)

AC1(アサイナブルコントローラー1)でインサーションエフェクトのMIDIコントロール用パラメーターをコントロールする感度を設定します。具体的な設定は「2. パートごとに音色を作り替える」(P97)をご覧ください。

設定値 -64 ~ +00 ~ +63

解説 パフォーマンスマードのとき、この設定は無効になります。

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

⑤ Ins1~4Part(インサーション1~4パート)

インサーションエフェクトの効果をかけるパートを設定します。

設定値 off, 01 ~ 64, AD01, AD02

解説 インサーション1~4は1つのパートにだけ効果をかけるしくみになっています。

(6) マルチ EQ の設定（イコライザーエディット）



① EQ TYPE（イコライザータイプ）

音楽ジャンルに合わせてタイプを選択します。

設定値 Flat、Jazz、Pops、Rock、Concert



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

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

② ~ ⑥ バンド 1 ~ 5

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

設定値 - 12dB ~ + 00 (フラットの状態) ~ + 12dB



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

4. サンプリングに関する設定（サンプリングモード）

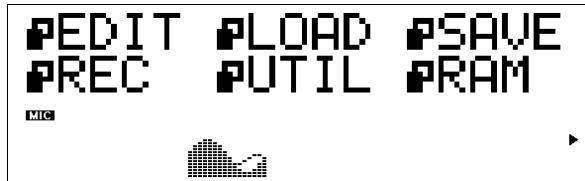
(1) サンプルを編集する（サンプルエディット）

サンプル、ボイス、インスト、キットの編集を行ないます。

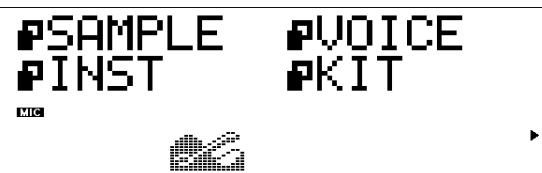
- [SAMPLING] ボタンを押してサンプリングモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。

SAMPLING



- [SELECT○/●] ボタンを押して「EDIT」を選び、[ENTER] ボタンを押します。



- [SELECT○/●] ボタンを押して、エディットしたいデータの種類を選び、[ENTER] ボタンを押します。



ウェーブメモリーにサンプルがない場合は、「No Sample!」と表示され、エディット画面に入れません。

- [SELECT○/●] ボタンを押してパラメーターを選びます。

[SELECT○/●] ボタンを押すごとにパラメーターが左右にスクロールします。（パラメーターによっては、[ENTER] ボタンを押してエディットの画面に入ります。）

- [VALUE○/+] ボタンまたはダイアルを操作して値を設定します。

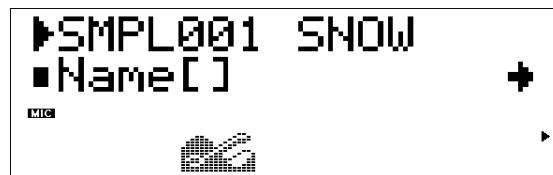
- [EXIT] ボタンを押すとサブモードのメニューに戻り、もう一度 [EXIT] ボタンを押すとマルチプレイモードに戻ります。



- 付属のサンプリングエディターを使って MU2000 にパルクを送信している間は、MU2000 本体のパネルはロックされ、操作できないようになります。
(「Sampling Mode Is Locked!」と表示されます。)
- 上記の状態で、万が一コンピューターがフリーズしたり、ケーブルが抜けてしまったりした場合、MU2000 のサンプリングエディット機能はロックされたままの状態となり、エディットに入れなくなってしまいます。
このような場合に陥ったら、サンプリングモードのユーティリティの「Unlock Sampling」を使ってロックを解除します。（P120）
- サンプルエディットの時にパート 64 で XG パラメーターチェンジを受信すると、オーディション機能が使えなくなることがあります。これは、パート 64 でオーディション音声を鳴らしているためです。このような場合は、いちどサンプルエディットを抜けて再度入り直すと、オーディション機能が使えるようになります。

SAMPLE

サンプル波形に関する設定を変更します。



ここでは、個々のサンプルに関する設定(①～⑩)と、すべてのサンプルに関する設定(a)～(b)があります。これらは[PART-]ボタンと[PART+]ボタンを同時に押すたびに切り替わります。

① Name[] (サンプルネーム)

サンプル名を設定します。

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



1. [SELECT-/+]ボタンでカーソルを変更したい文字に移動させます。
2. ダイアルまたは[VALUE-/+]ボタンで文字を選択します。

② Start (スタートポジション)

サンプルのスタートポジションを設定します。

設定値 0～エンドポジション -3



以下のカテゴリースイッチを押しながら[VALUE-/+]ボタンを押すと、それぞれの位を指定しながら設定できます。

[Strings]キー列	10の位
[Bass]キー列	100の位
[Guitar]キー列	1000の位
[Organ]キー列	10000の位
[Chrom.perc]キー列	100000の位
[Piano]キー列	1000000の位

③ End (エンドポジション)

サンプルのエンドポジションを設定します。

設定値 スタートポジション +3～波形の最終ポジション



②スタートポジションと同様の方法でアドレスを設定できます。

④ Loop (ループ)

サンプルをループさせるかどうかを設定します。

設定値 ON(ループさせる)、OFF(ループさせない)

⑤ Trim (トリム)

サンプルのStartより前とEndより後の部分を削除します。

⑥ Convert (コンバート)

サンプルのビット数を変換します。



現在のビット数よりも少ないビット数にのみ変換できます。

⑦ Delete (デリート)

サンプルを削除します。



- サンプルを削除すると、そのサンプルを使用しているボイスやキット(のインスト)は初期化されてしまいます。
- ⑤Trim、⑥Convert、⑦Deleteについては、ここで操作のあと、最適化の操作(Optimize Memory=P120)を行なって初めてウェーブメモリーに反映されます。

⑧ Copy (コピー)

サンプルを他のサンプルにコピーします。

設定値 サンプルナンバー 001～512

⑨ Reverse (リバース)

サンプルを反転させ、他のサンプルにコピーします。

設定値 サンプルナンバー 001 ~ 512



- リバースされたサンプルをループさせることはできません。
- 元のサンプルを削除すると、リバースされたサンプルも消えてしまいます。

⑩ Split (スプリット)

サンプルの End 以後の部分を切りとり、他のサンプルに割り当てます。

設定値 サンプルナンバー 001 ~ 512

VOICE

ボイスに関する設定を変更します。



[PART \bullet/\oplus] ボタンでボイスの PGM (プログラムナンバー) を設定します。①BANK# との組み合わせによってボイスを決定します。

① BANK# (バンクナンバー)

ボイスのバンクナンバーを指定します。

設定値 000、001



PGM(プログラムナンバー) の組み合わせによってボイスを決定します。

② Name[] (ボイスネーム)

ボイスに名前をつけます。

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



- [SELECT \bullet/\oplus] ボタンでカーソルを変更したい文字に移動させます。
- ダイアルまたは [VALUE \bullet/\oplus] ボタンで文字を選択します。

④ Trim All (トリムオール)

全てのサンプルの Start より前と End より後の部分を一斉に削除します。

⑤ Delete Unused (デリートアンユーズド)

VOICE および INST で使用されていないサンプルを削除します。



不要なサンプルを削除することによってウェーブメモリーを節約できます。

③ Sp (サンプル)

ボイスを構成するサンプルを選択します。

設定値 001 ~ 512



サンプルが割り当てられていない番号には <NONE> と表示されます。

④ Level (レベル)

ボイスの音量を設定します。

設定値 000 ~ 127

⑤ Pan (パン)

ボイスの定位を設定します。

設定値 R7 ~ C ~ L7、Scaling



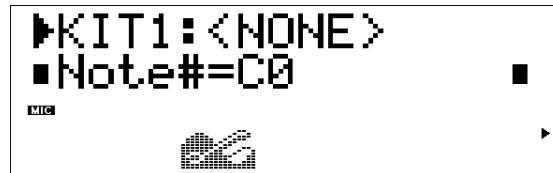
Scaling に設定すると、音程が高くなるにつれ、音が左から右へと移動します。

⑥ Init (イニシャライズ)

ボイスを初期化します。

INST

インストの編集を行ないます。



[PART \bullet / \oplus] ボタンでキットナンバーを選択し、ダイアルでノートナンバーを選択します。

[ENTER] ボタンを押すと、エディットの画面に入ります。エディット画面上では、[PART \bullet / \oplus] ボタンでノートナンバーを選択できます。



マルチプレイモードでエディット対象となるサンプリングキットが選択されている場合、外部 MIDI からのノートオンによってインストを切り替えることができます。

また、この外部 MIDI からのノートオンを受けるかどうかは、[MUTE/SOLO] ボタンで選択します（ボタンを押すごとに切り替わります）。

① Name[] (インストネーム)

インストに名前をつけます。

設定値

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



- [SELECT \bullet / \oplus] ボタンでカーソルを変更したい文字に移動させます。
- ダイアルまたは [VALUE \bullet / \oplus] ボタンで文字を選択します。

② Sp (サンプルナンバー)

インストを構成するサンプルのナンバーを設定します。

設定値

001 ~ 512



サンプルが割り当てられていない番号には <NONE> と表示されます。

③ Level (レベル)

インストの音量を設定します。

設定値

000 ~ 127

④ Pan (パン)

インストの定位を設定します。

設定値

Rnd (ランダム)、L63 ~ C ~ R63

⑤ PitchCoarse (ピッチコース)

インストの音程を半音単位で設定します。

設定値

- 64 ~ +00 ~ +63



さらに細かいチューニングは次のピッチファインで行ないます。

⑥ Pitch Fine (ピッチファイン)

インストの音程を1セント単位で設定します。(1セント = 半音を100等分した値)

設定値

- 64 ~ +00 ~ +63

⑦ RcvNoteOff (レシーブノートオフ)

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

設定値

off (ダンプせずに発音する) on (ダンプする)



- シンバルなどのインストを発音中にダンプしたいとき on に設定します。
- ループオンに設定したサンプルをRcvNoteOff=off で発音させると、発音が止まらなくなってしまいます。このような場合は、[AUDITION] ボタンを押しながら [MUTE/SOLO] ボタンを押すと止めることができます。

⑧ AlterGroup (オルタネートグループ)

同時に発音すると不自然なインスト（例：ハイハットオープン / クローズ）を、同時に発音しないように設定します。

設定値

off、001 ~ 127



同じ番号に設定したインストどうしは、同時に発音しなくなります。

⑨ Init (イニシャライズ)

インストを初期化します。

KIT

キットの編集を行ないます。



[PART●/○] ボタンでキットナンバーを選択します。

[ENTER] ボタンを押すと、エディットの画面に入ります。



サンプルが割り当てられていないキットを選択している場合、エディットの画面に入ることができます。

① Name[] (キットネーム)

キットに名前をつけます。

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



1. [SELECT●/○] ボタンでカーソルを変更したい文字に移動させます。
2. ダイアルまたは [VALUE●/○] ボタンで文字を選択します。

② Reset (リセット)

キット内のインストの全パラメーター（サンプルナンバー、インストネーム以外）を初期化します。

③ Init (イニシャライズ)

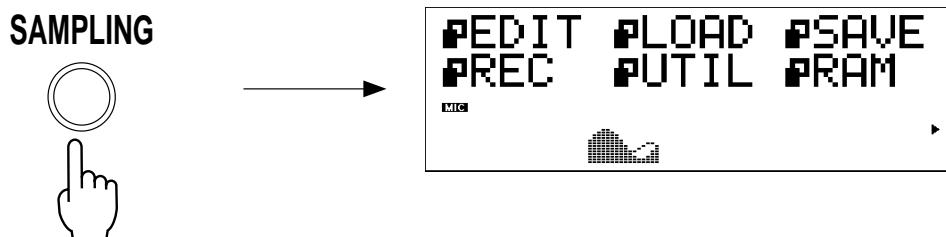
キットを初期化します。

(2) サンプルをウェーブメモリーに読み込む（サンプルロード）

メモリーカードから MU2000 本体のウェーブメモリーにデータを読み込みます（ロード）。

1. [SAMPLING] ボタンを押してサンプリングモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。



2. [SELECT○/●] ボタンを押して「LOAD」を選び、[ENTER] ボタンを押します。

LOAD 画面が表示されます。



3. [SELECT○/●] ボタンを押してロードしたいファイルの種類を選び、[ENTER] ボタンを押します。

メモリーカードのディレクトリーが表示されます。



4. 以下は、選択するファイルの種類によって手順が違います。

(ALL+SEQ、BANK、VOICE、KIT、INST、DLS のいずれかの場合)

ロードしたいファイルを選択し、[ENTER] ボタンを押します。



- 選択した種類のファイルがメモリーカードに入っていない時は、<File None> と表示されます。
- ALL + SEQ または DLS を選択した場合は、すべてのサンプル情報がクリアされます。
- BANK、VOICE、KIT、INST をロードしなおしても、それらで使用していたサンプルデータは上書きされることなく残ります。

(WAV または AIFF の場合)

ロードしたいファイルを選択し、[ENTER] ボタンを押します。

ロード先のサンプルナンバーを選択する画面が表示されますので、選択して [ENTER] ボタンを押します。



選択したデータがステレオデータの場合、ロード先のサンプルナンバーとチャンネルの両方を選択する画面が表示されます。[SELECT] ボタンでカーソルを移動し、それぞれを選択して [ENTER] ボタンを押します。



- Sp (1 ~ 512) : ロード先のサンプルナンバーを選択します。
- Ch (L, R, L+R) : ステレオデータの場合、チャンネルを選択します。
- 既にサンプルが存在するサンプルナンバーは選択できません。
- Ch で L+R を選択すると、L と R の信号がミックスされ、モノラルとなります。
- ファイル名はすべて大文字となります。また全角文字は対応していません。
- 選択した種類のファイルがメモリーカードに入っていない時は、<File None> と表示されます。

(WAV ALL または AIFF ALL の場合)

ロードしたいファイルが入っているディレクトリーを選択し、[ENTER] ボタンを押します。



メモリーカードのカレントにあるディレクトリーのみが選択でき、ディレクトリーに入っているすべてのファイルをロードします。

① ALL+SEQ (オール + シーケンス)

MU2000 内のサンプリングやウェーブメモリー、シーケンスマモリーに関するすべての情報を記録したファイルを、カードから読み込みます。

② BANK (バンク)

選択したバンクに含まれるすべてのボイスパラメーターと、そのバンクで使われているすべてのサンプルを記録したバンクファイルを、カードから読み込みます。

設定値 BANK# : 0, 1

③ VOICE (ボイス)

選択したボイスのパラメーターと、そのボイスで使われているサンプルを記録したボイスファイルを、カードから読み込みます。

設定値 BANK# : 0, 1
PGM : 1 ~ 128

[SELECT] ボタンでバンクナンバーまたはプログラムナンバーのいずれかを選択し、値を設定します。

④ KIT (キット)

選択したキットに含まれるすべてのインストパラメーターと、そのキットで使われているすべてのサンプルを記録したキットファイルを、カードから読み込みます。

設定値 KIT# : 1 ~ 4

⑤ INST (インスト)

選択したインストのパラメーターと、そのインストで使われているサンプルを記録したインストファイルを、カードから読み込みます。

設定値 KIT# : 1 ~ 4
ノートナンバー : C#-1 ~ G5

[SELECT] ボタンでキットナンバーまたはノートナンバーのいずれかを選択し、値を設定します。

⑥ WAV

WAV ファイルをサンプル波形として MU2000 内のサンプルに読み込みます。

設定値 サンプルナンバー : 001 ~ 512

⑦ WAV ALL (WAV オール)

指定したディレクトリー内のすべての WAV ファイルを、MU2000 内のサンプルに読み込みます。

NOTE ファイルの中にステレオデータのファイルが入っていた場合は、チャンネルはすべて L+R となります。

⑧ AIFF

AIFF ファイルをサンプル波形として MU2000 内のサンプルに読み込みます。

設定値 サンプルナンバー : 001 ~ 512

⑨ AIFF ALL (AIFF オール)

指定したディレクトリー内のすべての AIFF ファイルを、MU2000 内のサンプルに読み込みます。



ファイルの中にステレオデータのファイルが入っていた場合は、チャンネルはすべて L+R となります。



- ⑥WAV ~ ⑨AIFF ALL のいずれかをロードした場合、アタック部がついたループの設定が付加されていると、エディットできなくなります（パラメーターに *** と表示されます）。
- ⑩DLS でロードしたサンプルまたはボイスは、エディットできません（パラメーターに *** と表示されます）。
- ⑪DLS ファイルをロードした場合、ファイルによっては音質が若干変化する場合があります。

⑩ DLS (ダウンローダブルサウンド)

DLS ファイルを読み込みます。

(3) サンプルをメモリーカードに保存する（サンプルセーブ）

ウェーブメモリー内の情報およびサンプリングパラメーターは電源を切るとすべて消去されてしまいます。大切なデータは以下の手順でメモリーカードに保存（セーブ）してください

1. [SAMPLING] ボタンを押してサンプリングモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。

SAMPLING

2. [SELECT●/○] ボタンを押して「SAVE」を選び、[ENTER] ボタンを押します。

SAVE 画面が表示されます。



3. [SELECT●/○] ボタンを押してセーブしたいファイルの種類を選び、[ENTER] ボタンを押します。

4. セーブしたいファイルをダイアルまたは [VALUE●/○] ボタンで選択し、[ENTER] ボタンを押します。（ALL+SEQ または DLS を選択した場合は手順 5 へ進みます。）

BANK : バンクナンバーを選択します

VOICE : バンクナンバーおよびプログラムナンバーを選択します

KIT : キットナンバーを選択します

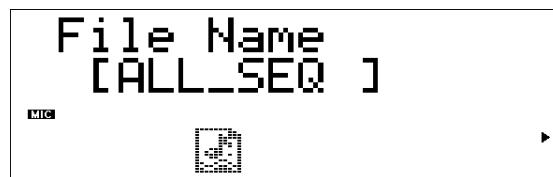
INST : キットナンバーおよびノートナンバーを選択します

WAV : サンプルナンバーを選択します

AIFF : サンプルナンバーを選択します

5. セーブ先のディレクトリーを選択し、[ENTER] ボタンを押します。

ファイルネームをつける画面が表示されます。



6. ファイルネームを入力し、[ENTER] ボタンを押してセーブを実行します。



- ・ [SELECT ◎/●] ボタンでカーソルを変更したい文字に移動させます。
- ・ ダイヤルまたは [VALUE ◎/+/-] ボタンで文字を選択します。

① ALL+SEQ (オール+ シーケンス)

MU2000 内のサンプリングやウェーブメモリー、シーケンスマモリーに関するすべての情報を記録したファイルを、カードに保存します。

② BANK (バンク)

選択したバンクに含まれるすべてのボイスパラメーターと、そのバンクで使われているすべてのサンプルを記録したバンクファイルを、カードに保存します。

設定値 BANK# : 0, 1

③ VOICE (ボイス)

選択したボイスのパラメーターと、そのボイスで使われているサンプルを記録したボイスファイルを、カードに保存します。

設定値 BANK# : 0, 1
PGM : 1 ~ 256

解説 [SELECT ◎/●] ボタンでバンクナンバーまたはプログラムナンバーのいずれかを選択し、値を設定します。

④ KIT (キット)

選択したキットに含まれるすべてのインストパラメーターと、そのキットで使われているすべてのサンプルを記録したキットファイルを、カードに保存します。

設定値 KIT# : 1 ~ 4

⑤ INST (インスト)

選択したインストのパラメーターと、そのインストで使われているサンプルを記録したインストファイルを、カードに保存します。

設定値 KIT# : 1 ~ 4
ノートナンバー : C#-1 ~ G5

解説 [SELECT ◎/●] ボタンでキットナンバーまたはノートナンバーのいずれかを選択し、値を設定します。

⑥ WAV

MU2000 内のサンプル波形を WAV ファイルとしてカードにセーブします。

設定値 サンプルナンバー (Sp)

⑦ AIFF

MU2000 内のサンプル波形を AIFF ファイルとしてカードにセーブします。

設定値 サンプルナンバー (Sp)

⑧ DLS (ダウンローダブルサウンド)

すべてのボイス、サンプル、キットを DLS ファイルとしてカードにセーブします。

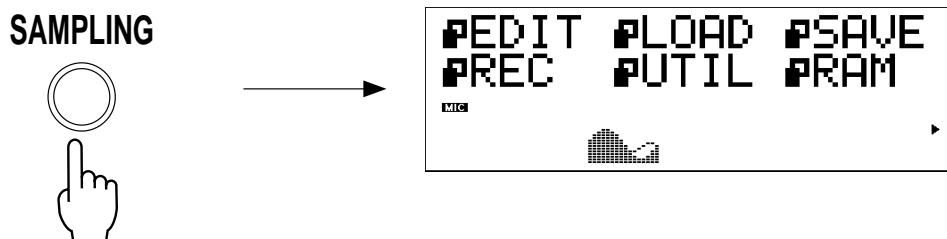
NOTE DLS でセーブした場合、MU2000 のすべての音色パラメーターを記録できない場合があります。MU2000 で使う前提でデータを保存する時は、①ALL+SEQ でセーブするようにしてください。

(4) サンプリング(録音)する(サンプルレコード)

A/Dインプット端子からの入力音声を録音します。

1. [SAMPLING] ボタンを押してサンプリングモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。



2. [SELECT●/○] ボタンを押して「REC」を選び、[ENTER] ボタンを押します。

REC 画面が表示されます。



3. [SELECT●/○] ボタンを押してパラメーターを選びます。

4. [VALUE●/+] ボタンまたはダイアルで値を設定します。

5. [ENTER] ボタンを押すと、レコーディングが開始します。 (TriggerLvl が off の時)

TriggerLvl が off 以外の時は、設定レベルの入力信号待ち状態となります。

設定レベルの信号が入力されると、レコーディングが開始します。

6. [EXIT] ボタンを押すとレコーディングが停止します。

今録音したサンプルを保存するかどうかの確認画面が表示されます。



7. [ENTER] ボタンを押すとサンプルが保存されます。[EXIT] ボタンを押すとさらに確認画面が表示されます。



8. [ENTER] ボタンを押すとサンプルは削除されます。



手順 6、7 の時に [AUDITION] ボタンを押すと、今レコーディングしたサンプルを聞くことができます。



- サンプルレコードの時に AD パートで XG パラメーターチェンジを受信すると、AD パートの設定が変わってしまう可能性があります。このような場合は、一度サンプルレコードを抜けて再度入り直すと、元の設定に戻ります。
- サンプルレコードの時にパート 64 で XG パラメーターチェンジを受信すると、オーディション機能が使えなくなることがあります。これは、パート 64 でオーディション音声を鳴らしているためです。このような場合は、いちどサンプルレコードを抜けて再度入り直すと、オーディション機能が使えるようになります。

① Sp (サンプルナンバー)

レコーディング後、保存するサンプルナンバーを選択します。

設定値

001 ~ 512



既にサンプルが入っているナンバーは選択できません。

② TriggerLvl (トリガーレベル)

レコーディングを開始する際のトリガーレベルを設定します。

設定値

off、01 ~ 16



- MU2000 では、入力レベルがある音量を超えたと同時にレコーディングを開始させることができます。このレベルを「トリガーレベル」といいます。
- off に設定したときはトリガー機能は働きません。[ENTER] ボタンでレコーディングを開始してください。

③ InputGain (インプットゲイン)

レコーディングする際のインプットゲインを設定します。

設定値

mic、line



設定を誤ると耳を痛めことがあります。ボリュームを充分に下げた状態で設定を変更してください。

④ InputSrc (インプットソース)

レコーディングする際に、どちらの A/D インプット端子から入力するかを設定します。

設定値

AD1、AD2、AD1+2



AD1 + 2 に設定すると、AD1 と AD2 の入力信号がミックスされ、モノラルとなります。

(5) サンプルに関するその他の設定（サンプルユーティリティ）

MU2000本体のサンプリングパラメーターおよびウェーブメモリーに関する機能です。

- 1.** [SAMPLING] ボタンを押してサンプリングモードに入ります。
- 2.** [SELECT●/○] ボタンを押して「UTIL」を選び、[ENTER] ボタンを押します。

UTIL 画面が表示されます。



- 3.** [SELECT●/○] ボタンを押して機能を選び、[ENTER] ボタンを押します。

① Optimize Memory (オプティマイズメモリー)

MU2000 本体のウェーブメモリーを最適化し、より有効に使用できるようにします。



「Optimize Memory Are you sure?」という確認メッセージの表示中に [ENTER] ボタンを押すと、最適化を実行します。[EXIT] ボタンを押すとキャンセルされます。

② Clear All (クリアオール)

MU2000 本体の全サンプリングパラメーターおよびウェーブメモリーを消去します。



「Clear All Are you sure?」という確認メッセージの表示中に [ENTER] ボタンを押すと、消去を実行します。[EXIT] ボタンを押すとキャンセルされます。

（サンプリングエディット機能がロックされた場合のみ表示）

Unlock Sampling (アンロックサンプリング)

付属のサンプリングエディターを使って MU2000 にバルクを送信中、何らかのアクシデントで MU2000 のサンプリングエディット機能がロックされてしまった場合、この機能を使ってロックを解除します。



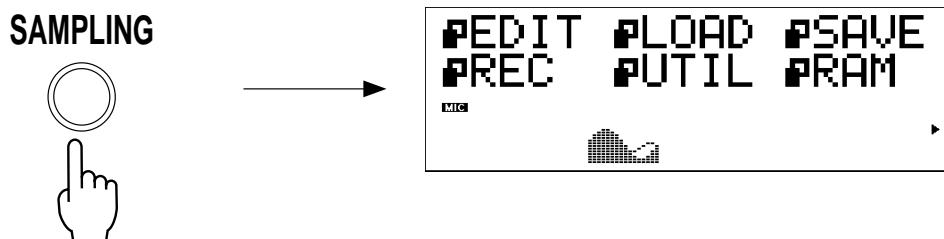
1. [ENTER] ボタンを押すと「Clear All Are You Sure?」と表示されます。
2. 再度 [ENTER] ボタンを押すとそれまでに送信されたバルクデータを消去してロックを解除します。

(6) ウェーブメモリーの容量を確認する（RAM）

MU2000本体のウェーブメモリーの使用領域と未使用領域を表示します。

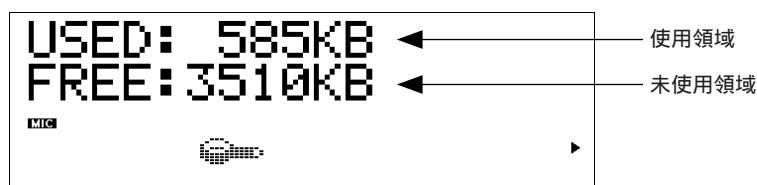
1. [SAMPLING] ボタンを押してサンプリングモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。



2. [SELECT○/●] ボタンを押して「RAM」を選び、[ENTER] ボタンを押します。

ウェーブメモリーの使用状況が表示されます。



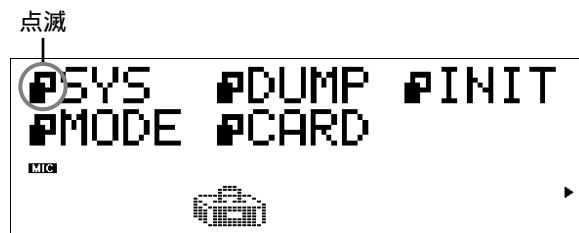
3. [EXIT] ボタンを押すとサブモードメニューの画面に戻ります。

5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)

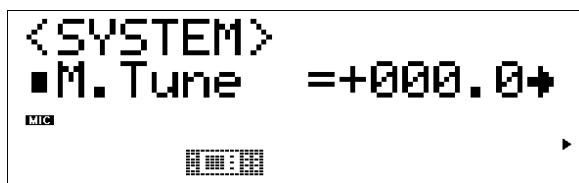
(1) 基本的な設定 (システムセットアップ)

マスターチューンなどの、MU2000 のシステムの設定を行ないます。

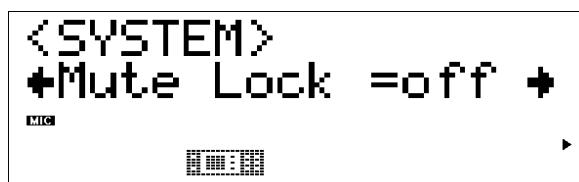
1. ユーティリティモードのメニューで [SELECT ◀/▶] ボタンを押して「SYS」を選びます。



2. [ENTER] ボタンを押します。



3. [SELECT ◀/▶] ボタンを押して、パラメーターを選びます。



4. [VALUE ◀/+] ボタンを押して (ダイアルも使用可) 値を設定します。

5. [EXIT] ボタンを押すと、ユーティリティモードのメニューに戻ります。

① M.Tune (マスターチューン)

システム全体の音程 (チューニング) を 0.1 セント単位で設定します。

設定値 - 102.4 ~ + 000.0 ~ + 102.3



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

② Device No. (デバイスナンバー)

外部 MIDI 機器やもう 1 台の MU2000 と、MIDI システムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なうときに設定する番号です。

設定値 01 ~ 16 :

外部 MIDI 機器のデバイスナンバーにあわせて設定します。

all :

送信側となる外部機器のデバイスナンバーが 1 ~ 16 のいずれであっても、システムエクスクルーシブメッセージを受信します。送信する際は 1 に設定されます。



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

③ PFM Rcv Ch(パフォーマンスレシーブチャンネル)

パフォーマンスマードの MIDI 受信チャンネルを設定します。

設定値 01 ~ 16



- ・ 送信側の MIDI 機器の MIDI 送信チャンネルに合わせて設定します。
- ・ パフォーマンスマードでは、外部 MIDI 機器は MU2000 の MIDI IN-A 端子に接続してください。

④ MIDI IN-A(ミディイン A)

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

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



出荷時は rear に設定されています。

⑤ AudiVcNote(オーディションボイスノート)

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

設定値 C#-1 ~ G5



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



外部 MIDI 機器から設定するには

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

⑥ AudiDrNote(オーディションドラムノート)

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

設定値 C#-1 ~ G5



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



外部 MIDI 機器から設定するには

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

⑦ AudiVlcty(オーディションペロシティノート)

オーディション機能を使って発音させるときのペロシティ（音量）を設定します。

設定値 01 ~ 127



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



外部 MIDI 機器から設定するには

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

⑧ Mute Lock (ミュートロック)

「 XG システムオン」や「 GM システムオン」など音源をリセットする MIDI システムエクスクルーシブメッセージを受信したとき、マルチプレイモードで設定したパートのミュートを解除するかどうかを設定します。

設定値 off (解除する) , on (解除しない)



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

⑨ AD PartLock (A/D パートロック)

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

設定値

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



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

⑩ Mlt EQ Lock (マルチイコライザーロック)

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

設定値

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



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



この設定は、 2 バンド EQ (P93) とは無関係です。

⑪ RcvSysOn (レシーブシステムオンメッセージ)

「XG システムオン」や「GM システムオン」など音源をリセットする MIDI システムエクスクルーシブメッセージを受信するかどうかを設定します。

設定値 off (受信しない) on (受信する)

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

⑫ RcvSysExcl (レシーブシステムエクスクルーシブ)

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

設定値 off (受信しない) on (受信する)

⑬ RcvBankSel (レシーブバンクセレクト)

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

設定値 off (受信しない) on (受信する)

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

⑭ Contrast (コントラスト)

ディスプレイの文字の濃さを調節します。

設定値 1 ~ 8

 **解説** 1 でもっとも濃く、数値が大きくなるほど薄くなります。 MU2000 をご使用になる角度にあわせて調節してください。

⑮ DumpIntrval (ダンプインターバル)

ダンプアウト (P127) で MU2000 の内部設定を送信する際の、MIDI システムエクスクルーシブメッセージのブロックの間に挿入するインターバルタイムを設定します。

設定値 50ms、100ms、150ms、200ms、300ms

 **解説**

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

⑯ Thru Port (スルーポート)

MU2000 の TO HOST/USB 端子とコンピューターを接続して使用しているとき、 TO HOST/USB 端子から入ってきた信号の中の何番めのポート信号を MIDI OUT 端子からスルーアウトさせるかを設定します。

設定値 1 ~ 8

 **解説**

- TO HOST/USB 端子から入ってきた信号の中のポート 1 は本体の MIDI レシーブチャンネルが A01 ~ 16 に設定されているパートに、ポート 2 は B01 ~ 16 、ポート 3 は C01 ~ 16 、ポート 4 は D01 ~ 16 に設定されているパートにそれぞれアサインされます。
- スルーポートの設定例については P30、P183 をご覧ください。

⑰ DispBankSel (ディスプレイバンクセレクト)

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

設定値 1 (選択不可能) 2 (選択可能)

 **解説**

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

⑯ Map (ボイスマップ)

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

設定値 MU basic、MU100Native



MU basic :

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

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

MU100Native :

ボイスマップが MU100 で追加された音色マップになります。

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



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

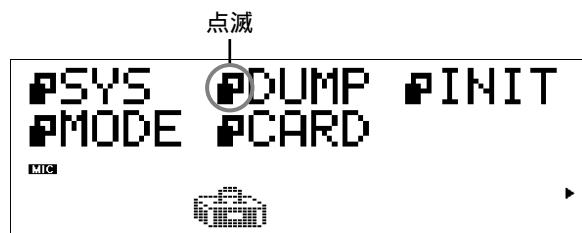
(2) 内部設定を MIDI データとして送信する (ダンプアウト)

MU2000 が記憶している内部設定を、MIDI システムエクスクルーシブメッセージとして MIDI OUT 端子 (ホストセレクトが MIDI のとき) または TO HOST 端子 /USB 端子 (ホストセレクトが MIDI 以外のとき) から送信し、MDF3 などの MIDI データファイラー やコンピューターに記録します。

MIDI システムエクスクルーシブメッセージをやりとりするためには、送信側と受信側の MIDI 機器のデバイスナンバー (P123) が一致している必要があります。

インターバルタイムの設定によっては、データがうまくやりとりできない場合があります。初めて外部 MIDI 機器とやりとりされる場合は、ダンプインターバル (P125) を何とおりかで設定し保存されることをおすすめします。

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



2. [ENTER] ボタンを押します。



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

4. [ENTER] ボタンを押して、ダンプアウトの画面に入ります。



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



5. [ENTER] ボタンを押すと、ダンプアウトを実行します。

6. ダンプアウトを中断したいときは、[EXIT] ボタンを押します。

(自動的にダンプアウトメニュー手順 2 に戻ります。)



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

① ALL (オール)

MU2000 に記憶されているすべての設定をダンプアウトします。



- サンプルデータおよび SEQ データの設定はダンプアウトされません。
- システムエクスクルーシブメッセージでコントロールできないものはダンプアウトされません。

② MULTI (マルチ)

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



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

③ PERFORM (パフォーマンス)

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

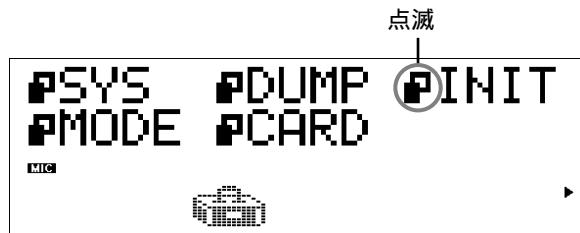


All, I001 ~ I100

(3) 初期化する (イニシャライズ)

MU2000 の内部設定を工場出荷状態などの一定の初期状態に戻します。

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



2. [ENTER] ボタンを押します。



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



4. [ENTER] ボタンを押して、イニシャライズの確認画面に入ります。



5. [ENTER] ボタンを押して、イニシャライズを実行します。

終了すると、自動的にイニシャライズメニュー手順 3 に戻ります。



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



- ・イニシャライズを実行すると、メモリーやバッファーの中に入っている MU2000 のデータは消えてしまいます。大切なデータはあらかじめコンピューター や YAMAHA MDF3 などの MIDI データファイルなどに保存してください。また、サンプリングデータやシーケンスデータは、メモリーカードに保存してください。
- ・サウンドモジュールモードを切り替えたときも、ここでのイニシャライズと同様に初期化されます。

① FactSet (ファクトリーセット)

マルチ、パフォーマンス、エフェクト、イコライザー、システムセットアップ、サンプリングデータ、シーケンスデータを含むすべての内部設定を工場出荷状態に戻します。

② XG Init (XG イニシャライズ) (サウンドモジュールモードが XG のときのみ表示)**③ GM Init (GM イニシャライズ) (サウンドモジュールモードが TG300B のときのみ表示)**

以下の設定を、各サウンドモジュールモードの初期状態に戻します。

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



NOTE パフォーマンスマードの設定は初期化されません。

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

パフォーマンスエディットバッファーを初期状態に戻します。



NOTE パフォーマンスのインターナルメモリーは初期化されません。

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

ドラムセットアップ (drumS1 ~ 4) の設定を初期化します。

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

(4) サウンドモジュールモードを切り替える

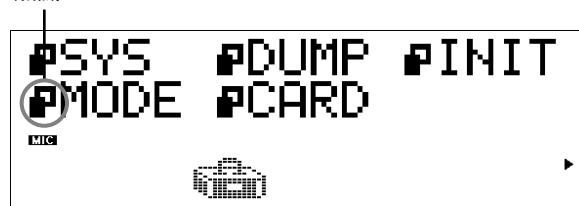
サウンドモジュールモードは、次の手順で切り替えます。



各サウンドモジュールモードの詳しい説明については、P50 を参照してください。

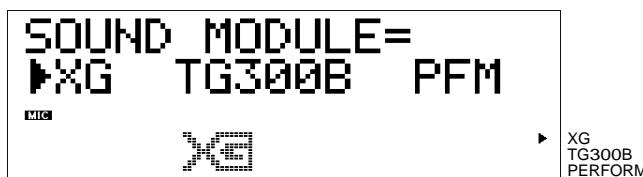
1. ユーティリティモードのメニューで [SELECT◀/▶] ボタンを押して「MODE」を選びます。

点滅



各サウンドモジュールモードの詳しい説明については、P50 を参照してください。

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



3. [SELECT◀/▶] ボタン、[VALUE+/-] ボタンまたはダイアルでカーソルを移動し、サウンドモジュールモードを選択します。



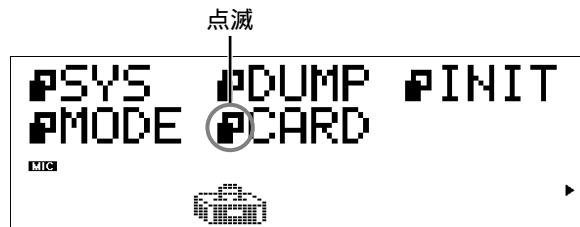
サウンドモジュールモードを切り替えると、それぞれのモードの設定が初期化されます。

4. [EXIT] ボタンを押します。

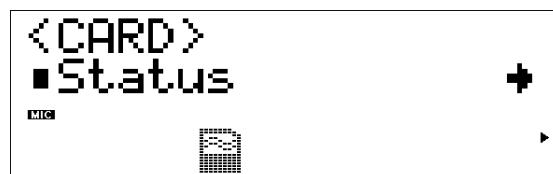
(5) メモリーカードに関する設定 (カード)

メモリーカードに関する設定を行ないます。

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



2. [ENTER] ボタンを押して CARD の画面を表示します。



3. [SELECT●/●] ボタンを押して、メニューを選びます。

① Status (ステータス)

メモリーカードの使用領域 (USED) および未使用領域 (FREE) を表示します。

② Rename File (リネームファイル)

メモリーカード内のファイル名を選択し、名前を変更します。

設定値 !、#、\$、%、&、'、(、)、_、0～9、@、A～Z、[、¥、]、^、_、`、a～z、{、}



1. [SELECT●/○] ボタンでカーソルを変更したい文字に移動させます。
2. ダイアルまたは [VALUE●/+] ボタンで文字を選択します。
3. [ENTER] ボタンを押すとファイル名が決定され、CARD の画面に戻ります。



小文字を入力しても、MU2000 の LCD では大文字で表示されます。

③ Delete (デリート)

メモリーカード内の任意のファイルを削除します。ファイルの選択方法については、SEQ モードのソングロード (P154) を参照してください。

④ Make Directory (メイクディレクトリー)

メモリーカード内にディレクトリーを作成し、名前をつけます。

設定値 !、#、\$、%、&、'、(、)、_、0～9、@、A～Z、[、¥、]、^、_、`、a～z、{、}



1. 新しくディレクトリーを作る階層を選択します。
2. カレントの状態で [ENTER] ボタンを押して、ディレクトリー名を付ける画面を表示します。



3. ダイアルまたは [VALUE●/+] ボタンで名前を入力します。カーソルの移動は [SELECT●/○] ボタンで行ないます。
4. [ENTER] ボタンを押すとディレクトリー名が決定され、CARD の画面に戻ります。



- ・コンピューターなどでディレクトリーに名前をつける際は、ここで使える文字以外の文字や全角文字は使わないようにしてください。
- ・小文字を入力しても、MU2000 の LCD では大文字で表示されます。

⑤ Format (フォーマット)

メモリーカードをフォーマット (初期化) します。

第 4 章

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

1. パフォーマンスを選択する (パフォーマンスプレイモード)	136
(1) パラメーターの設定方法	136
(2) ミュート、ソロ	137
(3) 演奏に関するパラメーター (パフォーマンスコントロール)	138
(4) パフォーマンスを作り替える (パフォーマンスパートコントロール)	141
2. パフォーマンスを細かく作り替える (パフォーマンスエディットモード) ...	144
(1) パラメーターの設定方法	144
(2) 全体の細かい設定を変更する (コモンエディット)	145
(3) パートごとの細かい設定を変更する (パートエディット)	147
(4) パフォーマンスを別のメモリーにコピーする (コピー)	148
(5) 作り替えたパフォーマンスを保存する (ストア)	149
(6) 一時的に消えてしまったパフォーマンスを呼び戻す (リコール)	150
3. エフェクトの設定を変更する (エフェクトモード)	151
4. サンプリングに関する設定 (サンプリングモード)	152
5. その他の設定と操作 (ユーティリティモード)	152

1. パフォーマンスを選択する（パフォーマンスプレイモード）



パフォーマンスを選択するには、サウンドモジュールモードを「PFM」に変更する必要があります。（P44）

(1) パラメーターの設定方法

パフォーマンスコントロール

- [SELECT●/○] ボタンを押してパラメーターを選びます。

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

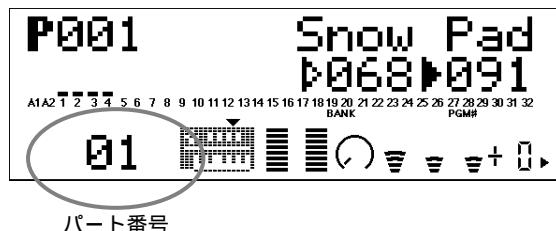
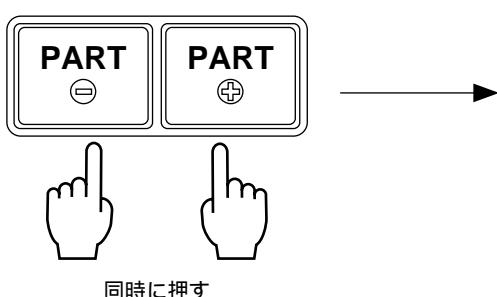


- [VALUE●/+] ボタンまたはダイアルを操作して値を設定します。

[EXIT] ボタンを何度か押すと、どのモードが表示されても必ずパフォーマンスマードの初期画面に戻ります。（サウンドモジュールモード=PFM（パフォーマンス）の場合）

パフォーマンスパートコントロール

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



同時に押す

- [PART●/+] ボタンを押してパートを選びます。

選択できるのは、01 ~ 04 の 4 パート (AD パート =off[P146])、または A/D1、A/D2、01、02 の 4 パート (AD パート =on[P146]) です。このうち A/D1、A/D2 は、A/D INPUT 端子からの入力信号をコントロールするパートです。



A/D パートについては、「第 2 章 基礎知識」(P75) をご覧ください。

- [SELECT●/○] ボタンを押してパラメーターを選びます。

4. [VALUE●/○] ボタンまたはダイアルを操作して値を設定します。



パフォーマンスについては「第2章 基礎知識」(P51) を、パフォーマンスプレイモードへ切り替える方法については「第1章 MU2000 を使ってみよう」(P44)をご覧ください。

(2) ミュート、ソロ

パフォーマンスパートコントロールでもマルチプレイモードと同様にミュートやソロ機能を使うことができます。(P83)

ミュートやソロの設定は、パフォーマンスエディットの操作でインターナルパフォーマンスマモリーに保存（ストア）することができます。(P149)

ミュートまたはソロにしたいパートを
[PART ●/○] ボタンで選びます

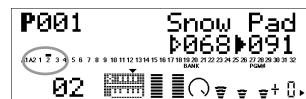


[MUTE/SOLO]

[MUTE/SOLO]



[MUTE/SOLO]



ミュートの状態になります

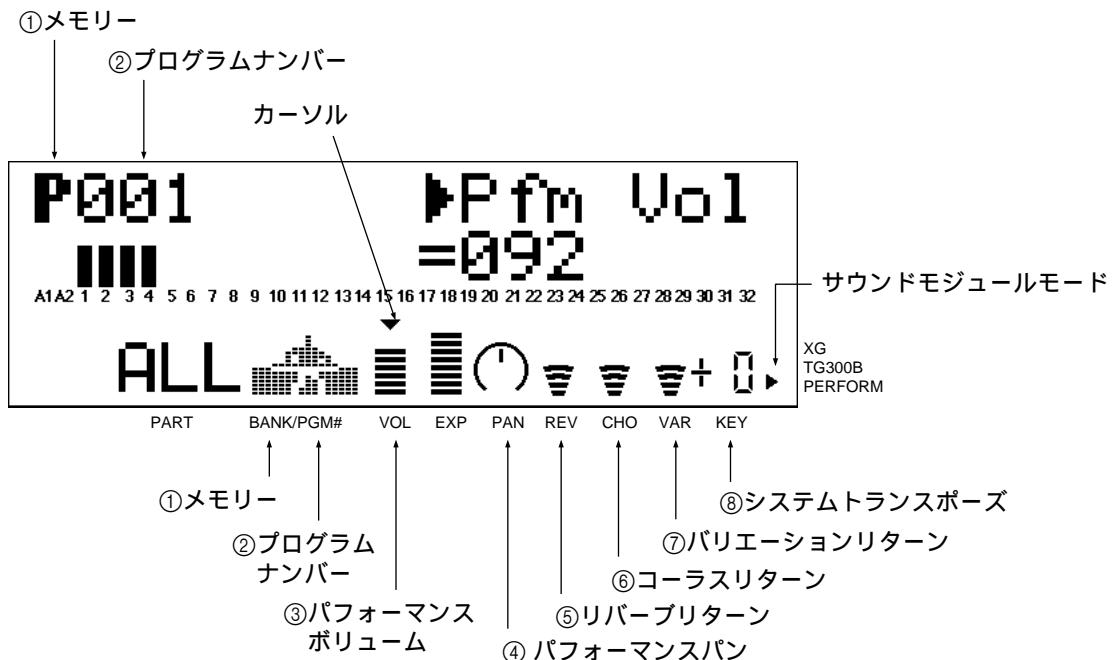
ソロの状態になります



- 複数のパートをミュートしたい場合
上図の の状態で他にミュートしたいパートを選んで再び [MUTE/SOLO] ボタンを押します。解除するときは、改めてパートを選び直し、ミュート／ソロを設定し直します。
- すべてのパートをミュートしたい場合
パフォーマンスコントロールの状態で [MUTE/SOLO] ボタンを押します。
- ミュートの設定をパフォーマンスとして保存できることを利用し、不必要的パートをミュートすることにより同時発音数 (P63) を節約することができます。

(3) 演奏に関するパラメーター(パフォーマンスコントロール)

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

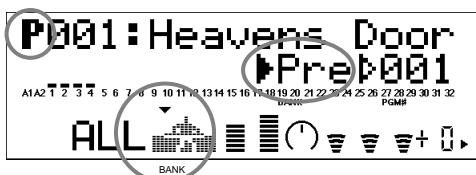


パフォーマンスコントロールで設定を行なった後、パフォーマンスプレイモードで別のパフォーマンスを選ぶと、変更した設定は消えてしまいます。設定後は必ずストアの操作(P149)でインターナルメモリーに保存してください。

また、一時的に消えてしまった設定を復活させることもできます。(P150「リコール」機能)

① メモリー

パフォーマンスを呼び出すメモリーを選びます。



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

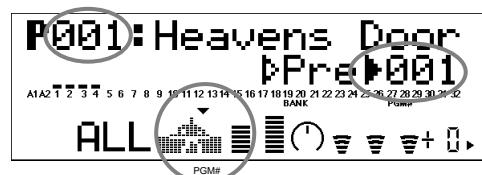
Int(インターナルメモリー):
新しく作ったパフォーマンスを保存できるメモリーです。



値を切り替えたあと、音が鳴り始めるまでに少し時間がかかります。

② プログラムナンバー

パフォーマンスを選びます。



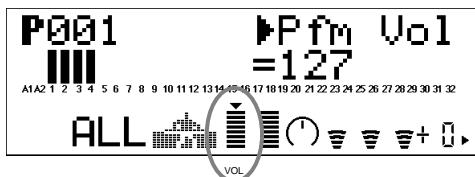
001 ~ 100



値を切り替えたあと、音が鳴り始めるまでに少し時間がかかります。

③ PfmVol (パフォーマンスボリューム)

パフォーマンス全体の音量(ボリューム)を設定します。



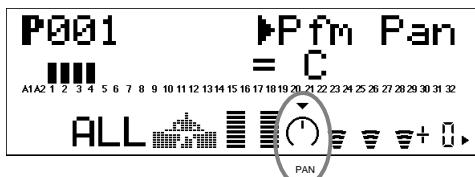
設定値 000 ~ 127

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

NOTE バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用している場合、全体の音量はバリエーションリターン(P140)も併用して調節してください。

④ PfmPan (パフォーマンスパン)

エフェクトを除くパフォーマンス全体の音の定位を設定します。

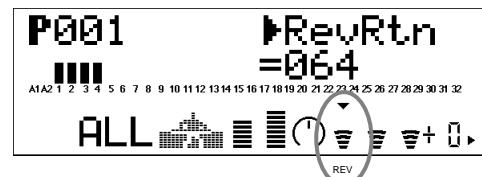


設定値 L63 ~ L01(左寄り), C(中央), R01 ~ R63(右寄り)

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

⑤ RevRtn (リバーブリターン)

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

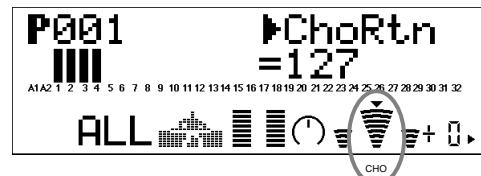


設定値 000 ~ 127

参考 パフォーマンスパートコントロールのリバーブセンド(P142)を考慮して設定してください。

⑥ ChoRtn (コーラスリターン)

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

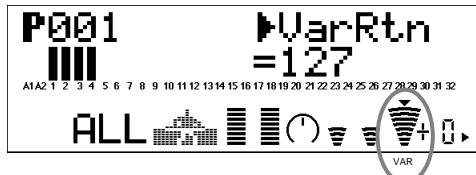


設定値 000 ~ 127

参考 パフォーマンスパートコントロールのコーラスセンド(P143)を考慮して設定してください。

⑦ VarRtn (バリエーションリターン)

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



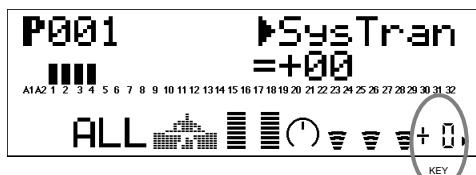
設定値 000 ~ 127

解説 VarConnect = INS (P106) として設定されている場合は、「***」と表示され、設定することができません。

- 参考**
- パフォーマンスパートコントロールのバリエーションセンド (P143) を考慮して設定してください。
 - INS や SYS については P72 をご覧ください。

⑧ SysTran (システムトランスポーズ)

パフォーマンス全体の音程を半音単位で移調します。

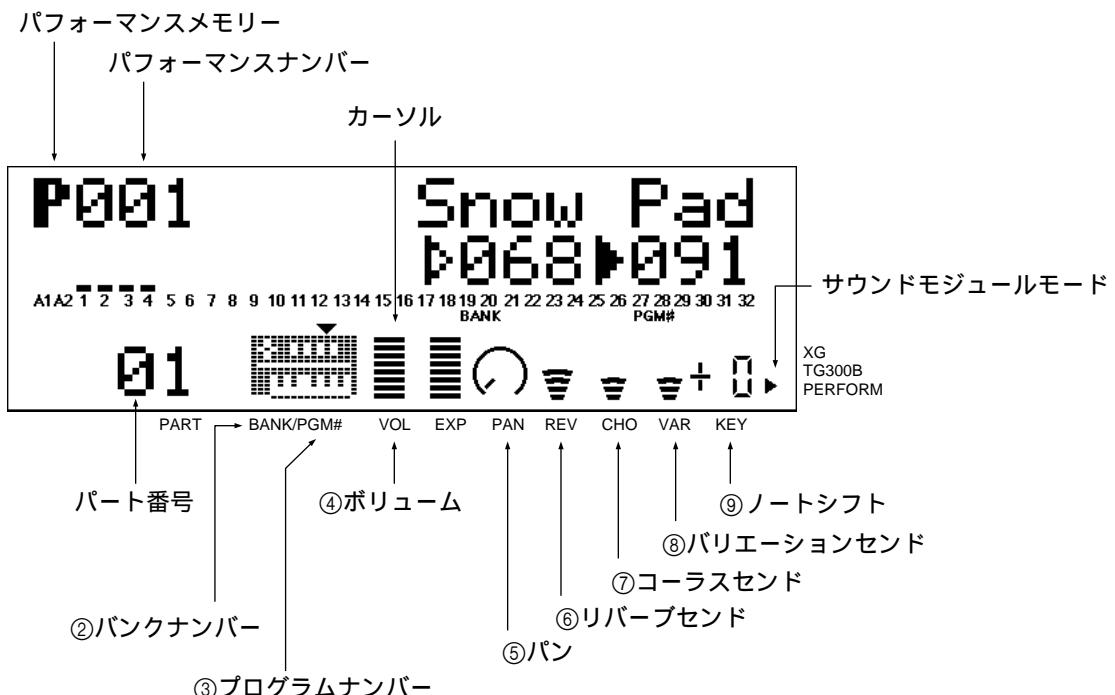


設定値 - 24 (- 2 オクターブ) ~ + 00 (元の音程) ~ + 24 (+ 2 オクターブ)

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

(4) パフォーマンスを作り替える(パフォーマンスパートコントロール)

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



パフォーマンスコントロールで設定を行なった後、パフォーマンスプレイモードで別のパフォーマンスを選ぶと、変更した設定は消えてしまいます。設定後は必ずストアの操作(P149)でインターナルメモリーに保存してください。

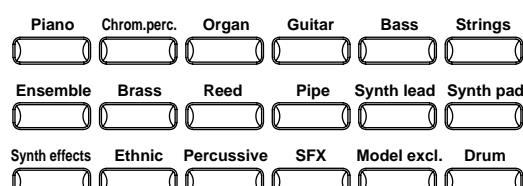
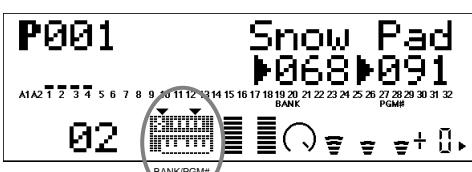
また、一時的に消えてしまった設定を復活させることもできます。(P150「リコール」機能)

① ボイスカテゴリー

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

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

ボイスカテゴリーは、ボイスカテゴリーボタンで指定します。



ボイスカテゴリーとはボイスを種類ごとに分類した区分のこと。MU2000では内蔵するすべてのボイスを18種類のボイスカテゴリーに分類しています。この中の Piano ~ Model excl. はノーマルボイス、Drum はドラムボイスです。

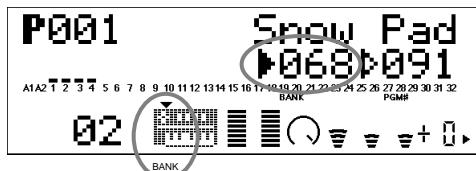
パフォーマンスマードではDrumは選択できません。各ボイスカテゴリーについては「第1章 MU2000を使ってみよう」(P33)をご覧ください。



- サンプリングボイスを[SELECT]ボタンで選んだ場合、Model excl. は使用できません。
- プラグインボードを[SELECT]ボタンで選んだ場合、Model excl. のカテゴリーはXGに含まれないそのボード固有のボイスのカテゴリーになります。

② バンクナンバー

使用するボイスバンクをパートごとに設定します。



パート	選択できるバンクナンバー
01 ~ 04	000, 001, 003, 006, 008, 012, 014, 016 ~ 022, 024 ~ 029, 032 ~ 043, 045, 048, 052 ~ 054, 064 ~ 094, 096 ~ 101, 126, 127 [MU100アイコン] 000, 008, 016, 024, 048, 056, 064, 072, 080, 088, 096, 104, 120 [SFXアイコン] SFX [GM2アイコン] 000 ~ 009 [サンプリングボイスアイコン] 000, 001
A/D1	000 ~ 003, 018, 019
A/D2	000 ~ 003

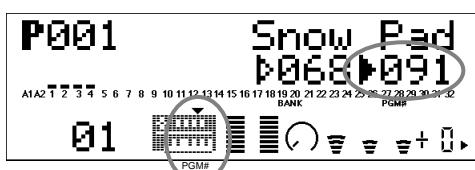


- ボイスバンクを設定することで、プログラムナンバーで選択しているボイスのバリエーションボイスを選択することができます。たとえば、プログラムナンバーで001GrandPno(グランドピアノ)が選択されていると、ボイスバンクでグランドピアノのバリエーションボイス(MelloGrP(メローグランドピアノ)、PianoStr(ピアノストリングス)など)が選択できます。
- サンプリングボイスのバンクは[SELECT]ボタンを何回か押して選択します。([SAMPLING]ボタンが1回点滅します。)

サンプリングボイスのアイコン

③ プログラムナンバー

使用するボイスのプログラムナンバーをパートごとに設定します。



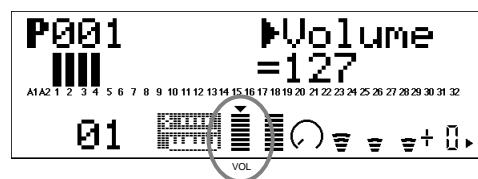
01 ~ 04 パートのとき : 001 ~ 128
A/D1 パートのとき : 001 ~ 013
A/D2 パートのとき : 001 ~ 005



ドラムボイスは選択できません。

④ Volume (ボリューム)

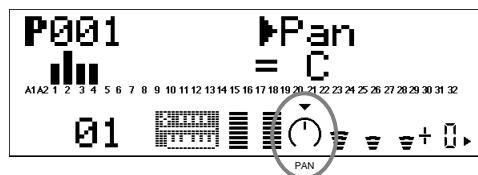
ボリュームをパートごとに設定します。



設定値 000 ~ 127

⑤ Pan (パン)

ステレオ再生したときの音の定位をパートごとに設定します。



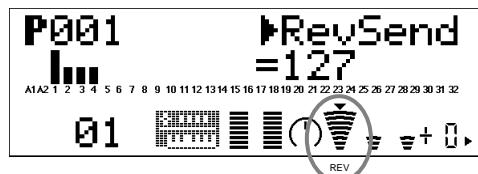
設定値 Rnd(ランダム): 鳴るたびに左右に移動
L63 ~ L01 : 左寄り
C : 中央
R01 ~ R63 : 右寄り



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

⑥ RevSend (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへの送り量をパートごとに設定し、かかり方を調節できます。



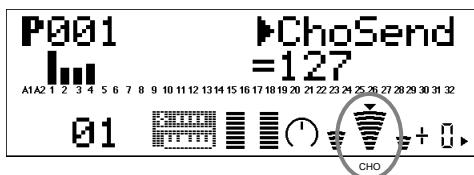
設定値 000 ~ 127



パフォーマンスコントロールのリバーブリターン(P139)を考慮して設定してください。

⑦ ChoSend (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへの送り量をパートごとに設定し、かかり方を調節できます。



設定値 000 ~ 127



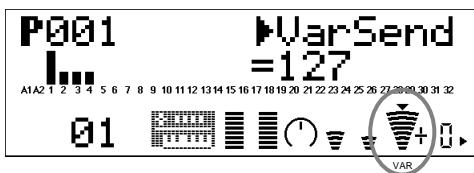
パフォーマンスコントロールのコーラスリターン(P139)を考慮して設定してください。

⑧ VarSend (バリエーションセンド)

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

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

(エフェクトモード / バリエーションエディットのVarConnect (P106) の設定によります。)



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

VarConnect = SYS のとき : 000 ~ 127



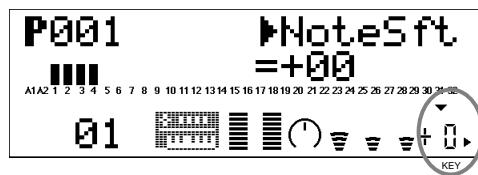
- VarConnect = INS の場合、特定パートのバリエーションエフェクトを使用するかどうかを選択します。バリエーションエフェクトは同時に複数のパートで使用できません。そのため、最後に on を選択したパートだけがバリエーションエフェクトを使用できる状態になります。
- VarConnect = SYS の場合、パートごとにバリエーションエフェクトへの送り量を設定し、かかり方を調節できます。



パフォーマンスコントロールのバリエーションリターン(P140)を考慮して設定してください。

⑨ NoteSft (ノートシフト)

パートごとの音程を半音単位で設定します。



設定値

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



- A/D1、A/D2 パートが選ばれているときは設定できません。
- 全体の移調はパフォーマンスコントロールのシステムトランスポーズで行ないます。(P140)

2. パフォーマンスを細かく作り替える（パフォーマンスエディットモード）

(1) パラメーターの設定方法

- [EDIT] ボタンを押してパフォーマンスエディットモードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。



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

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

- [SELECT●/○] ボタンを押してパラメーターを選びます。

[SELECT●/○] ボタンを押すごとにパラメーターが左右にスクロールします。

- [VALUE●/○] ボタンまたはダイアルを操作して値を設定します。

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

(2) 全体の細かい設定を変更する(コモンエディット)

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

どの設定もパフォーマンスとして保存することができます。



エディット操作の後、パフォーマンスプレイメードで別のパフォーマンスを選ぶと、変更した設定は消えてしまいます。エディット後は必ずストアの操作(P149)でインターナルメモリーに保存してください。

また、一時的に消えてしまった設定を復活させることもできます。(P150「リコール」機能)

① Perform Name[](パフォーマンスネーム)

パフォーマンスに名前を付きます。

設定値

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



最大 12 文字まで付けることができます。

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

② PortamntSw(ポルタメントスイッチ)

ポルタメントの効果をかけるかどうかを選択します。

設定値

off、on



③ PortamntTm(ポルタメントタイム)

ポルタメントのかかり具合を設定します。

設定値

000 ~ 127



値を大きく設定するほどポルタメントがゆっくりになります。

④ MW LFOPMod (MW LFO ピッチモジュレーションデプス)

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

設定値

000 ~ 127



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

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

MIDI のモジュレーションホイール情報によるワウ効果の深さを設定します。

設定値

000 ~ 127



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

⑥ PitBndCtrl (ピッチペンドコントロール)

MIDI ピッチペンド情報による音程の変化の幅を半音単位で設定します。

設定値

- 24 ~ + 00 ~ + 24



- ・ + 12 で上下 1 オクターブ変化します。
- ・ 値を - (マイナス) にすると、ピッチペンドホイールを上げたときに音程が下がる設定になります。

⑦ AD Part (A/D パート)

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

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

参考 on を選択すると、MU2000 を MIDI 拡張音源として使用しながら、ボーカルやギターなどのエフェクターとして使用することもできます。

⑧ AC1 CC No. (AC1 コントロールエンジナンバー)

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

設定値 00 ~ 95, CAT (チャンネルアフタータッチ)

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

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

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

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

⑨ AC1FilCtrl (AC1 フィルターコントロール)

AC1 でローパスフィルターのカットオフリケンシーをコントロールする感度を設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

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

⑩ AC1AmpCtrl (AC1 アンプリチュードコントロール)

AC1 で音量をコントロールする感度を設定します。

設定値 - 64 ~ + 00 ~ + 63

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

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

AC1 でワウ効果の深さを設定します。

設定値 000 ~ 127

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

(3) パートごとの細かい設定を変更する（パートエディット）

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

ここでのエディットはA/D1、A/D2パートには機能しません。

エディットしたパフォーマンスは保存することができます。



- パートエディットは、ボイスそのものをエディットしているわけではありません。MU2000 のボイスデータに対してパートエディットで設定したデータを付加することによって、間接的に音色を作り変えています。
- パートエディットに入る操作は「(1) パラメーターの設定方法」(P144)をご覧ください。



エディット操作の後、パフォーマンスプレイメードで別のパフォーマンスを選ぶと、変更した設定は消えてしまいます。エディット後は必ずストアの操作 (P149) でインターナルメモリーに保存してください。

また、一時的に消えてしまった設定を復活させることもできます。(P150「リコール」機能)

パートエディットのサブモード

FILTER（フィルター）エディット (P91)

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

EG（イージー）エディット (P92)

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

EQ（イーキュー）エディット (P93)

ローとハイの2バンドEQをパートごとに設定します。

VIBRATO（ビブラート）エディット (P93)

ビブラートのかかり方をパートごとにエディットします。

OTHERS（アザーズ）エディット (P94)

上記のサブモードに含まれないパラメーターをエディットします。

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

(4) パフォーマンスを別のメモリーにコピーする（コピー）

任意のパフォーマンスをインターナルパフォーマンスマemoリーにコピーします。

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



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

ソースメモリー : P (プリセット) I (インターナル)

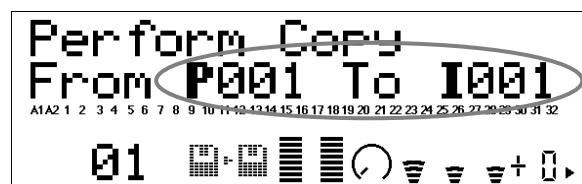
コピー元のパフォーマンスマemoリー

ソースナンバー : 001 ~ 100

コピー元のパフォーマンスナンバー

デスティネーションナンバー : 001 ~ 100

コピー先のインターナルメモリーナンバー（インターナルに固定）



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

(5) 作り替えたパフォーマンスを保存する（ストア）

エディットしたパフォーマンスを、任意のインターナルメモリーに保存します。

ストア操作により以下のデータが保存されます。

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

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



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

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

(6) 一時的に消えてしまったパフォーマンスを呼び戻す（リコール）

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

プログラムチェンジなどによって変えてしまった場合にも有効です。

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



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

3. エフェクトの設定を変更する（エフェクトモード）

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

(1) パラメーターの設定方法 (P102)

エフェクトモードの操作について説明しています。

(2) リバーブエフェクトの設定 (リバーブエディット) (P103)

リバーブエフェクトのパラメーターについて説明しています。

(3) コーラスエフェクトの設定 (コーラスエディット) (P104)

コーラスエフェクトのパラメーターについて説明しています。

(4) バリエーションエフェクトの設定 (バリエーションエディット) (P105)

バリエーションエフェクトのパラメーターについて説明しています。

(5) インサーションエフェクト 1 ~ 2 の設定 (インサーションエディット 1 ~ 2) (P107)

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

(6) マルチ EQ の設定 (イコライザーエディット) (P108)

マルチイコライザーのパラメーターについて説明しています。

4. サンプリングに関する設定（サンプリングモード）

パラメーターの設定方法や各サブモードのパラメーターは「コンピューターミュージックの音源として使う」場合と共通です。P109～P121をご覧ください。

5. その他の設定と操作（ユーティリティモード）

パラメーターの設定方法や各サブモードのパラメーターは「コンピューターミュージックの音源として使う」場合と共通です。P122～P133をご覧ください。

第 5 章

MU SEQ プレーヤーを使ってシーケンスファイルを再生する (SEQ モード)

(1) ソング機能 (SONG).....	154
(2) チェイン機能 (CHAIN).....	156
(3) デモソングの再生 (DEMO).....	158

メモリーカードを使って SMF (スタンダード MIDI ファイル) を読み書きしたり、複数の SMF を順番に再生したりします。

デモソングの再生もこのモードで行ないます。



サンプリングデータが入っている曲を再生する場合は、そのサンプルデータをあらかじめウェーブメモリーにロードしておく必要があります。その時、複数のサンプリングデータを使用している曲を、チェイン機能にて再生することはできません。

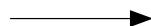
(1) ソング機能 (SONG)

簡易シーケンサー機能です。SMF をメモリーカードから MU2000 本体のシーケンスマモリーに読み込んで再生したり、逆にシーケンスマモリー内のシーケンスデータを SMF としてメモリーカードに保存したりします。

1. [SEQ] ボタンを押して SEQ モードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。

SEQ



2. [SELECT●] ボタンを押して「SONG」を選び、[ENTER] ボタンを押します。

SONG 画面が表示されます。



3. [SELECT●/○] ボタンを押して機能を選びます。

4. [EXIT] ボタンを押すとサブモードメニューの画面に戻ります。



MU SEQ プレーヤーで再生可能なファイルは、以下の通りです。

- (1) スタンダード MIDI ファイルフォーマット 0
- (2) 以下の方で作成された MU SEQ プレーヤーファイル (スタンダード MIDI ファイルフォーマット 1)
 - MU2000 の SEQ モードの Rec(P155) にて録音しセーブしたスタンダード MIDI ファイル
 - XGworks にて MU SEQ プレーヤーファイルとしてセーブしたスタンダード MIDI ファイル

① Play (プレイ)

MU2000本体のシーケンスメモリー内のSMFを再生します。



- ・ [ENTER] ボタンを押すと再生が開始します。
- ・ 再生中は以下のボタンが有効となります。
[PLAY] ボタン : LCD が切り替わります
[SEQ] ボタン : 再生時間を表示します
[MUTE/SOLO] ボタン : 任意のパートをミュート / ソロにします
[EXIT] ボタン : 演奏が止まります



シーケンスメモリー内に SMF が存在しない場合は、何も起りません。

② Rec (レコード)

外部 MIDI 機器から送信された MIDI データを MU2000 本体のシーケンスメモリーに記録します。



- ・ [ENTER] ボタンを押すと録音が開始します。
- ・ 録音中は以下のボタンが有効となります。
[PLAY] ボタン : LCD が切り替わります
[MUTE/SOLO] ボタン : 任意のパートをミュート / ソロにします
[EXIT] ボタン : 録音が止まります
- ・ テンポは $\text{♩} = 120$ 固定となります。



- ・ HOST SELECT スイッチが MIDI の時
MIDI IN A で受信した MIDI データを記録します。
- ・ HOST SELECT スイッチが PC-2, Mac, USB の時
ポート A ~ D で受信した MIDI データを記録します。

③ Load (ロード)

SMF をメモリーカードから MU2000 本体のシーケンスメモリーに読み込みます。



1. [ENTER] ボタンを押すと、メモリーカードのディレクトリーが表示されます。
2. 読み込みたい SMF を選択し、[ENTER] ボタンを押します。

④ Save (セーブ)

MU2000 本体のシーケンスメモリー内のシーケンスデータを SMF としてメモリーカードに保存します。



1. [ENTER] ボタンを押すと、メモリーカードのディレクトリーが表示されます。
2. 保存したいディレクトリーを選択し、[ENTER] ボタンを押します。



シーケンスメモリー内のシーケンスデータは電源を切るとすべて消去されてしまいます。

⑤ Minus One (マイナスワン)

ソング機能を使って MIDI データを再生するとき、ひとつのチャンネルだけを指定して音が鳴らないようにすることができます。

外部 MIDI キーボードなどをそのチャンネルに設定すると、曲に合わせてソロ演奏を楽しむことができます。



off, A01 ~ 16, B01 ~ 16, C01 ~ 16, D01 ~ 16



[VALUE] ボタンまたはダイアルでチャンネルを設定します。

(2) チェイン機能 (CHAIN)

メモリーカードから MU2000 のシーケンスメモリーに SMF を読み込む際の順番を設定し、それに従って再生することができます。この順番を管理するファイルを「CHAIN リストファイル」といい、またリストに記録された個々の SMF を「CHAIN ステップ」といいます。



- ・ チェイン機能は同じディレクトリー内でのみ有効です。
- ・ XG 曲集や XG モードで作成した曲は XG モードで、パフォーマンスマードで作成した曲はパフォーマンスマードで再生してください。



- ・ CHAIN リストファイルについて
- ・ メモリーカード内のディレクトリーごとに作成できます。
- ・ CHAIN リストファイルの名前を自分でつけることはできません。

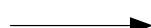
CHAIN ステップについて

- ・ <NONE> が設定されている CHAIN ステップはスキップされ、次の CHAIN ステップを再生します。

1. [SEQ] ボタンを押して SEQ モードに入ります。

サブモードのメニューが表示されます。

SEQ



2. [SELECT●/○] ボタンを押して「CHAIN」を選び、[ENTER] ボタンを押します。

CHAIN 画面が表示されます。



3. [SELECT●/○] ボタンを押して機能を選び、[ENTER] ボタンを押します。

4. [EXIT] ボタンを押すとサブモードメニューの画面に戻ります。

① Play (プレイ)

CHAIN リストファイルを元に、メモリーカード内の SMF を MU2000 のシーケンスマモリーにロードし、再生します。



- 再生開始位置を設定する画面では、以下のボタンが有効となります。

[ENTER] ボタン : CHAIN リストファイルにそって SMF を再生します

[PART●/+] ボタン : 再生を開始する CHAIN ステップを選択します

- 再生中は以下のボタンが有効となります。

[PLAY] ボタン : LCD が切り替わります

[SEQ] ボタン : 再生時間を表示します

[MUTE/SOLO] ボタン : 任意のパートをミュート / ソロにします

[PART●/+] ボタン : パートを切り替えます

[EXIT] ボタン : 演奏が止まります

② Create (クリエート)

CHAIN リストファイルを作成するディレクトリーを選択します。指定したディレクトリーにあるすべての SMF を、CHAIN ステップとして CHAIN リストファイルにファイル名順に記録します。



ディレクトリーを選択し、[ENTER] ボタンを押します。



該当のディレクトリーに既に CHAIN リストファイルが存在している場合は、その CHAIN リストファイルを読み込みます。

③ Load (ロード)

読み込みたい CHAIN リストファイルを選択します。



ディレクトリーの選択画面で CHAIN リストファイル (CHAIN.M2C) を選択し、[ENTER] ボタンを押します。



CHAIN リストファイルの名前は変更できません。

④ Select Song (セレクトソング)

CHAIN リストファイルを編集します。



- [PART●/+] ボタンで CHAIN ステップを選択します。
- [SELECT●/] ボタンを使って、CHAIN ステップごとに SMF または <NONE> を設定します。
- [EXIT] ボタンを押すと CHAIN リストファイルを決定します。



CHAIN リストファイルは [EXIT] ボタンで抜けるたびに更新されます。

⑤ Select All Song (セレクトオールソング)

指定したディレクトリーにあるすべての SMF を、ファイル名順に CHAIN ステップとして CHAIN リストファイルに登録します。



[ENTER] ボタンを押すと実行されます。

⑥ Init Chain (イニシャライズチェイン)

CHAIN リストファイルを初期化し、登録されている CHAIN ステップをすべて <NONE> に書き換えます。



[ENTER] ボタンを押すと実行されます。

(3) デモソングの再生 (DEMO)

デモソングの再生方法については P26 をお読みください。



- ・「ALL SONG」を選択すると、すべてのデモソングを順番に再生します。
- ・「ALL SONG」以外を選択すると、そのデモソングのみを繰り返し再生します。

第 6 章

その他の機能

1. MIDI データを表示する方法 (ショー機能)	160
2. ディスプレイに文字を表示する方法 (メッセージウィンドウ)	162
3. ディスプレイに絵を表示する方法 (ビットマップウィンドウ)	163
4. チェックサムの計算方法	165

1. MIDI データを表示する方法(ショード機能)

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

MU2000 は、この MIDI データを使うことで、ほとんどすべてのパラメーターを外部 MIDI 機器から自由にコントロールすることができます。

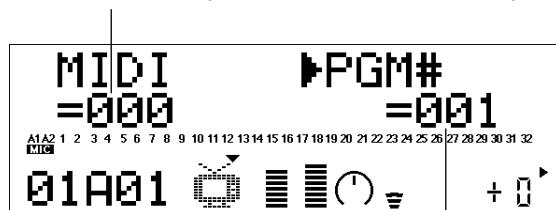
コンピューターなどの MIDI アプリケーションでソングデータを制作する際、ここで表示された MIDI データを任意の小節に挿入することで、あるパートのフィルターや EG の設定を変更して音色をエディットしたり、エフェクトを変えたりなどの操作が可能になります。

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

パラメーターの種類によって 3 種類の画面が表示されます。



プログラムチェンジ(0から数えた場合のボイス番号)

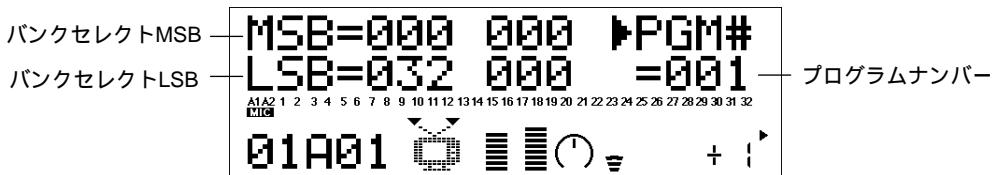


プログラムナンバー(1から数えた場合のボイス番号)





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

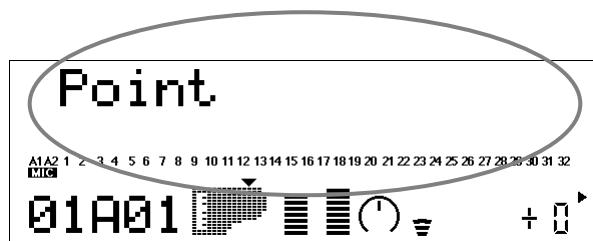


2. もう一度[ENTER]ボタンを押すと、表示されているメッセージがMIDI OUT端子またはTO HOST端子から送信されます。
3. [EXIT]ボタンを押すと、パラメーターの設定画面に戻ります。

2. ディスプレイに文字を表示する方法(メッセージウィンドウ)



- MU2000 では、プレイモードでメッセージウィンドウデータを受信すると、最大 32 文字までの英数字を 3 秒間表示します。
- ソングデータのはじめにメッセージウィンドウデータを入れておけば、MU2000 のディスプレイに曲のタイトルやメッセージなどを表示することができます。



メッセージウィンドウの使い方

- まず、下のデータを見てください。
これは、メッセージウィンドウのデータフォーマットをわかりやすくしたものです。
このフォーマットはすべて 16 進数で書かれています。システムエクスクルーシブメッセージをシーケンサーの中に挿入するには、このような 16 進数を使います。
- メッセージウィンドウの設定は、このデータフォーマットの中の、下線で示した部分に数字を当てはめるだけでできます。
- では、ひとつずつ説明ていきましょう。

F0 43 1n 4C 06 00 00 xx xx ·(最大 32 文字)· xx xx F7
 ① ②

- ①デバイスナンバーを表しています。デバイスナンバーは1chに設定しておけばたいてい問題がないので、ここでの MIDI の値は「0」にします。
- ②メッセージウィンドウの 32 文字の表示の部分です。この部分は、アスキーコード表を使って文字を選びます。
- 右記のアスキーコード表を見てください。この表は、SPACE から ~ までの文字データを、2 行の 16 進数に変換するための表です。表の上に書かれている 0 ~ 7 が左側の桁(上の位)表の左側に書かれている 0 ~ F が右側の桁(下の位)です。

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

- たとえば、大文字の A は上側の数字が 4、左側の数字が 1 なので「41」になります。同様に、小文字の a は「61」、大文字の Z は「5A」、小文字の z は「7A」になります。
- この方法で、32 文字までのデータを設定してください。
- 上記画面例の場合は、トータルで下記のようなデータになります。

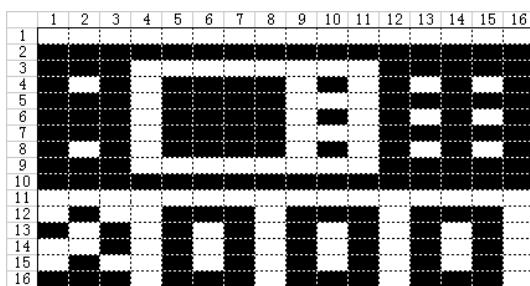
F0 43 10 4C 06 00 00 4D 44 47 50 6F 69 6E
 74 F7



- MU2000では、マルチプレイモード、パフォーマンスプレイモードでビットマップウィンドウデータを受信すると、ディスプレイ下段の中央に 16×16 ドットを使ったイラストが約3秒間表示されます。
- ビットマップウィンドウデータを連続して送信することで、簡単なアニメーションをディスプレイ上に表示することも可能です。
- ビットマップウィンドウをシーケンスデータに挿入しておけば、音だけではなく映像も含めたソングデータができあがります。

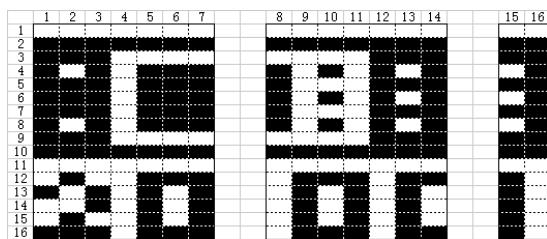
ビットマップウィンドウの使い方

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



- この絵を見るとわかるように、 16×16 の枠が黒く塗りつぶされているものとそうでないものに分かれています。
- ビットマップウィンドウは、簡単に言ってしまえば、黒く塗りつぶされた枠を1で表し、塗りつぶされていない枠を0で表すことで絵をデジタルデータにしています。
- それでは、この絵を実際にビットマップデータに変えていきましょう。

- まず、絵を下図の上部のように分割します。左から7つごとに区切っているのがわかるでしょう。この7という数字は、MIDIでデータを送信するときの単位になる数です。
- 次に、下部のように絵の黒い部分を1、白い部分を0として、絵を0と1の数字の集まりに変えてしまいます。



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

```
00 7F 70 57 77 77 77 57 70 7F 00 27 55
15 25 77 00 7F 07 55 47 55 47 55 07 7F
00 3B 2A 2A 2A 3B 00 60 60 20 60 20 60
20 60 60 00 40 40 40 40 40 40 40 40
```

- ここまで来れば、後はこの16進数をデータフォーマットに並べるだけです。
- ビットマップウィンドウのデータフォーマットは次のとおりです。ほとんどメッセージウィンドウの時と同じですね。

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

① ②

- ①のnは、デバイスナンバーです。デバイスナンバー1のときは、0を代入しておけば結構です。
- では、②の部分に上の16進数を当てはめましょう。

F0 43 10 4C 07 00 00

```
00 7F 70 57 77 77 77 57 70 7F 00 27 55
15 25 77 00 7F 07 55 47 55 47 55 07 7F
00 3B 2A 2A 2A 3B 00 60 60 20 60 20 60
20 60 60 00 40 40 40 40 40 40 40 40
```

F7

・ビットマップウィンドウの設定方法は、わかっていただけでしょうか。ビットマップウィンドウデータを求められた方は、ぜひシーケンサーやMIDIアプリケーションにデータを打ち込んで試してみてください。

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

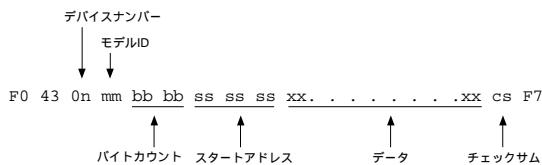
4. チェックサムの計算方法



- MU2000 のシステムエクスクルーシブメッセージには、バルクダンプのようにチェックサムを必要とするものがあります。そこで、ここではチェックサムの計算方法について解説します。
- チェックサムとは、MIDI の送信中にエラーがあったかどうかをチェックするための数値のことです。
- チェックサムの値は、送られるエクスクルーシブメッセージの、バイトカウントとスタートアドレス、データによって決まります。

チェックサムの計算方法

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



- 上記のスタートアドレスとデータ部分の 16 進数を、下の「10 進数 16 進数変換表」を使って 10 進数に変換します。(変換するのはアンダーラインの部分です)
- 変換した数値をすべて足します。

3. 足した和を、128 で割って、余りを出してください。

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

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

以上のように式で表します。

$$bbH + bbH + ssH + ssh + ssH + xxH + \dots + xxH = sum$$

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

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

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

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

第 7 章

プラグインボード（別売）の取り付け方法

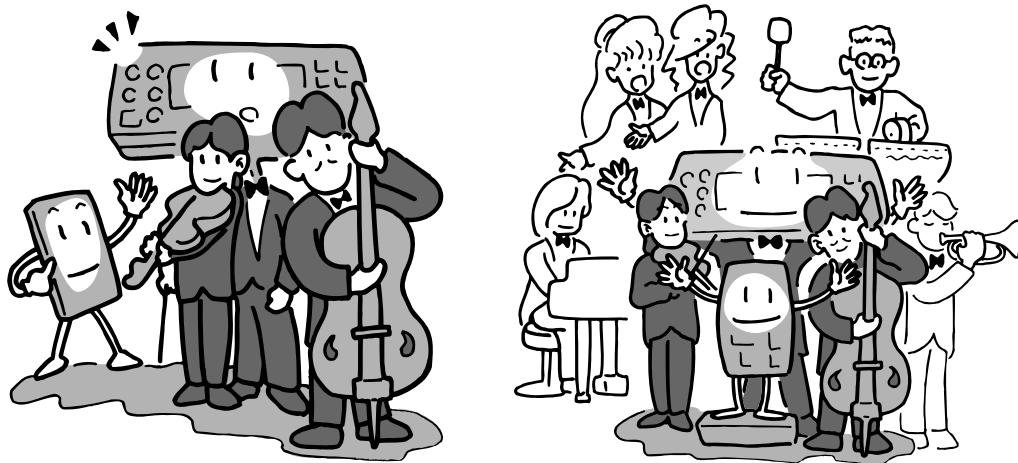
1.	プラグインシステムについて	168
(1)	プラグインシステムとは	168
(2)	プラグインシステムの仕組み	169
(3)	別売のプラグインボードについて	169
(4)	XGworks プラグインシステムについて	170
2.	プラグインボードの取り付け方法	172
(1)	プラグインボードを取り付ける前に	172
(2)	プラグインボードの取り付け方法	173

1. プラグインシステムについて

(1) プラグインシステムとは

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

プラグインシステムには、「モジュラーシンセシスプラグインシステム」と「XG プラグインシステム」があります。



- ・ プラグインシステムに対応するシンセサイザーや音源には、プラグインボードを接続するためのコネクターが付いています。(コネクターの数は機種によって異なります。)

MU2000では3枚のプラグインボードを装着して、同時に使用することができます。



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

- ・ モジュラーシンセシスプラグインシステムに対応する機器にはモジュラーシンセシスプラグインシステムのロゴマークが、またXG プラグインシステムに対応する機器にはXG プラグインシステムのロゴマークがそれぞれ付けられていますので、どちらのプラグインシステムに対応しているかがひと目で確認できます。
- ・ プラグインボードとしては、別売のPLG150-AN、PLG150-PF、PLG150-VL、PLG150-DX、PLG100-SG、PLG100-VHをはじめ、今後も音源ボードやエフェクトボードなどさまざまな機能を持ったボードの発売が予定されています。これらの拡張ボードにもプラグインシステムのロゴマークが付けられており、プラグインシステムに対応していることを示しています。ですから、MU2000だけでなく今後発売されるプラグインシステムに対応したすべてのXG 音源やシンセサイザーに装着して使用することができます。



MU2000にモジュラーシンセシスプラグインボードを挿入した場合、一部使えない機能があります。詳しくはお使いのプラグインボードの取扱説明書をご覧ください。

(2) プラグインシステムの仕組み

- ・ プラグインボードをシンセサイザーや音源などのプラットフォーム機器に装着すると、プラットフォーム機器の機能とプラグインボードの機能が非常に有機的に結合し、あたかもプラグインボードがプラットフォーム機器の回路に組み込まれたように機能します。プラグインシステムが単なる音源拡張や音色拡張ではない点がここにあります。
- ・ 音源タイプのプラグインボード (PLG150-AN や PLG150-VL など) をプラットフォーム機器に装着すると、ボード上の音源にはプラットフォーム機器の 1 パートが割り当てられ、ボードから来たデジタル信号は MU2000 本体のパートとまったく同じように扱われます。すなわち、システムエフェクト、インサーションエフェクト、マルチ EQ などの効果をかけることも可能なわけです。また、ボードを装着した瞬間からプラットフォーム機器本体にプラグインボード用のメニューが追加され、ボードの設定やパラメーターエディットなどの操作を本体のパネルだけで行なえる仕組みになっています。
- ・ エフェクトタイプのプラグインボード (PLG100-VH) をプラットフォーム機器に装着すると、XG のインサーションエフェクトとして機能します。また、エフェクトの設定やエディットなどの操作をプラットフォーム機器本体から行なうことができます。

(3) 別売のプラグインボードについて

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



PLG150-AN

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



PLG150-PF

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



PLG150-VL

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



PLG150-DX

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



PLG100-SG

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



PLG100-VH

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

(4) XGworks プラグインシステムについて

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



各プラグインソフトウェアのインストール方法については、別冊の「*XGears セットアップガイド*」を参照してください。また、各プラグインソフトウェアの操作方法については、ソフトウェアに付属のヘルプをご覧ください。

MU2000 に付属の CD-ROM には、下記の XGworks プラグインソフトウェアが入っています。

オートブレイ

XGworks または XGworks lite に複数のソングファイル連続再生機能を追加するプラグインモジュールです。

AN イージーエディター & AN エキスパートエディター

PLG150-AN の音色をエディットするためのソフトウェアです。

AN イージーエディターではパートパラメーターをエディットします。

AN エキスパートエディターはたくさんのつまみがついたアナログ音源のパネルをシミュレートしており、アナログ音源を触っているような感覚で PLG150-AN の音色をエディットできます。

PF イージーエディター

PLG150-PF の音色をエディットするためのソフトウェアです。全パートに共通の XG パートパラメーター (XG パラメーター) と、PLG150-PF 専用のネイティブパートパラメーター (PF パラメーター) の両方をエディットすることができます。

VL ビジュアルエディター

PLG150-VL の音色の生成、エディット、保存を行なうためのアプリケーションです。複雑な音色の構造を深く理解しないでも直感的に編集作業を行なうことができます。

DX イージーエディター & DX シミュレーター

PLG150-DX の音色をエディットするためのソフトウェアです。

DX イージーエディターではパートパラメーターをエディットします。

DX シミュレーターは、起動すると DX7 のフロントパネルが表示され、ボタンやスライダーをマウスで操作することによってまるで DX7 を操作しているようにボイスをエディットすることができます。

SG イージーエディター & SG リリックエディター

PLG100-SG の音色をエディットするためのソフトウェアです。

SG イージーエディターは PLG100-SG のボイスをグラフィカルに修正するソフトです。年齢や喉、舌などの効果を操作することで PLG100-SG の多様な音源パラメーターを関連づけて設定できる仕組みになっているため、複雑な音源構造を深く理解しないでも直感的に編集作業を行なうことができます。

SG リリックエディターはひらがなの歌詞を PLG100-SG 専用の歌詞情報(PhoneSEQ データ)に変換する機能を持ったプラグインソフトウェアです。歌詞は SG リリックエディター上で入力できることはもちろん、テキストファイルや PC カラオケソフト「歌楽」の歌詞データを取り込むこともできます。また、歌詞を「音素」という音の構成単位に分割し、それぞれを編集することで微妙なニュアンスも表現可能です。

VH エフェクトエディター

PLG100-VH に関するすべての設定をグラフィカルに行なうためのソフトウェアです。すべてのウィンドウからドラッグ & ドロップ操作で XGworks のリストウィンドウに値を入力できます。また、コーダルモード用のコードをリストウィンドウに入力できるウィンドウも用意されています。

MU サンプリングエディター

MU2000 のサンプルに関するさまざまなパラメーターを、視覚的にとらえながら設定することができるソフトウェアです。エディットしたデータは、まとめて MU2000 上に送信したり、MU2000 上のサンプルデータをコンピューターに保存したりすることができます。

タイニーウェーブエディター (TWE)

波形データ (WAV ファイルや AIFF ファイル) を編集するためのソフトウェアです。

2. プラグインボードの取り付け方法

(1) プラグインボードを取り付ける前に

一般的な仕様について

- ・ プラグインボードは、サウンドモジュールモードが XG または PFM (パフォーマンス) のときのみ使用することができます。
- ・ 音源タイプのプラグインボード (PLG150-AN、PLG150-PF、PLG150-VL、PLG150-DX、PLG100-SG) は、パート 1 ~ 16 でのみ使用することができます。また、MIDI レシーブチャンネルは A1 ~ A16 に設定してください。(B1 ~ D16 では発音しません。)
- ・ プラグインボードの外部 MIDI 機器によるコントロールは、HOST SELECT スイッチが MIDI の場合は MIDI IN-A を、MIDI 以外の場合はポート 1 (A1 ~ A16) を使用してください。
- ・ プラグインボードが持つ音色は、パートアサインを設定し、そのパートで [SELECT] ボタンでプラグインボードを選択すると、通常のボイスを選ぶ方法で選ぶことができます。(P181)
- ・ マルチパートエディットモードにてプラグインボード側の XG パートパラメーターを設定することができます。ただしボードによっては対応していないパラメーターがあります。詳細はプラグインボードのマニュアルをご覧ください。
- ・ プラグインボードを取り付けると、プラグインボードのパラメーターのうち、本体パネルから設定できるパラメーターについてはダンプアウトで出力されるようになります。

データのバックアップについて

- ・ プラグインボードにはデータのバックアップ機能はありません。しかし、MU2000 は、プラグインボードのパラメーターのうち、本体パネルから設定ができるものに関してはバックアップを行ない、電源立ち上げ時にプラグインボードにバックアップデータを送ります。
- ・ 本体パネルから設定できるパラメーターを外部 MIDI から変更した場合、本体がバックアップを実行するのに時間がかかります。バックアップされる前に電源を切るとデータが消えてしましますので、この場合はすぐに電源を切らないようにしてください。
- ・ 本体パネルから設定できないパラメーターを外部 MIDI から設定した場合は、バックアップ機能が働かないため、電源を切るとイニシャライズされます。

パフォーマンスマードについて

- ・ プラグインボードはパフォーマンスマードでも使用可能です。ただし、プラグインボードのパラメーターの内、パフォーマンスデータとしてストアすることができるものは、本体パネルから設定ができるものに限られます。
- ・ プラグインボードごとに対応しているパラメーターチェンジを送ることによって、プラグインボードの設定を外部 MIDI 機器から変更することができますが、場合によっては本体表示と食い違いが生じる場合があります。

(2) プラグインボードの取り付け方法



- ・ プラグインボードの取り付け / 取り外しを行なうと、MU2000 本体のシステムセットアップ、マルチパートなどの設定は初期化されます。大切な設定はダンプアウトの操作でコンピューターや MIDI データファイル MDF3 などに保存してください。
- ・ プラグインボードの取り付け / 取り外しの際、指をはさんだり、ぶつけたりしないようにご注意ください。
- ・ プラグインボードに触れる際、ボードのとがった部分などでがをしないようにご注意ください。

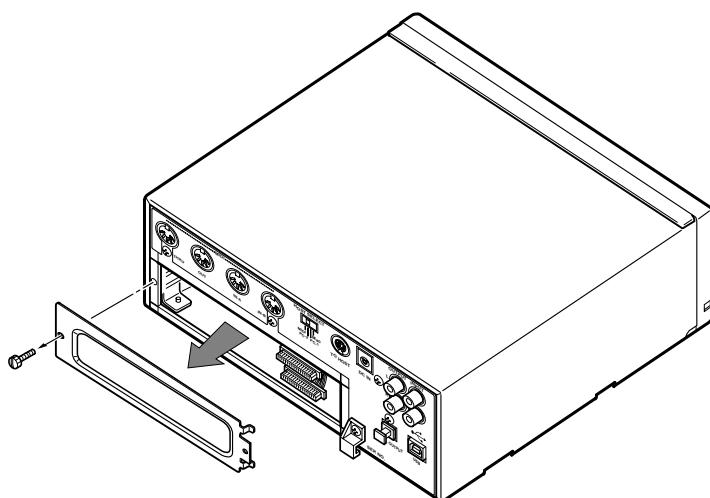
1. MU2000 に接続している機器の電源を切り、MU2000 の電源アダプターのプラグを本体から抜きます。



- ・ プラグインボードの取り付け / 取り外しは、MU2000 に取り付けてあったボードが熱を持っている場合がありますので、MU2000 の電源を切ってしばらくしてから行なってください。
- ・ MU2000 の電源アダプターが接続されたままでプラグインボードの取り付け / 取り外しを行なうと、故障の原因になりますので、必ず MU2000 の電源アダプターのプラグを本体から抜いた状態で行なってください。

2. MU2000 のリアパネルのフタを固定しているネジ [銀色] を取り外し、フタを外します。

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



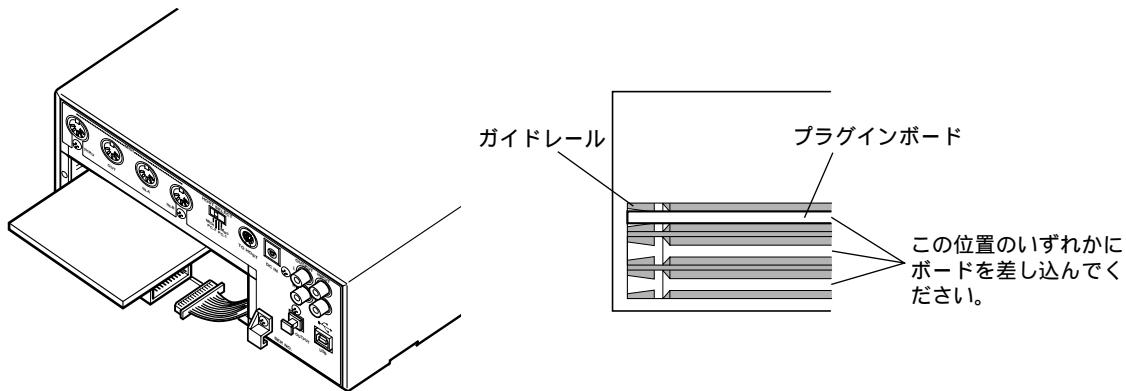
3. プラグインボードを静電気防止袋から取り出します。



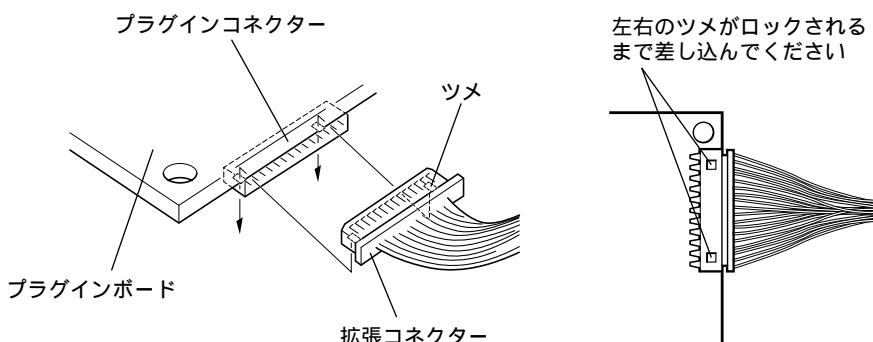
プラグインボードを取り扱う前に、必ずアースされている金属の表面などに触れて、服や身体の静電気を取り除いてください。また、プラグインボードの取り扱い時に、基板に実装されている部品やコネクター部などに触れないようにご注意ください。

- 4.** ボードを、プラグインコネクターが手前下側にくるような向き（図を参照）で、本体のガイドレールに沿って、3分の2くらい差し込みます。図を参照して、ガイドレールの位置を間違えないようにして、ゆっくりとていねいに差し込んでください。その状態で、MU2000 の拡張コネクターをボードのプラグインコネクターに差し込みます。3本の拡張コネクターのうち、どれに差し込んでもかまいません。

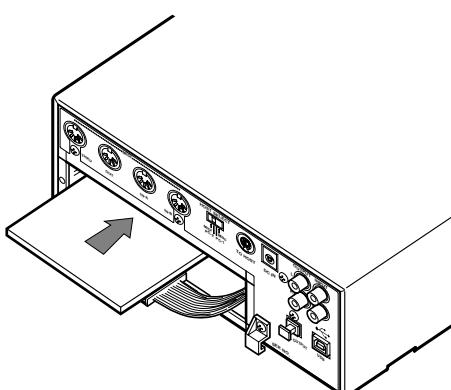
フロントパネルの LED (PLG-1 ~ 3)への割り当ては、PLG150-VL PLG100-SG PLG150-DX
PLG150-AN PLG150-PF PLG100-VH の優先順位で自動的に決められます。



このとき、拡張コネクターの向きに注意し、拡張コネクターの左右のツメがロックされるまで差し込んでください（図を参照）。

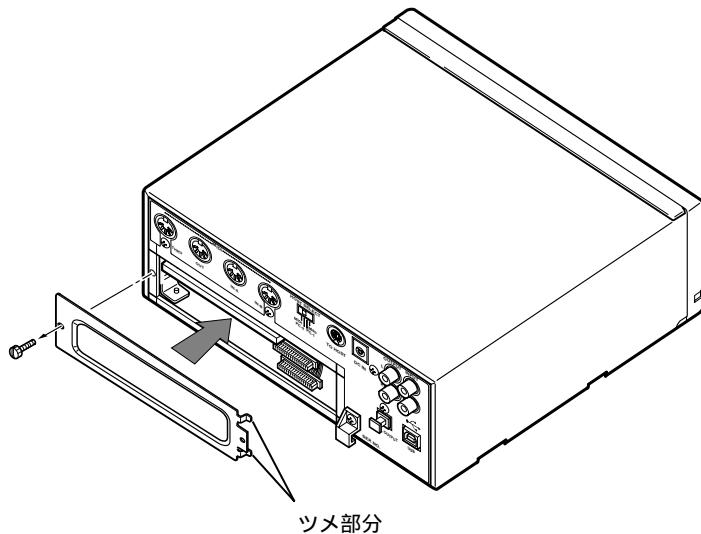


- 5.** プラグインボードを最後まで差し込みます。ゆっくりとていねいに差し込んでください。



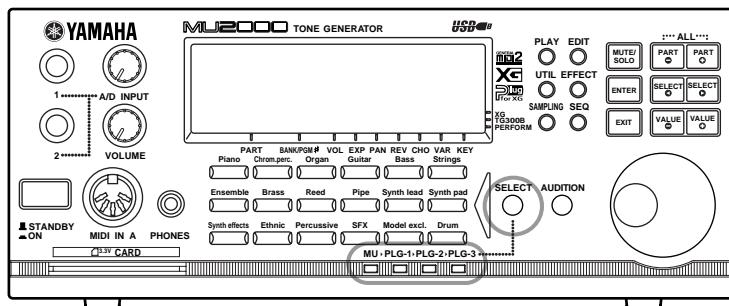
6. 手順2で外したネジ [銀色] で、フタを固定します。

フタのツメ部分をネジ締め部と反対側にはめ込んでネジを固定します。フタに付いているボード固定用のスポンジの反動がありますので、フタのネジ締め部をしっかりと押さえて固定してください。



7. 電源を入れると、フロントパネルの PLG-1 ~ 3 の LED が、挿入したプラグインボードの枚数だけ点灯します。

音源タイプのプラグインボードの場合、パートアサインで設定されたパート（下記 NOTE 参照）で [SELECT] ボタンを押すと、MU(MU2000 内蔵のボイス)、PLG-1 ~ 3(PLG1 ~ 3 のボイス)を切り替えて選ぶことができます。選択されたボードは、画面にアイコンが表示されるほか、対応する下部の LED が1回点滅します。



- ・ プラグインボード（音源タイプ）のボイスを使用するためには、あらかじめパートアサイン（ボードを使用するパートの設定）を設定する必要があります。
- ・ PLG100-VH を同時に2枚以上挿入しても、1枚しか認識されません。

第 8 章

その他の知識

使い方のヒント 178

使い方のヒント

本体操作に関するヒント

音量の調節

MU2000 には、音量をコントロールするためのパラメーターが多数あります。そのため、フロントパネルのボリュームつまみを最大に上げているのに音が小さいとか、あるパートの音だけが聞こえないということがあります。その場合は、次に上げるパラメーターを順番に調べてみましょう。

全パートの音量をコントロールするパラメーター

マスター・ボリューム (P88) マスター・アッテネーター (P88)

パートごとの音量をコントロールするパラメーター

ボリューム (P86) エクスプレッション (P86)

上記以外に音量に関係するパラメーター

LPF カットオフフリケンシー (P91) HPF カットオフフリケンシー (P91) EG アタックタイム (P92)
システムエフェクトのリターンレベル (P89) インサーションエフェクトのアウトプットレベル
受信したノートデータのベロシティの値

ボイスを選択するときのバンク表示について

MU2000 本体でバンクナンバーを設定するとき、すべてのバンクナンバーを表示する状態と、拡張ボイスが割り当てられているバンクナンバーだけを表示する状態を切り替えることができます。切り替えは、ユーティリティモードの「DispBankSel (ディスプレイバンクセレクト)」(P125) で行ないます。

システムエフェクトの効果の深さの設定方法

システムエフェクトの効果の深さは、センドレベル、リターンレベル、ドライレベルの 3 つのパラメーターで調節することができます。ただし、ドライレベルはバリエーションエフェクトがシステムエフェクトに設定されている場合にだけ設定することができます。

具体的には、次のパラメーターになります。

リバーブエフェクト

リバーブセンドレベル (P86)、リバーブリターンレベル (P89)

コーラスエフェクト

コーラスセンドレベル (P86) コーラスリターンレベル (P89)

バリエーションエフェクト (バリエーションコネクトがシステムの場合)

バリエーションセンドレベル (P87) バリエーションリターンレベル (P89)

全エフェクト共通 (バリエーションコネクトがシステムの場合)

ドライレベル (P95)

バリエーションエフェクトの使い方

バリエーションエフェクトは出荷時はコネクト(P106)がインサーションに設定されていてバリエーションパートが off (P87) の設定になっているため効果がかかりません。バリエーションエフェクトを使うためには、次の手順が必要になります。

バリエーションエフェクトをインサーションエフェクトとして使う場合は、効果をかけたいパートでマルチパートコントロールのバリエーションセンド (P87) を on にします(1パートのみ設定可能)

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使う場合は、バリエーションエディットのバリエーションコネクトをシステムに切り替え、マルチパートコントロールのバリエーションセンドで効果をかけたいパートの数値を上げます(複数パート設定可能)

インサーションエフェクトの効果の深さ

インサーションエフェクトの効果の深さは、ドライ / ウェット (P107) で調節することができます。(ただし、エフェクトタイプによっては調節できないものもあります。)

A/D パートを使う方法

マルチパートコントロール (P84) で A/D パート (A/D1 または A/D2 パート) を選択した後、カーソルを BANK に移動して入力ソースを、PGM# に移動してエフェクトのセッティングを選択します。

ユーティリティモードの「AD PartLock (A/D パートロック)」(P124) を on に設定すると、音源を初期化する MIDI メッセージを受信しても A/D パートの設定は変更されなくなります。

アサイナブルコントローラーを使う方法

アサイナブルコントローラーは、プレスコントローラーやフットコントローラーなど、初期状態では使えないコントローラーを使う場合に便利なコントローラーです。アサイナブルコントローラーは、次の手順で設定します。

1.マルチパートエディットモードの「AC1 CC No. (AC1 コントロールチェンジナンバー)」(P97) で、使いたい MIDI コントローラーのコントロールチェンジナンバーを設定します。

(例: プレスコントローラーでは CC#=2、フットコントローラーでは CC#=4 など)

2.何をコントロールするのかを設定します。「AC1FilCtrl (AC1 フィルターコントロール)」(P97) ではフィルターのカットオフリケンシーを、「AC1AmpCtrl (AC1 アンプリチュードコントロール)」(P97) では音量をコントロールする感度を設定します。これ以外にも、システムエクスクルーシブメッセージをすることで、ピッチベンドの効果をかける「PITCH CONTROL」や、ビブラート、トレモロ、ワウ効果をかける「LFO PMOD DEPTH」、「LFO AMOD DEPTH」、「LFO FMOD DEPTH」を設定することができます。

また、エフェクトモードのバリエーションエディットの「AC1VarCtrl (AC1 バリエーションコントロール)」(P105) と、インサーション 1 ~ 4 エディットの「AC1INS1 ~ 4Ctrl (AC1 インサーション 1 ~ 4 コントロール)」(P107) では、インサーションエフェクトのエフェクトパラメーターを AC1 でコントロールする感度を設定します。

異なったドラムセットを複数のパートで使う方法

MU2000 の XG モードでは、出荷時は、パート 10(A10) と 26(B10)、42(C10)、58(D10) にドラムボイスが設定されています。これ以外のパートでドラムボイスを使うには、マルチパートエディットの「PartMode (パートモード)」(P94) で normal 以外を選択します。このとき、ドラムボイスをエディットしないのであれば drum を、エディットするのであれば drum2、drum4 を選択しましょう(出荷時は、パート 10 は drumS1、パート 26 は drumS3、パート 42 とパート 58 は drum に設定されています。)。

ミュートの設定が解除されないようにする方法

XG データ曲集をバックに楽器の練習をする場合などのように特定のパートをミュートした状態で何度も再生する場合は、ユーティリティモードの「Mute Lock(ミュートロック)」(P124)を on にしておきます。音源を初期化する MIDI メッセージを受信してもミュートが解除されず便利です。

マルチイコライザーが初期化されないようにする方法

データを再生する場所の音響特性に合わせてマルチEQを設定するような場合は、音源を初期化する MIDI メッセージによってせっかくの設定が初期化されないように、ユーティリティモードの「Multi EQ Lock (マルチイコライザーロック)」(P124)を on に設定しておきましょう。

MU2000 本体での設定をシーケンサーに記録する方法

MU2000 で設定したパラメーターをシーケンサーに記録するには、ショーカー機能 (P160) を使います。パラメーターを設定した後、[ENTER] ボタンをすばやく 2 回押すと、そのパラメーターを設定するためのプログラムチェンジやコントロールチェンジ、システムエクスクルーシブメッセージがディスプレイに表示されます。それをそのままシーケンサーに書き込めば完了です。(表示されている状態でもう一度 [ENTER] ボタンを押すと、表示されているメッセージが MIDI OUT 端子、TO HOST 端子または USB 端子から送信されます。)

設定したパラメーターを保存しておく方法

XG モードや TG300B モードで設定したパラメーターは自動的に保存されます。ただし、サウンドモジュールモードを変更したり、XG System On などの音源を初期化するメッセージを受信すると設定は元に戻ってしまいますのでご注意ください。

パフォーマンスを保存しておくには 2 つあります。

1) MU2000 本体のインターナルメモリーに保存します。

パフォーマンスマードで EDIT/STORE を選択し、実行します。(P149)

2) MIDI エクスクルーシブメッセージとして MDF3 などの MIDI データファイルに保存します。

UTIL/DUMP/PERFORM を選択し実行してください。(P127)

プラグインボード（音源タイプ）を使う場合のヒント

パートアサインの設定方法

プラグインボード（音源タイプ）のボイスを使う場合は、そのボードを使用するパートをパートアサインで設定する必要があります。

パートアサインは、プラグインボード（音源タイプ）ごとに設定できます。

パートアサインは次の手順で設定します。

- 1.** [UTIL] ボタンを押してユーティリティモードに入ります。
- 2.** [SELECT●/○] ボタンを押して PLG にカーソルを移動し、[ENTER] を押して <PLUGIN SELECT> 画面を表示します。
- 3.** [SELECT●/○] ボタンを押してパートアサインを設定するプラグインボードを選択し、[ENTER] を押して設定画面を表示します。
- 4.** [SELECT●/○] ボタンを押して PartAssign を表示し、[VALUE●/+] ボタンまたはダイアルを操作してパートを設定します。
- 5.** [EXIT] を何度か押して、元の画面に戻ります。



XG プラグインボードが装着されていない場合は、PLG メニューは表示されません。

外部 MIDI 機器からパートアサインを設定する方法

パートアサインは、下記のシステムエクスクルーシブメッセージを使うと、外部 MIDI 機器から設定することができます。

F0 43 1n 4C 70 PBtype Serial# Part# F7 (16進数)

n: デバイスナンバー

PBtype: プラグインボードの種類を示す番号です。たとえば PLG150-DX は 2 です。

Serial#: 同じ種類のプラグインボードが複数装着されている場合に、各ボードを区別するための番号です。同じ種類のボードが 1 枚の場合は 0、2 枚の場合はそれぞれ 0、1 となります。

Part#: プラグインボードをアサインするパートナンバーです。

00 パート 1

:

0F パート 16

7F パートアサインしない

例) 1枚めの PLG150-DX をパート 3 にアサインする場合

F0 43 10 4C 70 02 00 02 F7 (16進数)



ユーティリティモードの PLG/PartAssign 画面で、ショー機能を使って見ることもできます。

プラグインボード（音源タイプ）のボイスを選択する方法

パートアサインで設定されたパートでは、[SELECT] ボタンで PLG-1 ~ PLG-3 を切り替えて、プラグインボードを選択することができます。

プラグインボードが選択されると、ボードの種類に対応したアイコンがディスプレイに表示されます。この状態で、通常のボイスを選ぶ方法で、プラグインボードのボイスを選ぶことができます。



MU2000 本体と異なり、プラグインボードではすべてのプログラムナンバーにボイスが割り当てられているわけではなく、多くがボイスが割り当てられていない空の状態になっています。ボイスが割り当てられていないプログラムナンバーを選択すると、ディスプレイに *Silence* と表示され音が鳴らなくなります。

また、ボイスカテゴリーボタンを使ってプラグインボードのボイスを選ぶ場合、ボイスカテゴリー ボタンの名称と実際に選ばれるボイスの種類が一致しない場合や、そのボイスカテゴリーにボイスを持っていないため選ぶことができない場合があります。Model excl. のカテゴリーには XG に含まれないそのボード固有のボイスが割り当てられます。



プラグインボードのボイスは、外部 MIDI 機器からバンクセレクト MSB(C.C.#0)、バンクセレクト LSB(C.C.#32)、プログラムチェンジで選択することもできます。

MIDI による音源操作のヒント

MU2000 を初期化する MIDI メッセージ

MU2000 を初期化する MIDI メッセージは、初期化する音源モードによって下記の 3 種類があります。

音源を初期化する MIDI メッセージの実行には、約 50msec かかるため、次のメッセージとの間隔に注意してください。

XG に初期化する MIDI メッセージ

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7 (すべて 16 進数)

n はデバイスナンバーです。(通常は 0)

TG300B に初期化する MIDI メッセージ

F0 41 1n 42 12 40 00 7F 00 41 F7 (すべて 16 進数)

n はデバイスナンバーです。(通常は 0)

GM システムレベル 1 に初期化する MIDI メッセージ

F0 7E 7F 09 01 F7

GM システムレベル 2 に初期化する MIDI メッセージ

F0 7E 7F 09 03 F7



サンプリングボイスに関する情報は初期化されません。

同じ機能を持つ MIDI メッセージの扱いについて

MU2000 では、1 つのパラメーターを操作する方法として、複数の MIDI メッセージが割り当てられている場合があります。たとえば、パートパラメーターのローパスフィルターカットオフフリケンサーの場合は、コントロールチェンジ (#74)、NRPN (MSB=01,LSB=32)、システムエクスクルーシブのマルチパートパラメーター (F0 43 1N 4C 08 nn 18 dd F7 (すべて 16 進数)) の 3 種類の MIDI メッセージが用意されています。

こういった場合は、最もデータ量の少ない MIDI メッセージを選択するのが一般的です。たとえば、ローパスフィルターカットオフフリケンサーの場合は、コントロールチェンジ (#74) を使って操作します。

6.4 パートを使う方法

MU2000 とコンピューターを接続している場合、ドライバーやシーケンスソフトによって 64 パートの同時演奏が可能になります。

Windows をお使いの場合は、マルチポート対応の MIDI シリアルドライバーまたは USB ドライバーと 64 以上のトラックを持ったシーケンスソフトにより、64 トラックの演奏が可能になります。マルチポート対応のシリアルドライバーとしてはヤマハ CBX シリアルドライバー for Windows95 または USB ドライバーなどが、64 以上のトラックを持ったシーケンスソフトとして XGworks があります。

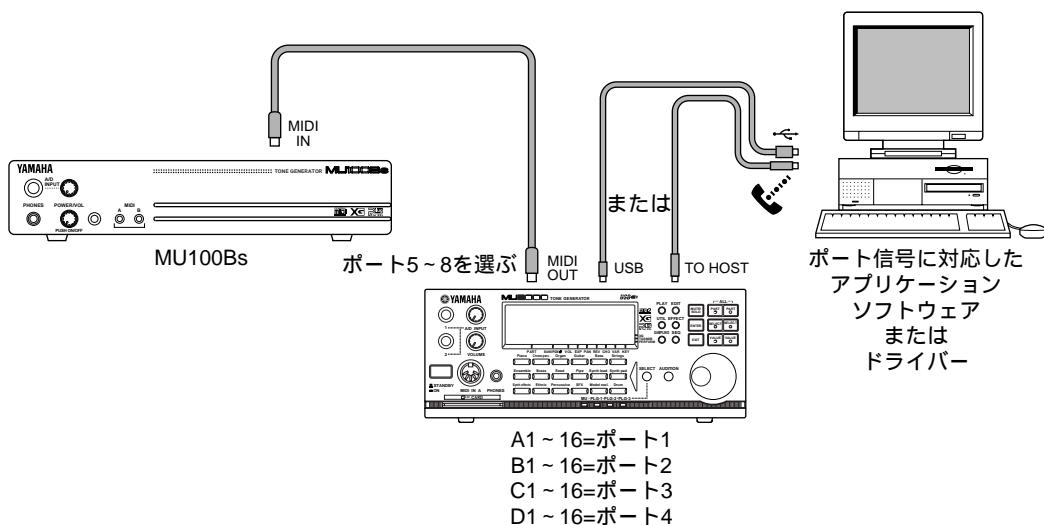
Macintosh をお使いの場合は、64 以上のトラックを持ち、ポートの設定が可能なシーケンスソフトを用意することで、64 トラックの演奏が可能になります。

どちらの場合も、MU2000 の A1 ~ 16 はポート 1 の 1 ~ 16 チャンネルで、B1 ~ 16 はポート 2 の 1 ~ 16 チャンネルで、C1 ~ 16 はポート 3 の 1 ~ 16 チャンネルで、D1 ~ 16 はポート 4 の 1 ~ 16 チャンネルで再生することができます。

マルチ音源をもう 1 台用意して、80 パートを同時に使う方法

80 以上のトラックを持ち、ポートの設定が可能なシーケンスソフトをお使いの場合は、MU2000 とは別にもう 1 台マルチ音源 (MU100Bs など) を用意すると 80 パートをフルに使った演奏が可能になります。

1. 下図のように MIDI 接続を行ないます。



2. MU2000 の Thru Port(P125) で、MIDI OUT 端子へスルーさせるポート番号を、お使いのシーケンスソフトの設定に合わせて 5 ~ 8 に設定します。

これで、TO HOST/USB 端子から入ってきた信号の中のポート 1 は本体の MIDI レシーブチャンネルが A01 ~ 16、ポート 2 は B01 ~ 16、ポート 3 は C01 ~ 16、ポート 4 は D01 ~ 16 に設定されているパートで、スルーポートで設定したポートの信号は MU100Bs の MIDI レシーブチャンネルが A01 ~ 16 に設定されているパートでそれぞれ再生される状態になりました。

A/D パートの設定方法

MIDI で A/D パートを設定するには、チャンネルメッセージを使う方法とシステムエクスクルーシブメッセージを使う方法があります。

チャンネルメッセージを使う方法は、A/D1、A/D2 パートに MIDI チャンネルを設定し、プログラムエンジやコントロールチェンジを使って A/D パートを設定します。

MIDI チャンネルを設定するのにシステムエクスクルーシブメッセージが必要になりますが、それ以外はわかりやすいチャンネルメッセージで設定が可能です。ただし、A/D パートコントロール用に MIDI チャンネルを 1 つ使うことになるため、演奏に使えるパートが 1 つ減ってしまいます。MIDI チャンネルを設定するシステムエクスクルーシブメッセージや、A/D パート設定用のコントロールチェンジなどは、MU2000 のショード機能で確認してください。

システムエクスクルーシブメッセージを使う方法は、別冊「リストブック」の「MIDI データフォーマットの読み方」を参考にしてエクスクルーシブを組む必要があります。「<付表 1-9>MIDI Parameter Change table (A/D PART)」に操作できるパラメーターが一覧されています。この方法では、MIDI チャンネルが OFF の状態のままで A/D パートをコントロールすることができます。



チャンネルメッセージを使って AD インプットプリセットを変更するためには、以下の設定をする必要があります。

A/D PART

```
Rcv PROGRAM CHANGE =01  
Rcv BANK SELECT =01
```

ディスプレイに文字やイラストを表示する方法

あらかじめ表示させる文字やイラストをシステムエクスクルーシブメッセージに組み込んでおけば、ディスプレイに表示することができます。この機能を使えば、曲のタイトルや、制作者の名前やロゴを表示させることができます。また、イラストを連続的に送ることで、パラパラ漫画と同じ要領で簡単なアニメーションを表示されることもできます。

システムエクスクルーシブメッセージの組み方に関する説明は、文字を表示させる方法については「メッセージウィンドウ」(P162)、イラストを表示させる方法については「ビットマップウィンドウ」(P163)をご覧ください。

付録

1. 仕様	186
2. ケーブル配線図	188
3. 故障かな?と思ったら	189
4. エラーメッセージリスト	192
5. 用語解説	197
6. 目的別操作一覧表	206

1. 仕様

1. 機能

音源	AWM2 音源
最大同時発音数	128 音
サウンドモジュールモード	XG(GM システムレベル 2 を含む), TG300B, Performance
発音方式	64 チャンネル・マルチティンバー 後着優先、DVA
エフェクター	8 基搭載 リバーブ、コーラス、バリエーション、インサーション 1 ~ 4、イコライザー
インターフェース機能	ケーブル(CCJ-PC2, CCJ-MAC)にて RS-232C、RS-422 ポートと直接接続可能 MIDI シーケンサー、MIDI キーボードに接続可能 USB ケーブルにて USB ポートと直接接続可能
シーケンサー	分解能 ♩ = 96

2. 内部構成

音色数	ノーマルボイス	トータル	1396
	XG		1203
	TG300B		664
エフェクター種類	ドラムボイス	トータル	58
	XG		48
	TG300B		10
	サンプリングボイス		256
	サンプリングキット		4
	パフォ - マンス	4 レイヤーまで可能、エフェクトもメモリー	
	プリセット		100
	インタ - ナル		100
	リバーブ		18
	コーラス		20
	バリエーション		97
	インサーション 1 ~ 4		各 97
	イコライザー		4

3. ディスプレイ

LCD	カスタム LCD (バックライト付)
LED	10 個

4. 操作子

[PLAY]	[UTIL]	[SAMPLING]
[EDIT]	[EFFECT]	[SEQ]
[MUTE/SOLO]	[ENTER]	[EXIT]
[PART]	[PART]	
[SELECT]	[SELECT]	
[VALUE]	[VALUE]	
HOST SELECT (リアパネル)		
STANDBY/ON スイッチ (電源スイッチ)		
VOLUME つまみ (マスター・ボリューム)		
A/D INPUT VOLUME つまみ (インプット・ボリューム)		
ダイアル		
[SELECT]	[AUDITION]	
ボイスカテゴリー・ボタン	[Piano][Chrom.perc.][Organ][Guitar][Bass][Strings][Ensemble][Brass][Reed][Pipe][Synth lead][Synth pad][Synth effects][Ethnic][Percussive][SFX][Model excl.][Drum]	

5. 記憶部

シーケンスメモリー	240KB
ウェーブメモリー	4 MB
メモリーカード (3.3V)	2MB/4MB/8MB/16MB/32MB 使用可能

6. 接続端子

TO HOST	
MIDI IN A (フロントパネル)	
MIDI IN-A (リアパネル)	
MIDI IN-B	
MIDI OUT	
MIDI THRU	
DIGITAL OUTPUT	
USB	
PHONES (ステレオミニジャック)	
INPUT L, R (RCA-PIN ジャック)	
OUTPUT L, R (RCA-PIN ジャック)	定格出力 : +4dB(10k 負荷時)出力インピーダンス 2k
A/D INPUT 1, 2 (モノラル標準ジャック)	定格入力 : (Mic) -39dB 入力インピーダンス 33k [Mic] (Line) -15dB 入力インピーダンス 33k [Line] (0dB=0.775Vrms)
DC IN	
プラグインコネクター (内蔵)	3 基
メモリーカードスロット	

7. 電源

AC アダプター (PA-6)

8. 消費電力

23W	測定条件 : ヘッドフォン負荷 33Ω、ボリューム最大、デモリング演奏中プラグインボード (400mA 消費電流) を 3 枚実装中
13W	測定条件 : ヘッドフォン負荷 33Ω、ボリューム最大、デモリング演奏中プラグインボード実装なし

9. 外形寸法

219.5 (W) × 229.5 (D) × 91.1 (H)[mm]

10. 重量

2.0Kg

11. 別売品

プラグインボード
 Analog Physical Modeling Plug-in Board PLG150-AN
 Piano Plug-in Board PLG150-PF
 Virtual Acoustic Plug-in Board PLG150-VL
 Advanced DX/TX Plug-in Board PLG150-DX
 Vocal Harmony Plug-in Board PLG100-VH
 Formant Synging Plug-in Board PLG100-SG
 XG Plug-in Board PLG100-XG
 ヤマハ ラックマウントキット RK200

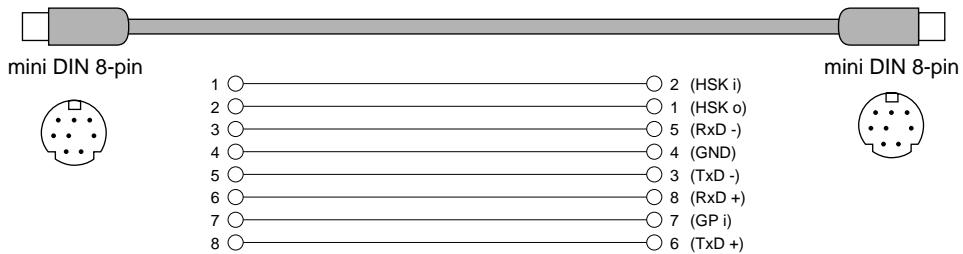
仕様および外観は改良のため予告無く変更することがあります。

2. ケーブル配線図

Apple Macintosh シリーズとの接続

システムペリフェラル-8ケーブル (YAMAHA CCJ-MACまたは同等品)

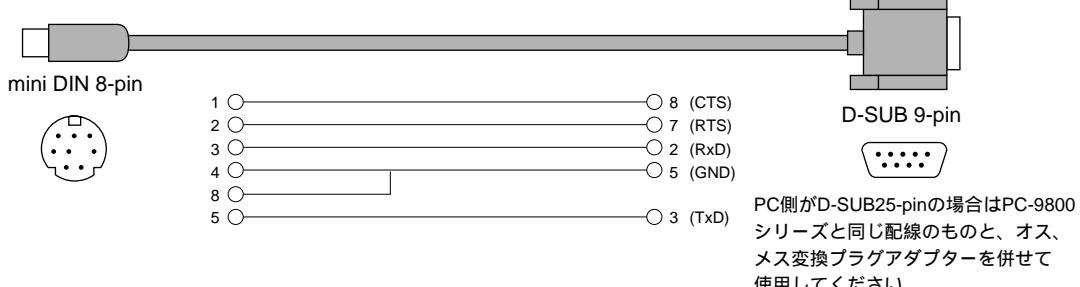
Apple社システムペリフェラル-8ケーブル「M0197」



IBM PC/AT シリーズとの接続

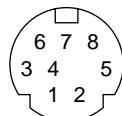
mini DIN 8-pin D-SUB 9-pin (YAMAHA CCJ-PC2または同等品)

MINI DIN8P D-SUB9P

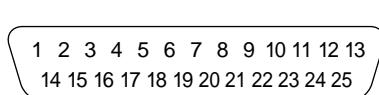


各プラグのピン番号（オモテから見たピン番号）

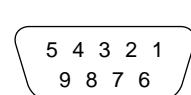
mini DIN 8-pin



D-SUB 25-pin



D-SUB 9-pin



3. 故障かな？と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった状況になってしまったら、機械の故障を疑う前に次の項目をチェックしてください。多くの場合、解決の糸口を見つけられるでしょう。

それでも直らないときは、お買い上げ店、またはヤマハ CBX インフォメーションセンター（P225）、ヤマハ電気音響製品サービス拠点（P227）にご連絡ください。

症状	考えられる原因 / 解決法	参照ページ
XG/GMマークのついたソングデータが正しく再生されない	<ul style="list-style-type: none"> ・ Mute Lock/AD PartLock/Mlt EQ Lock の各設定が off になっていますか？ ・ RcvSysOn/RcvSysExcl/RcvBankSel の各設定が on に設定されていますか？ ・ ボイス Map が MU basic に設定されていますか？ ・ サウンドモジュールモードは正しく設定されていますか？ ・ サンプリングデータがウェーブメモリーにロードされていますか？ 	(P124) (P125) (P126) (P50) (P114)
TG300 で作ったソングデータが正しく再生されない	<ul style="list-style-type: none"> ・ TG300 とフィルターやエフェクトなどの設定が異なるため、鳴り方が異なる場合があります。 	
電源が入らない	<ul style="list-style-type: none"> ・ 付属の AC アダプターが正しく接続されていますか？ 	(P22)
音が出ない	<ul style="list-style-type: none"> ・ アンプなどの再生装置に正しく接続されていますか？ ・ 再生装置のボリュームが下がっていませんか？ ・ フロントパネルのボリュームは上がっていますか？ ・ ミュート / ソロの設定になっていませんか？ ・ コントロールパラメーターのボリュームは下がっていますか？ ・ MIDI IN-A/IN-B 端子や TO HOST 端子、または USB 端子に正しく接続されていますか？ ・ TO HOST 端子を使う場合、(MIDI IN-B ではなく)MIDI IN-A 端子を使っていますか？ ・ MIDI IN A 端子のフロントとリアの切り替えは正しく設定されていますか？ ・ HOST SELECT スイッチの設定位置は合っていますか？ ・ ホストコンピューターに MIDI ドライバーまたは USB ドライバーが正しくインストールされていますか？ ・ ホストコンピューターの Echo Back (MIDI THRU) が正しく設定されていますか？ ・ MIDI アプリケーションのデータにボリュームやエクスプレッションの間違ったデータが入っていないですか？ ・ サンプリングデータがウェーブメモリーにロードされていますか？ 	サポートマニュアル (P24) (P16) (P83、137) (P86、142) (P30) (P123) サポートマニュアル (P30) サポートマニュアル (P114)

症状	考えられる原因 / 解決法	参照ページ
[AUDITION] を押しても音が出ない	・ 再生装置のボリュームが下がっていませんか？	
	・ ユーティリティモードのデモソングの画面になっていますか？	
	・ サンプリングデータがウェーブメモリーにロードされていますか？	(P114)
	・ サンプリングデータの初めに長い空白がありませんか？	(P110)
	・ パフォーマンスマードでサンプリングモードに入ったときはオーディション機能は使用できません。	(P60)
	・ TG300B モードでサンプリングモードに入ったときはオーディション機能は使用できません。	(P60)
音が歪む / 音が小さい	・ アンプや再生装置の音量調整はうまくできていますか？	
	・ 不要なエフェクトが設定されていませんか？	(P102)
音量が小さい	・ パートコントロールのボリュームやエクスプレッションが下がっていませんか？	(P86、142)
	・ パートエディットのベロシティセンスの設定は間違っていますか？	(P95)
	・ MIDI ボリューム情報を受けていませんか？	
A/D パートの音が歪む / 音が小さい	・ 入力ソースの設定は間違っていますか？	(P75)
AD INPUT 端子からの入力信号をサンプリングできない	・ トリガーレベルは正しく設定されていますか？	(P119)
プラグインボードの音色が選べない	・ 最初に Part Assign でパートを設定し、そのパートを選び、[SELECT] ボタンを押してボードを選んでください。	(P181)
全体にエフェクトがかからない	・ センド / リターンは上がっていますか？	(P86、87、89、139、140、142、143)
	・ エフェクトプログラムは選ばれていますか。	(P103、104、105、107)
一部のパートのエフェクトがかからない	・ パートやドラムパートのインストごとのセンドレベルは上がっていますか？	(P86、87、142、143)
プレイモード画面のベロシティメーターが動かない	・ MIDI IN 端子と表示パートが合っていますか？	
音色がおかしい	・ バンクセレクト / プログラムチェンジの設定は間違っていますか？	(P85、85、138、142)
音程がおかしい	・ マスターチューンやトランスポーズ、ノートシフトの設定は間違っていますか？	(P87、89、123、140、143)
音が途切れる	・ 最大同時発音数は 128 音を越えていませんか？	(P63)

症状	考えられる原因 / 解決法	参照ページ
サンプリングデータのエディットができない	<ul style="list-style-type: none"> ・サンプリングデータがウェーブメモリーにロードされていますか？ ・リバースサンプルはエディットできません。 ・DLSでロードしたサンプルはエディットできません。 ・WAVやAIFFでロードしたサンプルでループが設定されているものはエディットできません。 	(P114)
サンプリングファイル(シーケンスファイル)がロードできない	<ul style="list-style-type: none"> ・ウェーブメモリー(シーケンスメモリー)の容量が一杯になってしまですか？ ・MU2000でサポートしていないファイルをロードしていませんか？ ・サンプリングデータが存在していますか？ ・ファイルが壊れている可能性があります。 	(P121)
サンプリングファイル(シーケンスファイル)がセーブできない	<ul style="list-style-type: none"> ・メモリーカードの容量が一杯になってしまですか？ ・空のデータをセーブしようとしていませんか？ 	(P132)
DLS ファイルが正しくロードされない	<ul style="list-style-type: none"> ・MU2000は、DLSファイルの波形データなどの情報は読み込みますが、一部のパラメーター情報やプログラムチェンジ情報は正しく反映されません。 	
メモリーカードにセーブできない	<ul style="list-style-type: none"> ・メモリーカードにプロテクトがかかっていますか？ ・CARD挿入口に正しく挿入されていますか？ ・メモリーカードの容量が一杯になってしまですか？ ・電圧の違うメモリーカード(5Vなど)を使用していますか？ ・メモリーカードが壊れている可能性があります。 	(P80)
メモリーカードからロードできない	<ul style="list-style-type: none"> ・CARD挿入口に正しく挿入されていますか？ ・MU2000以外のフォーマットになってしまですか？ ・電圧の違うメモリーカード(5Vなど)を使用していますか？ ・メモリーカードが壊れている可能性があります。 	(P79)
MIDI バルクデータがうまく受信できない	<ul style="list-style-type: none"> ・デバイスナンバーの設定は間違っていますか？ ・送信側のテンポを遅くして送信し直してみてください。 ・データの保存時にダンピングインターバルタイムを短く設定していた場合、受信時にエラーが生じる場合があります。 	(P123)
		(P125)

4. エラーメッセージリスト

Battery Low!

内蔵バッテリーが消耗しています。
お買い上げのお店か、お近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

Check Sum ERROR!

受信したシステムエクスクルーシブメッセージのチェックサムが違います。
送信データのチェックサムを確認してください。

HOST Is Offline!

コンピューターの電源が切れているか、ケーブルが正しく接続されていません。
ケーブルを確認して、コンピューター側のドライバーや MIDI アプリケーションが正しく機能しているか確認してください。

Illegal Data!

MIDI 受信中にデータエラーが発生しました。もう一度送信してみてください。

MIDI Buffer Full!

大量の MIDI 情報を短時間に受信したため、処理できませんでした。
不要な MIDI 情報はなるべく送らないようにしてください。

No Parameter

ショー機能で見ようとしたパラメーターは有効なパラメーターではありません。

No RecallPerform!

パフォーマンスエディットの RECALL で、リコールの対象となるパフォーマンスデータが MU2000 本体内に存在せず、リコールできませんでした。

Not Available

サウンドモジュールモード =PFM(パフォーマンス) の場合は、ドラムボイスを選択することはできません。

Not Available with PLG

この XG プラグインボードは、選ばれたカテゴリーにボイスを内蔵していません。

PB Com ERROR!

- MU2000 本体とプラグインボードとの通信上でエラーが発生しました。電源を切って、
プラグインコネクターが正しく差し込まれているか確認してください。
- 大量の MIDI 情報を短時間に受信したため、プラグインボードでの処理が間に合いませんでした。不要な MIDI 情報はなるべく送らないようにしてください。

Rcv CH Is OFF!

ショー機能で見ようとしたパラメーターはパートのレシーブチャンネルが OFF になっているため MIDI 情報に変換できません。レシーブチャンネルを設定してください。

Select BANK Or PGM# First

サウンドモジュールモード =PFM の場合、バンクナンバーとプログラムナンバーの両方にカーソルが点灯している状態では、ショーカー機能でパラメーターチェンジを見ようとしてもディスプレイには表示されません(ディスプレイに表示しきれないため)。バンクナンバーまたはプログラムナンバーにカーソルを移動した状態でショーカー機能を使い、個別にパラメーターチェンジを確認してください。

Select drumS1 ~ 4 When You Edit

パートモードが drum に設定されているパートのドラムボイスをエディットしようとした。ドラムボイスをエディットする場合は、あらかじめパートモードを drumS1 ~ 4 に設定してください。

SysEx Adrs ERROR!

受信したシステムエクスクルーシブメッセージのアドレスが違います。
送信データのアドレスを確認してください。

SysEx Data ERROR!

受信したシステムエクスクルーシブメッセージのデータが違います。
送信データの内容 (MSB、LSB が必要なデータかなど) を確認してください。

SysEx Size ERROR

受信したシステムエクスクルーシブメッセージのサイズが違います。
送信データのサイズを確認してください。

This Parameter Isn't Excl Data

ショーカー機能で見ようとしたパラメータ - は MIDI エクスクルーシブデータで表示できません。

No Audition In Perform Mode!

サウンドモジュールモード =PFM(パフォーマンス) の場合は、サンプルのオーディションはできません。

No Audition In TG300B Mode!

サウンドモジュールモード =TG300B の場合は、サンプルのオーディションはできません。

Too Close to End Can't Split!

波形の最後尾とエンドポジションが近すぎてスプリットできません。

Can't Load File Smpl Channel Err!

WAV または AIFF ファイルの場合、チャンネル数が 3 以上のものは対応できません。

Can't Load File SmplBitSize Err!

WAV または AIFF ファイルの場合、ビットサイズが 8 ビットまたは 16 ビット以外のものは対応できません。

Can't Load File SampleRate Err!

WAV または AIFF ファイルのサンプリングレートが 0 になっています。

Can't Load File No Data in File!

ロードしようとするサンプリング用のデータファイル中にデータが存在しません。

Can't Load File Unknown Format!

サンプリング用のデータファイルが、対応していないフォーマットで保存されているため、ロードできません。

Can't Load File Sample Mem Full!

MU2000 の本体ウェーブメモリーの容量が不足しているため、サンプルをロードできません。

Can't Save File Sample Protect!

サンプルにプロテクトがかかっているため、セーブできません。

Can't Overwrite Can't Edit Kit!

ロード先のドラムキットがエディット不可になっているため、インストのロードができません。

Can't Save File SomeSmpl Protect!

いくつかのサンプルにプロテクトがかかっているため、セーブできません。

Can't Load File Too Many Samples!

ロードしようとしたデータファイル中にサンプルが 513 個以上存在するため、ロードできません。

Can't Load File Too Many Voices!

ロードしようとしたデータファイル中にボイスが 257 個以上存在するため、ロードできません。

Can't Load File Too Many Kits!

ロードしようとしたデータファイル中にキットが5個以上存在するため、ロードできません。

Stop Loading InternalMem Full!

作業用のメモリーが不足しているため、ボイスまたはキットをこれ以上作成できません。

Can't Load File InternalMem Full!

作業用のメモリーが不足しているため、ファイルをロードできません。

SAMPLING Error!

サンプリングモードで上記以外のエラーが生じました。

No Sample!

サンプルが存在しないため、エディットやセーブができません

Already Exists! [SMPL***]

リバースサンプルがすでに存在しているため、リバースが作成できません。
リバースサンプルは1 個しか作成できません。

Can't Copy Sample Mem Full !

メモリー不足のため、サンプルをコピーすることができません。

Sample Full!

サンプルが既に 512 個存在しているため、これ以上サンプルを作成できません。

Sampling Mode Is Locked !

エディットロックされているため、サンプルエディットができません。
コンピューター上のエディターからMU2000内部のパラメーターをエディットしている時は、本体パネルでのエディットが禁止（エディットロック）されます。

Can't Save **** Make ****

セーブしようとしている対象が空であるため、セーブできません。

Can't Edit!

リバースサンプルはエディットできません。

Can't Load File Seq Data Error!

シーケンスファイルに異常があり、ロードできません。

Stop Recording! Memory Full!

メモリーがいっぱいになり、レコーディングが中断されました。

MemoryAccess Err!

メモリーアクセスになんらかのエラーが発生しました。

Can't Save File No Data to Save!

セーブしようとしているファイルにデータが存在しないため、セーブできません。

Can't Load File No Data to Load!

ロードしようとしているファイルにデータが存在しないため、ロードできません。

Can't Load File FileSize Too Big!

ロードしようとしているファイルのサイズが大きすぎるため、ロードできません。

SEQ Error!

SEQ モードで、なんらかのエラーが発生しました。

Can't Edit!

このサンプルはエディットできません。

Can't Access!

チェインディレクトリーが無効です。ルートディレクトリーに再設定されます。

Can't Play! 01:***** (***** : ファイル名)

チェインプレイで演奏できないソングです。

Can't Load File Chunk Size Err!

ロードしようとしたファイルになんらかの問題があり、ロードできません。

Can't Load File Unsupported Fmt!

データファイルが MU2000 では読めないフォーマットであるため、ロードできません。

Can't Open File!

メモリーカード内のファイルを開くことができません。

Can't Close File!

メモリーカード内のファイルを閉じることができません。

File Access Err!

メモリーカードにロード / セーブ中に、なんらかのエラーが生じました。

Card not Ready!

メモリーカードが挿入されていません。

Card Protected!

メモリーカードがプロテクトされています。

Card Unformatted!

メモリーカードが正常に認識されていません。

Card Full!

メモリーカードの容量が不足しています。

Bad Card!

このメモリーカードは使用できません。

Unknown File!

このファイルは認識できません。

Illegal Card!

メモリーカードからファイルをロードできません。

Read Only!

そのファイルは読み取り専用です。上書きや削除はできません。

Same Name Exists!

そのファイル名は既に存在します。

File not Found!

ファイルが見つかりません。

Delete ***** Must be empty !

ディレクトリー内にファイルが存在するため、デリートできません

No Data to Edit!

サンプルがアサインされていないためエディットできません。

5. 用語解説

あ行

IBM-PC/AT シリーズ

米国インターナショナルビジネスマシーンの製造・販売するパーソナルコンピューターです。多くのメーカーから互換機が製造・販売されています。

RCA ピンプラグ / ジャック

家庭用のオーディオ、ビデオ機器に多く使われている接続用の端子です。

RPN

Registered Parameter Number (レジスター・パラメーター・ナンバー)のことです。MIDIのコントロールチェンジに含まれるメッセージで、ピッチベンドセンシティビティや、マスター・チューニングなど、特殊なパラメーターをコントロールする際に使われます。

RS-232C 端子

パーソナルコンピューターに付いている、周辺機器を接続するための端子です。MIDI インターフェースをはじめ、モデムやマウスなどもこの端子を利用する場合があります。信号をシリアルでやりとりするため、シリアル端子と呼ばれる場合もあります。

RS-422 端子

Macintosh に付いている、周辺機器を接続するための端子です。MIDI インターフェースをはじめ、モデムやプリンターなどもこの端子を利用します。信号をシリアルでやりとりするため、シリアル端子と呼ばれる場合もあります。

アイコン

モードやサブモードの機能を絵柄でわかりやすくシンボル化したものです。MU2000 では、音色の種類や、モード / サブモードを示すアイコンが、ディスプレイの下段中央に表示されます。

アスキーコード

ASCII (American Standard Code for Information Interchange) の略称で、アメリカの情報交換用の標準コード。1 バイトで構成され、アルファベットや数字をコード化しています。

アフタータッチ

鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信される MIDI 情報のことです。

アンサンブル

2 人以上の演奏者による合奏のことと言います。MU2000 では、マルチモードにおいて 64 パートまでのアンサンブル演奏ができます。

イコライザー

音をいくつかの周波数帯域に分けて、各帯域ごとのブースト / カットを調節することで、サウンドを補正する機器のことです。

移調

調性 (キー) を変えることを言います。

イニシャライズ

マルチやボイスなどの設定を、一定基準となる状態 (初期状態) に変更する機能のことです。MU2000 には全ての設定を初期状態に戻すファクトリーセットをはじめ、サウンドモジュールモードごとのイニシャライズや、ドラムセットアップのみのイニシャライズなどが用意されています。

インサーションエフェクト

パートごとに単独で使用するためのエフェクトです。システムエフェクトと異なり、各パートとミキサーとの間に直列に接続されているように働くため、エフェクトを積極的に使った音作り / 曲作りが可能になります。

インスト

ドラムボイスを構成する、スネアやバスドラムなどの個々の楽器のことです。ドラムボイスは、各鍵盤 (ノート) にこれらのインストが割り当てられています。

インターナル

パフォーマンスを本体内に保存するためのメモリーです。プリセットとは異なり、データを自由に書き換えることができます。

WAV ファイル (拡張子 : .WAV)

ウィンドウズなどのコンピューター上で扱われる音声データのフォーマットで保存されたファイルです。

ウェーブフォーム

AWM2 音源の音作りの基になる、デジタル録音されたさまざまな楽器の波形のことです。

ウェット音

エフェクト回路を通りエフェクト処理された音声信号です。通常エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての信号を通してしまってではなく、エフェクトを通った音（ウェット音）と、エフェクトを通らない音（ドライ音）をミックスすることでエフェクトのかかり具合を調節します。特に、インプットがモノラルになっているエフェクトの場合、音の定位感を残すためにも、ドライラインが重要になります。

エコーバック (Echo Back)

MIDI IN 端子から受信した MIDI データを、MIDI OUT 端子にスルーアウトする設定です。

コンピューター用 MIDI アプリケーションでは MIDI スルーとも呼びます。

AIFF ファイル (拡張子 : .AIF)

マッキントッシュなどのコンピューター上で扱われる音声データのフォーマットで保存されたファイルです。

AWM2 音源

ヤマハが開発した、デジタル録音された波形を基にして音作りを行なう音源方式です。生の楽器の持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、リアルなサウンドを再現します。また、デジタルフィルターを内蔵し、微妙な音色コントロールが可能です。AWM2は、Advanced Wave Memory 2 の略です。

XF フォーマット

スタンダード MIDI ファイルをより拡張し、カラオケ表示などを可能にしたヤマハ独自の MIDI ファイルフォーマットです。

XG プラグインシステム

XG 音源の可能性を大きく広げていく拡張システムのことです。

拡張可能なプラットフォームの XG 音源本体や拡張ツールのプラグインボードなどを総称して「XG プラグインシステム」と呼びます。

このシステムにより、最新のテクノロジーを音源に付加し、高度化 / 多様化していく音楽制作環境に応えることが可能になります。

XGworks プラグインシステム

本格的シーケンスソフトウェア「XGworks」や「XGworks lite」の機能を拡張するプラグインタイプのソフトウェアシステムのことです。

「XGworks」や「XGworks lite」に新たな機能を付加し、音楽制作のツールとして更に魅力的なものに発展させていくことが可能になります。

NRPN

Non Registered Parameter Number (ノン・レジストード・パラメーター・ナンバー)のことです。MIDI のコントロールチェンジに含まれるメッセージで、フィルターや EG を操作して音色をエディットしたり、ドラムボイスのインストごとのピッチやレベルをエディットするなど、MIDI を通して音色をエディットする際に使われます。

MU SEQ プレーヤー

シーケンスファイルを MU2000 単体で再生できる、簡易シーケンサー機能です。

MSB

Most Significant Byte の略名で、MIDI コントロールチェンジのデータを 2 バイトに分けて送信する際の、データバイトの上位バイトのこと。

MDF3

MIDI データファイルです。MU2000 をはじめさまざまな MIDI 機器の内部設定データを、エクスクルーシブデータの形で受け取り、フロッピーディスクに保存します。

LSB

Least Significant Byte の略名で、MIDI コントロールチェンジデータを 2 バイトに分けて送信する際の、データバイトの下位バイトのことです。

LFO

Low Frequency Oscillator の略です。低い周波数の信号を発生する装置です。この信号で音程、音量、音色をゆらすと、ビブラート、トレモロ、ワウワウなどの効果になります。

エクスクルーシブ

システムエクスクルーシブメッセージをご覧ください。

エクスプレッション

パートごとの音量をコントロールするための MIDI コントロールチェンジデータのことです。

エディット

データを、修正したり編集したりする作業のことです。MU2000ではマルチパートやパフォーマンスパート、エフェクト、イコライザーのエディットを行なうことができます。

エディットバッファー

メモリーから呼び出されたデータを、一時的にためておくための場所です。実際には、エディットバッファーの中の設定に対して、プレイやエディットなどの操作を行なうことができます。

エフェクト

音を加工してさまざまな効果を付加する部分(装置)です。MU2000はシステムエフェクトとして2基(REV.CHO)インサーションエフェクトとして4基(INS1 ~ 4)そしてシステムエフェクトとインサーションエフェクトに切り替え可能なエフェクトを1基(VAR)持っています。

FM 音源

周波数変調によって音を合成する音源システムのことです。ヤマハ DX7に搭載され、広く使われるようになりました。

MU100Native

MU2000では、バンクセレクト MSB=0、LSB=0に異なったボイスが割り当てられている2つのボイスマップを搭載しています。その内、MU100で新たに追加されたボイスマップがMU100Nativeです。他のXG対応音源との互換性は低くなりますが、GMやXG対応のMIDIデータを最新の音色で再生することができます。

MU basic

MU2000では、バンクセレクト MSB=0、LSB=0に異なったボイスが割り当てられている2つのボイスマップを搭載しています。その内、MU2000(およびMU1000/128/SW1000XG)、MU100シリーズ以外のXG対応音源と同じボイスマップがMU basicです。MU90、MU80、MU50などで作成したデータを同じ音色で再生したい場合に選択します。

エレメント

AWM2音源を構成する、音色や定位を持った音を発生する部分(装置)です。MU2000のボイスは、エレメントが1~4個集まって構成されます。

エンベロープジェネレーター(EG)

鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音源の出力レベルを変化させる部分(装置)です。音量にかかるAEG、ピッチにかかるPEG、フィルターにかかるFEGなどがあります。

オーディション機能

現在選ばれている音色を試聴できる機能です。

オフセット

MU2000のパートエディットでは、ボイスデータそのものはエディットせずに、選択したボイスデータに対してマルチパートエディットのデータを付加することで音色を作り替えています。このような方式のエディットをオフセットエディットと呼び、付加するデータのことをオフセット値と呼びます。

か行

拡張コネクター(XG プラグインコネクター)

XG プラグインシステムに対応した XG 音源(またはシンセサイザー)や XG プラグインボードに装備されている接続用のコネクターのことです。このコネクターを接続することで、XG プラグインボードを XG 音源やシンセサイザーに装着することができます。

カーソル

設定や選択を行なうことのできる項目を示すマークのことです。MU2000では、モードによってカーソルの表示が異なります。たとえば、マルチプレイモード、パフォーマンスプレイモードでは、ディスプレイ中央の点滅する黒い「」がカーソルです。また、マルチパートエディットやユーティリティモードのメニューでは、各サブモード名表示の左側の、点滅する四角い図形がカーソルです。カーソルの移動には、[SELECT]([+/-])ボタンを使います。

カットオフリケンシー

フィルターは、ある周波数までの信号は通過させるが、それ以上の信号は通過させにくくする働きがあります。その境目に当たる周波数をカットオフリケンシーといいます。

グラフィックイコライザー

音をいくつかの周波数帯域に分けて、それぞれの帯域ごとのブースト/カットをスライダーで増減させ、周波数特性をコントロールする機器のことです。MU2000では、5バンドのデジタルグラフィックイコライザーを内蔵しています。

コーラス

ある音を、複数の音が同時にになっているように変え、サウンドに奥行きや厚みを与える効果をコーラス効果といいます。コーラス効果を作り出すエフェクトをコーラスといいます。

コントロールチェンジ

コントローラー（モジュレーションホイールやフットコントローラーなど）が操作されたときにに出力する MIDI データのことです。各コントローラーは、モジュレーションホイール = 01、フットコントローラー = 04 というように固有のコントロールナンバーを持っています。

さ行

システムエクスクルーシブメッセージ

機器固有の設定データをやりとりするための MIDI 情報のことです。メーカーごとに独自の ID を持っています。

システムエフェクト

センドレベルとリターンレベルを設定することで、全てのパートに対して効果をかけることができるエフェクトです。全体にリバーブやコーラスをかける際に便利なエフェクトです。MU2000ではリバーブエフェクトとコーラスエフェクトがシステムエフェクトとして用意されています。バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用することもできます。

シリアル端子

RS-232C、RS-422などの接続端子のことです。

16進数

16を基準にして、16のn乗で位が増えていく進数です。10～15の数を表す数字として、A～Fアルファベットを使います。

スクロール

カーソルを移動することで、カーソルに連れて画面が左右に移動することをスクロールといいます。MU2000ではマルチパートエディットモードやユーティリティモードで、パラメーターを選択する際に [SELECT] ボタンを押すと画面が左右にスクロールします。

スタンダード MIDI ファイル

異なったシーケンサーの間でも、簡単にソングデータのやりとりを可能にするために考えられた規格です。現在多くのソフトウェアメーカー、ハードウェアメーカーからスタンダード MIDI ファイルを入出力できるソフト/ハードが提供されています。

スタンバイ

電源アダプターを使用している機器は、電源をオフにしている場合でも微電流が流れています。そのため、電源オフの状態をスタンバイと呼んでいます。

ストア

MU2000のパフォーマンスマードでは、専用のエディットバッファーがあり、そこで作成したパフォーマンスを、1つずつインターナルメモリーに保存する作業のことです。

セント

半音を100等分に分割した音程の単位です。

ソステヌートペダル

ソステヌートペダルを踏んだときに送信される MIDI コントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは66番です。

ソフトペダル

ソフトペダルを踏んだときに送信される MIDI コントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは67番です。

た行

ダンプアウト

本体内の設定を、MIDI システムエクスクルーシブメッセージとして送信することを示しています。

チェックサム

複数プロック MIDI システムエクスクルーシブメッセージを送受信するときに、データエラーによる誤動作を防ぐためにデータの最後に付けられているデータチェックのための数値のことです。

チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信される MIDI 情報のことをアフタータッチといいます。アフタータッチにはチャンネルアフタータッチと、ポリフォニックキーブレッシャーの 2 つの種類があります。このうちチャンネルアフタータッチは、1 つの MIDI チャンネルについて、1 つのデータしか扱うことしかできません。これに対してポリフォニックキーブレッシャーは、鍵盤ごとに現在押されている強さを MIDI データとして出力します。

チューニング

アンサンブル演奏をする際に、楽器間のピッチを合わせることをいいます。通常、A3 = 440Hz にあわせます。MU2000 ではマスターチューニングによってチューニングを設定します。

ツリー図

MU2000 では数多くのパラメーターを並べるのに、同じ働きのパラメーター同志をモード、サブモードごとにまとめて配列する、いわゆる階層化構造を持たせています。この階層化構造は、別名ツリー構造とも呼ばれており、その構造を図示したものをツリー図と呼びます。

データエントリー

MIDI コントロールチェンジです。コントロールナンバーは 6 番です。主に RPN で指定したパラメーターの数値を変更するときに使います。

ディストーション

主にギターで使用するエフェクトです。信号波形の上下を切り取るなどの操作で、故意に歪みを発生させて、ギター特有の存在感のあるサウンドを作ります。

ディレイ

音声信号を遅らせることで生じる効果(装置)のことをいいます。MU2000 ではバリエーションエフェクトおよびインサーションエフェクトでディレイをかけることができます。

DLS(ダウンローダブルサウンド : Downloadable Sounds)(拡張子 : .DLS)

波形データを DLS 対応音源(ハード / ソフト)にダウンロードすることにより、対応機種間でほぼ同じ演奏が再現されることを目的とした規格です。曲制作において制作者が自分の意図通りの音色を使用したい場合、DLS を使用することにより、自分の意図により近く、より自由度の高い音色を使用することができます。

DLS ファイルとは、複数の波形データとそれに伴う複数の音色情報 (EG、LFO など)、各音色のマッピング情報 (バンク、プログラムナンバー)などを一括してまとめた音色セットファイルです。MU2000 では DLS ファイルを読み込むことで、MU2000 のサンプリング音色として扱うことができます。ただし、一部の音色パラメーターは変更される場合があります。また、音色番号や音色バンク情報は MU2000 のサンプリングボイス専用の領域にマッピングされます。

DSP

Digital Signal Processor のことで、デジタル信号を加工してさまざまな効果を作り出す機能を持った専用マイクロプロセッサーを示します。MU2000 には高品位 DSP が内蔵されており、リバーブやコーラスなどのエフェクトを作り出しています。

定位

ステレオで音を鳴らしたときに、音の聞こえてくる方向のことです。MU2000 ではマルチパートコントロール、パフォーマンス、エフェクトに用意されているパンで音の定位を設定することができます。

デジタルフィルター

デジタル回路で作られたフィルターです。MU2000 はデジタルのローパスフィルターとハイパスフィルターをエレメントごとに 1 つずつ持っていて、音色のさまざまなコントロールを行ないます。

デバイスナンバー

MIDI システムエクスクルーシブメッセージ専用のチャンネルです。通常の MIDI チャンネルと同じく 1 ~ 16 の番号を持ち、送信側と受信側の番号が一致してはじめてデータのやりとりができる仕組みになっています。

ドライ音

エフェクト回路を通らない音声信号です。通常、エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての音を通してしまってではなく、エフェクトを通った音（エフェクト音）と、エフェクトを通らない音（ドライ音）をミックスすることでエフェクトのかかり具合を調節します。特に、インプットがモノラルになっているエフェクトの場合、音の定位感を残すためにも、ドライラインが重要になります。

トランスポーズ

調性（キー）を変える機能のことをいいます。

トレモロ

音量が周期的に変化することによってできるモジュレーション効果のことです。MU2000では、LFOの信号がアンプリチュード部分に入ることによってこの効果がかかります。

な行

ノートオン / ノートオフ

MIDIメッセージの中の、鍵盤を演奏したことと示すメッセージです。鍵盤を弾いたことを示すメッセージがノートオン、鍵盤を離したことを示すメッセージがノートオフです。

は行

パート

マルチモードのときは、各MIDIチャンネルの演奏データを受信して、独立した演奏を行なう部分をパートと呼び、64のパートがあります。パフォーマンスのときは、パフォーマンスを構成するボイスを入れる部分のことをパートと呼びます。さらに2チャンネルの外部入力のことをA/Dパートと呼びます。

パートグループ

MU2000の64パートは16パートずつ4つのグループに分けて、A01～16、B01～16、C01～16、D01～16という番号が割り当てられています。このA～Dをパートグループといいます。

倍音

ある楽器を鳴らしたときに、鳴らしたピッチの音以外に、整数倍の周波数を持つ高い音が鳴っています。この音を倍音といいます。倍音の種類や量は、その楽器の音色を決定する重要な要素になっています。

バイト

2進数の基本単位であるビットが、8個集まつたものを1バイト（=8ビット）といいます。1バイトは、2桁の16進数で表せるため、MIDIデータなどのデジタルデータを表記したり、メモリーの大きさを表したりする際の単位になっています。

バスライン

さまざまな信号が乗り入れるラインをバスラインといいます。MU2000では、システムエフェクトの中に「SendVar Cho」「SendVar Rev」「SendCho Rev」の3本のバスラインを持っています。

ハイパスフィルター

基音や低い倍音をカットする機能を持ったフィルターです。カットオフリケンシーを上げると音が薄くなり、下げるほど厚くなります。

パッファー

データを一時的にためておくメモリーのことをいいます。

パラメーター

モードおよびサブモードの中にある、値（データ）を設定する要素のことをパラメーターといいます。

パラメーターチェンジ

システムエクスクルーシブメッセージに含まれるMIDIメッセージです。MIDI機器の内部の設定を、MIDIを通して1つずつ変更する際に使います。MIDIデータフォーマットに詳しく解説されています。

バリエーションエフェクト

MU2000の特長の1つとなるエフェクトです。インサーションエフェクトやシステムエフェクトとして機能することができ、リバーブやコーラス以外にディレイやロータリースピーカー、オートパン、アンプシミュレーター、オートワウなど多彩なエフェクトプログラムを持っています。

パン

ステレオ再生したときの、音の定位を設定する要素のこと。パン(パンポット)といいます。マルチパートコントロール、マルチパートエディット、エフェクトエディットの中にそれぞれパンというパラメーターがあり、互いに関連しています。

バンクセレクト

MIDI信号で、拡張ボイスを選ぶ際に送信するコントロールチェンジ信号です。コントロールナンバー0番のMSBと、32番のLSBが一組になって音色のバンクを切り替えます。実際には、バンクセレクトとプログラムチェンジを合わせて送信することで、ボイスバンクとボイスを切り替えることができます。MU2000におけるMSBとLSBの組み合わせは、サウンドモジュールモードによって異なります。

バンクナンバー

MU2000ではバンクセレクトMSB/LSBの値を使いやすくするため、本体を操作する際には、バンクナンバーというパラメーターで、バンクセレクトを一括して切り替える仕組みになっています。

光デジタル端子

音声信号をデジタルで入出力するための端子です。MU2000では出力端子だけが付いており、「デジタルアウト端子」と呼んでいます。

ピッチEG

音の立ち上がりから消えるまでの間で、音程の時間的な変化をコントロールする部分です。

ピッチベンド

音程を連続的に変化させるコントローラーです。MU2000ではマルチパートエディットモードで、パートごとにピッチベンドの変化の幅(ピッチベンドレンジ)を設定できます。

ピアート

音程を周期的に変化させて、音の揺れを作る効果です。

フィルター

音から特定の倍音を削って、音色を作りかえるための装置です。MU2000にはボイスのエレメントごとにローパスフィルターとハイパスフィルターを持っています。ローパスフィルターは高い倍音を削ることで、音を丸くしたり明るくしたりすることができます。また、ハイパスフィルターは基音や低い倍音を削ることで、音に厚みをつけたり薄い音にすることができます。

フォルマント

人間の声を構成する重要な要素で、周波数を分析してその分布を表したとき、特定の周波数にエネルギーが集中してできる山のこと。(フォルマントは人間の声だけでなく、楽器やその他の音にも存在します)

フォルマントシンギング音源

フォルマントを使って合成された音素データを時間的に組み合わせてスムーズなつながりをもたせることにより、音節データを高速な演算処理で歌声をリアルタイムにつくりだす音源方式です。

PhoneSEQ データ

XG プラグインボード PLG100-SG 専用の歌詞情報です。

Lyric Information Parameter Change と PhoneSEQ Parameter Change の 2 種類のシステムエクスクルーシブデータを表します。

プラグインプラットフォーム

プラグインシステムに対応し、プラグインボードを接続するためのプラグインコネクターを装備した音源またはシンセサイザーのことです。

プラグインボード

プラグインシステムに対応した拡張ボードのことです。音源システムやエフェクトなど音源本体のさまざまな機能を拡張するボードが用意されています。

プリセット

本体の中にはじめから内蔵しているメモリーのことをいいます。MU2000では、ボイス、パフォーマンス、エフェクト、イコライザーなどにプリセットメモリーを持っています。

プリリアンス

音の明るさをコントロールする効果のことをブリリアンスと呼びます。MU2000 ではローパスフィルターのカットオフリケンシーをコントロールすることで、プリリアンス効果が得られます。

プレスコントローラー

息の強さをMIDI信号に替えて音量や音色をコントロールするためのコントロールチェンジです。コントロールチェンジナンバーは2番です。

Hz(ヘルツ)

周波数や振動数の単位です。1秒間に振動が何回繰り返すか、その回数を表します。たとえば、A3 の音は空気が1秒間に440回振動したときに聞こえる音程なので440Hzといいます。

ベロシティ

鍵盤を弾く速さ(強さ)を示す数値です。

ボードナンバー

XG プラグインシステムに同一のボードが装着されている時に区別するための番号。(1番から順に付けられる)

ホールドスイッチ

ホールドペダルを踏んだときに送信されるMIDIコントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは64番です。

ポリフォニックアフタータッチ

鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信されるMIDI情報のことをアフタータッチといいます。アフタータッチには、チャンネルアフタータッチとポリフォニックキーブレッシャーの2つの種類があります。このうちチャンネルアフタータッチは、1つのMIDIチャンネルについて1つのデータしか扱うことしかできません。これに対してポリフォニックキーブレッシャーは、鍵盤ごとに現在押されている強さをMIDIデータとして出力します。

ポリフォニック数

最大同時発音数のことです。MU2000では64音です。

ポルタメント

ある音程から、次の音程へなめらかに音程が変化する効果です。ポルタメントタイムが大きいほど、ゆっくりと変化します。0だと効果はありません。

ポルタメントスイッチ

ポルタメントスイッチを踏んだときに送信されるMIDIコントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは65番です。

ボーレート

データを転送する速さを示す単位です。MIDIは1秒間に31,250個のビット信号を転送しています。

ま行**Macintoshシリーズ**

米国アップル社の製造・販売するパーソナルコンピューターです。

マルチ音源

一度に複数パートの演奏を再生することのできる音源のことです。MU2000は、最大64パートまでの演奏を再生することができます。

MIDI

Musical Instrument Digital Interfaceの略で、楽器間のデータ通信方法の規格を指します。現在では、ほとんど電子楽器がMIDI規格に対応したMIDI端子を持ち、それらの楽器を組み合わせることで、リモート演奏や自動演奏が簡単にできるようになっています。

MIDIインターフェース

コンピューターは一部の商品を除いて、元々MIDI端子を持っていません。そこで、コンピューターにMIDI端子をつけて、MIDI機器をコントロールするために作られたのが、MIDIインターフェースです。MU2000はコンピューターのシリアルポートから専用ケーブルで接続することで、MIDIインターフェースの機能を持つように設計されています。

MIDI ウィンドコントローラー

息を吹き込むことでブレスコントローラーなどのコントロール信号を出して音源をコントロールする MIDI 機器のことです。管楽器などの細かいニュアンスを表現するのに適しています。代表的な機種としてヤマハ WX5 などがあります。

MIDI チャンネル

MIDI には、1 ~ 16 のチャンネルがあり、送信側と受信側でチャンネルが合っていなければ演奏データのやりとりができません。このチャンネルのことを MIDI チャンネルといいます。

MIDI データファイル

MU2000 をはじめ、さまざまな MIDI 機器のバルクデータを受け取り、フロッピーディスクに保存する機能をもった MIDI 機器です。ヤマハ MIDI データファイル MDF3 などがあります。

ミュート

任意のパートの発音を止めることをいいます。マルチプレイモードやパフォーマンスパートコントロールで設定することができます。

モード

デジタル機器の中の、最も大きな機能の区分けのことです。MU2000 ではマルチプレイモード、パフォーマンスプレイモード、マルチパートエディットモード、パフォーマンスエディットモード、ユーティリティモード、エフェクトモード、イコライザーモード、サウンドモジュールモードの 8 つのモードがあります。

モジュラーシンセシスプラグインシステム

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

や行**USB 端子**

USB ケーブルでコンピューターと USB ハブと接続するための端子です。

ら行**RAM**

Random Access Memory の略です。読みだし、書き込み可能なメモリーのことです。MU2000 ではサンプルデータを格納しておくのに RAM が使われており、ウェーブメモリーと呼んでいます。

リバーブ

ホールなどの残響感を作るエフェクトのことです。音に奥行きと広がりを加えるので、音楽を演奏する際には、欠かすことのできないエフェクトです。MU2000 には SPX900 相当の高品位のリバーブが内蔵されています。

レゾナンス

カットオフリケンシー付近のレベルを持ち上げる効果です。今までなかった倍音が付け加えられるため、音が明るく堅くなったり聞こえ、音に張りがでます。

ローパスフィルター

高い倍音をカットする機能を持つたフィルターです。カットオフリケンシーを上げると音が明るくなり、下げると暗くなります。

ROM

Read Only Memory の略です。読みだし専用のメモリーのことです。プリセットメモリーがすべて ROM として搭載されています。

わ行**ワウワウ（ワウ効果）**

音色を周期的に変化させる効果です。MU2000 では、LFO の信号でフィルターのカットオフリケンシーを変化することでこの効果を作っています。

6. 目的別操作一覧表

MU2000 の基本操作

マルチプレイモードに戻す (サウンドモジュールモード =XG、TG300B)	[EXIT] を数回押す
パフォーマンスプレイモードに戻す (サウンドモジュールモード =PFM)	[EXIT] を数回押す
パートを選ぶ	[PART⊖]/[PART⊕]
カーソルを移動する	[SELECT⊖]/[SELECT⊕]
数値や設定を変更する	[VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル

コンピューターミュージックの音源として使う (サウンドモジュールモード =XG、TG300B)
演奏に関するパラメーター (マルチパートコントロール)

マルチパートコントロールの画面を表示する	[EXIT] を何度か押す
ディスプレイの表示方法を切り替える	[PLAY] を押すごとに、[16 パート + パラメーター表示] [32 パート + パラメーター表示] [64 パートフル表示] が順番に切り替わる
カテゴリからボイス(音色)を選択する	パートを選択 ボイスカテゴリボタンを押す [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
ボイス(音色)を選択する	パートを選択 [SELECT⊖]/[SELECT⊕] でカーソルを PGM# に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアルでプログラムナンバーを設定 [SELECT⊖] でカーソルを BANK に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアルでバンクナンバーを設定
XG プラグインボードのボイスを選択する	[SELECT] を押して XG プラグインボードを切り替える 上記の方法でボイスを選択する
パート 10 以外でドラムボイスを選択する	パートを選択 ボイスカテゴリボタンから [Drum] を押す [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
パートごとの音量バランス(ボリューム)を設定する	パートを選択 [SELECT⊖]/[SELECT⊕] でカーソルを VOL に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
音量(エクスプレッション)を設定する	パートを選択 [SELECT⊖]/[SELECT⊕] でカーソルを EXP に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
音の定位(パン)を設定する	パートを選択 [SELECT⊖]/[SELECT⊕] でカーソルを PAN に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
リバーブエフェクトをかける (リバーブセンドレベル)	パートを選択 [SELECT⊖]/[SELECT⊕] でカーソルを REV に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
コーラスエフェクトをかける (コーラスセンドレベル)	パートを選択 [SELECT⊖]/[SELECT⊕] でカーソルを CHO に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
バリエーションエフェクトをかける (バリエーションセンドレベル、バリエーションパート)	パートを選択 [SELECT⊖]/[SELECT⊕] でカーソルを VAR に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
音程を半音単位で上下する(ノートシフト)	パートを選択 [SELECT⊖]/[SELECT⊕] でカーソルを KEY に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル

あるパートの音を消す(ミュート)	パートを選択 [MUTE/SOLO] を押すごとに「ミュート」「ソロ」「通常の状態」が順番に切り替わる
あるパートの音だけを再生する(ソロ)	パートを選択 [MUTE/SOLO] を押すごとに「ミュート」「ソロ」「通常の状態」が順番に切り替わる
全パート共通パラメーター(マルチオールパートコントロール)	
マルチオールパートコントロールの画面を表示する	マルチパートコントロールの状態から、[PART⊖] と [PART⊕] を同時に押す
マルチオールパートコントロールから抜けてマルチパートコントロールに戻る	[EXIT]
全パートの音量(マスター・ボリューム)を設定する	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT⊕]/[SELECT⊖] でカーソルを VOL に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
全パートの音量(マスター・アッテネーター)を設定する(0で最大音量、数値が大きくなるほど音量が小さくなる)	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT⊕]/[SELECT⊖] でカーソルを EXP に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
全パートのリバーブの深さを一律に調節する(リバーブリターン)	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT⊕]/[SELECT⊖] でカーソルを REV に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
全パートのコーラスの深さを一律に調節する(コーラスリターン)	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT⊕]/[SELECT⊖] でカーソルを CHO に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
全パートのバリエーション効果の深さを一律に調節する(バリエーションリターン)(バリエーション・コネクション・ガシスシステムの場合)	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT⊕]/[SELECT⊖] でカーソルを VAR に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
全パートの音程を一律に半音単位で上下する(トランスポーズ)	マルチオールパートコントロールに入る [SELECT⊕]/[SELECT⊖] でカーソルを KEY に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
全パートの音を消す(ミュート)	マルチオールパートコントロールに入る [MUTE/SOLO] を押すごとに全パートのミュートと解除が交互に切り替わる

パートごとに音色を作り替える(マルチパートエディットモード)	
色の明るさを変更する(フィルター カットオフ)	パートを選択 [EDIT] [SELECT⊕] でカーソルを FILTER に移動 [ENTER] [SELECT⊖]/[SELECT⊕] で LPF Cutoff を選択 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
音の張りを変更する(フィルター レゾナンス)	パートを選択 [EDIT] [SELECT⊕] でカーソルを FILTER に移動 [ENTER] [SELECT⊖]/[SELECT⊕] で LPF Reso を選択 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
音の立ち上がりを変更する(EG アタックタイム)	パートを選択 [EDIT] [SELECT⊖]/[SELECT⊕] でカーソルを EG に移動 [ENTER] [SELECT⊖]/[SELECT⊕] で Attack Time を選択 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
音の減衰を変更する(EG リリースタイム)	パートを選択 [EDIT] [SELECT⊖]/[SELECT⊕] でカーソルを EG に移動 [ENTER] [SELECT⊖]/[SELECT⊕] で Release Time を選択 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル

特定の周波数(低音)の音量を変化させて音色を作り変える(EQ ローフリケンシー、ローゲイン)	パートを選択 [EDIT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを EQ に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] で LowGain を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル(低音を持ち上げたい場合は数値を上げ、小さくしたい場合は下げる) [SELECT●]/[SELECT○] で Low Freq を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル(音を出しながら上下に変化する)
特定の周波数(高音)の音量を変化させて音色を作り変える(EQ ハイフリケンシー、ハイゲイン)	パートを選択 [EDIT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを EQ に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] で HighGain を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル(高音を強調したい場合は数値を上げ、小さくしたい場合は下げる) [SELECT●]/[SELECT○] で High Freq を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル(音を出しながら上下に変化する)
ビブラートをかける(ビブラート レート、デプス、ディレイ)	パートを選択 [EDIT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを VIBRATO に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] で Depth を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル(ビブラートの深さを調節する) [SELECT●]/[SELECT○] で Rate を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル(揺れる速さを調節する) [SELECT●]/[SELECT○] で Delay を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル(鍵盤を弾いてから揺れ始めるまでの時間を調節する)
パートごとのMIDIレシーブチャンネルを設定する	パートを選択 [EDIT] [SELECT●] でカーソルを OTHERS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] で Receive ch を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル
ドラムボイスを構成する各リズム楽器の音色を作り変える	ドラムボイスのパートを選択 [EDIT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを DRUM に移動 [ENTER] [PART●]/[PART○] でリズム楽器を選択 [SELECT●]/[SELECT○] で目的のパラメーターを選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル

エフェクトの設定を変更する(エフェクトモード)

リバーブの種類を変更する(リバーブタイプ)	[EFFECT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを REV に移動 [ENTER] [SELECT●] で Type を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル
コーラスの種類を変更する(コーラスタイル)	[EFFECT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを CHO に移動 [ENTER] [SELECT●] で Type を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル
バリエーションエフェクトの接続方法を変更する(バリエーションコネクション)	[EFFECT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを VAR に移動 [ENTER] [SELECT●] で VarConnect を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル
バリエーションエフェクトの種類を変更する(バリエーションタイプ)	[EFFECT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを VAR に移動 [ENTER] [SELECT●] で Type を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル
インサーション1～4エフェクトの効果をかけるパートを選択する(インサーションパート)	[EFFECT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを INS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを INS1～4 に移動 [ENTER] [SELECT●] で INS1～4 Part を選択 [VALUE●]/[VALUE○], ダイアル

インサーション1～4エフェクトの種類を変更する(インサーションタイプ) [EFFECT] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを INS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを INS1～4 に移動 [ENTER] [SELECT●] で Type を選択 [VALUE●]/[VALUE+]、ダイアル

マルチイコライザーを曲のジャンルに合った設定にする(EQタイプ) [EFFECT] [SELECT●] でカーソルを EQ に移動 [ENTER] [VALUE●]/[VALUE+] で EQ TYPE を選択 [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを移動 [VALUE●]/[VALUE+]、ダイアル

キーボードのサブ音源として使う(サウンドモジュールモード=PFM)

演奏に関するパラメーター(パフォーマンスコントロール)

パフォーマンスコントロールの画面を表示する [EXIT] を何度か押す

ディスプレイの表示方法を切り替える [PLAY] を押すごとに、コントロール表示と構成ボイス表示が交互に切り替わる

パフォーマンス(音色)を選択する [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを BANK に移動 [VALUE●]/[VALUE+], ダイアルでパンクを設定 [SELECT●] でカーソルを PGM# に移動 [VALUE●]/[VALUE+], ダイアルでプログラムナンバーを設定

パフォーマンスの音量(ボリューム)を設定する [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを VOL に移動 [VALUE●]/[VALUE+], ダイアル

パフォーマンスの音の定位(パン)を設定する [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを PAN に移動 [VALUE●]/[VALUE+], ダイアル

パフォーマンスにリバーブをかける(リバーブリターンレベル) [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを REV に移動 [VALUE●]/[VALUE+], ダイアル

パフォーマンスにコーラスをかける(コーラスリターンレベル) [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを CHO に移動 [VALUE●]/[VALUE+], ダイアル

パフォーマンスにバリエーションエフェクトをかける(バリエーションリターンレベル) [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを VAR に移動 [VALUE●]/[VALUE+], ダイアル

パフォーマンスの音程を変更する(トランスポーズ) [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを KEY に移動 [VALUE●]/[VALUE+], ダイアル

ミュートを設定する [MUTE/SOLO] を押すごとにパフォーマンスのミュートと解除が交互に切り替わる

パフォーマンスを作り変える(パフォーマンスパートコントロール)

パフォーマンスパートコントロールに入る パフォーマンスコントロールの状態から、[PART●] と [PART●] を同時に押す

パフォーマンスパートコントロールから抜ける [EXIT]

カテゴリーからボイス(音色)を選択する パートを選択 カテゴリーボタンを押す [VALUE●]/[VALUE+], ダイアル

ボイス(音色)を選択する パートを選択 [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを PGM# に移動 [VALUE●]/[VALUE+], ダイアルでプログラムナンバーを設定 [SELECT●] でカーソルを BANK に移動 [VALUE●]/[VALUE+], ダイアルでパンクナンバーを設定

パートごとの音量バランス(ボリューム)を設定する	パートを選択 [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを VOL に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
音の定位(パン)を設定する	パートを選択 [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを PAN に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
リバーブエフェクトをかける(リバーブセンドレベル)	パートを選択 [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを REV に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
コーラスエフェクトをかける(コーラスセンドレベル)	パートを選択 [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを CHO に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
バリエーションエフェクトをかける(バリエーションセンドレベル、バリエーションパート)	パートを選択 [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを VAR に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
音程を半音単位で上下する(ノートシフト)	パートを選択 [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを KEY に移動 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
ミュート/ソロを設定する	パートを選択 [MUTE/SOLO] を押すごとに「ミュート」「ソロ」「通常の状態」が順番に切り替わる

パフォーマンスを細かく作り変える(パフォーマンスエディットモード)

パフォーマンスに名前を付ける	[EDIT] [SELECT●] でカーソルを COM に移動 [ENTER] [SELECT●] で [Perform Name] を選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを移動する [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアルで文字を選択
パフォーマンスを構成する各パートのボイスをフィルターや EG を設定して変更する	[EDIT] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを PART に移動 [ENTER] エディットするパートを選択 [SELECT●]/[SELECT●] で目的のメニューを選択 [SELECT●]/[SELECT●] で目的のパラメーターを選択 各項目を設定
パフォーマンスをコピーする	[EDIT] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを COPY に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを 移動してコピー元のバンク、プログラムナンバーとコピー先のプログラムナンバーを設定 [ENTER]
パフォーマンスを保存する	[EDIT] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを STORE に移動 [ENTER] 保存先のプログラムナンバーを設定 [ENTER]
リコールバッファーを呼び出す	[EDIT] [SELECT●] でカーソルを RECALL に移動 [ENTER]

エフェクトの設定を変更する(エフェクトモード)

リバーブの種類を変更する(リバーブタイプ)	[EFFECT] [SELECT●] でカーソルを REV に移動 [ENTER] [SELECT●] で Type を選択 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
コーラスの種類を変更する(コーラスタイプ)	[EFFECT] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを CHO に移動 [ENTER] [SELECT●] で Type を選択 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル
バリエーションエフェクトの接続方法を変更する(バリエーションコネクション)	[EFFECT] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを VAR に移動 [ENTER] [SELECT●] で VarConnect を選択 [VALUE⊖]/[VALUE⊕]、ダイアル

バリエーションエフェクトの種類を変更する（バリエーションタイプ）	[EFFECT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを VAR に移動 [ENTER] [SELECT●] で Type を選択 [VALUE●]/[VALUE○]、ダイアル
インサーション1、2エフェクトの効果をかけるパートを選択する（インサーションパート）	[EFFECT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを INS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを INS1(INS2) に移動 [ENTER] [SELECT●] で INS1(2) Part を選択 [VALUE●]/[VALUE○]、ダイアル
インサーション1、2エフェクトの種類を変更する（インサーションタイプ）	[EFFECT] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを INS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを INS1(INS2) に移動 [ENTER] [SELECT●] で Type を選択 [VALUE●]/[VALUE○]、ダイアル
マルチコライザを曲のジャンルに合った設定にする（EQタイプ）	[EFFECT] [SELECT●] でカーソルを EQ に移動 [ENTER] [VALUE●]/[VALUE○] で EQ TYPE を選択 [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを移動 [VALUE●]/[VALUE○]、ダイアル

サンプリングに関する設定（サンプリングモード）

編集する（エディット）

サンプルを編集する	[SAMPLING] [SELECT●] でカーソルを EDIT に移動 [ENTER] [SELECT●] でカーソルを SAMPLE に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でパラメーターを選択 [VALUE●]/[VALUE○]、ダイアル
サンプルをボイスに作り変える	[SAMPLING] [SELECT●] でカーソルを EDIT に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを VOICE に移動 [ENTER] [PART●]/[PART○] で PGM を選択、 [SELECT●]/[SELECT○] でパラメーターを選択 [VALUE●]/[VALUE○]、ダイアル
サンプルをインストに作り変える	[SAMPLING] [SELECT●] でカーソルを EDIT に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを INST に移動 [ENTER] [PART●]/[PART○] で PGM を選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でパラメーターを選択 [VALUE●]/[VALUE○]、ダイアル
キットを編集する	[SAMPLING] [SELECT●] でカーソルを EDIT に移動 [ENTER] [SELECT●] でカーソルを KIT に移動 [SELECT●]/[SELECT○] でパラメーターを選択 [ENTER]

サンプリングに関するその他の設定と操作

メモリーカードから MU2000 本体にデータを読み込む（ロード）	[SAMPLING] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを LOAD に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でデータのタイプを選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でディレクトリーを選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でファイルを選択 [ENTER]
MU2000 本体のウェーブメモリーに入っているデータをメモリーカードに保存する（セーブ）	[SAMPLING] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを SAVE に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でデータのタイプを選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でディレクトリーを選択 [ENTER]

入力音声を録音する（レコーディング）	[SAMPLING] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを REC に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でパラメーターを選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でディレクトリーを選択 [VALUE●]/[VALUE○]、ダイアル [ENTER]
MU2000 本体のウェーブメモリーを最適化したり消去する（ユーティリティ）	[SAMPLING] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを UTIL に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] で操作を選択 [ENTER]
MU2000 本体のウェーブメモリーの使用領域と未使用領域を表示する（RAM）	[SAMPLING] [SELECT●] でカーソルを RAM に移動 [ENTER]
SMF やデモソングを再生する（SEQ モード）	
ソング機能に関する操作	
SMF を再生する（プレイ）	[SEQ] [SELECT●] でカーソルを SONG に移動 [ENTER] [SELECT●] でカーソルを Play : に移動 [ENTER]
SMF を録音する（レコーディング）	[SEQ] [SELECT●] でカーソルを SONG に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを Rec : に移動 [ENTER]
メモリーカードから SMF を呼び出す（ロード）	[SEQ] [SELECT●] でカーソルを SONG に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを Load : に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でディレクトリーを選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] で SMF を選択 [ENTER]
SMF をメモリーカードに保存する（セーブ）	[SEQ] [SELECT●] でカーソルを SONG に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを Save : に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でディレクトリーを選択 [ENTER]
ソロ演奏を楽しむ（マイナスワン）	[SEQ] [SELECT●] でカーソルを SONG に移動 [ENTER] [SELECT●] でカーソルを Minus One に移動 [VALUE●]/[VALUE○]、ダイアル
チェイン機能に関する操作	
メモリーカード内の SMF を順番に MU2000 のシーケンスマモリーにロードし、再生する（プレイ）	[SEQ] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを CHAIN に移動 [ENTER] [SELECT●] でカーソルを Play : に移動 [ENTER]
CHAINリストファイルを作成する（クリエート）	[SEQ] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを CHAIN に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを Create : に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でディレクトリーを選択 [ENTER]
メモリーカードからCHAINリストファイルを呼び出す（ロード）	[SEQ] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを CHAIN に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを Load : に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でディレクトリーを選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] で CHAIN リストファイルを選択 [ENTER]
CHAINリストファイルをメモリーカードに保存する（セーブ）	[SEQ] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを CHAIN に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でカーソルを Save : に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT○] でディレクトリーを選択 [ENTER]

CHAIN リストファイルを編集する(セレクトソング)	[SEQ] [SELECT●]/[SELECT●]でカーソルを CHAIN に移動 [ENTER] [SELECT●/●] でカーソルを Select Song に移動 [ENTER] [PART●]/[PART●] で CHAIN ステップを、[SELECT●]/[SELECT●] で SMF を選択
指定したディレクトリー内のすべての SMF を、ファイル名順に CHAIN リストファイルに登録する(セレクトオールソング)	[SEQ] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを CHAIN に移動 [ENTER] [SELECT●/●] でカーソルを Select All Song に移動 [ENTER] [ENTER]
CHAIN リストファイルを初期化する(イニシャライズチェイン)	[SEQ] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを CHAIN に移動 [ENTER] [SELECT●/●] でカーソルを Init Chain に移動 [ENTER] [ENTER]

デモソングを再生する

MU2000 本体に入っているデモソングを選択して再生する	[SEQ] [SELECT●] でカーソルを DEMO に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] でデモソングを選択 [ENTER]
-------------------------------	---

デモソングを止める	[EXIT]
-----------	--------

その他の設定と操作(ユーティリティモード)**基本的な設定(システムセットアップ)**

全体のチューニングを設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [SELECT●] で M.Tune を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル
パフォーマンスのMIDIレシーブチャンネルを設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] カーソルを PFM Rcv Ch に移動 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル
フロントパネルの MIDI IN A 端子を使う	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを MIDI IN-A に移動 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアルで front に設定する
[AUDITION] ボタンを押したときのノーマルボイスの音程を設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [VALUE●]/[VALUE●] で AudiVcNote を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル
[AUDITION] ボタンを押したときのドラムボイスのノートナンバーを設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [VALUE●]/[VALUE●] で AudiDrNote を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル
[AUDITION] ボタンを押したときのベロシティ(音量)を設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [VALUE●]/[VALUE●] で AudiVlcty を選択 [VALUE-]/[VALUE+], ダイアル
音源を初期化するMIDIデータを受信したときにミュートの設定を解除するかどうかを設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [VALUE●]/[VALUE●] で Mute Lock を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル
音源を初期化するMIDIデータを受信したときにA/D パートの設定を初期化するかどうかを設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で AD PartLock を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル
音源を初期化するMIDIデータを受信したときにマルチ EQ の設定を初期化するかどうかを設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で Mlt EQ Lock を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル

システム(音源)をリセットする信号を受信するかどうかを設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で RcvSysOn を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル
システムエクスクルーシブメッセージを受信するかどうかを設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で RcvSysExcl を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル
ディスプレイのコントラストを設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で Contrast を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル
ボイスを選択するときに基本バンクと同じボイスが入っているバンクナンバーの非表示(1)/表示(2)を設定する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で DispBankSel を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル
ボイスマップを設定して基本ボイスの音色を変更する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを SYS に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で Map を選択 [VALUE●]/[VALUE●], ダイアル

内部設定を MIDI データとして送信する(ダンプアウト)

本体のすべての設定を送信する(バルクダンプ)	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを DUMP に移動 [ENTER] [SELECT●] で ALL にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]
XG モード、または TG300B モードのマルチブレイモードとマルチパートエディットモードの設定、およびシステムセットアップ、エフェクト、マルチ EQ の各設定を送信する(バルクダンプ)	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを DUMP に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で MULTI にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]
パフォーマンスの設定を送信する(バルクダンプ)	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを DUMP に移動 [ENTER] [SELECT●] で PERFORM にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]

初期化する(イニシャライズ)

工場出荷状態にする	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを INIT に移動 [ENTER] [SELECT●] で FactSet にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]
選択されているサウンドモジュールモードの初期状態にする	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを INIT に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で XG Init(GM Init、PFMInit) にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]
ドラムセットアップの設定を初期化する	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] でカーソルを INIT に移動 [ENTER] [SELECT●] で DrumInit にカーソルを移動 [ENTER] [ENTER]

サウンドモジュールモードの切り替え

サウンドモジュールモードを XG に切り替える	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] で MODE を選択 [ENTER] [SELECT●] で XG を選択
サウンドモジュールモードを TG300B に切り替える	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] で MODE を選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で TG300B を選択
サウンドモジュールモードを PFM(パフォーマンス)に切り替える	[UTIL] [SELECT●]/[SELECT●] で MODE を選択 [ENTER] [SELECT●] で PFM を選択

メモリーカードに関する設定（カード）

メモリーカードの使用領域および未使用領域を表示する（ステータス）	[UTIL] [SELECT●] でカーソルを CARD に移動 [ENTER] [SELECT●] で Status を選択 [ENTER]
メモリーカード内のファイル名を変更する（リネームファイル）	[UTIL] [SELECT●] でカーソルを CARD に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で Rename File を選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] でディレクトリーを選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] でファイルを選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●]、[VALUE●]/[VALUE+]、ダイアル
メモリーカード内の任意のファイルを削除する（ディレート）	[UTIL] [SELECT●] でカーソルを CARD に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で Delete を選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] でディレクトリーを選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] でファイルを選択 [ENTER]
メモリーカード内にディレクトリーを作成し名前をつける（マイクディレクトリー）	[UTIL] [SELECT●] でカーソルを CARD に移動 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] で Make Directory を選択 [ENTER] [SELECT●]/[SELECT●] でディレクトリーを選択 [ENTER]
メモリーカードを初期化する（フォーマット）	[UTIL] [SELECT●] でカーソルを CARD に移動 [ENTER] [SELECT●] で Format を選択 [ENTER]

索引

1. 五十音順索引	218
2. アルファベット順索引	221
3. 表示パラメーター索引	223

1. 五十音順索引

ア

アザーズエディット	94
アサイナブルコントローラーを使う方法	179
アタックタイム	92
イコライザータイプ	108
イニシャライズ	129
インサーション1～4パート	107
インサーションエディット	107
インサーションエフェクト	73
インサーションエフェクトの効果の深さ	179
インサーションエフェクトの設定方法	37
インストの選び方	98
インプットプリセット	75
エクスペレッション	86
エフェクトの仕組み	72
エフェクトの種類	72
エフェクトの接続	
バリエーションエフェクトが インサーションエフェクトの場合	73
バリエーションエフェクトが システムエフェクトの場合	74
エフェクトパラメーター	103, 104, 105, 107
エフェクトモード	102
エラーメッセージリスト	192
オーディションドラムノート	123
オーディションペロシティノート	123
オーディションボイスノート	123
オーディション機能	34
オートプレイ	170
同じ機能を持つMIDIメッセージの 扱いについて	182
オルタネートグループ	100
音量の調節	178

カ

キーボードとの接続	44
機能ツリー図	61
基本操作	76
ケーブル配線図	188
工場出荷状態に戻す方法	129
コーラスエディット	104
コーラスセンド	86, 99, 143

コーラスパン	104
コーラスリターン	89, 139
故障かな?と思ったら	189
異なったドラムセットを複数の パートで使う方法	179
コピー	148
コモンエディット	145
コントラスト	125
コンピューターとの接続	
MIDI端子を使った接続	31
TO HOST端子を使った接続	30
USB端子を使った接続	29

サ

最大同時発音数	63
サウンドモジュールモードについて	50
サブモードの選択方法	77
サンプリングモード	109
サンプルエディット	109
サンプルセーブ	116
サンプルユーティリティ	120
サンプルレコード	118
サンプルロード	114
システムエフェクト	72
システムエフェクトの効果の深さの 設定方法	178
システムトランスポーズ	140
仕様	186
ショーカード	160
初期化の手順	129
シリアル接続で64パートを使う方法	183
シングル音源	49
ストア	149
スピーカーとの接続	24
スルーポート	125
設定項目、数値の変更方法	78
設定したパラメーターを保存しておく方法	180
全体構成	50
センドコーラストゥーリバーブ	104
センドバリエーショントゥーコーラス	105
センドバリエーショントゥーリバーブ	105
ソロ	137
ソング機能	154

タ

ダイアル	18
タイニーウェーブエディター	171
タイプ	103, 104, 105, 107
ダンプアウト	127
ダンプアウトの手順	127
ダンブインターバル	125
チェイン機能	156
チェックサムの計算方法	165
使い方のヒント	178
ディケイタイム	92
ディスプレイ	18
ディスプレイに文字やイラストを表示する方法	184
ディスプレイバンクセレクト	125
ディレイ	93
デチューン	94
デバイスナンバー	123
デプス	93
デモソング	26
電源アダプター	20
電源コードフック	20
電源の準備	22
ドライ / ウェット	105, 107
ドライレベル	95
ドラムセットアップエディット	98
ドラムセットアップについて	65
ドラムボイス	63
トランスポーズ	89

ナ

ノートシフト	87, 143
ノートシフトの設定方法	36
ノートリミットハイ	95
ノートリミットロー	95
ノーマルボイス	62

ハ

パート	49
パートアサインの設定方法	181
パートエディット	147
パートの仕組み	62
パートの変更方法	77

パートモード	65, 94
ハイゲイン	93, 100
ハイフリケンシー	93, 100
パフォーマンスエディットモード	144
パフォーマンスコントロール	138
パフォーマンスネーム	145
パフォーマンスのコピー	148
パフォーマンスの選択方法	44
パフォーマンスの保存(ストア)	149
パフォーマンスパートコントロール	141
パフォーマンスパン	139
パフォーマンスプレイモード	136
パフォーマンスピリューム	139
パフォーマンスレシープチャンネル	123
パフォーマンスを呼び戻す(リコール)	150
パラメーターの設定方法	
エフェクトモード	102
システムセットアップ	122
パフォーマンスエディットモード	144
パフォーマンスコントロール	136
パフォーマンスパートコントロール	136
マルチオールパートコントロール	82
マルチパートエディットモード	90
マルチパートコントロール	82
パラメーターの選択方法	78
バリエーションエディット	105
バリエーションエフェクトの使い方	179
バリエーションコネクト	106
バリエーションセンド	87, 99, 143
バリエーションパート	106
バリエーションパン	105
バリエーションリターン	89, 140
パン	86, 99, 142
バンクセレクトMSB、 LSB の働き	
サウンドモジュールモード =	
XG、PFMの場合	63
サウンドモジュールモード =	
TG300Bの場合	65
バンクナンバー	85, 142
バンド1 ~ 5	108
パンの設定方法	35
ピッチEGアタックタイム	92
ピッチEGイニシャルレベル	92
ピッチEGリリースタイム	92
ピッチEGリリースレベル	92
ピッチコース	99
ピッチファイン	99

ピッチベンドコントロール	96, 145	マルチオールパートコントロール	88
ピットマップウィンドウ	163	マルチパートエディットモード	90
ビブラートエディット	93	マルチパートコントロール	84
フィルターエディット	91	マルチプレイモード	82
プラグインシステムとは	168	マルチ音源	49
プラグインシステムの仕組み	169	マルチ音源をもう1台用意して、 80パートを同時に使う方法	183
プラグインシステム拡張スロット	20	ミュート	83, 137
プラグインボードについて	169	ミュートの設定が解除されないように する方法	180
プラグインボードのボイスを選択する方法	182	ミュートロック	124
プラグインボードの取り付け方法	173	メッセージウィンドウ	162
プラグインボードを取り付ける前に	172	メモリー	138
プログラムナンバー	85, 138, 142	モードの選択方法	76
フロントパネル	16	モード構成	
ヘッドフォンの接続	23	サウンドモジュールモード = XG、TG300Bの場合	51
別のMIDI音源を接続する方法	43	サウンドモジュールモード = PFMの場合	57
ペロシティLPFカットオフセンシティビティ	100	目的別操作一覧表	206
ペロシティセンスオフセット	95	モノ/ポリ	94
ペロシティセンスデプス	95		
ペロシティピッチセンシティビティ	99		
ペロシティリミットハイ	96		
ペロシティリミットロー	96		
ボイスカテゴリー	33, 84, 141		
ボイスカテゴリーボタン	17		
ボイスとは	62		
ボイスの管理方法	63		
ボイスの選択方法	32		
サウンドモジュールモード = XG、PFMの場合	67		
サウンドモジュールモード = TG300Bの場合	68		
ボイスマップ	126		
ボリューム	86, 142		
ボリュームの設定方法	35		
ポルタメントスイッチ	95, 145		
ポルタメントタイム	95, 145		
<hr/>			
マ			
マスター・アッテネーター	88		
マスター・チューン	123		
マスター・ボリューム	88		
マルチEQで補正できる周波数帯域	108		
マルチEQの設定方法	38		
マルチイコライザーが初期化されない ようにする方法	180		
マルチイコライザーの設定	108		
マルチイコライザーロック	124		

マルチオールパートコントロール	88
マルチパートエディットモード	90
マルチパートコントロール	84
マルチプレイモード	82
マルチ音源	49
マルチ音源をもう1台用意して、 80パートを同時に使う方法	183
ミュート	83, 137
ミュートの設定が解除されないように する方法	180
ミュートロック	124
メッセージウィンドウ	162
メモリー	138
モードの選択方法	76
モード構成	
サウンドモジュールモード = XG、TG300Bの場合	51
サウンドモジュールモード = PFMの場合	57
目的別操作一覧表	206
モノ/ポリ	94

ヤ	
ユーティリティモード	122
用語解説	197

ラ	
リアパネル	19
リコール	150
リバーブエディット	103
リバーブセンド	86, 99, 142
リバーブセンドの設定方法	36
リバーブパン	103
リバーブリターン	89, 139
リバーブリターンの設定方法	36
リリースタイム	92
レート	93
レシープシステムエクスクルーシブ	125
レシープシステムオンメッセージ	125
レシープチャンネル	94
レシープノートオフ	101
レシープノートオン	101
レシープパンクセレクト	125
レベル	99
ロゲイン	93, 100
ローフリケンシー	93, 100

2. アルファベット順索引

A

A/D INPUT つまみ	16
A/D INPUT 端子	16
A/D INPUT 端子の接続	25
A/D パート	146
A/D パートの仕組み	75
A/D パートロック	124
A/D パートを使う方法	179
A/D パートを使ってマイナスワン演奏をする方法	75
AC1 LFO フィルターモジュレーションデプス	146
AC1 アンプリチュードコントロール	97, 146
AC1 インサーション 1 ~ 4 コントロール	107
AC1 コントロールチェンジナンバー	97, 146
AC1 バリエーションコントロール	105
AC1 フィルターコントロール	97, 146
AN イージーエディター	170
AN エキスペートエディター	170
AUDITION ボタン	18

C

CARD 挿入口	18
CD プレーヤーと本体の音とをミックスする	24

D

DC IN 端子	20
DIGITAL OUTPUT 端子	20
DX イージーエディター	170
DX シミュレーター	170

E

EDIT ボタン	17
EFFECT ボタン	17
EG アタック	100
EG エディット	92
EG ディケイ 1	100
EG ディケイ 2	100
ENTER ボタン	17
EQ エディット	93

EXIT ボタン	17
----------	----

H

HOST SELECT スイッチ	19
HPF カットオフリケンサー	91, 100

I

INPUT 端子	20
----------	----

L

LPF カットオフリケンサー	91, 99
LPF レゾナンス	91, 100

M

MIDI IN-A 端子	16, 19
MIDI IN-B 端子	19
MIDI OUT 端子	19
MIDI THRU 端子	19
MIDI イン A	123
MIDI チャンネル	48
MIDI とは	48
MIDI の基礎知識	48
MIDI を使った MU1000 の設定方法	

ボリュームの設定	42
----------	----

MIDI を使った MU2000 の設定方法	
------------------------	--

ボイスの選択	42
--------	----

MIDI 端子	19
---------	----

MU SEQ プレーヤー機能	27
----------------	----

MU サンプリングエディター	171
----------------	-----

MU ベーシック	126
----------	-----

MU100 ネイティブ	126
-------------	-----

MU2000 を初期化する MIDI メッセージ	182
--------------------------	-----

MU2000 本体での設定をシーケンサーに記録する方法	180
-----------------------------	-----

MUTE/SOLO ボタン	17
---------------	----

MW LFO ピッチモジュレーションデプス	97, 145
-----------------------	---------

MW LFO フィルターモジュレーションデプス	145
-------------------------	-----

O

OUTPUT 端子 20

PPART $\blacktriangleleft/\triangleright$ ボタン 17

PERFORM 51

PF イージーエディター 170

PHONES 端子 17

PLAY ボタン 17

PLG100-SG 169

PLG150-AN 169

PLG150-DX 169

PLG150-PF 169

PLG150-VL 169

X

XG 50

XG プラグインボードを使う場合のヒント 181

XGworks プラグインシステムについて 170

S

SAMPLING ボタン 17

SELECT ボタン 18

SELECT $\blacktriangleleft/\triangleright$ ボタン 17

SEQ ボタン 17

SG イージーエディター 171

SG リリックエディター 171

SMF を再生する 27

STANDBY/ON ボタン 16

T

TG300B 50

TO HOST 端子 19

U

USB 端子 20

UTIL ボタン 17

VVALUE $\blacktriangleleft/\triangleright$ ボタン 18

VH エフェクトエディター 171

VL ビジュアルエディター 170

VOLUME つまみ 16

3. 表示パラメーター索引

A

AC1 CC No.....	97, 146
AC1 LFOFMod.....	146
AC1AmpCtrl.....	97, 146
AC1FilCtrl	97, 146
AC1Ins1 ~ 4Ctrl.....	107
AC1VarCtrl.....	105
AD Part	146
AD PartLock.....	124
AlterGroup	100
Attack Time	92
AudiDrNote.....	123
AudiVcNote.....	123
AudiVlcty.....	123

B

BANK	45, 85, 138, 142
------------	------------------

C

CHO.....	102
ChoPan.....	104
ChoRtn.....	89, 139
ChoSend.....	86, 99, 143
COM	144
Contrast.....	125
COPY	144

D

Decay Time	92
Delay	93
DEMO.....	26, 122
Depth.....	93
Detune	94
Device No.	123
DispBankSel	125
Dry Level	95
Dry/Wet.....	105, 107
DUMP	127
DumpIntrval.....	125

E

EG Attack.....	100
EG Decay1.....	100
EG Decay2.....	100
EQ.....	90
EQ TYPE.....	38, 108
Expresn.....	86

F

FILTER.....	90
-------------	----

H

High Freq.....	93, 100
High Gain	93, 100
HPF Cutoff	91, 100

I

INIT	129
Ins1 ~ 4 Part.....	107
INSERTION1 ~ 4 EDIT.....	37

L

LED	18
Level.....	99
Low Freq	93, 100
Low Gain	93
LPF Cutoff.....	91, 99
LPF Reso	91, 100

M

M.Attn	88
M.Tune	123
M.Volum	88
Map	126
MIDI IN-A.....	123
Mlt EQ Lock.....	124
Mono/Poly	94

Mute Lock.....	124
MW LFOFMod.....	145
MW LFOPMod.....	97, 145

N

NoteLimitH.....	95
NoteLimitL.....	95
NoteSft.....	36, 87, 143

O

OTHERS.....	90
-------------	----

P

Pan.....	35, 86, 99, 142
PART	144
PartMode.....	94
PEGAtakTime.....	92
PEGInitLvl.....	92
PEGReleLvl.....	92
PEGReleTime.....	92
Perform Copy	148
Perform Name[]	145
PFM Rcv Ch	123
PfmPan.....	139
PfmVol.....	139
PGM#.....	46, 85, 138, 142
PitBndCtrl.....	96, 145
PitchCoarse	99
PitchFine	99
PLG100-SG.....	169
PLG150-AN.....	169
PLG150-DX.....	169
PLG150-PF.....	169
PLG150-VL.....	169
PortamntSw.....	95, 145
PortamntTm.....	95, 145

R

Rate	93
RcvBankSel.....	125
RcvNoteOff.....	101
RcvNoteOn	101

RcvSysExcl.....	125
RcvSysOn.....	125
RECALL.....	144
RecallPerform.....	150
Receive ch	94
Release Time.....	92
REV	102
RevPan.....	103
RevRtn.....	36, 89, 139
RevSend.....	36, 86, 99, 142

S

SendCho Rev	104
SendVar Cho	105
SendVar Re	105
SOUND MODULE	44, 131
STORE	144
Store Perform.....	149
SYS.....	122
SysTran.....	140

T

TG300B.....	50
Thru Port.....	125
Trans.....	89
TWE	171
Type.....	103, 104, 105, 107

V

VAR.....	102
Var Part.....	106
VarConnect.....	106
VarPan.....	105
VarRtn	89, 140
VarSend.....	87, 99, 143
VelLimitHi	96
VelLimitLo	96
VelLPFSens.....	100
VelPchSens.....	99
VelSensDpt.....	95
VelSensOfs.....	95
VIBRATO	90
Volume.....	35, 86, 142

ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル商品は、常に新技術／高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究／改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に説明いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順どおりに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではCBXインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

CD-ROMにつきましては、別冊の「サポートマニュアル」中の「ユーザーサポートサービス」をご参照の上、あらかじめ、「ユーザー登録手続き」をお済ませください。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください(CD-ROMに関するお問い合わせの場合は「ユーザーID番号」も必ずお知らせください)。

また、「接続機器(ご使用のパソコンの種類など)」、「操作の手順やそれによる結果と状態」、「入力されたデータの内容」なども詳しくお知らせください。お客様からの情報が不足している場合はご返事できない場合があります。

ヤマハCBX インフォメーションセンター

TEL: 053-460-1667

受付日 月曜日～金曜日(祝日およびセンターの休業日を除く)

受付時間 10:00～12:00/13:00～17:00

保証とアフターサービス

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

保証書

本機には保証書がついています。

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

保証期間

お買い上げ日から 1 年間です。

保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

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

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後 8 年です。

持込み修理のお願い

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

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

製品の状態は詳しく

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

ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスセンター	〒 064-8543 札幌市中央区南 10 条西 1 丁目 1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6108
仙台サービスステーション	〒 984-0015 仙台市若林区卸町 5-7 仙台卸商共同配送センター 3F	TEL (022) 236-0249
首都圏サービスセンター	〒 211-0025 川崎市中原区木月 1184	TEL (044) 434-3100
浜松サービスステーション	〒 435-0048 浜松市上西町 911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-6711
名古屋サービスセンター	〒 454-0058 名古屋市中川区玉川町 2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター 3F	TEL (052) 652-2230
大阪サービスセンター	〒 565-0803 吹田市新芦屋下 1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL (06) 6877-5262
四国サービスステーション	〒 760-0029 高松市丸亀町 8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL (087) 822-3045
広島サービスステーション	〒 731-0113 広島市安佐南区西原 6-14-14	TEL (082) 874-3787
九州サービスセンター	〒 812-8508 福岡市博多区博多駅前 2-11-4	TEL (092) 472-2134

[本社]

カスタマーサービス部	〒 435-0048 浜松市上西町 911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-1158
------------	-----------------------------------	--------------------

デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

EM 北海道営業所	〒 064-8543 札幌市中央区南 10 条西 1 丁目 1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6113
EM 仙台営業所	〒 980-0804 仙台市青葉区大町 2-2-10	TEL (022) 222-6147
EM 東京事業所	〒 108-8568 東京都港区高輪 2-17-11	TEL (03) 5488-5476
EM 名古屋営業所	〒 460-8588 名古屋市中区錦 1-18-28	TEL (052) 201-5199
EM 大阪事業所	〒 542-0081 大阪市中央区南船場 3-12-9 心斎橋プラザビル東館	TEL (06) 6252-5231
EM 広島営業所	〒 730-8628 広島市中区紙屋町 1-1-18 ヤマハビル	TEL (082) 244-3749
EM 九州営業所	〒 812-8508 福岡市博多区博多駅前 2-11-4	TEL (092) 472-2130
電子楽器事業部 営業部	〒 430-8650 浜松市中沢町 10-1	TEL (053) 460-2432

ホームページ
ニフティサーブ

<http://www.yamaha.co.jp/>
「GO FMIDIVA」コマンドで FMIDIVA に入ると、ヤマハデジタル楽器および DTM 製品のフォーラムがございます。

電子会議

#16 ヤマハ Synth & CBX 情報ボード
#17 ヤマハ Synth & CBX ユーザーズカフェ
#18 ヤマハ Synth & CBX 相談室
#8 ヤマハ / デジタル CBX

データライブラリー

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ヤマハ株式会社