

取扱説明書

STAGE PIANO

CP300

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、お客様やほかの方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お読みになったあとは、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。

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

■ 「警告」と「注意」について

以下、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、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。



警告

この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。

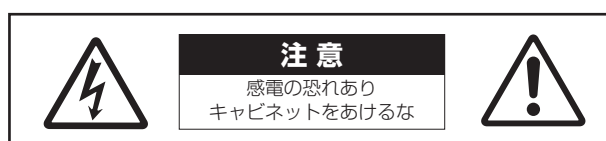


注意

この表示の欄は、「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る」内容です。

■ 本体に表示されている注意マークについて

本体には、次の注意マークが付いています。



これは、以下の内容の注意を喚起するものです。

「感電防止のため、パネルやキャビネットを外さないでください。内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。」

警告

電源 / 電源コード



禁止

電源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、電源コードに重いものをのせない。

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。



必ず実行

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。



必ず実行

電源コード/プラグは、必ず付属のものを使用する。また、付属の電源コードをほかの製品に使用しない。

故障、発熱、火災などの原因になります。



必ず実行

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。

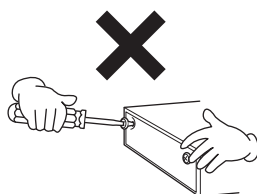
分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、けが、または故障の原因になります。



水に注意



禁止

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。また、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。

内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。入った場合は、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いた上で、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



禁止

ぬ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。

火に注意



禁止

本体の上ろうそくなど火気のあるものを置かない。

ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら



必ず実行

下記のような異常が発生した場合、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。

- ・電源コード/プラグがいたんだ場合
- ・製品から異常なおい煙が出た場合
- ・製品の内部に異物が入った場合
- ・使用中に音が出なくなった場合

そのまま使用を続けると、感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。

注意

電源 / 電源コード



禁止

たこ足配線をしない。

音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。



必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



必ず実行

長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。

感電や火災、故障の原因になることがあります。

設置



禁止

不安定な場所に置かない。

本体が転倒して故障したり、お客様やほかの方々がけがをしたりする原因になります。



禁止

本体を壁につけない。

換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、故障や火災の原因になることがあります。壁から3cm以上離してください。



必ず実行

この製品を持ち運びする場合は、必ず2人以上で行なう。

この製品を1人で無理に持ち上げると、腰を痛めたり、この製品が落下して破損したり、お客様やほかの方々がけがをしたりする原因になります。



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。

コードをいためたり、お客様やほかの方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

この製品を電源コンセントの近くに設置する。

電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合に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いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。この製品を長時間使用しないときは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

接続



必ず実行

すべての機器の電源を切った上で、ほかの機器と接続する。また、電源を入れたり切ったりする前に、機器のボリュームを最小にする。

感電、聴力障害または機器の損傷の原因になります。



必ず実行

演奏を始める前に機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げて、適切な音量にする。

聴力障害または機器の損傷の原因になります。

取り扱い



禁止

本体のすき間に手や指を入れない。

お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。

感電、ショート、火災、故障や動作不良の原因になることがあります。



禁止

本体の上のにの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、お客様やほかの方々がけがをしたりする原因になります。



禁止

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。



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

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

注記(ご使用上の注意)

製品の故障、損傷や誤動作、データの損失を防ぐため、以下の内容をお守りください。

■ 製品の取り扱い/お手入れに関する注意

- ・テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しないでください。楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる原因になります。
iPad、iPhone、iPod touchのアプリケーションと一緒に使用する場合は、通信によるノイズを避けるためiPad、iPhone、iPod touchの機内モードをオンにしてお使いいただくことをおすすめします。
- ・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でください。本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したり、動作が不安定になったりする原因になります。
- ・本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かないでください。本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。
- ・手入れするときは、乾いた柔らかい布をご使用ください。ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどを使用すると、変色/変質する原因になりますので、使用しないでください。
- ・極端に湿度が変化すると、本体表面に水滴がつく(結露する)ことがあります。水滴をそのまま放置すると、木部が水分を吸収して変形する原因になります。水滴がついた場合は、柔らかい布ですぐに拭きとってください。

■ データの保存に関する注意

- ・カレントメモリーデータ(82ページ)は電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータは、楽器本体(82ページ)やコンピューターなどの外部機器に保存してください。
また、保存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、コンピューターなどの外部機器に保存してください。

お知らせ

■ データの著作権に関するお願い

- ・ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDI データ、WAVEデータ、音声記録データ、楽譜や楽譜データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を超えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。

■ 製品に搭載されている機能/データに関するお知らせ

- ・この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。
- ・この製品は、JIS C 61000-3-2 に適合しています。

■ 取扱説明書の記載内容に関するお知らせ

- ・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。
- ・Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- ・Mac、Macintosh、iPad、iPhone、iPod touchは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- ・MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

はじめに

このたびはYAMAHA Stage Piano CP300をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。
CP300は、美しいサウンドと多彩なエディット機能により、ライブパフォーマンスからレコーディングに至るまで、さまざまなシチュエーションにあわせてご利用いただけます。
CP300の優れた機能を使いこなしていただくために、この取扱説明書をご活用いただきますようお願い申し上げます。
また、ご一読いただいたあと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。

取扱説明書(本書)について

取扱説明書(本書)は、「準備編」、「基本編」、「リファレンス編」、「資料編」の4部構成になっています。

準備編(6ページ)

最初にお読みください。

基本編(20ページ)

CP300の基本的な機能の使い方と操作を詳しく説明しています。
実際にCP300の操作をしながらご覧ください。

リファレンス編(53ページ)

CP300を、さらに便利に使いこなすための細かい設定や操作を説明しています。必要に応じてご覧ください。

資料編(94ページ)

ボイスのご紹介などの資料を掲載しています。

表記上の決まり

- [] パネル上にあるボタン類を示します。たとえば、マスターボリュームのダイヤルは、文章中で
[MASTER VOLUME]ダイヤルと表記します。
「 」 パネル中央の画面中の表示を示します。
用語 CP300に関する用語や専門用語を説明しています。

*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。

この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDI データ、WAVEデータ、音声記録データ、楽譜や楽譜データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。
この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。

- ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- Macintoshは、米国および他の国々で登録されたApple Computer, Inc.の商標です。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

付属品

- ☐ 電源コード
- ☐ フットペダル FC3
- ☐ 取扱説明書(本書)
- ☐ 保証書

特長

- 3段階のダイナミックサンプリング、サステインペダル使用時の音色変化、鍵盤を離したときの微かな発音などによりアコースティックピアノに極限まで近づけたハイクオリティーなピアノボイスを内蔵しています。
- ピアノの鍵盤に近い弾き心地を実現した88鍵のグレードハンマー鍵盤を装備しています。
- 最大同時発音数は128音、ピアノボイスをはじめとするAWM音源による50種類のオリジナルボイスを内蔵しています。
- パネル上のスライダーで直感的に音質をコントロールできる高品位な5バンドマスター EQを内蔵しています。
- 演奏に豊かさや広がりをつけるエフェクト/コーラスや、多様なMIDI機能を用意しています。
- ライブ演奏時に威力を発揮する4系統のフットペダル端子や、高音質ステレオスピーカーを装備しています。
- デュアル/スプリットの設定、ボイスパラメーターやエフェクトのセッティング、MIDIの送受信チャンネルの設定などを一括して記憶しておき、瞬時に呼びだせる便利なパフォーマンス機能を搭載しています。
- 本体の鍵盤演奏を録音/再生できる16トラックのシーケンサーを搭載し、最大16パートの曲データ作成が可能です。
- 外部音源を最大4台までコントロールできるマスター機能を搭載しています。
- 2種類のOUTPUT端子、INPUT端子、MIDI端子、USB端子などのインターフェースを装備しています。

目次

準備編	6
目的別目次	10
ご使用前の準備	11
電源の準備	11
ペダルを接続する	11
ヘッドフォンをつなぐ	12
電源を入れる	12
音量(ボリューム)を調節する	13
画面の明るさを調整する	13
鍵盤を弾いてみよう	14
音を出してみる	14
基本操作	15
設定画面の基本操作	15
CP300を工場出荷時の状態(初期設定)に戻す	16
CP300の基本的な使い方	18
基本編	20
各部の名称と機能	20
フロントパネル	20
リアパネル	22
クイックガイド	23
デモ曲を聞く	23
いろいろな楽器音(ボイス)を使って演奏する	25
複数のボイスを組み合わせる	27
パートごとに、ボリュームを変える(ゾーンコントロール)	28
ボイスを重ねる(デュアル)	29
鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く(スプリット)	31
ペダルを使う	33
音のピッチを変える(ピッチベンドホイール)	34
音にビブラートをかける(モジュレーションホイール)	34
エフェクトをかける	35
音を補正する(イコライザー)	36
キー(調)を変える(トランスポーズ)	37
クリックを使う	38
マスター機能を使う	39
パフォーマンスを選ぶ	40
演奏を録音する	41
演奏を録音する	42
部分的に録音し直す	44
そのほかの録音方法とテクニック	46
ソングの再生	49
再生する	49
知っている便利な機能	51
パネルロック機能	51
MIDI送信のオン/オフ	51
MIDIパニックの送信	52
内蔵スピーカーのオン/オフ	52

リファレンス編	53
マスターに関する設定 [MASTER EDIT] (マスターエディット)	53
ボイスに関する設定 [VOICE EDIT] (ボイスエディット)	56
ボイスエディットの基本操作	56
MIDIに関する設定 [MIDI SETTING] (MIDIセッティング)	63
MIDI(ミディ)について	63
MIDIセッティングの基本操作	64
その他の設定 [OTHER SETTING] (アザーセッティング)	67
アザーセッティングの基本操作	67
マスターイコライザーに関する設定	72
パフォーマンス機能を使いこなす	73
パフォーマンスパラメーターについて	74
パフォーマンスファイルの操作について	76
パフォーマンスファイルの基本操作	76
ソングファイルの操作について	81
ソングファイルの基本操作	81
曲の録音/再生に関する設定 [SONG SETTING] (ソングセッティング)	85
ソングセッティングの基本操作	85
コンピューターやMIDI機器と接続する	88
外部オーディオ機器との接続	88
他の楽器との接続	89
外部MIDI機器との接続	90
コンピューターとの接続	92
資料編	94
メッセージ一覧	94
困ったときは	98
MIDIデータの互換性について	100
初期設定一覧	101
ボイス一覧	103
プログラムチェンジー一覧	105
プリセットパフォーマンス一覧	106
XGボイス一覧	108
XGドラムキット一覧	112
エフェクトタイプ一覧	114
エフェクトパラメーター一覧	115
エフェクトデータアサインテーブル	123
MIDIデータフォーマット	125
MIDIインプリメンテーションチャート	137
仕様	138
索引	139

目的別目次

聞く

- ボイスごとのデモ曲が聞きたい 「デモ曲を聞く」 (23ページ)
- 録音した演奏が聞きたい 「再生する」 (49ページ)

弾く

- ボイスを選んで弾きたい 「いろいろな楽器音(ボイス)を使って演奏する」 (25ページ)
- パフォーマンスを選んで弾きたい 「パフォーマンスを選ぶ」 (40ページ)
- ペダルを使い分けて弾きたい 「ペダルを使う」 (33ページ)
- 複数のMIDI音源を鳴らし分けたい 「マスター機能を使う」 (39ページ)

ボイスを変える

- どんな音に変えられるのか知りたい 「ボイス一覧」 (103ページ)
- どんなパフォーマンスに変えられるのか知りたい 「プリセットパフォーマンス一覧」 (106ページ)
- ボイスを組み合わせたい 「ボイスを重ねる(デュアル)」 (29ページ)
- 右手と左手を違う音で弾きたい 「鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く(スプリット)」 (31ページ)
- 音に変化をつける 「音のピッチを変える(ピッチベンドホイール)」 (34ページ)
「音にビブラートをかける(モジュレーションホイール)」 (34ページ)
「エフェクトをかける」 (35ページ)
「音を補正する(イコライザー)」 (36ページ)

録音する

- 演奏を録音したい 「演奏を録音する」 (42ページ)
- 録音した曲を削除したい 「ソングファイルの操作について」 (81ページ)

設定する

- ボイスについて細かい設定がしたい 「ボイスに関する設定[VOICE EDIT]」 (56ページ)
- 楽器全体について細かい設定がしたい 「その他の設定[OTHER SETTING]」 (67ページ)
- マスター機能の設定をしたい 「マスターに関する設定[MASTER EDIT]」 (53ページ)
- MIDIに関する細かい設定がしたい 「MIDIに関する設定[MIDI SETTING]」 (63ページ)
- マスターイコライザーに関する細かい設定がしたい 「マスターイコライザーに関する設定」 (72ページ)

保存する

- 設定を変更したボイスを保存する 「パフォーマンスファイルの操作について」 (76ページ)

他の機器と接続して使う

- MIDIって何? 「MIDIについて」 (63ページ)
- 複数のMIDI機器とつなぎたい 「外部MIDI機器との接続」 (90ページ)
- もっと大きな音を出したい 「外部オーディオ機器との接続」 (88ページ)
- パソコンとつなぎたい 「コンピューターとの接続」 (92ページ)

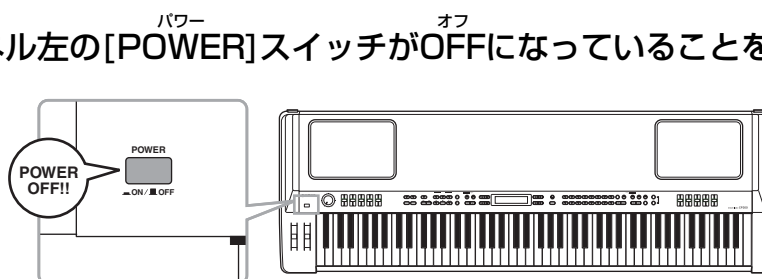
こんなときには

- 基本画面に戻りたい 「設定画面の基本操作」 (15ページ)
- 初期設定に戻りたい 「CP300を工場出荷時の状態(初期設定)に戻す」 (16ページ)
- わからないメッセージが表示されたら 「メッセージ一覧」 (94ページ)
- CP300が故障かな?と思ったら 「困ったときは」 (98ページ)

ご使用前の準備

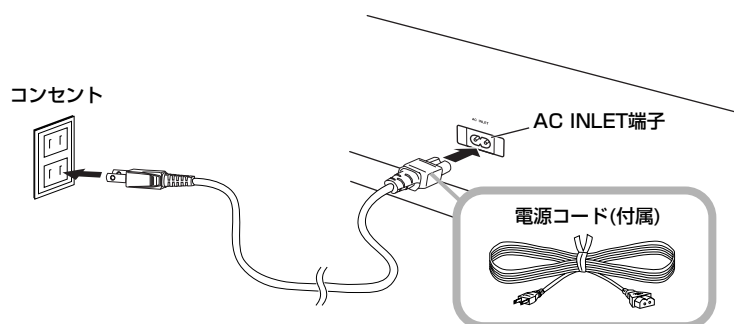
電源の準備

- 1 本体パネル左の[POWER]スイッチがOFFになっていることを確認します。



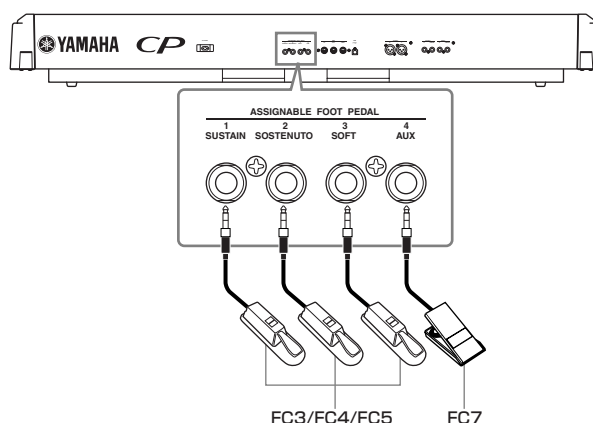
- 2 付属の電源コードのプラグを、本体リアパネルの[AC INLET]端子(22ページ)に接続します。

- 3 電源コードの、もう一端のプラグを電源コンセント(家庭用AC100V)に接続します。



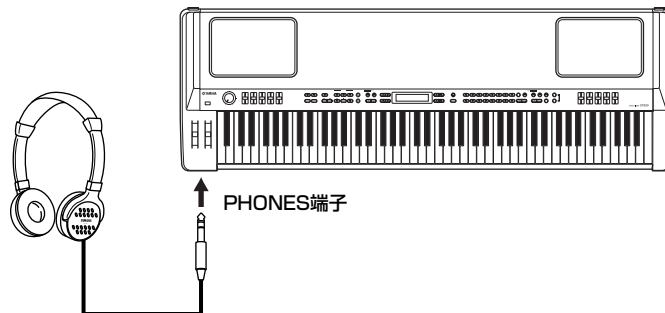
ペダルを接続する

付属のフットペダルFC3をASSIGNABLE FOOT PEDAL [1 SUSTAIN]端子に接続します。
 なお別売のフットペダルFC4/FC5やフットコントローラーFC7を、ASSIGNABLE FOOT PEDAL ([2 SOSTENUTO]、[3 SOFT]、[4 AUX])端子に接続することもできます(33ページ)。また、別売りのフットペダルFC3やフットスイッチFC4/FC5、フットコントローラーFC7を[AUX]端子に接続し、ボイスや音量などさまざまなパラメーターをコントロールすることもできます(33ページ)。



ヘッドフォンをつなぐ

ヘッドフォンを使用する場合は、[PHONES]端子に接続します。



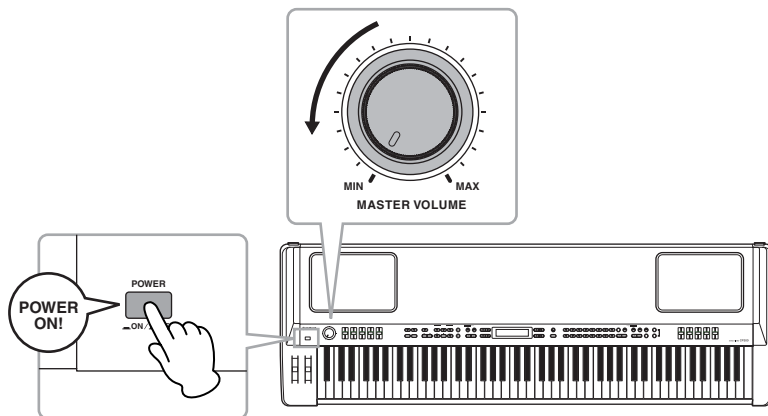
⊘ 大きな音量で長時間使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

NOTE ヘッドフォン使用時も、[SPEAKER]ボタンのランプが点灯していれば、内蔵スピーカーから音は鳴ります。

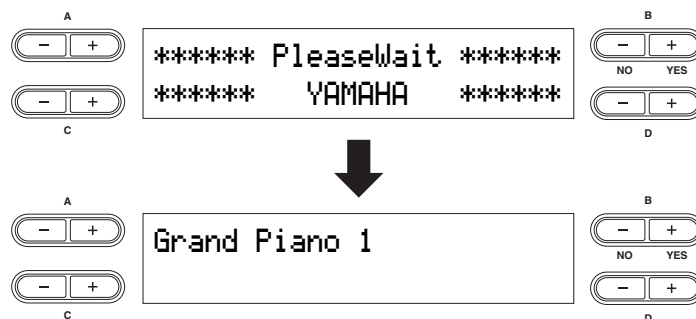
電源を入れる

ペダルやヘッドフォンなどの接続が完了したら、本体パネル左の[MASTER VOLUME]ダイヤルがMINになっていることを確認します。

本体パネル左の[POWER]スイッチを押します。



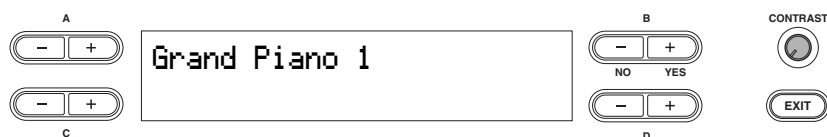
電源が入り、本体パネル中央の画面に表示が現れます。



電源を切るときは、もう一度[POWER]スイッチを押します。
電源が切れ、画面表示が消えます。

画面の明るさを調整する

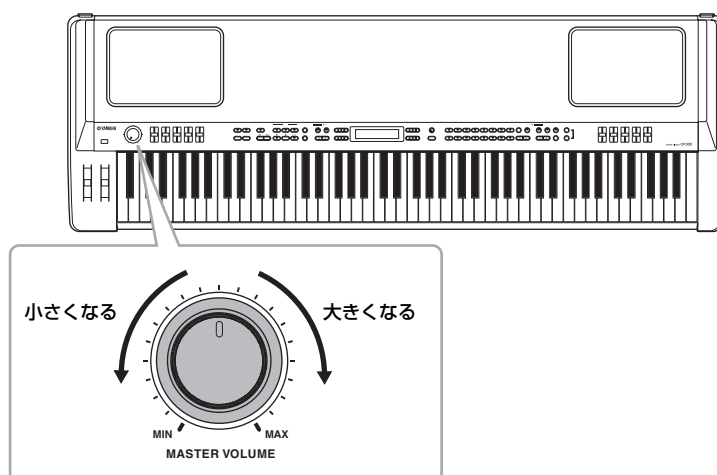
本体パネル中央の画面の右横にある[CONTRAST]つまみを回して、画面の明るさを調整します。



用語: CONTRAST(コントラスト)=明暗

音量(ボリューム)を調節する

本体パネル左の[MASTER VOLUME]ダイヤルで調節します。実際に鍵盤を弾いて音を出しながら、音量を調節してください。



用語: MASTER VOLUME (マスターボリューム)=全体の音量

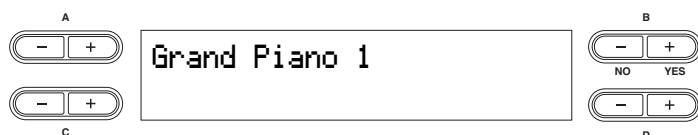
NOTE [MASTER VOLUME]ダイヤルで[PHONES]端子の出力レベルも調節できます。

鍵盤を弾いてみよう

音を出してみる

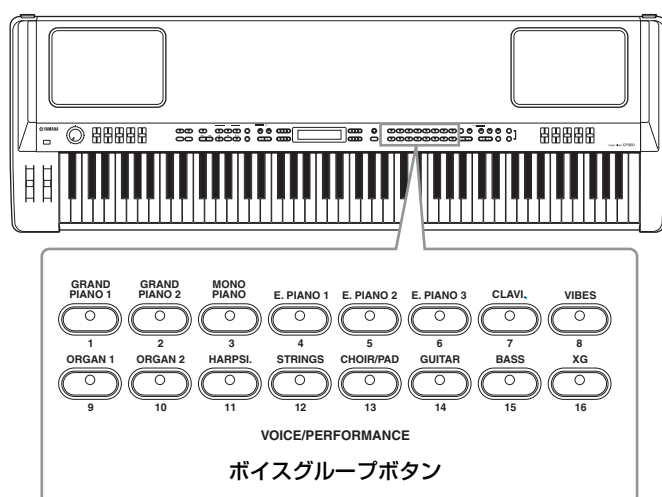
実際にCP300の鍵盤を弾いて音を鳴らしてみましょう。

「ご使用前の準備」(11、12ページ)に従ってCP300の電源を入ると、以下のような画面が表示されます。

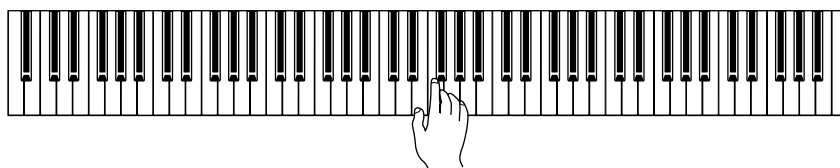


この時点で本体の鍵盤を弾くと、現在表示されている「Grand Piano 1」のボイスを鳴らすことができます。

ボイスを変える場合は、パネル右側のボイスグループボタンのどれか1つを押しましょう。



まずは鍵盤を弾いてみて、CP300のリアルな音を楽しんでください。



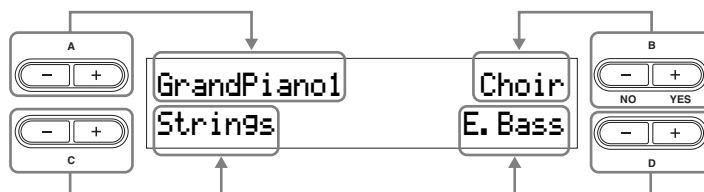
基本操作

ここでは、設定画面の基本操作や、本体を工場出荷時の状態に戻す方法などについて説明します。

設定画面の基本操作

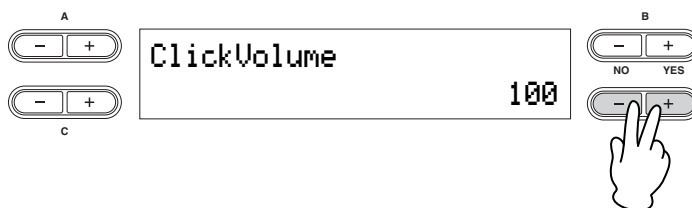
画面の横にあるA [-][+]～D [-][+]ボタンで、各設定の項目や値を選びます。

画面の表示位置とA [-][+]～D [-][+]ボタンの位置が対応しているので、どの項目をどのボタンで選ぶか一目でわかります。



値を元に戻したいときは、[-]ボタンと[+]ボタンを同時に押しましょう。

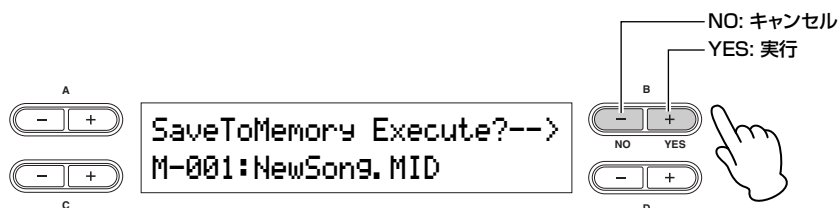
いろいろ値を変えてみたけど元の値に戻したいときに便利です。



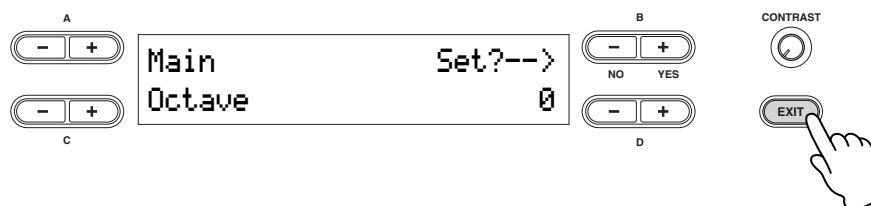
NOTE A [-][+]～D [-][+]ボタンのほかに、TEMPO [DOWN][UP]ボタンも右左同時に押すと元の値に戻せます。

操作を実行するときは、B [YES]ボタンを押しましょう。操作をキャンセルするときは、B [NO]ボタンを押しましょう。

画面右上に質問形式の表示が出たら、B [YES][NO]ボタンで操作を実行/キャンセルしましょう。



選んだ設定画面を抜きたいときは、[EXIT]ボタンを押しましょう。



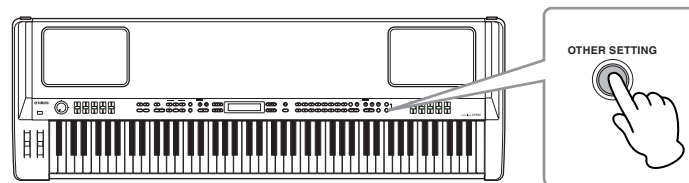
CP300を工場出荷時の状態(初期設定)に戻す

CP300には、工場出荷時の状態(初期設定)に戻すファクトリーセットという機能があります。CP300では、さまざまなボイス、パフォーマンスが内蔵されています。また、ボイス、パフォーマンスごとに細かい設定ができます。誤って設定を変更してしまったときなどファクトリーセットを実行すれば、工場出荷時の状態(初期設定)に戻すことができます。「初期設定一覧」は、101ページをご参照ください。

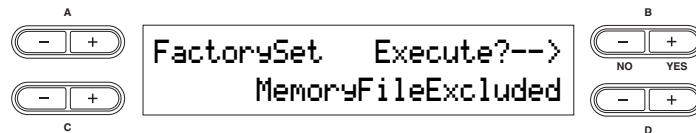
工場出荷時の状態(初期設定)に戻す方法は2つあります。方法1は、その他の設定[OTHER SETTING]の「FactorySet」を使う方法、方法2は電源を入れ直す方法です。

方法1

- 1 ^{アザー} [OTHER SETTING] ^{セッティング} ボタンを押して、その他の設定に入る



- 2 ^{アザー} [OTHER SETTING] ^{セッティング} ボタンまたはA [-][+] ボタンを何度か押して
^{ファクトリーセット} 「FactorySet」を選ぶ

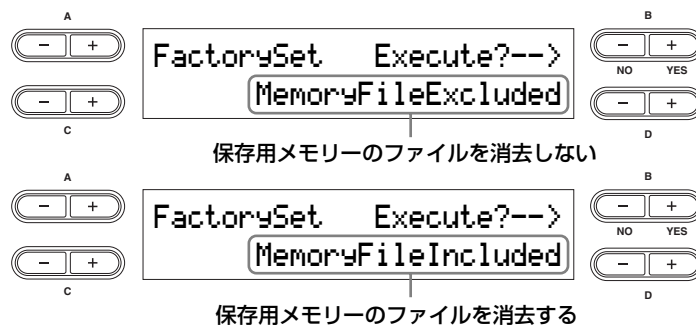


- 3 D [-][+] ボタンを押して、保存用メモリーのファイルを消去する/しないを選ぶ

保存用メモリーのファイルについての選択：

MemoryFileExcluded(メモリーファイルエクスクルーデッド)消去しない

MemoryFileIncluded(メモリーファイルインクルーデッド)消去する



NOTE [SONG FILE]ボタンの「CharacterCode」の設定は変わりません(84ページ)。

4 B [+ (YES)] ボタンを押すと、ファクトリーセットが実行される

画面に「Completed」が表示されるとファクトリーセットが終了し、実行前の表示に戻ります。

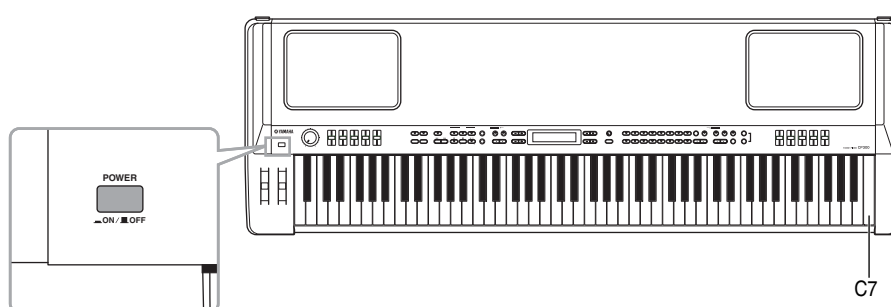
- ⊘ 画面に「Excuting」が表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。電源を切ると、故障の原因になります。

用語: ファイルとは

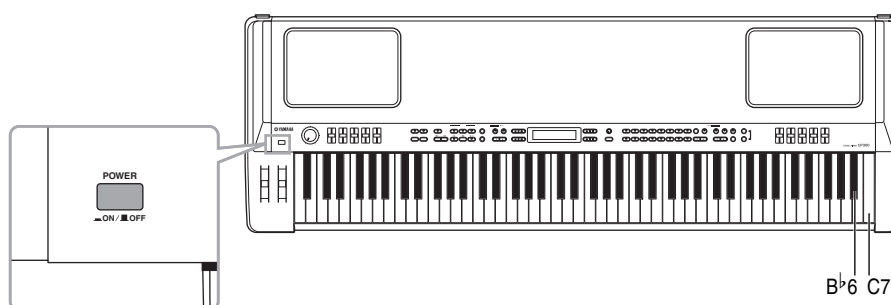
あるデータのまとまりを1つの単位として保存したものです。ファイルには、パフォーマンスファイルやソングファイルなどがあります(73、81ページ)。

方法2

右端の白鍵(C7)を押したまま[POWER]スイッチを押しても、工場出荷時に状態(初期設定)に戻すことができます。この場合、保存用メモリーに保存したファイルは消去されません。



保存用メモリーの中のファイルも同時に消去したい場合は、右端の白鍵(C7)と黒鍵(B^b6)を押したまま[POWER]スイッチを押します。



用語: 保存用メモリーとは

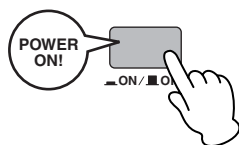
長期的にパフォーマンスファイルやソングファイルを保存しておくための領域

CP300の基本的な使い方

電源を入れる

まずは、電源を入れて演奏の準備をしましょう。

- ご使用前の準備(11、12ページ)



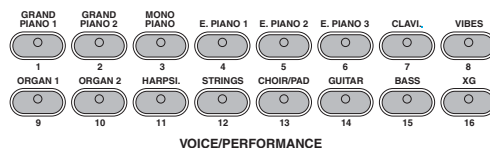
ボイスを選んで、演奏してみよう

CP300では、多数のボイスがプリセットされています。まずは、プリセットされているボイスを弾いてみて自分にあったボイスを探してみましょう。

- ボイスを選ぶ(25ページ)

用語: VOICE (ボイス)=音色

PRESET (プリセット)=楽器内部のメモリーにあらかじめ内蔵されているデータです。

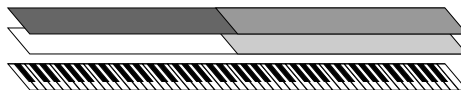


ボイスを組み合わせて、演奏してみよう

CP300では、複数のボイスを重ねて鳴らしたり(デュアル)、左手鍵盤と右手鍵盤を分けて鳴らしたり(スプリット)することができます。

お気に入りのボイスを組み合わせて、演奏してみましょう。

- 複数のボイスを組み合わせる(27ページ)
- ボイスを重ねる(デュアル)(29ページ)
- 鍵盤を左右にわけて別々のボイスで弾く(スプリット)(31ページ)



お気に入りのボイスを作ってみよう

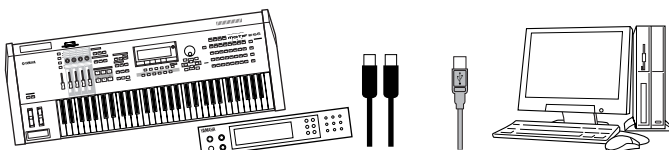
自分にあったボイスが見つかったら、ボイスに関する設定で、オリジナルボイスをつくってみましょう。

- ボイスに関する詳細設定(56ページ)

コンピューターやMIDI機器をつないでみよう

CP300に外部機器をつないでみましょう。

- 外部オーディオ機器との接続(88ページ)
- 他の楽器との接続(89ページ)
- コンピューターとの接続(92ページ)



演奏を録音、再生してみよう

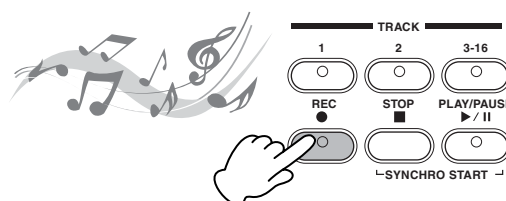
CP300では、ご自分の演奏を録音/再生できます。

また、16の録音パートに別々に録音できますので、複数の楽器を使う演奏を楽器ごとに録音してアンサンブル曲をつくることもできます。

- 演奏を録音する(42ページ)
- そのほかの録音方法とテクニック(46ページ)
- ソングファイル进行操作する(81ページ)
- 曲を再生する(49ページ)

用語: SONG (ソング)=演奏データ

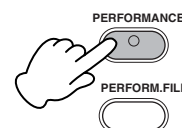
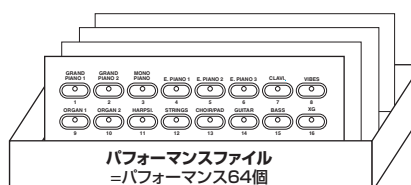
CP300では、演奏データを総称して「ソング」と呼んでいます。デモ曲やピアノ曲も演奏データです。



パフォーマンス機能を活用する

CP300には、デュアル/スプリットの設定、ボイスパラメーターやエフェクトのセッティング、マスターに関する設定、MIDIの送受信チャンネルの設定などを一括して記憶しておくことのできるパフォーマンス機能があります。お気に入りのボイスを組み合わせたり、オリジナルボイスをつくったら、パフォーマンスに保存してみましょう。

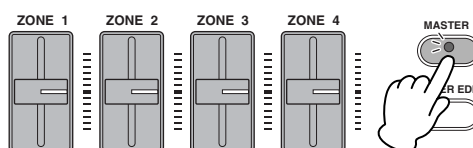
- パフォーマンス機能を使いこなす(73ページ)
- パフォーマンスを選ぶ(40ページ)
- パフォーマンスパラメーターについて(74ページ)
- パフォーマンスファイル进行操作する(76ページ)



マスターキーボードとして使おう

CP300では、外部音源を最大4台までコントロールできるマスター機能があります。マスター機能を使いこなし、複数の楽器を使って演奏してみましょう。また、マスターの設定は、パフォーマンスに保存できます。パフォーマンスにも保存してみましょう。

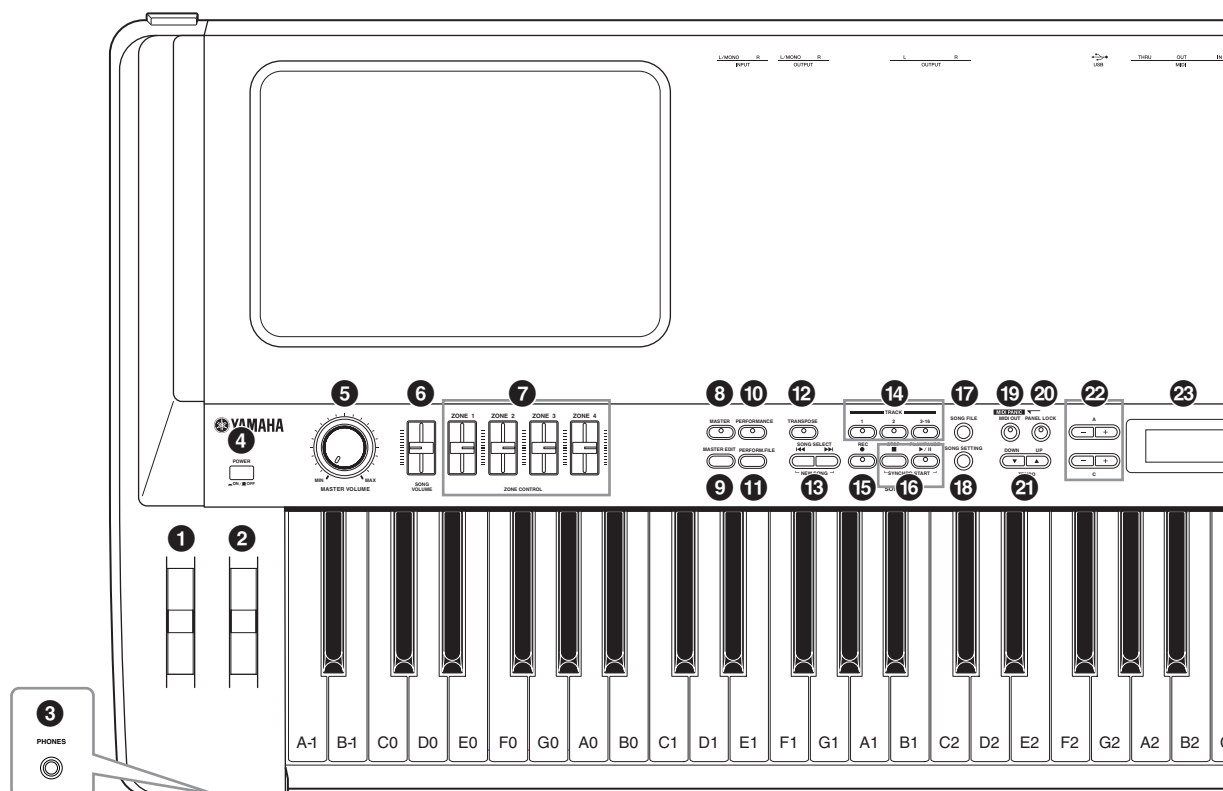
- マスター機能を使う(39ページ)
- マスターに関する設定(53ページ)



基本編

各部の名称と機能



フロントパネル



- ① **ピッチベンドホイール** (34ページ)
ピッチベンド効果のアップ/ダウンをコントロールします。

- ② **モジュレーションホイール** (34ページ)
モジュレーション効果をコントロールします。

- ③ **[PHONES]端子** (12ページ)
ヘッドフォンを接続します。

- ④ **[POWER]スイッチ** (12ページ)
スイッチを押して電源を入れます。ボタンが  の場合、電源が入っています。 の場合、電源が切れています。

- ⑤ **[MASTER VOLUME]ダイヤル** (13ページ)
音量を調節します。

- ⑥ **[SONG VOLUME]スライダー** (47ページ)
曲の再生音を調節します。

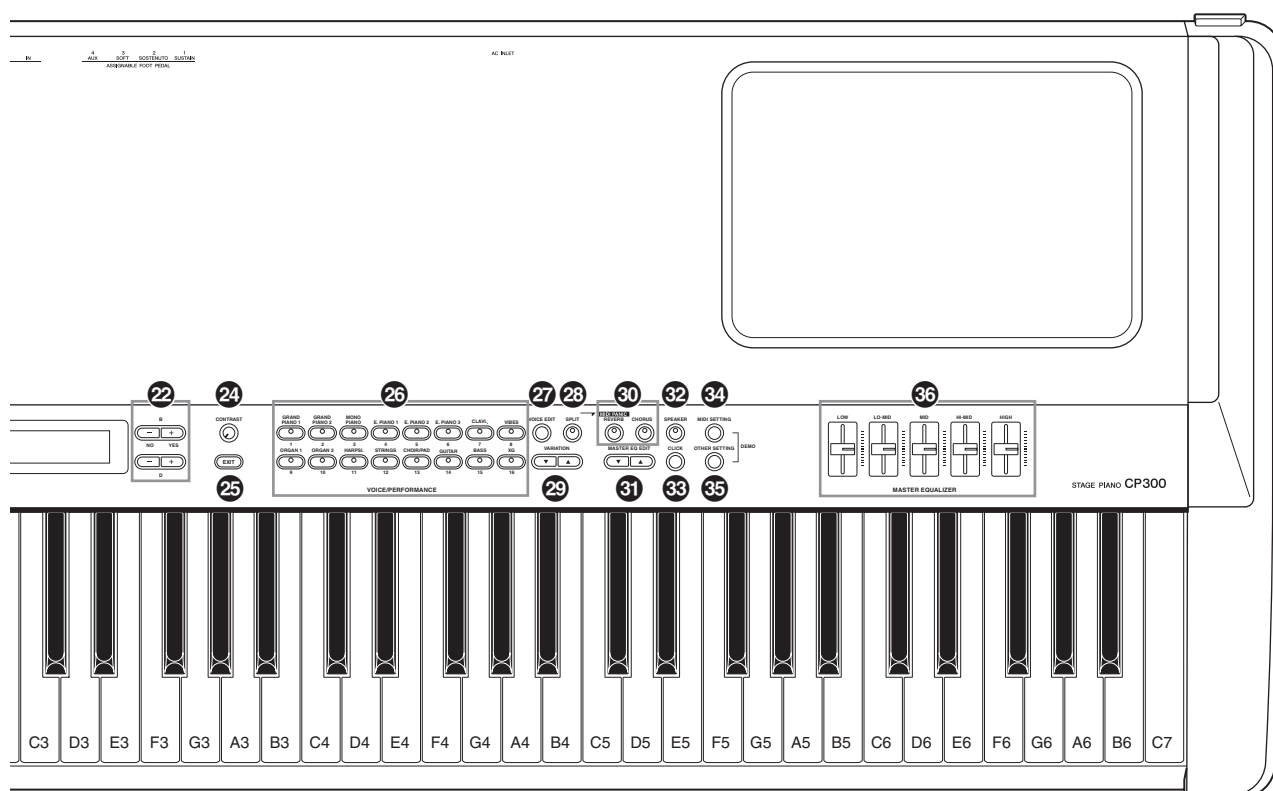
- ⑦ **[ZONE CONTROL]スライダー** (28、39ページ)
4つのスライダーを操作することで、最大4つのレイヤーパートの音量の調節をします。[MASTER]ボタンをオンにすることにより、[ZONE CONTROL]スライダーの機能が切り替わります。

- ⑧ **[MASTER]ボタン** (39ページ)
[MASTER]ボタンをオンにすることにより、マスターキーボードとしての機能に切り替わります。

- ⑨ **[MASTER EDIT]ボタン** (53ページ)
マスター機能をオンにしたときの設定ができます。

- ⑩ **[PERFORMANCE]ボタン** (40ページ)
パフォーマンスのオン/オフを切り替えます。

- ⑪ **[PERFORM.FILE]ボタン** (76ページ)
パフォーマンスを保存したり、削除したり、パフォーマンスファイルに関する設定ができます。



トランスポーズ
⑫ **[TRANPOSE]ボタン** (37ページ)

弾く鍵盤の位置を変えずに、他の楽器や歌う人の声の高さに合わせて、キー（調）を簡単に変えることができます。

ソング セレクト
⑬ **SONG SELECT [◀◀][▶▶]ボタン** (42、49ページ)

プリセットソングや録音した曲を選ぶことができます。

トラック
⑭ **TRACK [1]、[2]、[3-16]ボタン** (50ページ)

曲の特定のトラックを再生オフにし、再生オフにしたトラックをご自分で練習できます。

ソング レコード
⑮ **SONG [REC]ボタン** (42ページ)

ご自分の演奏を録音します。

ソング プレイ ポーズ ストップ
⑯ **SONG [PLAY/PAUSE]、[STOP]ボタン** (49ページ)

楽器本体に入っているプリセット曲や保存した曲などを再生します。

ソング ファイル
⑰ **[SONG FILE]ボタン** (81ページ)

録音した曲の保存や、その他のソングファイルに関する設定ができます。

ソング セットアップ
⑱ **[SONG SETTING]ボタン** (85ページ)

録音した曲の再生に関する設定ができます。

ミディ アウト
⑲ **[MIDI OUT]ボタン** (51ページ)

MIDI送信のオン/オフを切り替えます。

パネル ロック
⑳ **[PANEL LOCK]ボタン** (51ページ)

パネルロックのオン/オフを切り替えます。オンにするとパネル操作を無効にします。

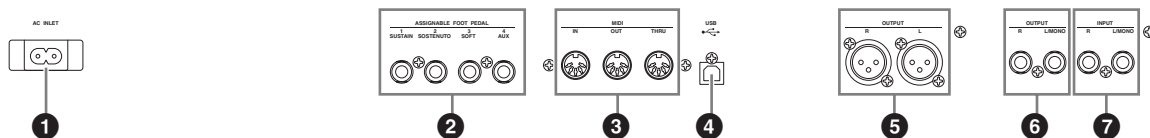
テンポ アップ ダウン
㉑ **TEMPO [UP][DOWN]ボタン** (38ページ)

テンポを調節します。

- 22 A～D [－][＋]ボタン** (15ページ)
画面の表示を見ながら、設定項目や設定値などを変更できます。
- 23 画面** (15ページ)
場面に応じて、さまざまなメッセージや各種設定など表示されます。
- 24 [CONTRAST]つまみ** (13ページ)
画面の明るさを調整します。
- 25 [EXIT]ボタン** (15ページ)
初期画面(電源を入れたときに最初に表示される画面)に戻ることができます。
- 26 ボイスグループボタン** (25、40ページ)
グランドピアノをはじめとした16グループのボイスを、お楽しみいただけます。
また、[PERFORMANCE]ボタンをオンにすることにより、パフォーマンスを選ぶことができます。
- 27 [VOICE EDIT]ボタン** (56ページ)
ボイスや効果に関する詳細設定ができます。
- 28 [SPLIT]ボタン** (31ページ)
鍵盤を左右の領域に分けて、別々のボイスで演奏できます。

- 29 VARIATION [▼][▲]ボタン** (25ページ)
ボイスグループ内のボイスを選ぶことができます。
- 30 [REVERB]、[CHORUS]ボタン** (35ページ)
音に残響(リバーブ)や広がり感(コーラス)を付けることができます。ワンタッチで、各エフェクトのオン/オフを切り替えます。
- 31 MASTER EQ EDIT [▼][▲]ボタン** (72ページ)
マスタイコライザーに関する設定ができます。
- 32 [SPEAKER]ボタン** (52ページ)
内蔵スピーカーのオン/オフを切り替えます。
- 33 [CLICK]ボタン** (38ページ)
クリック機能のオン/オフを切り替えます。
- 34 [MIDI SETTING]ボタン** (63ページ)
MIDIに関する詳細設定ができます。
- 35 [OTHER SETTING]ボタン** (67ページ)
タッチ感や音の高さの微調整(チューニング)、音律などの詳細設定ができます。
- 36 [MASTER EQUALIZER]スライダー** (36ページ)
LOW(低音域)～HIGH(高音域)の5バンドのスライダーで、音質を調節します。

リアパネル



- 1 [AC INLET]端子** (11ページ)
付属の電源コードを接続します。指定の電源コード以外は使用しないでください。
- 2 [ASSIGNABLE FOOT PEDAL]端子** (11、33ページ)
付属のフットペダルFC3、または別売のフットスイッチFC4/FC5やフットコントローラーFC7を接続します。
- 3 MIDI [IN][OUT][THRU]端子** (90ページ)
MIDI機器を接続する場合に使います。
- 4 [USB]端子** (92ページ)
コンピューターに接続する場合に使います。

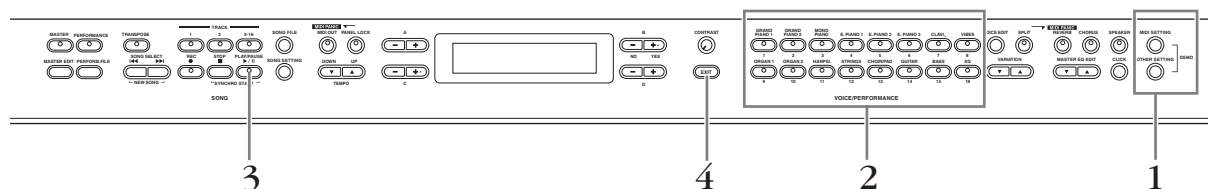
- 5 OUTPUT [L][R]端子** (88ページ)
オーディオ信号をバランス出力する端子です。ミキサーなどと接続します。
- 6 OUTPUT [L/MONO][R]端子** (88ページ)
オーディオ信号を出力する端子(標準ジャック)です。モノラル出力したい場合は、L/MONO端子だけに接続します。
- 7 INPUT [L/MONO][R]端子** (88ページ)
本体へ外部オーディオ信号を入力する端子(標準ジャック)です。外部機器の音をCP300で鳴らすことができます。接続には、モノラル標準プラグを使います。オーディオ機器などでステレオ入力の場合はL/MONO、R端子に接続します。

クイックガイド

デモ曲を聞く

CP300には、ボイスグループごとに1曲ずつデモ曲が入っています。聞いてみましょう。

NOTE 「ご使用前の準備」(11ページ)を参照して接続などのセットアップ作業を行ない、CP300の音が出る状態にしてください。



1 [MIDI SETTING] ボタンと [OTHER SETTING] ボタンを同時に押す

ボイスグループボタンが流れるように点滅します。
画面に「VoiceDemo」が表示されます。

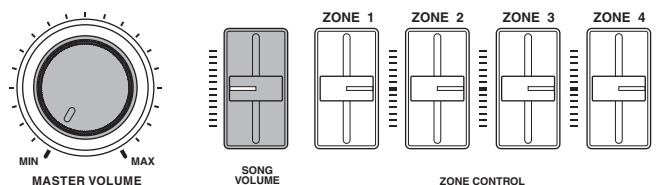


2 聞きたいデモ曲のボイスグループボタンを押す

選んだボイスグループボタンが点灯し、デモ曲の再生がスタートします。ストップ操作(手順3)をするまで、各ボイスグループ用に準備されたデモ曲が、順番に再生されます。

音量を調節する

デモ曲の音量は、[MASTER VOLUME]ダイヤルまたは[SONG VOLUME]スライダー(47ページ)で調節します。



NOTE [SONG VOLUME]スライダーが適切な位置にあるか確認してください。手前にある場合は、音が聞こえません。

3 再生中のボイスグループボタンか、SONG [PLAY/PAUSE] ボタンを押して、再生をストップする

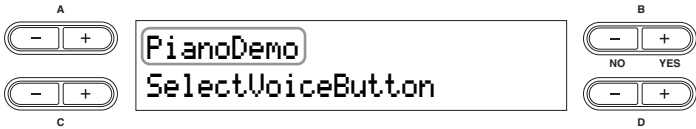
4 [EXIT] ボタンを押して、デモ曲の選択画面から抜ける

ピアノデモ曲を聞くには

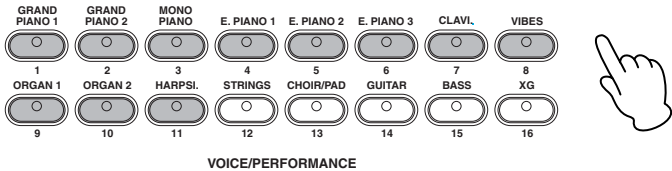
1 ^{ミディ セッティング} [MIDI SETTING] ボタンと ^{アザー セッティング} [OTHER SETTING] ボタンを同時に押す

2 A [-][+] ボタンを押す

画面に「PianoDemo」が表示されます。



3 聞きたいピアノデモ曲のボイスグループボタンを押す

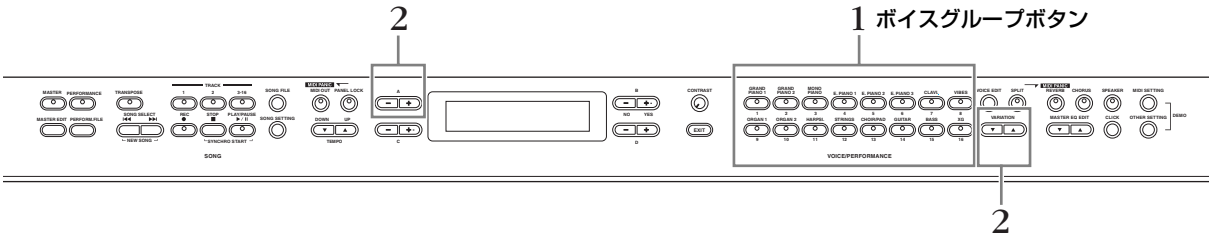


ピアノデモ曲は、下記のようにボイスグループボタンに割り当てられています。

	パネルボイス	ピアノデモ曲	説明
1	GRAND PIANO 1	ステレオサンプリング	ステレオ録音した曲
2	GRAND PIANO 2	モノサンプリング	モノラル録音した曲
3	MONO PIANO	メゾピアノサンプル	鍵盤を弾く強さに応じて複数の波形を用いた曲
4	E. PIANO 1	メゾフォルテサンプル	
5	E. PIANO 2	フォルテサンプル	
6	E. PIANO 3	サステインサンプルアリ	サステインペダルを踏んだ際の響きの変化をサンプリングし、ペダルの踏み込みに合わせて再現した曲
7	CLAVI.	サステインサンプルナシ	
8	VIBES	キーオフサンプルアリ	鍵盤を離れたときの微妙な発音を再現した曲
9	ORGAN 1	キーオフサンプルナシ	
10	ORGAN 2	ストリングレゾナンスアリ	ハンマーが弦を打ったときに、他の弦が共鳴して生まれる響きを再現した曲
11	HARPSI.	ストリングレゾナンスナシ	

いろいろな楽器音(ボイス)を使って演奏する

ボイスを選ぶ



1 ボイスグループボタンを押して、演奏したいボイスグループを選ぶ

ここでは、[GRAND PIANO 1]ボタンを選んでみましょう。

NOTE [PERFORMANCE]ボタンがオンの場合は、オフにします。パフォーマンスについては、73ページをご参照ください。

NOTE ボイスの特徴をつかむには、「ボイス一覧」(103ページ)をご参照ください。

2 ^{バリエーション} VARIATION [▼][▲]ボタンまたはA [-][+]ボタンを押して、ボイスを選ぶ



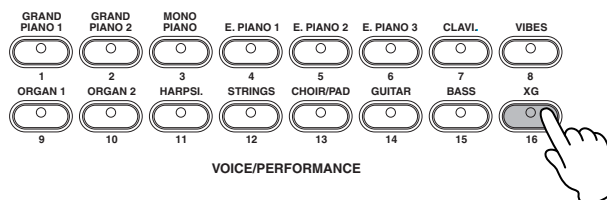
ボイスグループ	ボイス名	
GrandPiano1	Grand Piano 1	グランドピアノ1
	Mellow Piano 1	メローピアノ 1
	Rock Piano	ロックピアノ
	HonkyTonk Piano	ホンキートンクピアノ
GrandPiano2	Grand Piano 2	グランドピアノ2
	Mellow Piano 2	メローピアノ 2
MonoPiano	Mono Piano 1	モノピアノ1
	Mono Piano 2	モノピアノ2
	Comp. Piano 1	コンプレッサーピアノ1
	Comp. Piano 2	コンプレッサーピアノ2
E.Piano1	Chorus E.Piano	コーラス エレクトリックピアノ
	Phaser E.Piano	フェーザー エレクトリックピアノ
	AutoPan E.Piano	オートパン エレクトリックピアノ
	Standard E.Piano	スタンダード エレクトリックピアノ
E.Piano2	DX E.Piano 1	DXエレクトリックピアノ1
	DX E.Piano 2	DXエレクトリックピアノ2
	Synth Piano	シンセピアノ
E.Piano3	Tremolo Vintage E.P.	トレモロ ビンテージ エレクトリックピアノ
	Vintage E.Piano	ビンテージ エレクトリックピアノ
	Amp.Sim.Vintage E.P.	アンプシミュレーター ビンテージ エレクトリックピアノ
Clavi.	Phaser Clavi.	フェーズクラビ
	Clavi. 1	クラビ1
	Wah Clavi.	ワウクラビ
	Clavi. 2	クラビ2
Vibraphone	Vibraphone	ビブラフォン
	Marimba	マリンバ
	Celesta	チェレスタ

ボイスグループ	ボイス名	
Organ1	Jazz Organ	ジャズオルガン
	Theater Organ	シアターオルガン
	Rock Organ	ロックオルガン
	Draw Organ	ドローオルガン
Organ2	Pipe Organ Principal	パイプオルガンプリンシパル
	Pipe Organ Tutti	パイプオルガントウッティ
	Pipe Organ Flute	パイプオルガンフルート
Harpsichord	Harpsichord 8'	ハーブシコード8'
	Harpsichord 8'+4'	ハーブシコード8'+4'
Strings	Strings	ストリングス
	Synth Strings	シンセストリングス
	Slow Strings	スローストリングス
Choir/Pad	Choir	クワイア
	Slow Choir	スロークワイア
	Scat	スカット
	Synth Pad 1	シンセパッド1
	Synth Pad 2	シンセパッド2
Guitar	Nylon Guitar	ナイロンギター
	Steel Guitar	スチールギター
Bass	Wood Bass	ウッドベース
	Bass&Cymbal	ベース&シンバル
	Electric Bass	エレクトリックベース
	Fretless Bass	フレットレスベース
XG	XGボイス	XGボイス

XGを選んだ場合には

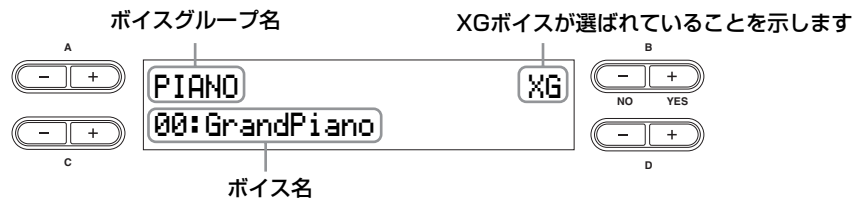
XGボイスは、ボイスグループごとのフォルダーに入っています。ボイスグループを選んでからボイスを選ぶことができます。

2-1 [XG]ボタンを押す



2-2 XGボイス名が出ている画面の横の[-][+]ボタンを同時に押す

この場合は、A [-][+]ボタンを同時に押すと、XGボイスを選ぶ画面が表示されます。



[XG]ボタンを押してからVARIATION [▼][▲]ボタンを同時に押しても、XGボイスを選ぶ画面を表示できます。

2-3 A [-][+]ボタンを押して、ボイスグループを選ぶ

2-4 C [-][+]ボタンを押して、ボイスを選ぶ

3 鍵盤を弾いてみましょう

複数のボイスを組み合わせる

CP300では、複数のボイスを重ねて鳴らしたり(デュアル)、左手鍵域と右手鍵域を分けてボイスを鳴らしたり(スプリット)、アコースティックの鍵盤楽器にはない使い方ができます。

また、ボイスごとに細かい設定ができます。デュアル、スプリットのようにボイスを組み合わせた場合も、組み合わせごとに設定ができます。設定方法は、「ボイスに関する詳細設定」をご参照ください(56ページ)。

パートの組み合わせ

CP300では、鍵盤用に4つのパートを持っています。各パートにボイスを割り当てることができます。

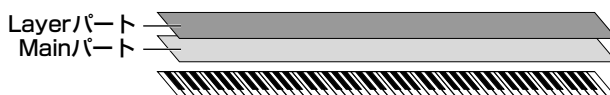
■ 1つのボイスだけを鳴らす(Mainパート)(25ページ)

全鍵域で同じボイスを鳴らします。



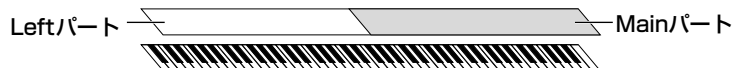
■ 2つのボイスを重ねて鳴らす(デュアル)(29ページ)

2つのボイスを重ねることができます。同系統のボイスを重ねて鳴らすと、厚みのある音を作り出せます。

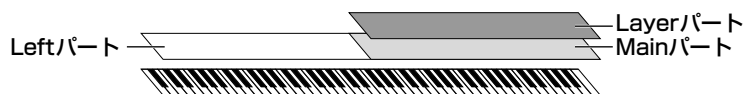


■ 鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く(スプリット)(31ページ)

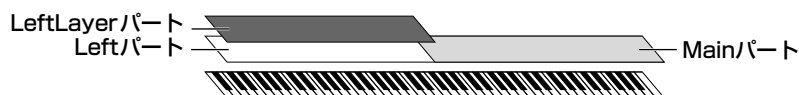
右手と左手を違うボイスで弾くことができます。たとえば、左手の領域で「WOOD BASS」や「E.BASS」などのボイスでベースパートを、右手の領域でメロディーパートを演奏したりすることができます。



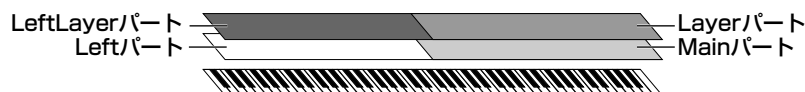
■ 鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く+右側の鍵域だけ2つのボイスを重ねて鳴らす(スプリット+右側の鍵域だけデュアル)(29、31ページ)



■ 鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く+左側の鍵域だけ2つのボイスを重ねて鳴らす(スプリット+左側の鍵域だけデュアル)(31ページ)



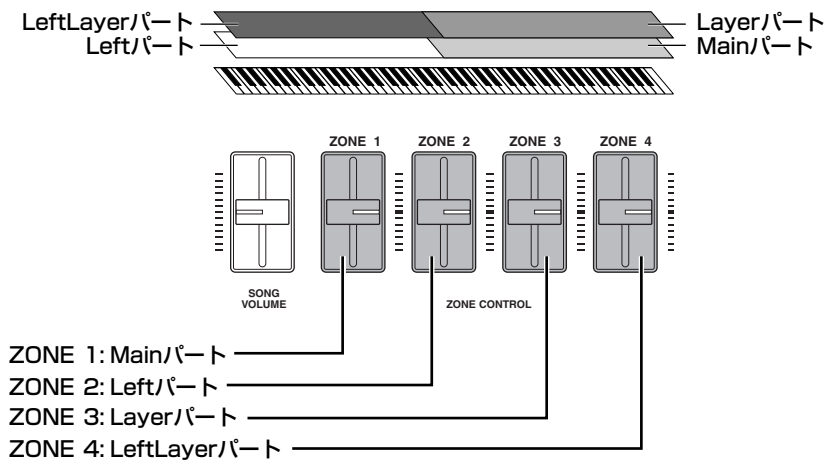
■ 鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く+2つのボイスを重ねて鳴らす(デュアル+スプリット)(30ページ)



NOTE パートごとに音量を調節できます。詳しくは、28ページをご参照ください。

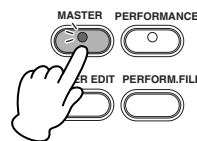
パートごとに、ボリュームを変える(ゾーンコントロール)

演奏しながらゾーンコントロールスライダーを動かすことで、Main、Layer、Left、LeftLayerのパートの音量を調節します。上方向に動かすと値がプラスされ、下方向に動かすと値がマイナスされます。



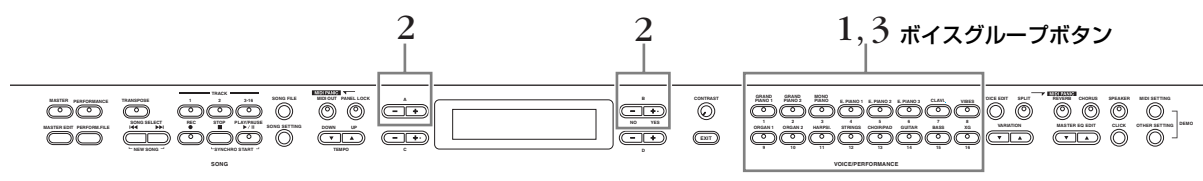
NOTE 鍵盤をパートに分けず、1つのボイスだけで弾く場合、ZONE 1で音量を調節します。この場合、ZONE 2~4を動かしても音量は変わりません。

[MASTER]ボタンを押すと、各スライダーの機能が切り替わります。詳しくは、「マスター機能を使う」をご参照ください(39ページ)。



ボイスを重ねる(デュアル)

別のボイスグループどうしのデュアル

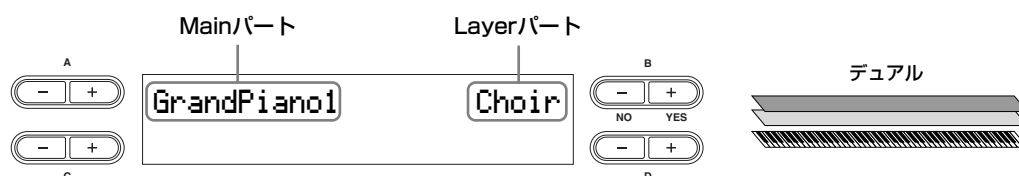


NOTE [PERFORMANCE]ボタンがオンの場合は、オフにします。パフォーマンスについては、73ページをご参照ください。

1 2つのボイスグループボタンを同時に押して(または1つのボイスグループボタンを押したまま、もう1つのボイスグループボタンを押して)、デュアルに入る

ここでは、[GRAND PIANO 1]ボタンと[CHOIR/PAD]ボタンを選んでみましょう。

[GRAND PIANO 1]ボタンと[CHOIR/PAD]ボタンのランプが点灯します。画面には、選んだボイス名が表示されます。

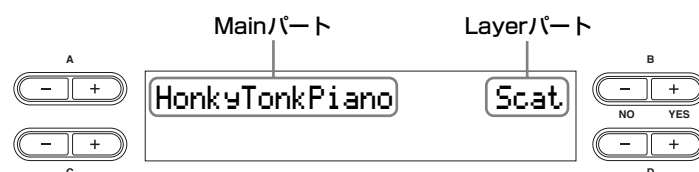


2 A [-][+]ボタンとB [- (NO)][+ (YES)]ボタンを押して、ボイスを選ぶ

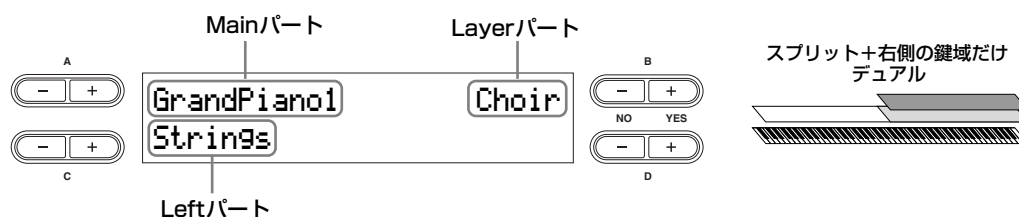
VARIATION [▼][▲]ボタンでMainパートのボイスを選ぶこともできます。

NOTE XGボイスの選び方については、26ページをご参照ください。

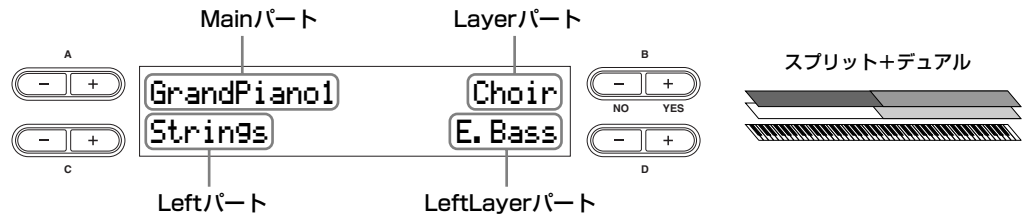
ここでは、A [-][+]ボタンを押して、「HonkyTonkPiano」のボイス、B [- (NO)][+ (YES)]ボタンを押して「Scat」のボイスを選んでみましょう。



[SPLIT]ボタンを押したままボイスグループボタンを押すと、鍵盤パートがスプリット+右側の鍵盤だけデュアルになります。



[SPLIT]ボタンを押したまま2つのボイスグループボタンを同時に押すと、鍵盤パートがスプリット+デュアルになります。



A [-][+]ボタン～D [-][+]ボタンを押して、ボイスを変更できます。

NOTE スプリットについては、31ページをご参照ください。

3 別のボイスグループボタンを押して、デュアルを抜ける

同じボイスグループ内でのデュアル

1 ボイスグループボタンを押す

2 A [-][+]ボタンを押して、ボイスを選ぶ

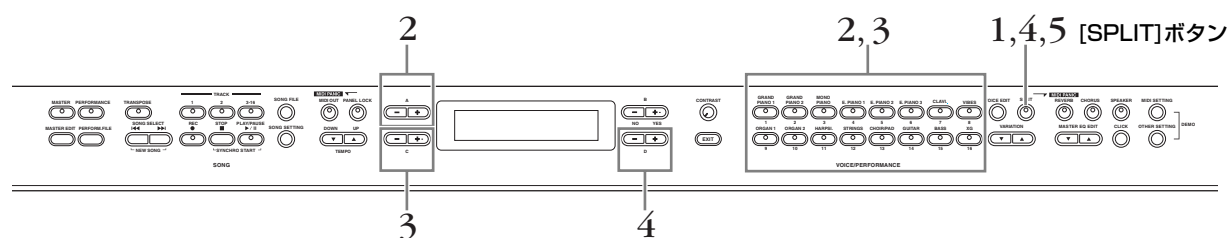
VARIATION [▼][▲]ボタンでMainパートのボイスを選ぶこともできます。

3 B [- (NO)][+ (YES)]ボタンで同じボイスグループの中から、もう一方のボイスを選ぶ

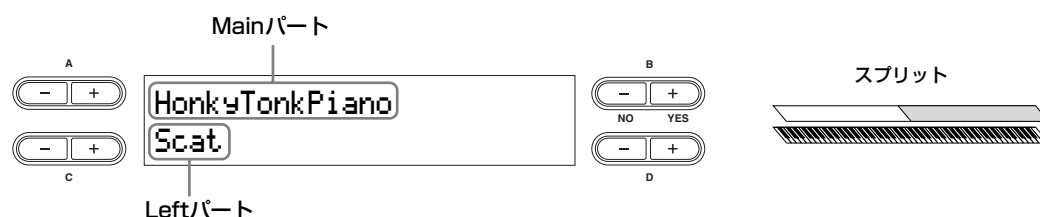
B [- (NO)][+ (YES)]ボタンを1回だけ押すと、同じボイスのデュアルになります。

B [- (NO)][+ (YES)]ボタンを何回か押すと、同じボイスグループの他のボイスとのデュアルになります。

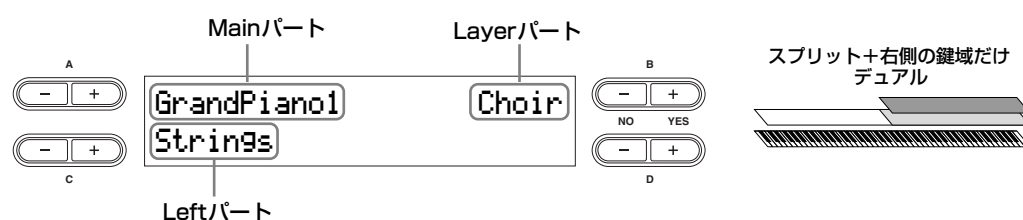
鍵域を左右に分けて別々のボイスで弾く(スプリット)



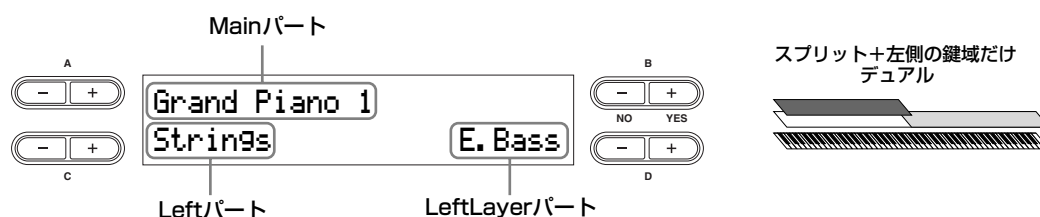
- 1** ^{スプリット} [SPLIT] ボタンを押して、スプリットに入る
[SPLIT] ボタンが点灯します。
- 2** ボイスグループボタンを押して、右の鍵域のボイスグループを選ぶ
ここでは、[GRAND PIANO 1] ボタンを選んでみましょう。
A [-][+] ボタンを押して、「HonkyTonkPiano」のボイスを選びます。
- 3** ^{スプリット} [SPLIT] ボタンを押したままボイスグループボタンを押して、左の鍵域のボイスグループを選ぶ
ここでは、[CHOIR/PAD] ボタンを選んでみましょう。
C [-][+] ボタンを押して、「Scat」のボイスを選びます。



2つのボイスグループボタンを同時に押すと(または1つのボイスグループボタンを押したまま、もう1つのボイスグループボタンを押すと)、鍵盤パートがスプリット+右側の鍵盤だけデュアルになります。



[SPLIT] ボタンを押したまま2つのボイスグループボタンを同時に押すと、鍵盤パートがスプリット+左側の鍵盤だけデュアルになります。



上記手順を組み合わせると、パートがデュアル+スプリットになります。

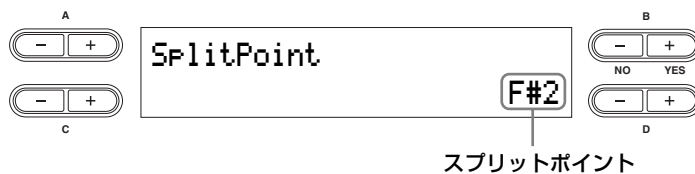
4 スプリットポイント(右左鍵域の境め)を決める

スプリットポイントの初期設定は「F#2」です。変える必要のない場合は、この操作は必要ありません。



スプリットポイントの変更をする場合には

- 4-1 [SPLIT]ボタンを押したまま、D [-][+]ボタンでスプリットポイントを選ぶ
または[SPLIT]ボタンを押したままスプリットポイントにしたい鍵盤を押す

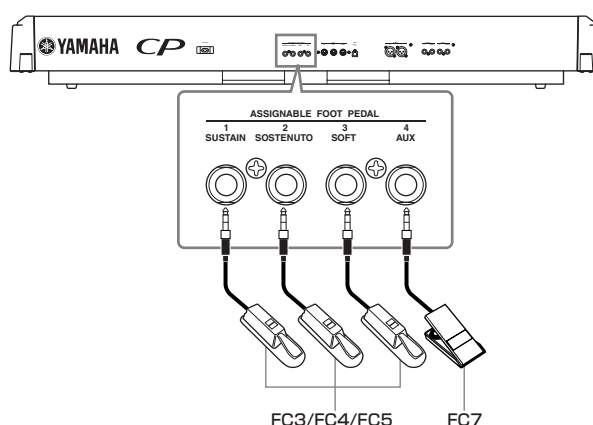


NOTE Mainパートのスプリットポイント、Layerパートのスプリットポイントが同時に変更されます。別々に変更したい場合は、その他の設定[OTHER SETTING]の「SplitPoint」でMainパートのスプリットポイントを「SplitPoint 2」でLayerパートのスプリットポイントを変更してください(69ページ)。

- 4-2 [SPLIT]ボタンを離すと基本画面に戻る

5 ^{スプリット} [SPLIT]ボタンを押して、スプリットを抜ける

ペダルを使う



! ペダルの抜き差しは、電源を切った状態で行ってください。

- NOTE**
- ASSIGNABLE FOOT PEDAL端子に接続したフットスイッチやフットコントローラーの機能を、初期設定(工場出荷時の状態)から変えることができます。詳しくはボイスに関する設定[VOICE EDIT]の「Pedal 1」「Pedal 2」「Pedal 3」「Pedal 4」をご参照ください(61、62ページ)。
 - 接続したペダルによって踏んだときの効果(オン/オフや強弱など)が逆になる場合があります。そのような場合は、その他の設定[OTHER SETTING]の「PedalType」をご参照ください(70ページ)。
 - 2 SOSTENUTO端子/3 SOFT端子/4 AUX端子に接続したペダルを[PLAY/PAUSE]ボタンと同じ機能に切り替えることができます。詳しくは、その他の設定[OTHER SETTING]の「PedalPlay/Pause」をご参照ください(70ページ)。

ASSIGNABLE FOOT PEDAL端子は、初期設定(工場出荷時の状態)では以下の用途で使えます。

サステインペダル(1 SUSTAIN端子)

付属のフットペダルFC3を接続します。このペダルを踏んでいる間、弾いた音を、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。またFC3はハーフペダル対応ですので、踏み込むほど音が長く伸びます。CP300では、[GRAND PIANO 1]のボイスグループ、[Mono Piano 1]、[Comp. Piano 1]のボイスでサステインペダルを踏むと、ピアノのダンパーペダルを踏んだときの響板や弦の共鳴効果(サステインサンプリング)が加わります。なお別売のフットスイッチFC4/FC5も接続できますが、ハーフペダルは対応しません。

NOTE ダンパーペダルの共鳴効果(サステインサンプリング)の深さを調節するには、その他の設定[OTHER SETTING]の「SustainSamplingDepth」をご参照ください(69ページ)。

ソステヌートペダル(2 SOSTENUTO端子)

付属のフットペダルFC3や別売りのフットペダルFC3やフットスイッチFC4/FC5を接続してソステヌートペダルとして使えます。このペダルを踏んだときに押さえていた鍵盤の音だけを、鍵盤から指を離しても長く響かせることができます。ペダルを踏んだあとに弾いた音には効果はかかりません。

NOTE オルガンやストリングス、クワイアのボイスでは、ソステヌートペダルを踏むと、音が減衰せず、踏んでいる間鳴り続けます。

ソフトペダル(3 SOFT端子)

付属のフットペダルFC3や別売りのフットペダルFC3やフットスイッチFC4/FC5を接続してソフトペダルとして使えます。このペダルを踏んでいる間、ペダルを踏んだあとに弾いた音の音量をわずかに下げ、音の響きを柔らかくします。ペダルを踏んだときに押さえていた鍵盤の音には効果はかかりませんので、効果をかけたい音を弾く直前に踏みます。

NOTE ソフトペダルの深さを調節するには、その他の設定[OTHER SETTING]の「SoftPedalDepth」をご参照ください(69ページ)。

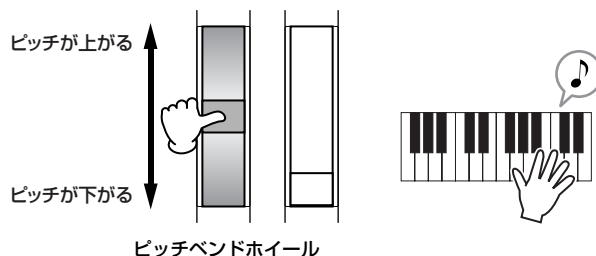
AUXペダル(4 AUX端子)

別売りのフットコントローラーFC7を接続してエクスプレッションペダルとして使えます。

また、パネル上の各種コントローラーと同様に、さまざまな機能を割り当てて本体へのコントローラーとして使用できます。詳しくは、ボイスに関する設定[VOICE EDIT]の「Pedal 4」をご参照ください(62ページ)。

音のピッチを変える(ピッチベンドホイール)

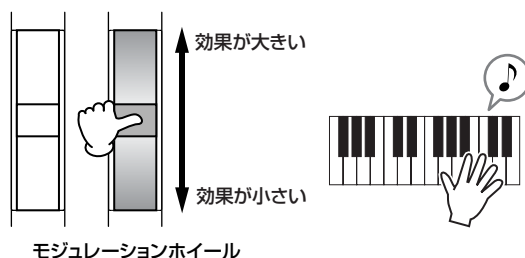
鍵盤演奏で鳴っている音のピッチを、上げたり下げたりするために使います。ホイールを奥へ回すとピッチが上がり、手前へ回すとピッチが下がります。ピッチベンドホイールをから手を離すと、自動的にまん中の位置に戻り、本来のピッチに戻ります。鍵盤演奏をしながら、ピッチベンドホイールを上下に動かしてみましょう。



NOTE 音程変化の幅は、その他の設定[OTHER SETTING]の「PitchBendRange」で設定します(70ページ)。

音にビブラートをかける(モジュレーションホイール)

モジュレーションホイールは、鍵盤演奏の音にビブラート(変調効果)をかけるために使います。ホイールを一番手前まで回すと効果が最小になり、奥に回すと効果が大きくなります。鍵盤演奏をしながら、モジュレーションホイールを上下に動かしてみましょう。



NOTE オルガンやギター、ベース以外のボイスには、ビブラート(変調効果)がかかりません。CP300では、モジュレーションホイールをマスター機能がオンの場合に、外部MIDI機器をコントロールするために使います。

NOTE ボイスごとに、モジュレーションホイールにさまざまな機能を割り当てることができます。詳しくは、ボイスに関する設定[VOICE EDIT]の「Modulation」をご参照ください(62ページ)。

NOTE 演奏音に意図しない効果がかからないよう、モジュレーションホイールを使わないときは、一番手前に戻しておきましょう。

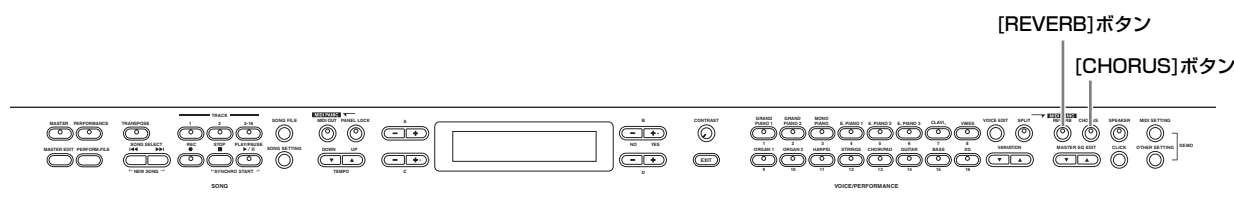
エフェクトをかける

エフェクトには、システムエフェクト、インサクションエフェクトがあります。

システムエフェクト(リバーブ、コーラス)

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かけるエフェクトです。エフェクトをかける量はパートごとに設定します。

CP300には、システムエフェクトとしてリバーブ、コーラスがあります。



リバーブ

残響効果を加えて、コンサートホールやライブハウスで演奏しているような臨場感を味わえます。内蔵されているリバーブの種類は「エフェクトタイプ一覧」(114ページ)をご参照ください。

[REVERB]ボタンを押すごとにオン/オフが切り替わります。

オンの場合は、[REVERB]ボタンのランプが点灯します。

NOTE ボイスに関する設定[VOICE EDIT]のリバーブのタイプ「ReverbType」、リバーブの深さ(かかり具合)「ReverbSend」をボイスごとに設定します(58ページ)。

NOTE [GRAND PIANO1]と[GRAND PIANO2]のボイスグループ、[Mono Piano 1]、[Mono Piano 2]、[Marimba]、[Celesta]のボイスには、初期設定でインサクションエフェクトにサウンドボードリバーブがかかっているため、リバーブがオフの場合でも、リバーブの響きが残ります。

コーラス

複数のパートが同時に鳴っているかのような効果、広がり感を付けるエフェクトです。内蔵されているコーラスの種類は「エフェクトタイプ一覧」(114ページ)をご参照ください。

[CHORUS]ボタンを押すごとにオン/オフが切り替わります。

オンの場合は、[CHORUS]ボタンのランプが点灯します。

コーラスのオン/オフは、パネルの[CHORUS]ボタンでの設定と、ボイスに関する設定[VOICE EDIT]の「ChorusOnOff」(59ページ)での設定があります。パネルの[CHORUS]ボタンでの設定は、一時的な設定で、別のボイスが選ばれると無効になります。「ChorusOnOff」での設定はボイスごとに記憶される設定で、そのボイスが選ばれると、設定に従って自動的にコーラスのオン/オフも切り替わります。

NOTE ボイスに関する設定[VOICE EDIT]のコーラスのタイプ「ChorusType」、コーラスの深さ(かかり具合)「ChorusSend」、コーラスのオン/オフ「ChorusOnOff」をボイスごとに設定します(59ページ)。

インサクションエフェクト

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

CP300では、Main、Layer、Left、LeftLayerパートのうち最大3つのパートにインサクションエフェクトをかけられます(27ページ)。

NOTE ボイスに関する設定[VOICE EDIT]のインサクションエフェクトタイプ「Ins.Type」、インサクションエフェクトの深さ(かかり具合)「Dry/WetBalance」をパートごとに設定します(59、60ページ)。

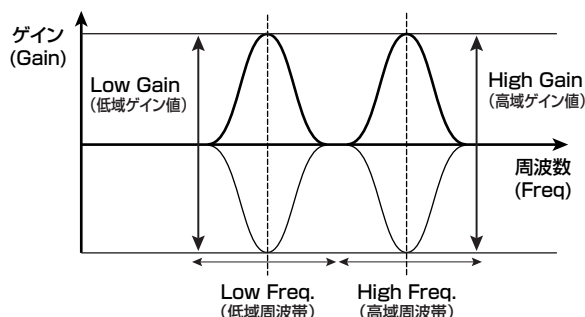
CP300には、システムエフェクトとインサクションエフェクトのどちらにも使えるバリエーションエフェクトがあります。使用できるエフェクトの種類は「エフェクトタイプ一覧」(114ページ)をご参照ください。なお、バリエーションエフェクトはMIDIメッセージのみで操作できます。

音を補正する(イコライザー)

一般的にイコライザー (EQ) は、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせ音場環境を補正するために使用します。その設定は、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ下げすることで、サウンドを補正します。演奏する曲のジャンルに合わせてサウンドを補正することで「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。CP300には、パートEQと高性能の5バンドのマスターEQが搭載されています。

パートEQ

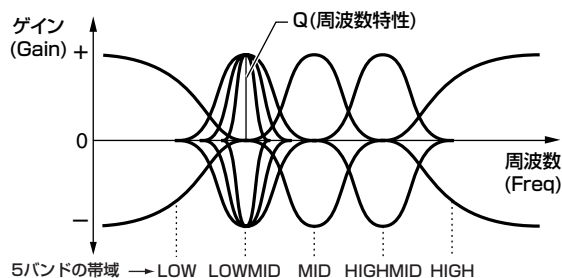
各ボイスにかける、2バンドのEQです。



NOTE ボイスに関する設定[VOICE EDIT]のパートEQの低域周波数/高域周波数を調節する「EQ LowFreq.」「EQ HighFreq.」パートEQの低域ゲイン値/高域ゲイン値を調節する「EQ LowGain」「EQ HighGain」で設定します(60、61ページ)。

マスターEQ

本体サウンド全体にかける、5バンドのEQです。
各スライダーが真ん中にあるときに標準です。



NOTE マスターイコライザーに関する設定[MASTER EQ EDIT]で周波数やQ(周波数特性)などの設定ができます(72ページ)。ゲイン(増幅量)は、スライダーか[MASTER EQ EDIT]ボタンで最後に設定された値が有効になります。

NOTE その他の設定[OTHER SETTING]の「EqualizerLock」(71ページ)をオンにすると、パフォーマンス呼び出しや、MIDI入力、ソング再生からマスターイコライザーの設定が変更できなくなります。

キー (調) を変える (トランスポーズ)

弾く鍵盤を変えずに、ほかの楽器や歌う人の声の高さにキー (調) を合わせたり、演奏する曲を移調したりすることができます。

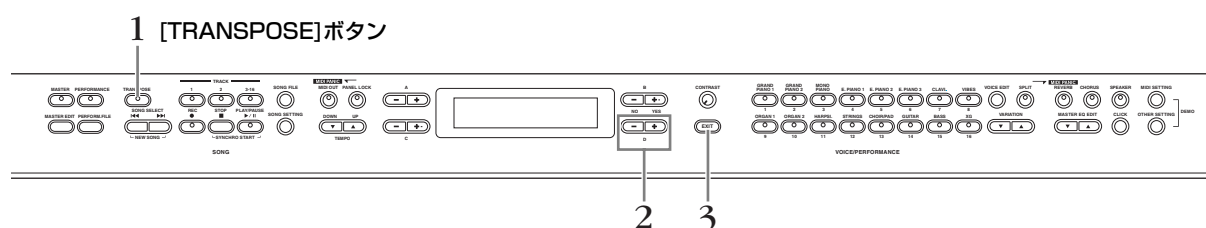
たとえばトランスポーズ量を「+5」に設定すると、「ド」の鍵盤を弾いたときに「ファ」の音が出ることになり、「ハ長調」の弾きかたで「ヘ長調」の演奏になります。

[TRANSPOSE] ボタンを押すと、鍵盤にトランスポーズをかけることができます。

[TRANSPOSE] ボタンのランプは、トランスポーズ量を0 (ゼロ) 以外に設定したときに点灯します。0 以外に設定したあとは、[TRANSPOSE] ボタンを押すごとに、トランスポーズのオン/オフを切り替えることができます。トランスポーズ量の設定については、下記をご参照ください。

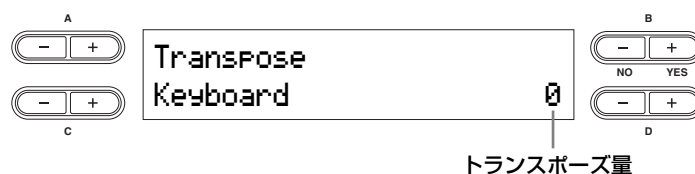
用語: TRANSPOSE (トランスポーズ) = 移調する

移調 = 曲全体の音の高さを上げたり下げたりしてキー (調) を変えること。



1 トランスポーズ [TRANSPOSE] ボタンを押す

画面にトランスポーズ量の半音単位の値が表示されます。



2 D [-][+] ボタンを押して、トランスポーズ量を設定する

-12 (-1 オクターブ) から 12 (+1 オクターブ) まで半音単位で変わります。

トランスポーズ量

-12: -12 半音 (-1 オクターブ)、0: 標準の音の高さ、12: 12 半音 (+1 オクターブ)

NOTE [TRANSPOSE] ボタンがオンのときのみ、その他の設定 [OTHER SETTING] の「Transpose」の Keyboard でも設定できます (69 ページ)。

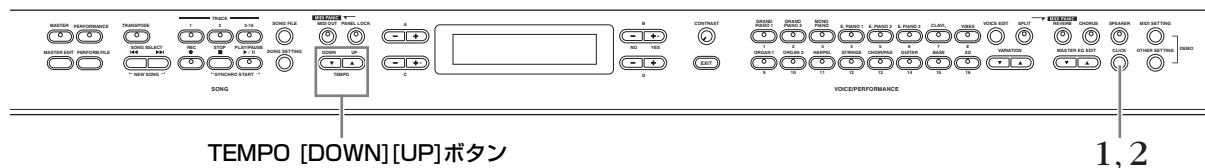
NOTE トランスポーズの設定は、MIDI 出力にも有効です。

3 エグジット [EXIT] ボタンを押して、トランスポーズの設定を抜ける

NOTE ここで設定した内容は、電源を切ると消えてしまいます。電源を切っても消えないようにするためには、その他の設定 [OTHER SETTING] の電源オフ時に保存する項目の設定「MemoryBackup」のTransposeをオンにする必要があります (71 ページ)。

クリックを使う

[CLICK]ボタンを押すと、クリック音のオン/オフを切り替えることができます。

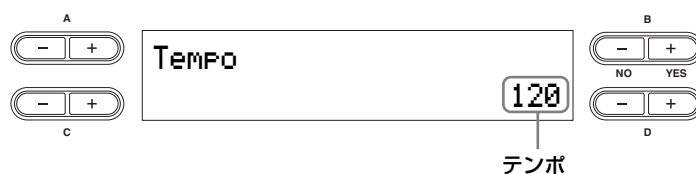


1 クリック [CLICK]ボタンを押して、クリック音を鳴らす

テンポを調節する

1-1 TEMPO [DOWN][UP]ボタンのどちらかを押す

「Tempo」画面が表示されます。



TEMPO [DOWN][UP]ボタンまたはD [-][+]ボタンを押して、テンポ(10~500:1分間の拍数)を調節します。

TEMPO [DOWN][UP]ボタンまたはD [-][+]ボタンを左右同時に押すと初期設定のテンポに戻ります。

初期設定: 120 (ただし曲が選ばれているときは、その曲の固有のテンポになります。)

1-2 [EXIT]ボタンを押して基本画面に戻る

2 クリック [CLICK]ボタンを押して、クリック音を止める

NOTE 曲の録音/再生に関する設定[SONG SETTING]で、拍子、クリックの音量、クリックのベル音のオン/オフが設定できます(87ページ)。

NOTE ソングを停止すると、クリック音も停止します。ふたたびソングを再生してもクリック音は鳴りません。クリック音を鳴らしたい場合は、[CLICK]ボタンを押してください。

NOTE ソングの一時停止中は、[CLICK]ボタンを押してもクリック音は鳴りません。

マスター機能を使う

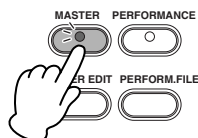
マスター機能を使うことで、鍵盤を最大4つの領域(ゾーン)に分け、それぞれの領域(ゾーン)に異なるMIDIチャンネルを割り当てたり、コントロールスライダーの機能を変えたりできます。

これにより、外部音源を最大4台までコントロールしたり、領域(ゾーン)ごとに内部音源と外部音源の鳴らし分けができます。

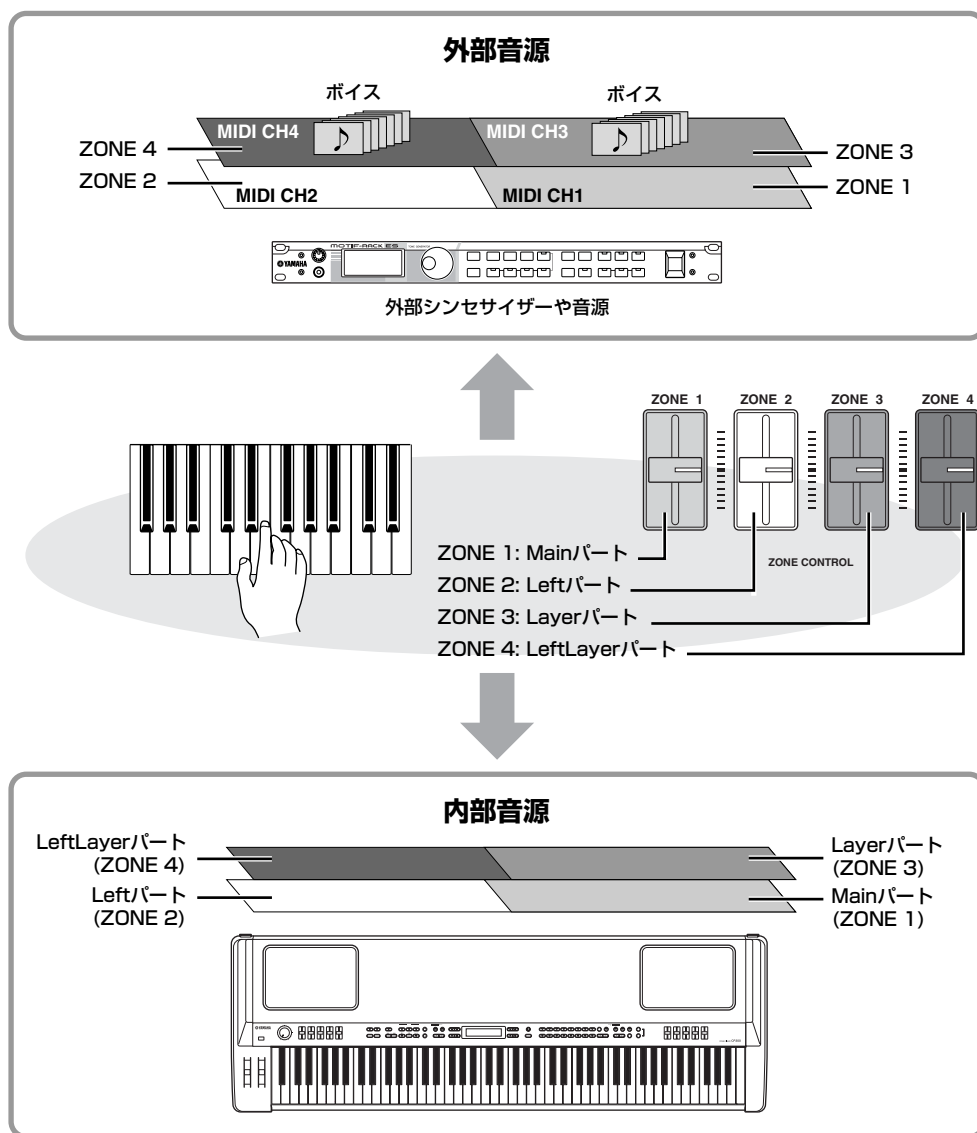
[MASTER]ボタンを押して、マスター機能をオンにします。

マスター機能をオンにすることで、マスターに関する設定「MASTER EDIT」が有効になります。

詳しくは、53ページをご参照ください。



例: 外部音源と接続した場合



NOTE マスター機能がオンの場合には、MIDIチャンネルの割り当ては、マスターに関する設定[MASTER EDIT]の「MidiOutChannel」が有効になります。

NOTE マスター機能がオンのまま電源を切ったたび電源を入れると、マスター機能はオフになります。

パフォーマンスを選ぶ

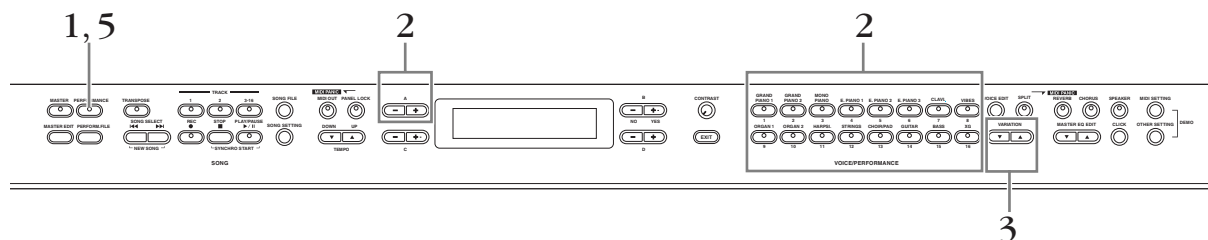
CP300では、デュアル/スプリットの設定、ボイスのパラメーターやエフェクトのセッティング、MIDIの送受信チャンネルの設定、マスターに関する設定などを一括して記憶したものを「パフォーマンス」と呼びます。パフォーマンスの設定について詳しくは、73ページを参照してください。

CP300には、あらかじめ32個のヤマハオリジナルボイスのプリセットパフォーマンスと32個の初期状態のパフォーマンス(グランドピアノボイス)が準備されています。

いろいろなパフォーマンスを弾いてみて、パフォーマンスのサウンドを聞いてみましょう。

用語: プリセットパフォーマンスファイル=内蔵されている64個のパフォーマンスをまとめたファイル

NOTE プリセットパフォーマンスの特徴をつかむには、「プリセットパフォーマンス一覧」をご参照ください(106ページ)。

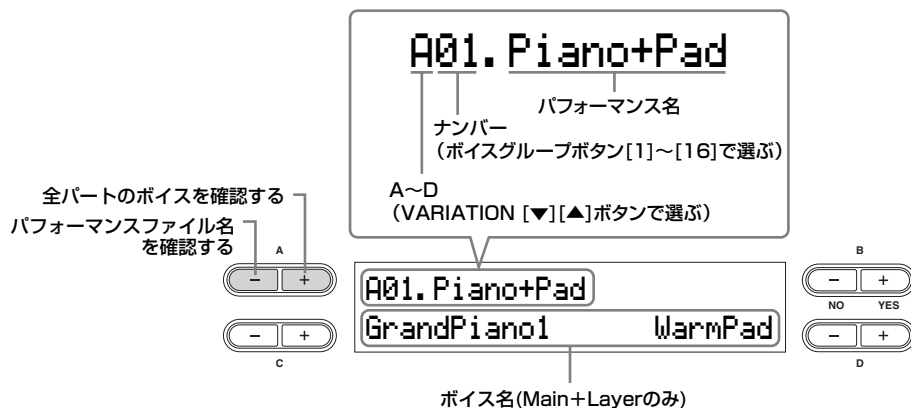


1 パフォーマンス [PERFORMANCE] ボタンを押して、パフォーマンスに入る

[PERFORMANCE]ボタンが点滅します。

2 ボイスグループボタンの中からパフォーマンスを1つ選ぶ

本体の鍵盤を弾くと現在画面上に表示されているパフォーマンスの音が出ます。また、パフォーマンスプレイ画面に表示されている各項目は以下のとおりです。



3 バリエーション VARIATION [▼][▲] ボタンを押して、バリエーションA~Dを選ぶ

1つのボタンに4種類のパフォーマンスが、A~Dに分かれて入っています。A、Bには、オリジナルボイスのパフォーマンスが入っています。C、Dには、初期状態のパフォーマンス(グランドピアノボイス)が入っています。

4 鍵盤を弾いてみましょう

5 パフォーマンス [PERFORMANCE] ボタンを押して、パフォーマンスを抜ける

[PERFORMANCE]ボタンが消灯し、パフォーマンスに入る前に選ばれていたボイスに戻ります。

B [- (NO)] ボタンを押しながら [PERFORMANCE] ボタンを押すと、選ばれていたパフォーマンスボイスの状態でのパフォーマンスを抜けられます。

演奏を録音する

CP300の録音機能を使って、ご自身の演奏を録音する方法を説明します。

ご自身の演奏を録音して聞いてみたり、左手(右手)パートだけ録音しておいて、再生しながら右手(左手)パートを練習したりできます。

また16の録音トラックに別々に録音できますので、連弾曲やアンサンブルの曲を1パートずつ録音して完成させることもできます。

CP300の録音機能について

MDに録音するのとCP300の録音機能を使って録音するのでは、録音されるデータの形式が異なります。MDでは音そのものがオーディオデータとして「録音」されますが、CP300の録音機能では音そのものではなく、「どの音をどのタイミングで弾き、ボイスはこれで、テンポはいくつで」という演奏情報がMIDIデータとして「記録」されます。再生の際は記録された情報どおりに、「音源」部が鳴ります。

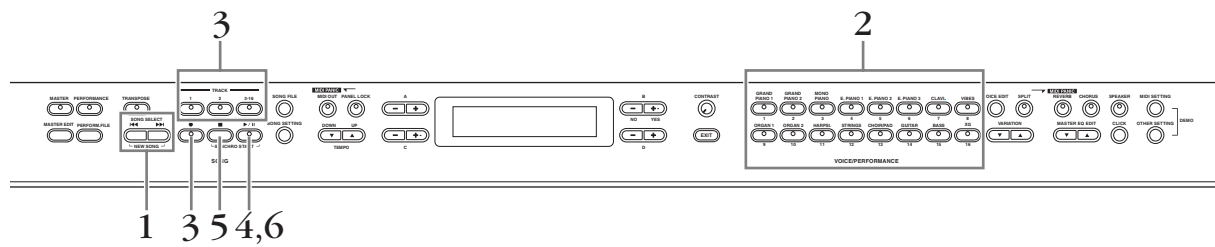
NOTE OUTPUT端子を使ってMDレコーダーなどに接続すれば、CP300で演奏した音そのものをオーディオデータとして録音できます(88ページ)。

SONG(ソング)とは

CP300では、演奏データを総称して「ソング」と呼んでいます。デモ曲やプリセット曲もソングです。

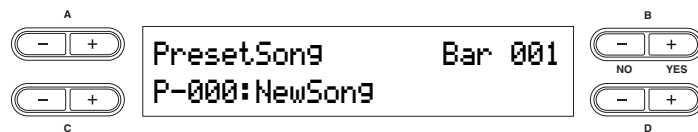


演奏を録音する



NOTE パフォーマンスがオンの場合、録音待機中/録音中にはパフォーマンスはオフになります。

1 ^{ソング} ^{セレクト} SONG SELECT [**◀◀**] [**▶▶**] ボタンを同時に押す



NOTE 「P-000: NewSong」は、ご自身の演奏を録音するために用意されている空のソングです。

用語: Bar (バー)=小節数

2 録音に使うボイスを選ぶ(25ページ)

必要に応じてそのほかの設定(リバーブやコーラスなど)も選んでください。

設定が終わったらSONG SELECT [**◀◀**] [**▶▶**] ボタンのどちらかを押して「NewSong」の画面に戻ります。

クリックを使う

クリックを使って録音することもできます。手順2で[CLICK]ボタンを押してください。
ただしクリックの音は、録音されません。

NOTE デュアル/スプリットを使った録音については、48ページをご参照ください。

3 録音トラックを選ぶ

トラック1に録音する場合

[REC]ボタンを押しながらTRACK [1]ボタンを押します。

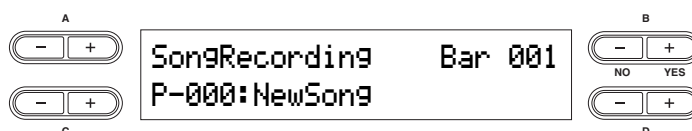
トラック2に録音する場合

[REC]ボタンを押しながらTRACK [2]ボタンを押します。

トラック3～16に録音する場合

[REC]ボタンを押しながらB[－(NO)][＋(YES)]ボタンを押して、録音トラック3～16を選びます。
引き続き[REC]ボタンを押したままTRACK [3-16]ボタンを押します。

録音トラックを指定すると、[REC]ボタンと指定したトラックのランプが赤く点滅します。
(録音を中止する場合は、もう一度[REC]ボタンを押します。)



テンポを設定する場合は、ここで行ないます(38ページ)。

テンポを設定したときや、録音待機画面が表示されていないときは、SONG SELECT [◀◀][▶▶] ボタンのどちらかを押します。録音開始方法 (Start)=KeyOn (44ページ)の場合、曲の先頭に Tempo=120が設定されます。

4 録音をスタートする

演奏を始めると自動的に録音がスタートします。または、[PLAY/PAUSE]ボタンを押すと録音がスタートします。画面に録音中の小節番号がリアルタイムで表示されます。

NOTE 録音中に[PLAY/PAUSE]ボタンを押すと一時停止します。再度[PLAY/PAUSE]ボタンを押すか、鍵盤を弾くと録音が再開します。

5 ^{ストップ} [STOP]ボタンまたは^{レコード} [REC]ボタンを押して、録音をストップする

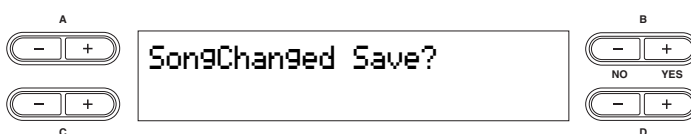
[STOP]ボタンを押すと曲の先頭に戻ります。

6 ^{プレイ} [PLAY/PAUSE]ボタンを押して、^{ポーズ} 録音したソングを再生する

NOTE 録音したトラックのデータを削除するには、曲の録音/再生に関する設定[SONG SETTING]の「ChannelClear」を使います(86ページ)。

7 録音したソングを保存する

SONG SELECT [◀◀][▶▶]ボタンまたはA [-][+]、C [-][+]ボタンを押すと画面に「SongChanged Save?」と表示されます。B [+ (YES)]ボタンを押して、ファイルを保存します。保存を中止するときは、B [- (NO)]ボタンを押します。ソングファイルの保存について詳しくは、82ページをご参照ください。

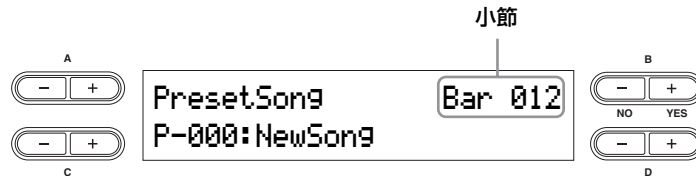


部分的に録音し直す

曲を部分的に録音し直したい場合の手順を説明します。

- 1 再生画面のB [-(NO)][+(YES)]ボタンで小節を移動するか、録音した演奏を再生して、録音し直したい場所の少し手前で^{プレイ}[PLAY/PAUSE]^{ポーズ}ボタンを押す

再生画面が表示されていないときは、SONG SELECT [◀◀][▶▶]ボタンのどちらかを押してください。

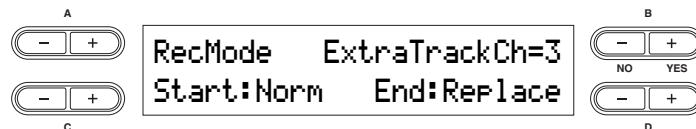


- 2 必要に応じて、録音するボイスを選び直す

42ページの手順2と同様です。先に録音したときと設定を変えたい場合に行なってください。

- 3 ^{レコード}[REC]ボタンを押したまま、C [-()][+()]ボタンで録音開始方法を、D [-()][+()]ボタンで録音終了方法を選ぶ

[REC]ボタンを押している間、録音の仕方を選ぶ画面が表示されます。



録音開始方法(Start)

Norm (ノーマル): 録音開始以降のデータを消す(曲を上書きして録音し直す場合)

KeyOn (キーオン): 録音開始しても最初に鍵盤を弾く前のデータは消さない(部分的に録音し直す場合)

録音終了方法(End)

Replace (リブレース): 録音終了以降にあった元のデータを消す(曲を上書きして録音し直す場合)

PunchOut (パンチアウト): 録音終了以降にあった元のデータを残す(部分的に録音し直す場合)

- 4 録音トラックを選び、録音をスタートする

このあとは、42ページの手順3以降で説明している同様の方法で録音します。

録音(記録)されるデータの種類

トラックごとに録音されるデータ

- ノートデータ(弾いた音)
- ボイス選択
- ピッチベンド
- ペダル/モジュレーションホイールのON/OFF
- [REVERB]のかかり具合「ReverbSend」
- [CHORUS]のかかり具合「ChorusSend」
- インサーションエフェクトのかかり具合「Dry/WetBalance」
- 音の明るさ「Brightness」
- レゾナンス効果の設定「HarmonicContent」
- イコライザーの低域周波数の設定「EQ LowFreq.」
- イコライザーの低域ゲイン値の設定「EQ LowGain」
- イコライザーの高域周波数の設定「EQ HighFreq.」
- イコライザーの高域ゲイン値の設定「EQ HighGain」
- ボイスのオクターブ設定「Octave」
- ボイスごとの音量の設定「Volume」
- ボイスごとの左右の音の位置の設定「Pan」
- 2つのボイスの音の高さの微調整(デュアルのみ)「Detune」
- ボイスごとのタッチに対する音量変化度合の設定「TouchSense」
- ボイスのトランスポーズ設定「Transpose」
- 音律「Scale」
- ソフトペダルのかかり具合「SoftPedalDepth」
- スtringレゾナンスのかかり具合「StringResonanceDepth」
- サステインサンプリングのかかり具合「SustainSamplingDepth」
- キーオフ音の音量「KeyOffSamplingDepth」
- モジュレーション「Modulation」
- ピッチベンドレンジ「PitchBendRange」

全トラックで共通に録音されるデータ

- テンポ
- 拍子
- [REVERB]のタイプ
- [CHORUS]のタイプ
- インサーションエフェクトのタイプ

NOTE ノートデータ(「Octave」、「Transpose」を含む)以外は録音後に変更できます。

NOTE 拍子の設定は曲の先頭か、曲の先頭からB[-(NO)][+(YES)]で移動した位置で停止中のときだけ変更できます。

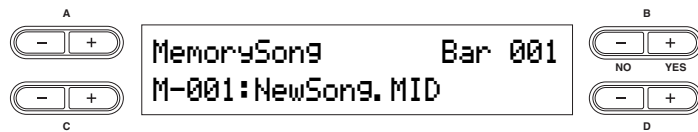
NOTE デュアルやスプリットを使って録音する場合は、自動的にボイスごとに別々のトラックに録音されます。詳しくは、48ページをご参照ください。

そのほかの録音方法とテクニック

既存のソングに追加/上書き録音する

ここまで「P-000: NewSong」を選んではじめから録音する方法を説明してきましたが、すでに録音して保存してある曲に、追加録音や上書き録音して保存することもできます。

- 1 ^{ソング} SONG SELECT [**◀◀**][**▶▶**]ボタンのどちらかを押してから、A [**-**][**+**]
^{メモリーソング} ボタンで「MemorySong」を表示させる



- 2 C [**-**][**+**]ボタンを押して、追加/上書きする曲を選ぶ

プリセット曲には、追加/上書き録音できません。

このあとは、42ページで説明している「演奏を録音する」と同様の方法で録音します。
追加録音する場合は、44ページの「部分的に録音し直す」の手順1と同様の方法で追加録音したい場所を選んでください。

❗ データがあるトラックに録音すると、それまでのデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

録音後にボイスやテンポなどを変更する

録音を終えたあとでも、曲のボイスやテンポなどを変更することができます。録音したあとでボイスを変更して違った雰囲気曲にしたり、曲を適切なテンポに調節したりすることができます。曲の途中での変更もできます。

NOTE ボイスやテンポを変更する前に、録音開始方法が「Norm」(44ページ)になっていることを確認してください。録音開始方法が「KeyOn」のままだとここでボイスやテンポを変更することができません。

- 1 変更する曲を選ぶ

選曲方法は、上記の「既存の曲に追加/上書き録音する」と同様です。

- 2 曲の途中から変更したい場合は、再生画面のB [**-**(NO)][**+**(YES)]ボタンで小節を移動するか、録音した演奏を再生して、設定変更したい場所の少し手前で^{プレイ} [PLAY/PAUSE] ボタンを押す

再生画面が表示されていないときは、SONG SELECT [**◀◀**][**▶▶**]ボタンのどちらかを押してください。

3 変更したい内容(ボイスやリバーブなど)を設定する

たとえば、録音した「E. PIANO 1」のボイスを「E. PIANO 2」に変更したい場合は、ボイスグループボタンとA [-][+]ボタンで「E. PIANO 2」を選びます。設定が終わったら、SONG SELECT [◀◀][▶▶]ボタンのどちらかを押して、選曲画面に戻ります。

❗ この時点でのパネル設定が、次の手順4の操作を行なった時点で書き込まれ、元に戻すことができなくなります。ご注意ください。

4 ^{レコード} [REC]ボタンを押したまま値を変更するトラックを選ぶ

選ばれたパートのランプが赤く点滅します。
テンポを変更する場合はここで行ないます。

❗ ここで、鍵盤や[PLAY/PAUSE]ボタンを押さないように注意してください。録音がスタートしてしまい、録音済みのデータが消えてしまいます。

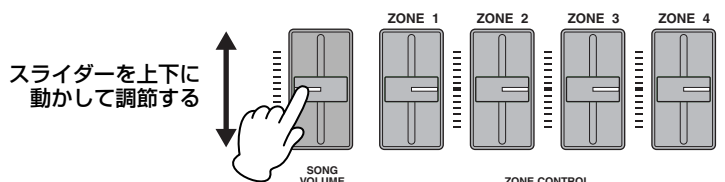
5 ^{ストップ} [STOP]または^{レコード} [REC]ボタンを押して、録音を抜ける

上書き保存するかどうかの確認が表示されますので、B [+ (YES)]ボタンを押して上書き保存します。

NOTE ボイスやテンポのほかに変更できる内容について詳しくは、「録音されるデータの種類」(45ページ)をご参照ください。

曲の再生音と手弾き音の音量バランスを調節する

複数のパートを重ねて録音していくときに、録音済みのトラックの再生音を[SONG VOLUME]スライダーで調節します。[MASTER]ボタンがオフのときは、[ZONE CONTROL]スライダーで手弾き音の音量を調節できます。



デュアルやスプリットを使って録音する

デュアルやスプリットを使って録音する場合は、自動的にボイスごとに別々のトラックに録音されます。トラックの割り当ては次表のようになります。

! 複数のトラックを重ねて録音していくときや、既存のソングへの上書き録音(46ページ)のときに、データのあるトラックに録音してしまうと元のデータは消えてしまいますので、ご注意ください。

それぞれ指定した録音トラックが1、2、EXTRA TRACKnの場合を示します。

パネルの状態	指定した録音トラック	TRACK1 (トラック1)	TRACK2 (トラック2)	EXTRA TRACK3 (トラック3)	EXTRA TRACK4 (トラック4)	EXTRA TRACK5 (トラック5)	EXTRA TRACK6 (トラック6)	...	EXTRA TRACK16 (トラック16)
デュアル		Mainパート		Layerパート					
			Mainパート		Layerパート				
				Mainパート (Track n)		Layerパート (Track n+2)			
スプリット		Mainパート	Leftパート						
		Mainパート	Leftパート						
				Mainパート (Track n)	Leftパート (Track n+1)				
デュアル スプリット		Mainパート	Leftパート	MainLayer パート	LeftLayer パート				
		Mainパート	Leftパート	MainLayer パート	LeftLayer パート				
				Mainパート (Track n)	Leftパート (Track n+1)	MainLayer パート (Track n+2)	LeftLayer パート (Track n+3)		

トラックn=トラック3～16

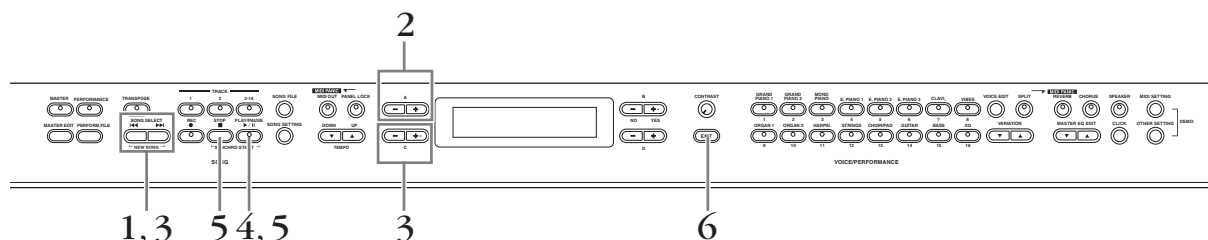
「n+1」「n+2」「n+3」が16を超える場合は折り返してトラック1、2、3が使われます。

NOTE 曲の途中でのデュアル/スプリットへの切り替えは録音されません。

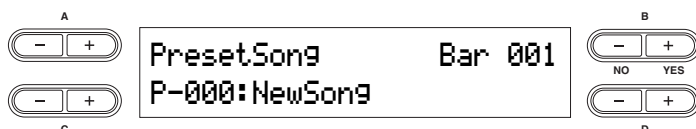
ソングの再生

録音機能(41ページ)を使って録音した曲やプリセット曲を再生します。再生しながら、ご自身で演奏することもできます。

再生する



1 ^{ソング} ^{セレクト} SONG SELECT [◀▶] [▶▶] ボタンを押して、選曲画面を表示させる



2 A ^{プリセットソング} [-][+] ボタンを押して、「PresetSong」または「MemorySong」を選ぶ

「MemorySong」は、CP300内部の保存用メモリーに自分で演奏した曲がある場合に表示されます。

用語: PRESET (プリセット)=プリセットソングメモリーです。プリセットソング(16曲)が入っています。

用語: MEMORY (メモリー)=保存用メモリーです。この楽器で録音した曲が保存されています。

3 C ^{ソング} ^{セレクト} [-][+] ボタンまたはSONG SELECT [◀▶] [▶▶] ボタンを押して、曲を選ぶ

曲名が画面の表示範囲を超えている場合、D [+]ボタンで1文字ずつ右へずらせます。
元に戻す(1文字ずつ左へずらす)ときは、D [-]ボタンを押します。

4 ^{プレイ} ^{ポーズ} [PLAY/PAUSE] ボタンを押して、再生をスタートする

- NOTE**
- 曲の録音/再生に関する設定[SONG SETTING]の「SongRepeat」(87ページ)で、全曲を連続再生させたり、1曲だけを繰り返し再生させたりできます。
 - 再生スタート前でも再生中でも、TEMPO [DOWN][UP]ボタンを押して、テンポの変更ができます(38ページ)。
 - 名前を付けたときと違う「CharacterCode」が設定されていると正しく表示されない場合があります。文字の種類「CharacterCode」を、再生する曲のファイル名に適した設定にしてください(84ページ)。

5 再生をストップする

再生が終了すると自動的にストップし、曲の先頭に戻ります。途中でストップする場合は[STOP]ボタンを押します。[PLAY/PAUSE]ボタンを押すと、一時停止します。

6 ^{エグジット} [EXIT] ボタンを押して、基本画面に戻る

早送り/巻き戻しなどの操作

選曲画面で以下の操作ができます。

- B [–(NO)][+(YES)]ボタンで小節を進めたり(早送り)、戻したり(巻き戻し)することができます。曲の再生中でもストップ中でもできます。
- 曲の再生中にC [–]ボタンを押すと、現在再生中の曲の先頭に戻ります。
曲の再生中にC [–]ボタンを2回押すと、前の曲の再生がスタートします。
- 曲の再生中にC [+]ボタンを押すと、次の曲の再生がスタートします。
- 曲の再生中/一時停止中にB [–(NO)][+(YES)]ボタンを同時に押すか[STOP]ボタンを押すと、曲の先頭に戻ります。

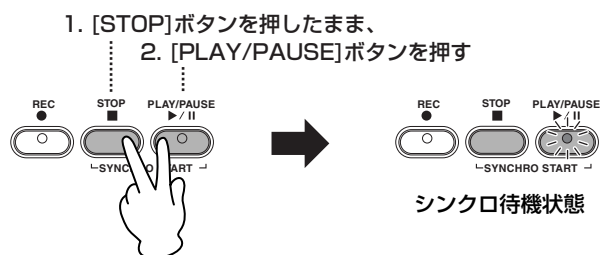
テンポのリセット(再設定)

新しい曲を選ぶと、自動的にその曲の固有のテンポがセットされます。

NOTE パフォーマンスがオンのとき、ソング再生状態になるとパフォーマンスは一時的にオフになります。

弾くと同時に再生をスタートする(シンクロスタート)

曲を再生させながら演奏する場合、鍵盤を弾くと同時に再生をスタート(シンクロスタート)できます。
[STOP]ボタンを押したまま[PLAY/PAUSE]ボタンを押すと、[PLAY/PAUSE]ボタンのランプが点滅し、シンクロスタート待機状態になります。このあと鍵盤を弾くと、同時に再生もスタートします。



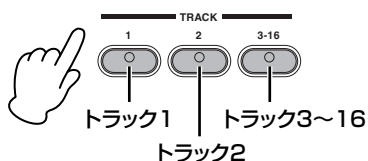
NOTE 待機状態で[STOP]ボタンを押すと、シンクロスタートは解除されます。

ペダルで再生/一時停止する

ASSIGNABLE FOOT PEDAL端子に接続したペダルを踏むことにより、曲を再生/一時停止できます。
その他の設定[OTHER SETTING]の「PedalPlay/Pause」(70ページ)で、ASSIGNABLE FOOT PEDAL端子に接続したペダルの機能を、再生/一時停止(パネルの[PLAY/PAUSE]ボタンと同じ機能)に切り替えます。自分が先に弾きだして、演奏の途中からソングを再生させたいときに便利です。

各パートの再生のオン/オフ

再生中でも停止中でも、ランプが点灯しているトラックのボタンを押すと、ランプが消灯し、そのパートのデータが再生されなくなります。ボタンを押すごとに再生のオン/オフが切り替わります。
再生をオフにしたパートをご自身で弾くこともできます。



知っていると便利な機能

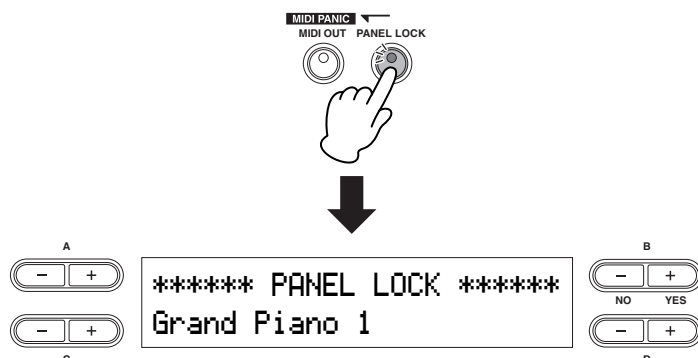
ここでは、知っていると便利な機能を紹介します。

パネルロック機能

パネルロック機能を使えば、パネル操作を一時的に無効にし、演奏中の誤操作によるトラブルを防ぐことができます。

1 ^{パネル} [PANEL LOCK] ^{ロック} ボタンをすばやく2回押す

[PANEL LOCK]ボタンが点灯し、画面に「PANEL LOCK」と表示されます。パネルロック中は、パネル操作ができません。



2 ^{パネル} もう一度[PANEL LOCK] ^{ロック} ボタンをすばやく2回押すと、パネルロックが解除される

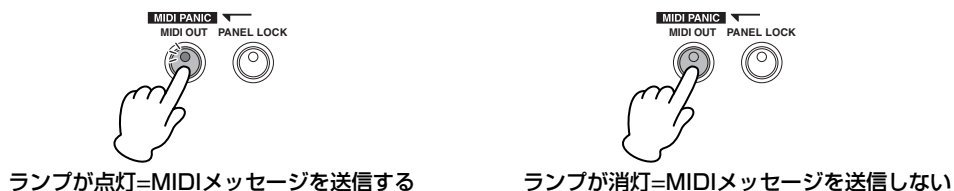
[PANEL LOCK]ボタンが消灯し、元の画面に戻ります。

NOTE パネルロック機能は、[MASTER VOLUME]ダイヤル、[SONG VOLUME]スライダー、[ZONE CONTROL]スライダー、[MASTER EQUALIZER]スライダー、モジュレーションホイール、ピッチベンドホイール、ペダルには有効ではありません。

MIDI送信のオン/オフ

外部へMIDIメッセージを送信するか(On)、しないか(Off)を設定します。

[MIDI OUT]ボタンを押すと、オン/オフが切り替わります。ランプが点灯しているとMIDIメッセージが送信され、ランプが消灯しているとMIDIメッセージは送信されません。



NOTE 鍵盤を押しているときMIDI送信をオフした場合は、鍵盤から指を離したときにキーオフ信号が出力されます。MIDI送信をオフにしたときに送信されるMIDI信号: SUSUTAIN OFF、SOSTENUTO OFF、SOFT OFF

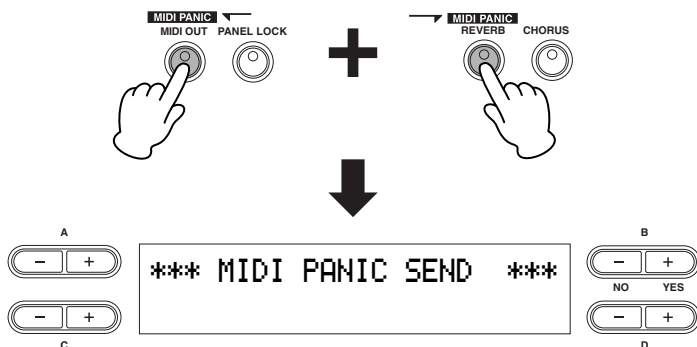
NOTE MIDI送信をオフにした場合は、マスターに関する設定[MASTER EDIT]、MIDIに関する設定[MIDI SETTING]のMIDI送信の設定にかかわらず、MIDI送信は一切されません。

MIDIパニックの送信

CP300と外部MIDI音源をMIDIで接続して演奏しているときに、外部音源の音が鳴りっぱなしになることがあります。MIDIパニックの送信によって、接続している外部音源の音の鳴りっぱなしを止めようとするMIDI信号が送信され、このような現象を回避できます。

ミディ アウト リバーブ
[MIDI OUT]ボタンを押しながら[REVERB]ボタンを押す

画面に「*** MIDI PANIC SEND ***」と表示されます。



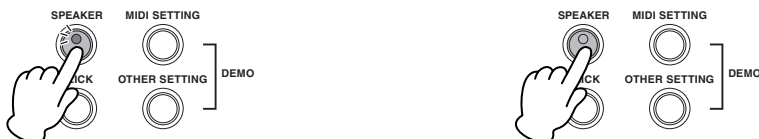
NOTE MIDIパニック送信はMIDI送信OFF(51ページ)に設定しているときは、機能しません。

MIDIパニックで送信されるMIDI信号: ALL NOTE OFF、ALL SOUND OFF、ALL RESET CONTROLLER、SUSTAIN OFF、SOSTENUTO OFF、MODULATION DEPTH OFF、PITCH BEND CENTER、CHANNEL PRESSURE OFF

内蔵スピーカーのオン/オフ

内蔵のスピーカーから音を出すか(On)、出さないか(Off)を設定します。

[SPEAKER]ボタンを押すと、オン/オフが切り替わります。ランプが点灯していると内蔵スピーカーから音が鳴り、ランプが消灯していると内蔵スピーカーから音は鳴りません。



ランプが点灯=内蔵スピーカーから音が鳴る

ランプが消灯=内蔵スピーカーから音が鳴らない

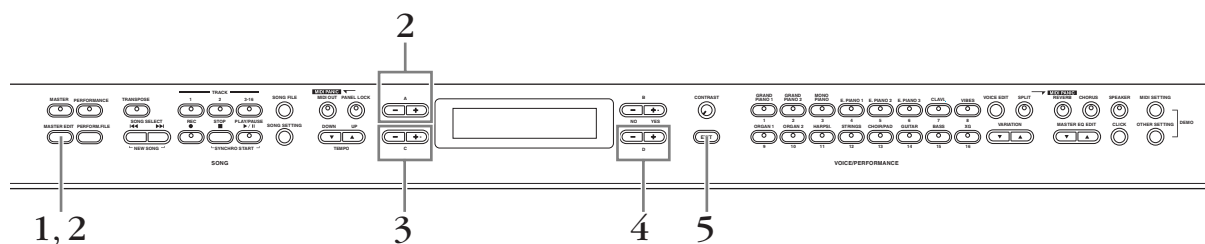
NOTE ヘッドフォン使用時も、[SPEAKER]ボタンのランプが点灯していれば、内蔵スピーカーから音は鳴ります。

リファレンス編

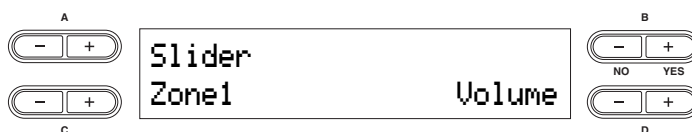
マスターに関する設定 [MASTER EDIT](マスターエディット)

[MASTER]ボタンをオンにしたときに、有効になる4つの領域(ゾーン)の設定ができます。

NOTE ここで設定した内容は、電源を切っても消えません。その他の設定[OTHER SETTING]の電源オフ時に保存する項目の設定「MemoryBackUp」のMasterをオフにしておくと次回電源を入れたときには、初期設定(=初めて電源を入れたときの設定)に戻ります(71ページ)。



1 ^{マスター} ^{エディット} [MASTER EDIT]ボタンを押して、マスター設定画面を表示する



2 ^{マスター} ^{エディット} [MASTER EDIT]ボタンまたはA [-][+]ボタンを押して、設定項目を選ぶ

選択できる設定項目や設定値については、54ページの「設定項目一覧」をご参照ください。

3 C [-][+]ボタンを押して、設定対象を選択する

4 D [-][+]ボタンを押して、値を設定する

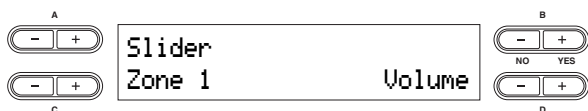
5 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、マスター設定画面を抜ける

設定項目一覧

スライダーの設定

スライダー
[Slider]

[ZONE CONTROL]スライダーに割り当てる機能を設定します。



設定対象: Zone 1、Zone 2、Zone 3、Zone 4

設定範囲: Volume、Modulation、Brightness、HarmonicContent、AfterTouch、Ctrl#001~031、033~095、Off

初期設定: Volume

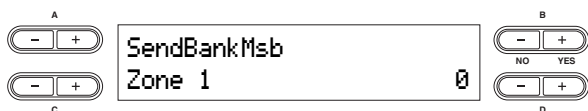
NOTE AfterTouch、Ctrl#001~031、033~095を設定した場合は、MIDI出力のみとなります。

Ctrl#=Control number

外部音源への バンクセレクトMSB送信の設定

センド バンクエムエスビー
[SendBankMsb]

バンクセレクトMSB/バンクセレクトLSB/プログラムチェンジを指定することにより、ボイスを選択するMIDIメッセージを設定できます。



設定対象: Zone 1、Zone 2、Zone 3、Zone 4

設定範囲: 0~127

初期設定: 0

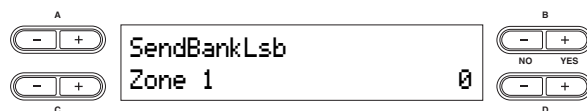
バンクセレクトMSB/バンクセレクトLSB/プログラムチェンジの3つのMIDIメッセージは下記の場合に出力されます。

- マスター機能をオンにしたとき
- マスター機能がオンのとき、バンクセレクトMSB/バンクセレクトLSB/プログラムチェンジのどれか1つの値を変更したとき
- マスター機能がオンの設定を保存したパフォーマンスを選んだとき

外部音源への バンクセレクトLSB送信の設定

センド バンクエルエスビー
[SendBankLsb]

バンクセレクトMSB/バンクセレクトLSB/プログラムチェンジを指定することにより、ボイスを選択するMIDIメッセージを設定できます。



設定対象: Zone 1、Zone 2、Zone 3、Zone 4

設定範囲: 0~127

初期設定: 0

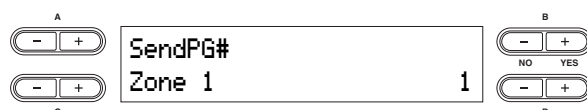
バンクセレクトMSB/バンクセレクトLSB/プログラムチェンジの3つのMIDIメッセージは下記の場合に出力されます。

- マスター機能をオンにしたとき
- マスター機能がオンのとき、バンクセレクトMSB/バンクセレクトLSB/プログラムチェンジのどれか1つの値を変更したとき
- マスター機能がオンの設定を保存したパフォーマンスを選んだとき

外部音源への プログラムチェンジ送信の設定

センドピージーナンバー
[SendPG#]

バンクセレクトMSB/バンクセレクトLSB/プログラムチェンジを指定することにより、ボイスを選択するMIDIメッセージを設定できます。



設定対象: Zone 1、Zone 2、Zone 3、Zone 4

設定範囲: 1~128

初期設定: 1

バンクセレクトMSB/バンクセレクトLSB/プログラムチェンジの3つのMIDIメッセージは下記の場合に出力されます。

- マスター機能をオンにしたとき
- マスター機能がオンのとき、バンクセレクトMSB/バンクセレクトLSB/プログラムチェンジのどれか1つの値を変更したとき
- マスター機能がオンの設定を保存したパフォーマンスを選んだとき

外部音源のオクターブの設定

オクターブ 「Octave」

各ゾーンの鍵盤の音の高さをオクターブ単位で上下にシフトします。上下に2オクターブずつシフトできます。



設定対象: Zone 1、Zone 2、Zone 3、Zone 4

設定範囲: -2~-0~+2

-2 (2オクターブ下)、0 (シフトしない)、+2 (2オクターブ上)

初期設定: 0

オクターブの設定は、下記ようになります。

[MASTER] ボタンをオンの場合

内部音源: ボイスに関する設定[VOICE EDIT]のオクターブの設定(ボイスごと)

MIDI出力: マスターに関する設定[MASTER EDIT]のオクターブの設定(ゾーンごと)

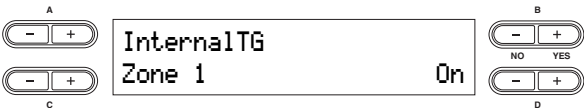
[MASTER] ボタンをオフの場合

内部音源、MIDI出力: ボイスに関する設定[VOICE EDIT]のオクターブの設定(ボイスごと)

内部音源のオン/オフの設定

インターナルティージャー 「InternalTG」

各ゾーンの内部音源のオン/オフを設定します。



設定対象: Zone 1、Zone 2、Zone 3、Zone 4

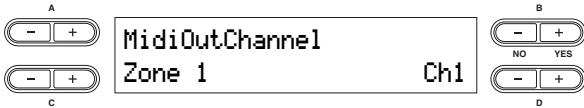
設定範囲: On、Off

初期設定: On

マスター機能オン時の MIDI送信チャンネルの設定

メディアアウトチャンネル 「MidiOutChannel」

各ゾーンの鍵盤のMIDIデータを送信するときのチャンネルを設定します。



設定対象: Zone 1、Zone 2、Zone 3、Zone 4

設定範囲: Ch1~16、Off

初期設定:

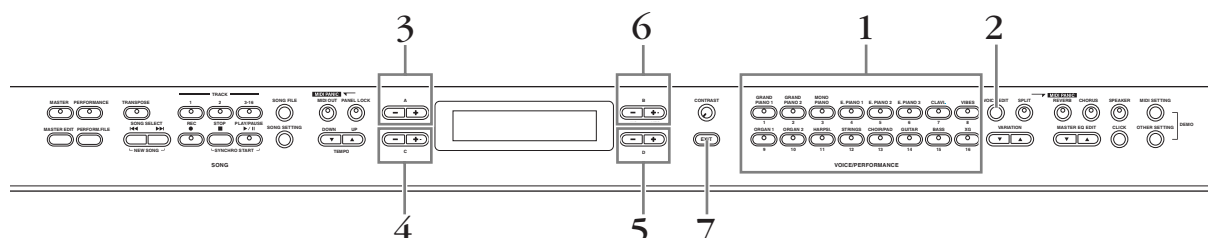
Zone 1	Ch 1
Zone 2	Ch 2
Zone 3	Ch 3
Zone 4	Ch 4

NOTE [MASTER]ボタンがオフのときは、MIDIに関する設定[MIDI SETTING]の「MidiOutChannel」が有効になりません。

ボイスに関する設定 [VOICE EDIT](ボイスエディット)

ボイスに関する諸設定やボイスに関する細かい設定ができます。ボイスまたはデュアルやスプリットなどのパートを組み合わせたボイスごとに設定をします。

ボイスエディットの基本操作



1 ボイスまたはパートを組み合わせたボイスを選ぶ

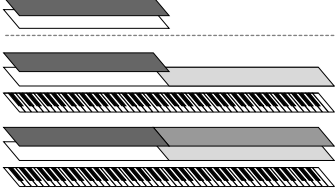
ボイスの選び方は、25ページをご参照ください。

2 ^{ボイス エディット} [VOICE EDIT] ボタンを押して、ボイスエディットの設定に入る

3 A [-][+]ボタンを押して、設定を変更するボイスパートを選ぶ

表示されるボイスパートの範囲は、現在選ばれているボイスによって変わります。

ボイスパート	画面表示	設定
Main (メイン) 	<div> Main Set?--> </div> <div> Octave 0 </div> <p>Mainパートのボイスが単音色、スプリットのときに表示されます。</p>	Mainパートのボイスの設定ができます。
Main×Layer (メイン×レイヤー) 	<div> Main×Layer Set?--> </div> <div> Octave(GrndPno1) 0 </div> <p>Main側がデュアルのときに表示されます。</p>	MainパートのボイスとLayerパートのボイスの設定ができます。
Left (レフト) 	<div> Left Set?--> </div> <div> Octave 0 </div> <p>スプリットのときに表示されます。</p>	Leftパートのボイスの設定ができます。

ボイスパート	画面表示	設定
Left×LeftLayer (レフト×レフトレイヤー) 	<div>Left×LeftLayer Set?--></div> <div>Octave(GrndPno1) 0</div> Leftがデュアルのときに表示され ます。	LeftパートとLeftLayerの ボイスの設定ができます。

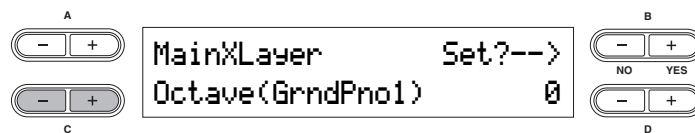
用語: Layer(レイヤー) = 重ねる

NOTE MainパートとLeftパートのスプリットポイントの設定のしかたは、「スプリットポイントの変更をする場合には」(32ページ)または[OTHER SETTING]の「SplitPoint」で設定することができます(69ページ)。LayerパートとLeftLayerパートのスプリットポイントは、[OTHER SETTING]の「SplitPoint2」で設定できます(69ページ)。

選択できる設定項目や設定値については、58ページの「設定項目一覧」をご参照ください。

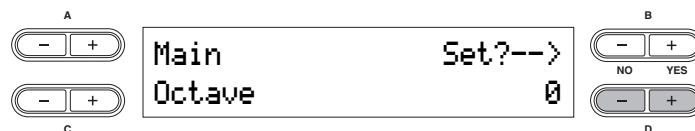
4 C [-][+]ボタンを押して、設定項目を選択する

手順3でMain×Layer (メイン×レイヤー)またはLeft×LeftLayer (レフト×レフトレイヤー)を選んだ場合(デュアルの場合)、それぞれのパートのボイスを設定できます。()の中には、設定の対象となるボイス名が表示されます。



5 D [-][+]ボタンを押して、値を設定する

設定値は、[-]ボタンと[+]ボタンを同時に押すと、初期設定に戻ります。



6 B [+ (YES)]ボタンを押して、実行する

B [+ (YES)]ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、データが記憶されると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。



NOTE ここで設定した内容は、電源を切っても消えません。次回電源を入れ、前回選んだボイスやパートを組み合わせたボイスを選ぶと前回の設定内容が呼び出されます。

7 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、ボイスエディットの設定を抜ける

設定項目一覧

「*」がついている項目は、ボイスパートがMain×Layer (メイン×レイヤー)/Left×LeftLayer (レフト×レフトレイヤー)の場合、それぞれのパートのボイスを設定できます。

オクターブの設定*

オクターブ
「Octave」

同じ鍵盤の音の高さをオクターブ単位で上下にシフトします。
上下に2オクターブずつシフトできます。

A

- +

Main

Set?-->

B

- +

Octave

0

C

- +

D

- +

設定範囲: -2~0~+2
-2 (2オクターブ下)、0 (シフトしない)、+2 (2オクターブ上)

音量の設定*

ボリューム
「Volume」

ボイスパートごとに音量を設定できます。

A

- +

Main

Set?-->

B

- +

Volume

115

C

- +

D

- +

設定範囲: 0~127

左右の音の位置の設定*

パン
「Pan」

用語: Pan (パン)=左右に動かす

音が左右のどのあたりから聞こえてくるかを設定します。

A

- +

Main

Set?-->

B

- +

Pan

C

C

- +

D

- +

設定範囲: L64 (左寄り)~C (中央)~R63 (右寄り)

音の高さの微調整(デュアルの場合のみ)

デチューン
「Detune」

用語: Detune (デチューン)=チューニングをずらす

デュアルで選んだ2つのボイスの音の高さを微妙にずらすことができます。

A

- +

Main×Layer

Set?-->

B

- +

Detune

+3

C

- +

D

- +

設定範囲: -20~+20 (プラス方向でMain、Leftパートのボイスの音が高く、Layer、Left Layerパートのボイスの音が低くなる。マイナス方向はその逆)

リバーブタイプの設定

リバーブタイプ
「ReverbType」

NOTE ボイスパートの「Left (レフト)」と「Left×LeftLayer (レフト×レフトレイヤー)」には設定できません。

A

- +

Main

Set?-->

B

- +

ReverbType

Hall1

C

- +

D

- +

設定範囲:

Room (ルーム)	部屋のような残響
Hall 1 (ホール1)	コンサートホールのような残響
Hall 2 (ホール2)	Hall 1 より少し長めの残響
Stage (ステージ)	ソロ楽器向けの残響
Plate (プレート)	金属板の振動を利用したような残響

リバーブのかかり具合の設定*

リバーブセンド
「ReverbSend」

NOTE ReverbSendの設定が0の場合は、リバーブ効果はかかりません。

NOTE ボイスパートの「Left (レフト)」と「Left×LeftLayer (レフト×レフトレイヤー)」は、「Main (メイン)」 「Main×Layer (メイン×レイヤー)」 で設定したリバーブタイプにリバーブ効果がかかります。

A

- +

Main

Set?-->

B

- +

ReverbSend

10

C

- +

D

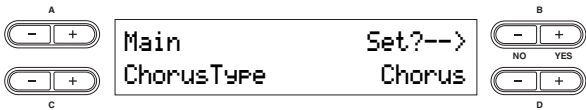
- +

設定範囲: 0~127

コーラストイプの設定

コーラストイプ 「ChorusType」

NOTE ボイスパートの「Left (レフト)」と「Left×LeftLayer (レフト×レフトレイヤー)」には設定できません。



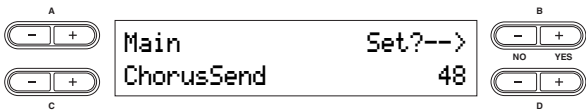
設定範囲:

Chorus (コーラス)	豊かな広がりを加える効果
Celeste (セレステ)	うねりと広がりを加える効果
Flanger (フランジャー)	ジェット機の上昇、下降音のようなうねり を加える効果

コーラスのかかり具合の設定*

コーラスセンド 「ChorusSend」

NOTE ボイスパートの「Left (レフト)」と「Left×LeftLayer (レフト×レフトレイヤー)」は、「Main (メイン)」 「Main×Layer (メイン×レイヤー)」で設定したコーラストイプにコーラス効果がかかります。



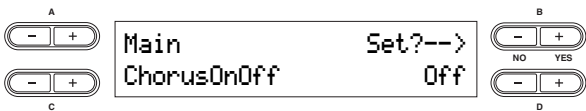
設定範囲: 0~127

コーラスオン/オフの設定

コーラス オン オフ 「ChorusOnOff」

ボイスごとにパネルの[CHORUS]ボタンのオン/オフを設定します。ボイスを選ぶと、ここでの設定に従って自動的に[CHORUS]ボタンのオン/オフが切り替わります。

NOTE ここでオンになっていても、ChorusSendの設定が0の場合は、コーラス効果はかかりません。

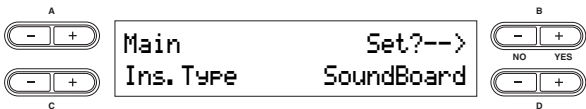


設定範囲: On、Off

インサーションエフェクトタイプの設定*

インサーションエフェクトタイプ 「Ins.Type」

リバーブ、コーラス以外のボイスにかかる効果をここで選べます。



設定範囲:

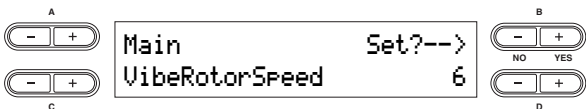
DelayLCR (ディレイLCR)	左、中央、右の3つの位置でかかるディレイ (音を遅らせる)効果
DelayLR (ディレイLR)	左右2つの位置でかかるディレイ効果
Echo (エコー)	「こだま」のようなディレイ効果
CrossDelay (クロスディレイ)	左右2つのディレイを交差してかけた効果
Symphonic (シンフォニック)	豊かで奥行きのある響きを作る効果
Rotary (ロータリー)	ロータリースピーカー(回転スピーカー)を使っているようなビブラート感が得られる効果
Tremolo (トレモロ)	音量が周期的に変化する効果
VibeRotor (バイプローター)	ビブラフォン特有のビブラート
AutoPan (オートパン)	音が左右、前後に揺れ動くような効果
Phaser (フェーザー)	位相を周期的に変化させ、音にうねりを持たせる効果
AutoWah (オートワウ)	ワウフィルターの中心周波数を周期的に変化させる効果
SoundBoard (サウンドボード)	ピアノの響板の響き
AmpSimulator (アンプシミュレーター)	音を歪ませる効果
Compressor (コンプレッサー)	一定レベル以上の信号が入力されると出力を抑え、音にアタック感を与える効果
Off	効果なし

ビブラフォンのビブラート効果の スピード設定*

バイプロータースピード 「VibeRotorSpeed」

用語: Rotor (ローター)=電動機などの回転子

「Ins.Type」で「VibeRotor」を選んだときだけ表示されます。[VIBES] (ビブラフォン)のボイスのみ有効で、モジュレーションホイールを使ってビブラート効果をかける場合の音揺れのスピードを設定します。

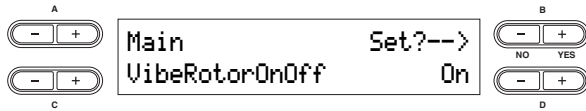


設定範囲: 1~10

ビブラフォンのビブラート効果 オン/オフの設定*

バイフローター オン オフ
[VibeRotorOnOff]

「Ins.Type」で「VibeRotor」を選んだときだけ表示されます。
[VIBES] (ビブラフォン)のボイスのみ有効で、モジュレーションホイールを使っている場合の、ビブラート効果のオン/オフを設定します。

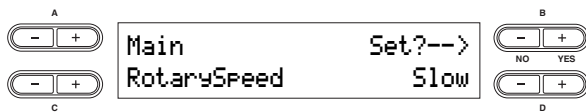


設定範囲: On, Off

ロータリースピーカーの 回転速度の設定*

ロータリースピード
[RotarySpeed]

「Ins.Type」で「Rotary」を選んだときだけ表示されます。
ロータリースピーカーエフェクトの回転速度を設定します。

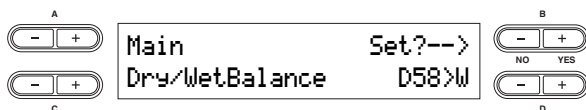


設定範囲: Slow (スロー)/Fast (ファスト)

インサクションエフェクトの かかり具合の設定*

ドライウェット バランス
[Dry/WetBalance]

インサクションエフェクトのかかり具合を変更します。
「Ins.Type」の中には、「Dry/WetBalance」の設定ができないものがあります。

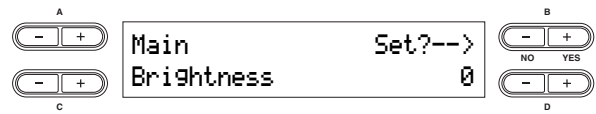


設定範囲: D63>W~D=W~D<W63

D63>W (ほとんどエフェクトのかかっていない元の音だけを出力)
D=W (エフェクトのかかっていない元の音とエフェクトのかかった音を同じくらい出力)
D<W63 (エフェクトのかかった音だけを出力)

音の明るさを調節する*

ブライトネス
[Brightness]



設定範囲: -64~+63

レゾナンス効果を調節する*

ハーモニック コンテント
[HarmonicContent]

用語: Resonance (レゾナンス)=共鳴、共振

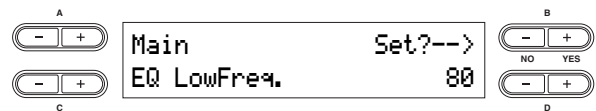


設定範囲: -64~+63

パートEQの低域周波数を調節する*

イーキュー ローフリクエンシー
[EQ LowFreq.]

NOTE イコライザーについては、36ページをご参照ください。



設定範囲: 32 Hz~2.0 kHz

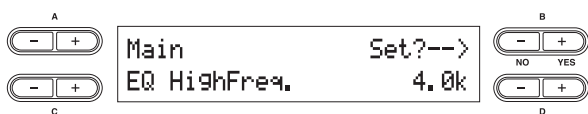
パートEQの低域ゲイン値(増幅量)を 調節する*

イーキュー ローゲイン
[EQ LowGain]



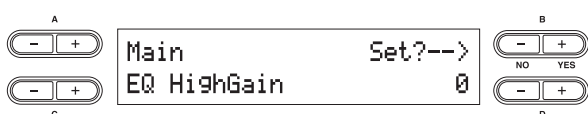
設定範囲: -12 dB~+12 dB

パートEQの高域周波数を調節する*

イーキュー ハイフリケンシー
「EQ HighFreq.」

設定範囲: 500 Hz~16 kHz

パートEQの高域ゲイン値(増幅量)を調節する*

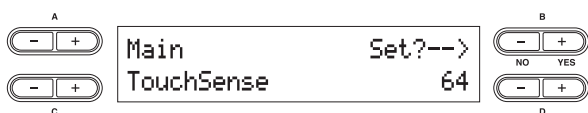
イーキュー ハイゲイン
「EQ HighGain」

設定範囲: -12 dB~+12 dB

タッチに対する音量変化度合の設定*

タッチセンス
「TouchSense」

タッチに対する音量変化幅/音量の出やすさを設定します。ハーブシコードやパイプオルガンは、タッチによる音量変化がない楽器ですので、初期設定は127(音量が出やすく一定音量)になっています。



設定範囲: 0~64~127

0=音量が出にくい

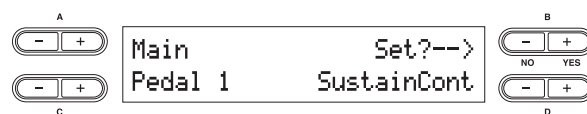
64=タッチによる音量変化が最大

127=タッチに関係なく常に最大音量

ペダル1の機能設定

ペダル
「Pedal 1」

[1 SUSTAIN]端子に接続したペダルの機能を設定します。



設定範囲:

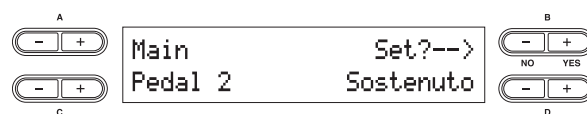
Sustain (サステイン)	オン/オフ式のダンパー(33ページ)
SustainCont (サステインコンティニュアスリー)	踏み込むほど音が長く伸びるダンパー(33ページ)
Sostenuto (ソステヌート)	ソステヌート(33ページ)
Soft (ソフト)	ソフト(33ページ)
Expression (エクスプレッション)*	演奏中に音の強弱を付ける機能
OFF	機能なし

*エクスプレッションをコントロールするときは、フットコントローラーFC7を使用してください。

ペダル2の機能設定

ペダル
「Pedal 2」

[2 SOSTENUTO]端子に接続したペダルの機能を設定します。

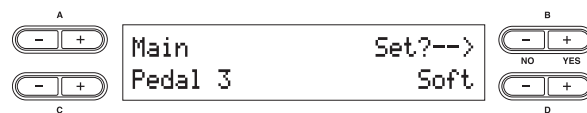


設定範囲: 「Pedal 1」(前述)と同じ

ペダル3の機能設定

ペダル
「Pedal 3」

[3 SOFT]端子に接続したペダルの機能を設定します。

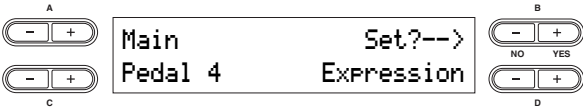


設定範囲: 「Pedal 1」(前述)と同じ

ペダル4の機能設定

ペダル 「Pedal 4」

[4 AUX]端子に接続したペダルの機能を設定します。



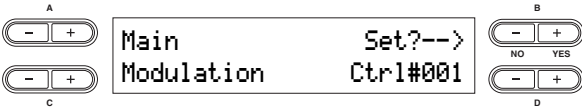
設定範囲:

Sustain (サステイン)	オン/オフ式のダンパー (33ページ)
SustainCont (サステインコンティニュアスリー)	踏み込むほど音が長く伸びるダンパー(33ページ)
Sostenuto (ソステヌート)	ソステヌート(33ページ)
Soft (ソフト)	ソフト(33ページ)
Expression (エクスプレッション)	演奏中に音の強弱を付ける機能
ReverbSend (リバーブセンド)	演奏中にリバーブの強弱を付ける機能
ChorusSend (コーラスセンド)	演奏中にコーラスの強弱を付ける機能
Brightness (ブライトネス)	演奏中に音の明るさの強弱を付ける機能
HarmonicContent (ハーモニックコンテンツ)	演奏中にレゾナンス効果の強弱を付ける機能
AfterTouch (アフタータッチ)	演奏中にアフタータッチの強弱を付ける機能(MIDI送信のみ)
Ctrl#0~#119	演奏中にコントローラー#0 ~ #119の強弱を付ける機能(MIDI送信のみ)
Off	機能なし

モジュレーションホイールの機能設定

モジュレーション 「Modulation」

モジュレーションホイールでコントロールするパラメーターを設定します。



設定範囲:

Expression (エクスプレッション)	演奏中に音の強弱を付ける機能
MainVolume (メインボリューム)	演奏中にMainパートの音量を変化させる機能(Mainパートがデュアルの場合のみ表示)
LayerVolume (レイヤーボリューム)	演奏中にLayerパートの音量を変化させる機能(Mainパートがデュアルの場合のみ表示)
LeftVolume (レフトボリューム)	演奏中にLeftパートの音量を変化させる機能(Leftパートがデュアルの場合のみ表示)
LeftLayerVolume (レフトレイヤーボリューム)	演奏中にLeftLayerパートの音量を変化させる機能 (Leftパートがデュアルの場合のみ表示)
RotarySpeed (ロータリースピード)	演奏中にロータリースピーカーの回転速度を変化させる機能
VibeRotor (バイプローター)	演奏中にビブラフォンのビブラート効果の速度を変化させる機能
Modulation (モジュレーション)	モジュレーションのかかり具合の強弱を付ける機能
ReverbSend (リバーブセンド)	演奏中にリバーブの強弱を付ける機能
ChorusSend (コーラスセンド)	演奏中にコーラスの強弱を付ける機能
Brightness (ブライトネス)	演奏中に音の明るさの強弱を付ける機能
Harmonic (ハーモニック)	演奏中にレゾナンス効果の強弱を付ける機能
AfterTouch (アフタータッチ)	演奏中にアフタータッチの強弱を付ける機能(MIDI送信のみ)
Ctrl#0 ~ #119	演奏中にコントローラー#0 ~ #119の強弱を付ける機能(MIDI送信のみ)
Off	機能なし

MIDIに関する設定

[MIDI SETTING] (MIDIセッティング)

送受信チャンネルの設定などのMIDIに関する設定をします。

NOTE ここで設定した内容は、電源を切っても消えません。その他の設定[OTHER SETTING]の電源オフ時に保存する項目の設定「MemoryBackUp」のMidiSettingをオフにしておくと次回電源を入れたときには、初期設定(=初めて電源を入れたときの設定)に戻ります(71ページ)。

NOTE マスター機能がオンの場合は、「MidiOutChannel」、「MidiOutSelect」のMIDIに関する設定は無効になります。

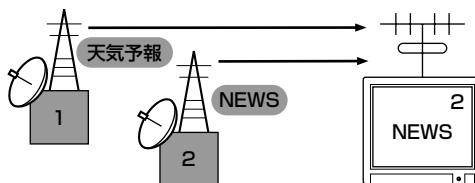
MIDI(ミディ)について

MIDI (Musical Instrument Digital Interface)とは、MIDI端子を備えたMIDI機器間や、MIDI機器とコンピューター間で演奏データや命令を送受信しあうための、各種送受信データ様式についての統一規格です。MIDI機器間(MIDI機器とコンピューター間)でMIDIデータを送受信することにより、電子ピアノから外部のMIDI機器の演奏をコントロールしたり、外部のMIDI機器やコンピューターから電子ピアノをコントロールしたりすることができます。

MIDIチャンネル

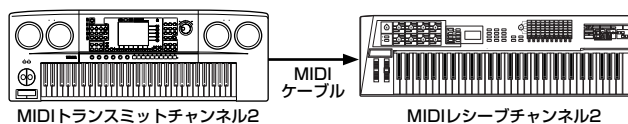
MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート分の情報を送る仕組みになっています。

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

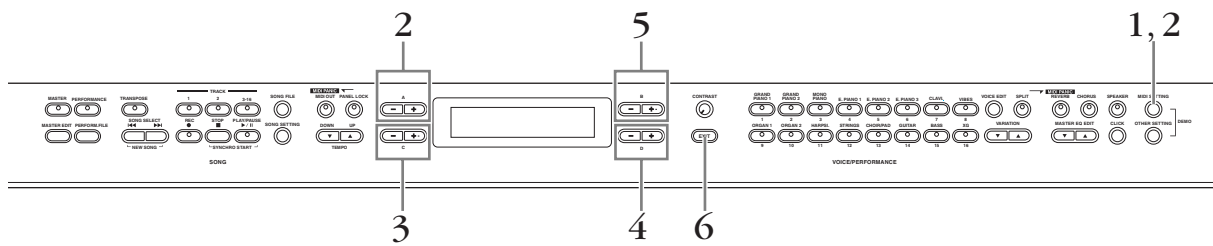


MIDIチャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDI送信チャンネル(MIDIトランスミットチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDI受信チャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。

MIDI送信チャンネルと受信チャンネルの具体的な設定方法は、65ページをご参照ください。



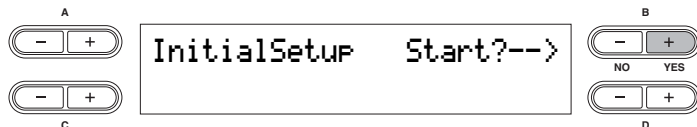
MIDIセッティングの基本操作



- 1 ^{ミディ セッティング} [MIDI SETTING]ボタンを押して、MIDIセッティングの設定に入る
- 2 ^{ミディ セッティング} [MIDI SETTING]ボタンまたはA [-][+]ボタンを押して、設定項目を選ぶ
 選択できる設定項目や設定値については、65ページの「設定項目一覧」をご参照ください。
- 3 C [-][+]ボタンを押して、設定対象を選択する
- 4 ^{スタート} D [-][+]ボタンを押して、値を設定する
 設定値は[-]ボタンと[+]ボタンを同時に押すと、初期設定に戻ります。



- 5 ^{スタート} 「Start? -->」が表示される場合は、B [+ (YES)]ボタンを押して、実行する
 B [+ (YES)]ボタンを押すと「Sure?-->」(いいですか?)と確認表示が出ます。
 もう一度B [+ (YES)]ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、実行が完了すると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。
 中止する場合は「Sure?-->」のところでB [- (NO)]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押します。



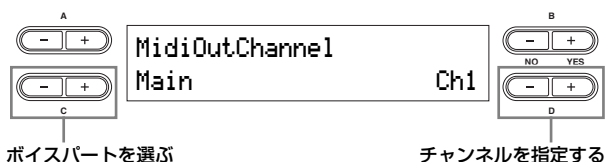
- 6 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、MIDIセッティングの設定を抜ける

設定項目一覧

MIDI送信チャンネルの設定

メディアアウトチャンネル 「MidiOutChannel」

CP300からMIDIデータを送信するときのチャンネルを設定します。



ボイスパートを選ぶ

チャンネルを指定する

設定対象: Main (メイン)、Left (レフト)、Layer (レイヤー)、Left Layer (レフトレイヤー)

設定範囲: Ch1～Ch16、Off (送信しない)

初期設定:

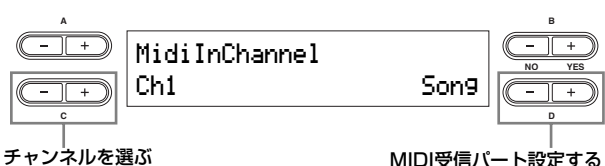
Main	Ch1
Left	Ch2
Layer	Ch3
LeftLayer	Ch4

NOTE マスター機能がオンの場合は、マスターに関する設定 [MASTER EDIT]の「MidiOutChannel」が有効になります。

MIDI受信チャンネルの設定

メディアイン チャンネル 「MidiInChannel」

MIDI [IN]端子と、[USB]端子から受信したデータについて、各チャンネルでどのデータを受信するかを設定します。



チャンネルを選ぶ

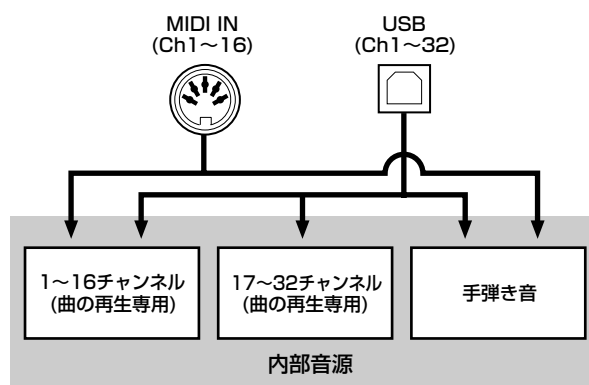
MIDI受信パート設定する

設定対象: Song (ソング)、Main (メイン)、Left (レフト)、Layer (レイヤー)、LeftLayer (レフトレイヤー)、Keyboard (キーボード)、Off

設定範囲: Ch1～32

初期設定:

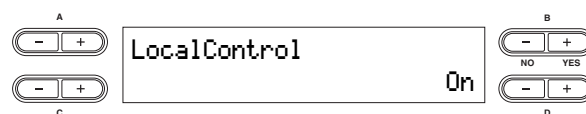
Ch1～16	Song
Ch17	Keyboard
Ch18	Main
Ch19	Left
Ch20	Layer
Ch21	LeftLayer
Ch22～32	Off



ローカルコントロールオン/オフの設定

ローカルコントロール 「LocalControl」

CP300の鍵盤を弾いたときに、CP300の「音源部」から音が鳴る状態を、「ローカルコントロールオン」と呼びます。「ローカルコントロールオフ」にすると「鍵盤」と「音源」が切り離され、鍵盤を弾いてもCP300からは音が出なくなります。一方、鍵盤を弾いたデータはMIDI送信されますので、CP300では音を鳴らさずに、MIDI接続した外部音源を鳴らしたいときなどに、ローカルコントロールをオフにします。



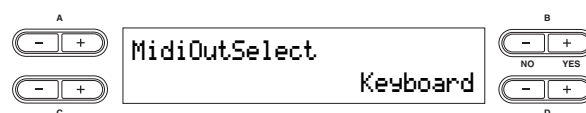
設定範囲: On、Off

初期設定: On

手弾き音が曲再生音の どちらをMIDI送信するかを設定

メディアアウト セレクト 「MidiOutSelect」

手弾き音のデータと曲再生音のデータのどちらをMIDI送信するかを設定します。



設定範囲:

Keyboard (キーボード)	手弾き音のデータ
Song (ソング)	曲再生音のデータ

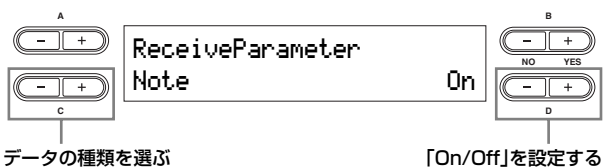
初期設定: Keyboard

NOTE マスター機能がオンの場合は、ここでの設定にかかわらず、KeyboardがMIDI送信されます。

MIDI受信するデータの種類の設定

レシーブ パラメーター
「ReceiveParameter」

MIDIデータの種類ごとに、受信するかしないかを設定します。



データの種類: Note (ノート)、Control (コントロールチェンジ)、Program (プログラムチェンジ)、AfterTouch (アフタータッチ)、PitchBend (ピッチベンド)、SysEx (システムエクスクルーシブ)

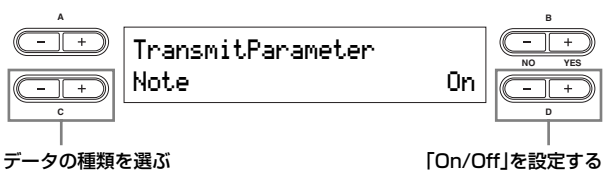
設定範囲: On、Off

初期設定: すべてのデータがOn

MIDI送信するデータの種類の設定

トランスミットパラメーター
「TransmitParameter」

MIDIデータの種類ごとに、送信するかしないかを設定します。



データの種類: Note (ノート)、Control (コントロールチェンジ)、Program (プログラムチェンジ)、AfterTouch (アフタータッチ)、PitchBend (ピッチベンド)、SystemRealTime (システムリアルタイム)、SysEx (システムエクスクルーシブ)

設定範囲: On、Off

初期設定: すべてのデータがOn

パネル初期設定データの送信

イニシャルセットアップ
「InitialSetup」

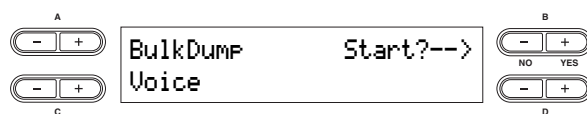
CP300に接続したシーケンサーなどへ、ボイス選択などのパネル設定データを送信できます。外部シーケンサーに演奏データを録音するとき、演奏データの頭に、パネル設定データを送信して記録しておく、再生にあわせて演奏する場合に便利です。



バルクダンプの実行

バルクダンプ
「BulkDump」

各種設定のデータをMIDIのバルクデータとして送信します。



データの種類:

Current (カレント)	パネルに設定されているデータ
Performance (パフォーマンス)	パフォーマンスに保存されたデータ
Voice (ボイス)	[VOICE EDIT]に保存されたボイスのデータ
MemorySong/Perf.File (メモリーソング/パフォーマンスファイル)	パフォーマンスファイル、ソングファイルに保存されたデータ
All (オール)	各バルクを連続して行なう

初期設定: Current

下記の状態のときは、バルクデータ送信できません。

- ソングの録音/再生中
- ソングの録音待機中
- 録音トラックの選択中
- デモ曲再生中

下記の状態のときは、バルクデータ受信できません。

- ソングの録音/再生中
- ソングの録音待機中
- 録音トラックの選択中
- デモ曲再生中
- バルクデータ送信中
- 画面にバルクデータ受信に失敗したというメッセージが表示されている間

パフォーマンスファイルが56ファイル、またはソングファイルが112曲(1.4MB)ある場合、バルク送信に最大以下の時間がかかります。

MIDI端子使用時: 約21分

USB端子使用時: 約3分

NOTE 「Character Code」の設定が名前を付けたときの設定と違う場合、表示されない文字を使ったファイルは、バルク送信できません(84ページ)。

NOTE 送信を中止する場合は、B [-(NO)]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押してください。



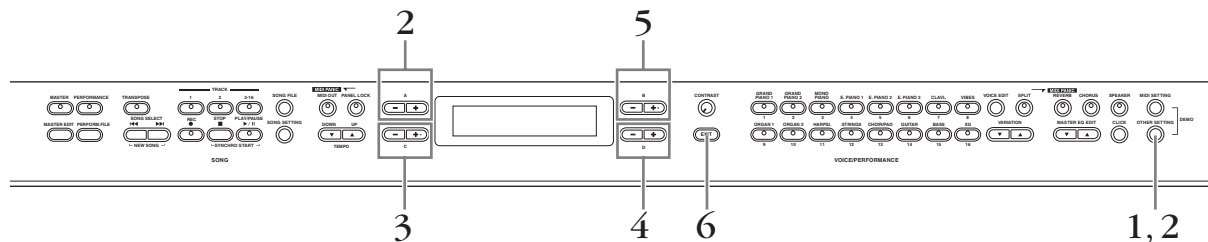
バルクデータ送受信中は、電源を切らないでください。
データが壊れるおそれがあります。

その他の設定 [OTHER SETTING] (アザーセッティング)

タッチ感やチューニング、音律などの設定ができます。

NOTE ここで設定した内容は、電源を切ると消えてしまいます。電源を切っても消えないようにするためには、その他の設定[OTHER SETTING]の電源オフ時に保存する項目の設定「MemoryBackUp」のOtherSettingをオンにする必要があります(71ページ)。

アザーセッティングの基本操作



1 ^{アザー セッティング} [OTHER SETTING]ボタンを押して、アザーセッティングの設定に入る

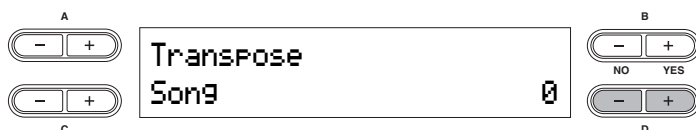
2 ^{アザー セッティング} [OTHER SETTING]ボタンまたはA [-][+]ボタンを押して、設定項目を選ぶ

選択できる設定項目や設定値については、68ページの「設定項目一覧」をご参照ください。

3 C [-][+]ボタンを押して、設定対象を選択する

4 D [-][+]ボタンを押して、値を設定する

設定値は[-]ボタンと[+]ボタンを同時に押すと、初期設定に戻ります。

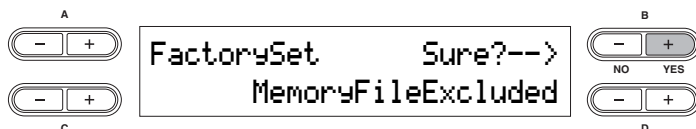


5 ^{エグゼキュー} 「Execute?-->」が表示される場合は、B [+ (YES)]ボタンを押して、実行する

B [+ (YES)]ボタンを押すと「Sure?-->」(いいですか?)と確認表示が出ます。

もう一度B [+ (YES)]ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、実行が完了すると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。

中止する場合は「Sure?-->」のところでB [- (NO)]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押します。

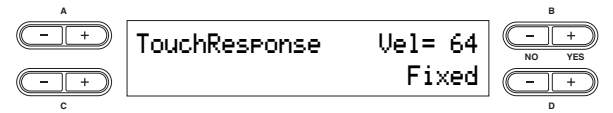


6 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、アザーセッティングの設定を抜ける

設定項目一覧

タッチ感度の選択
タッチレスポンス
「TouchResponse」

鍵盤を弾く強さに対する音の強弱の付き方(タッチ感度)を選べます。



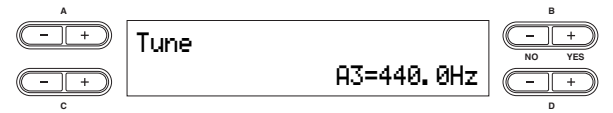
設定範囲:

Light (ライト)	弱いタッチで大きい音を出すことができます。比較的音のつづがそろいやすいタッチです。
Medium (ミディアム)	標準的なタッチです。
Heavy (ヘビー)	強いタッチで弾かないと大きい音が出にくい設定です。ピアノニッシモからフォルティッシモまで表情豊かな演奏ができます。
Fixed (フィックスト)	タッチによる強弱は付かず一定のボリュームが出ます。そのボリュームはB [-(NO)] [+ (YES)]ボタンで設定します。Fixedのボリュームの設定範囲: 1~127

初期設定: Medium

音の高さの微調整
チューン
「Tune」

楽器全体の音の高さを微調整する機能です。ほかの楽器やCDの再生音などと音の高さを正確に合わせたい場合に使います。

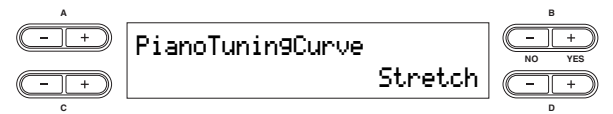


設定範囲: A3=427.0 Hz~453.0 Hz (0.1 Hz単位)

初期設定: A3=440.0 Hz

ピアノボイスの調律曲線の選択
ピアノ チューニングカーブ
「PianoTuningCurve」

[GRAND PIANO 1]、[GRAND PIANO 2]、[MONO PIANO]のボイスグループの調律曲線を選べます。多重録音をしたときなど、ピアノ特有の調律カーブが他の楽器の音の高さと微妙に合わないと感じた場合に、「Flat」を選ぶと解消されず。



設定範囲:

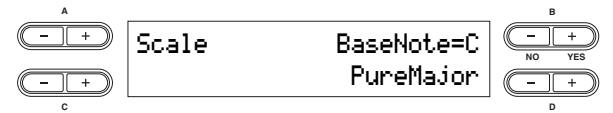
Stretch (ストレッチ)	ピアノ特有の調律曲線
Flat (フラット)	全音域に渡ってオクターブで周波数が倍になる調律曲線

初期設定: Stretch (ストレッチ)

音律の選択
スケール
「Scale」

用語: Scale (スケール)=音階

音律(調律法)を選ぶ機能です。現在もっとも一般的なピアノの調律法「平均律」が完成するまでには、時代と共にさまざまな音律が考えられ、またそれによる音楽が誕生しました。当時の調律法で演奏することでその曲が誕生した時の響きを味わえます。7種類の音律(調律法)が用意されています。



設定範囲:

Equal (イコール=平均律)	1オクターブを12の間隔で等分した音律です。現在もっともポピュラーなピアノの調律法です。
Pure Major (ピュアメジャー=純正律「短調」)	自然倍音を基準とするため、主要3和音が美しく純粋に響くのが特長です。現在でも合唱のハーモニーなどで見られます。
Pure Minor (ピュアマイナー=純正律「長調」)	
Pythagorean (ピタゴリアン=ピタゴラス音律)	ギリシャ時代の哲学者ピタゴラスによって考えられた5度音程だけの組み合わせからできた音律です。3度はうなりが生じますが5度と4度の音程が美しく、旋律の演奏に向いています。
MeanTone (ミーントーン=中全音律)	ピタゴラス音律の3度の音程のうなりをなくすために改良された音律です。十六世紀後半から十八世紀後半までにかけて広く普及し、ヘンデルも使用しました。
WerckMeister (ヴェルクマイスター)	中全音律とピタゴラス音律を組み合わせた音律で、両者はその組み合わせ方が異なります。転調により曲想が変化するのが特長です。バッハやベートーベン時代に使用され、現在でもその時代の音楽をハープシコード(=チェンバロ)などで演奏するときにはしばしば用いられます。
KirnBerger (キルンベルガー)	

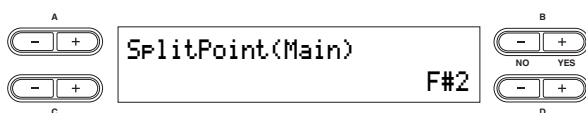
設定範囲: C、C#、D、Eb、E、F、F#、G、Ab、A、Bb、B
「Equal」以外の音律を選んだときは、基音(演奏する曲の調の主音)を設定する必要があります。B [-(NO)][+(YES)]ボタンで設定します。

初期設定: Equal (イコール)

スプリットポイントを決める

スプリットポイント
「SplitPoint」

メインパートの右側の音域と左側の音域に分けるスプリットポイントを設定します。



設定範囲: A-1～C7

初期設定: F#2

スプリットポイント2を決める

スプリットポイント
「SplitPoint2」

レイヤーパートの右側の音域と左側の音域に分けるスプリットポイントを設定します。



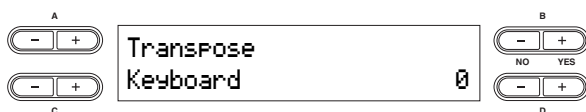
設定範囲: A-1～C7

初期設定: F#2

キー (調) を変える

トランスポーズ
「Transpose」

弾く鍵盤を変えずに、ほかの楽器や歌う人の声の高さにキー (調) を合わせたり、演奏する曲や再生する曲を移調したりできます。



設定対象:

Keyboard (キーボード)	手弾きの音
Song (ソング)	再生する曲

設定範囲: -12～0～+12

-12=-1オクターブ、0=標準音程、+12=+1オクターブ

初期設定: Keyboard=0、Song=0

NOTE Keyboardの設定は、[TRANSCOPE]ボタンがオンのときのみ有効です。

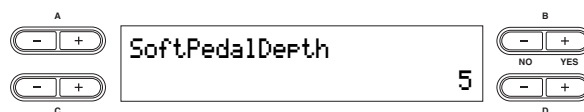
NOTE [TRANSCOPE]ボタンでもKeyboardの設定ができます (37ページ)。

NOTE トランスポーズの設定は、MIDI出力にも有効です。

ソフトペダルのかかり具合の設定

ソフトペダルデプス
「SoftPedalDepth」

ソフトペダルを踏んだときのかかり具合を設定します。



設定範囲: 1～10

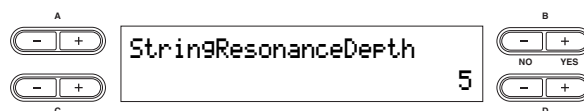
初期設定: 5

弦共鳴音(ストリングレゾナンス)のかかり具合の設定

ストリングレゾナンス デプス
「StringResonanceDepth」

用語: String Resonance (ストリングレゾナンス)=弦共鳴音

[GRAND PIANO 1]のボイスグループに有効です。



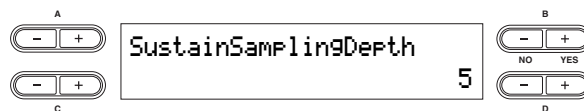
設定範囲: Off、1～10

初期設定: 5

サステインペダル使用時の共鳴効果(サステインサンプリング)のかかり具合の設定

サステインサンプリング デプス
「SustainSamplingDepth」

[GRAND PIANO 1]のボイスグループ、[Mono Piano 1]、[Comp. Piano 1]のボイスに有効です。



設定範囲: Off、1～10

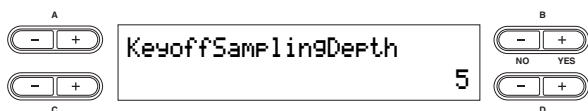
初期設定: 5

キーオフ音の音量設定

キーオフサンプリングデプス [KeyOffSamplingDepth]

キーオフ音(鍵盤を離れたときの微妙な発音)の音量を変えられます。

[Grand Piano 1]、[Mono Piano 1]、[Comp. Piano 1]のボイス、[E. PIANO 1]、[CLAVI.]、[HARPSI.]のボイスグループに有効です。



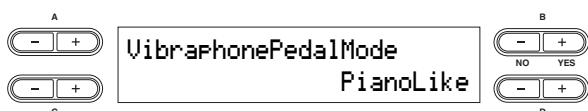
設定範囲: Off、1～10

初期設定: 5

ビブラフォンのペダル機能の選択

ビブラフォンペダルモード [VibraphonePedalMode]

[VIBES] (ビブラフォン)が選ばれている場合、ピアノと同じように鍵盤を押しているあいだ音が伸びる(PianoLike)か、ビブラフォン本来の動きと同じようにサステインペダルを踏んだときだけ音が伸びる(Normal)かを選択します。



設定範囲: PianoLike (ピアノライク)、Normal (ノーマル)

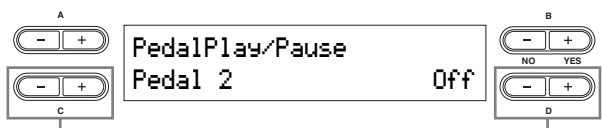
初期設定: PianoLike

SONG [PLAY/PAUSE]機能のペダルへの割り当て

ペダルプレイ / ポーズ [PedalPlay/Pause]

ペダルを使って、曲の再生/一時停止をコントロールします。パネルのSONG [PLAY/PAUSE]と同じ機能になります。

NOTE ここでSONG [PLAY/PAUSE]の機能を割り当て、Onにして使っている間は、ボイスに関する設定 [VOICE EDIT] でそのペダルに設定したペダル機能(61ページ)は無効になります。



割り当てるペダルを選ぶ

「On/Off」を設定する

設定対象: Pedal 2、Pedal 3、Pedal 4

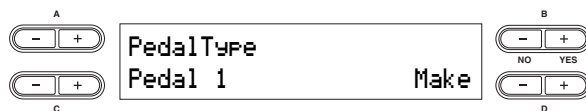
設定範囲: On、Off

初期設定: どのペダルもOff

ペダルのタイプ選択

ペダルタイプ [PedalType]

ASSIGNABLE FOOT PEDAL [1 SUSTAIN]、[2 SOSTENUTO]、[3 SOFT]、[4 AUX]端子に接続したペダルによって、踏んだときの効果(オン/オフや強弱など)が逆になる場合があります。そのような場合に切り替えてください。



設定対象: Pedal 1、Pedal 2、Pedal 3、Pedal 4

設定範囲: Make (メイク)/Break (ブレイク)

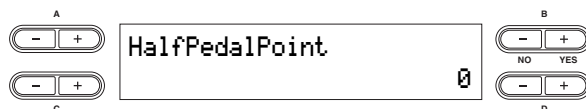
初期設定: Make: Pedal 1、Pedal 2、Pedal 3/Break: Pedal 4

ペダルが効き始めるポイントの設定

ハーフペダルポイント [HalfPedalPoint]

ペダルをどのくらい踏み込めば効果が効き始めるかを設定します。また、効果がオン/オフ式のときは、ペダルをどのくらい踏み込めば効果がオン/オフするかを設定できます(Expression機能は除く)。

[VOICE EDIT]のペダル機能の割り当ては、61ページをご参照ください。



設定範囲: -2 (浅い位置で効く)～0～+2 (深い位置で効く)

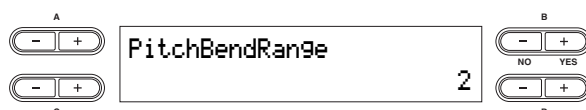
初期設定: 0

ピッチベンド幅の設定

ピッチベンドレンジ [PitchBendRange]

音の高さを連続的に変化させるピッチベンド機能の変化幅を設定します。

- この設定は手弾き音に対して有効です。
- 半音単位で設定できます。



設定範囲: 0～12 (12半音<1オクターブ>上がる/下がる)

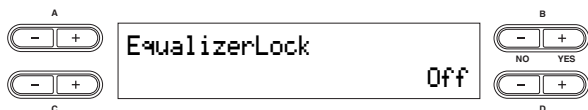
初期設定: 2

イコライザーロックの設定

イコライザーロック
「EqualizerLock」

パフォーマンス呼び出しやMIDI、ソング再生でマスターイコライザーの設定が変更されないようにします。

NOTE MIDIに関する設定[MIDI SETTING]の「BulkDump」のCurrent (カレント)を受信した場合には、「EqualizerLock」のオン/オフにかかわらず、マスターイコライザーの設定は変更されます(66ページ)。



設定範囲: On、Off

初期設定: On

電源オフ時に保存する項目の設定

メモリーバックアップ
「MemoryBackup」

バックアップとは、ご自分で設定したボイス選択や、リバーブのタイプなどの設定内容を、電源を切っても消さずに残しておくことを言います。

バックアップをオンにしておくと、次回電源を入れたときにも前回の設定が有効になります。バックアップをオフにしておくと、電源をオフにした時点でメモリーの内容は消され、次回電源を入れたときには初期設定(=初めて電源を入れたときの設定)に戻ります。初期設定一覧が101ページに掲載されています。ただし保存用メモリーに保存したファイルとここでのバックアップオン/オフの設定、および「CharacterCode」の設定(84ページ)自体は、電源を切っても消えません。



設定対象の項目を選ぶ

「On/Off」を設定する

設定対象:

Master (マスター)	マスターの設定[MASTER EDIT] (53ページ)
Transpose (トランスポーズ)	トランスポーズの設定 (69ページ)
Equalizer (イコライザー)	マスターイコライザーに関する設定 (72ページ)
ReverbOnOff (リバーブオン/オフ)	リバーブのオン/オフの設定 (35ページ)
SplitPoint (スプリットポイント)	スプリットポイントの設定 (69ページ)
Main/LeftVoice (メイン/レフトボイス)	ボイス、パートの組み合わせ (27ページ)
SongSetting (ソングセッティング)	曲の録音/再生に関する設定 (85ページ)
MidiSetting (ミディセッティング)	MIDIに関する設定 (63ページ)
OtherSetting (アザーセッティング)	その他の設定 (67ページ)

初期設定:

Transpose、Main/Left Voice、OtherSettingはOff、それ以外はOn

初期設定に戻す

ファクトリーセット
「FactorySet」

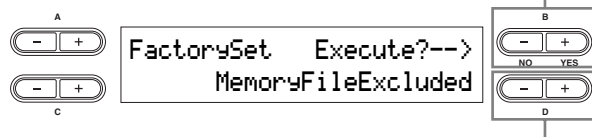
CP300を、初期設定(工場出荷時の状態=はじめて電源を入れたときの状態)に戻せます。

- [SONG FILE]ボタンの「CharacterCode」の設定は変わりません(84ページ)。
- 「MemoryBackup」のオン/オフ設定も初期設定に戻ります。
- 保存用メモリーに保存したファイルについては、消去するかしないかを選択できます。



ファクトリーセット中は電源を切らないでください。電源を切ると、データの破損の原因になります。

実行する/しないを選択する



保存用メモリーのファイルを消去する/しないを選択する

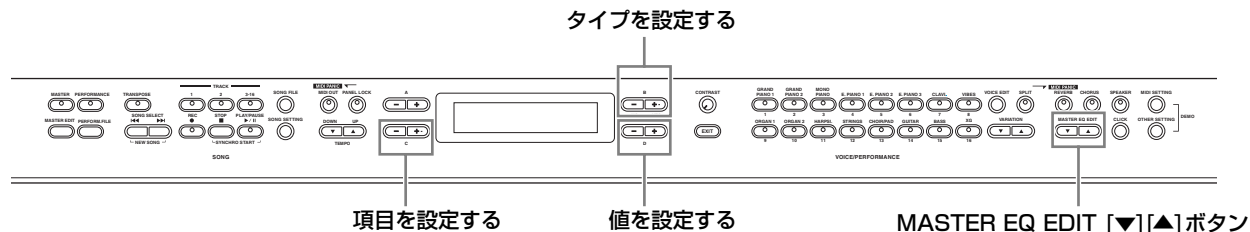
保存用メモリーのファイルについての選択:

MemoryFileExcluded (メモリーファイルエクスクルーデッド)	消去しない
MemoryFileIncluded (メモリーファイルインクルーデッド)	消去する

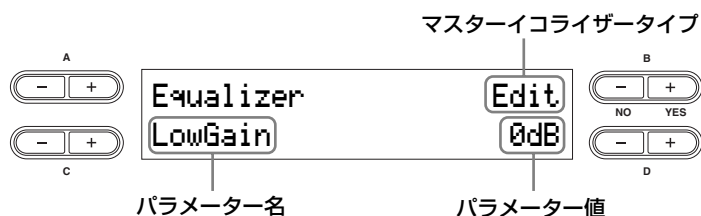
マスタイコライザーに関する設定

ここでは、マスタイコライザーの設定方法を説明します。
下記の手順で、パラメーター項目や値を設定してみましょう。

NOTE ここで設定した内容は、電源を切っても消えません。その他の設定[OTHER SETTING]の電源オフ時に保存する項目の設定「MemoryBackup」のEqualizerをオフしておくとか次回電源を入れたときには、初期設定(=初めて電源を入れたときの設定)に戻ります(71ページ)。



- 1 マスタイコライザーエディット
MASTER EQ EDIT [▼][▲]ボタンを押して、マスタイコライザー設定画面を表示する



- 2 マスタイコライザーエディット
MASTER EQ EDIT [▼][▲]ボタンまたはB [-(NO)][+(YES)]ボタンを押して、マスタイコライザータイプを設定する

設定範囲: Mellow (メロー) 1~3、Normal (ノーマル)、Bright (ブライト) 1~3、Edit (エディット)
初期設定: Edit (エディット)

- 3 C [-(+)]ボタンを押して、パラメーター項目を選択する

- 4 D [-(+)]ボタンを押して、パラメーターの値の設定をする

EQパラメーターの内容は下記のとおりです。

表示	内容	値の範囲	表示	内容	値の範囲
Low Gain	EQ低域ゲイン ^{*1}	-9 dB~+9 dB ^{*2}	HighMid Gain	EQ中高域ゲイン ^{*1}	-9 dB~+9 dB ^{*2}
Low Freq.	EQ低域周波数	32 Hz~2.0 kHz	HighMid Freq.	EQ中高域周波数	100 Hz~10.0 kHz
Low Q	EQ低域Q	0.1~12.0	HighMid Q	EQ中高域Q	0.1~12.0
LowMid Gain	EQ中低域ゲイン ^{*1}	-9 dB~+9 dB ^{*2}	High Gain	EQ高域ゲイン ^{*1}	-9 dB~+9 dB ^{*2}
LowMid Freq.	EQ中低域周波数	100 Hz~10.0 kHz	High Freq.	EQ高域周波数	500 Hz~16.0 kHz
LowMid Q	EQ中低域Q	0.1~12.0	High Q	EQ高域Q	0.1~12.0
Mid Gain	EQ中域ゲイン ^{*1}	-9 dB~+9 dB ^{*2}	—	—	—
Mid Freq.	EQ中域周波数	100 Hz~10.0 kHz	—	—	—
Mid Q	EQ中域Q	0.1~12.0	—	—	—

*1 ゲインは、パネルの[MASTER EQUALIZER]スライダーでも設定できますが、最後に設定した値が有効になります。

*2 MIDI入力では、-12 dB~+12 dBの範囲が指定できます。表示範囲は、-12 dBから+12 dBとなります。

NOTE その他の設定[OTHER SETTING]の「EqualizerLock」をオンにするとパフォーマンス呼び出しやMIDI、ソング再生でマスタイコライザーの設定が変更されなくなります。

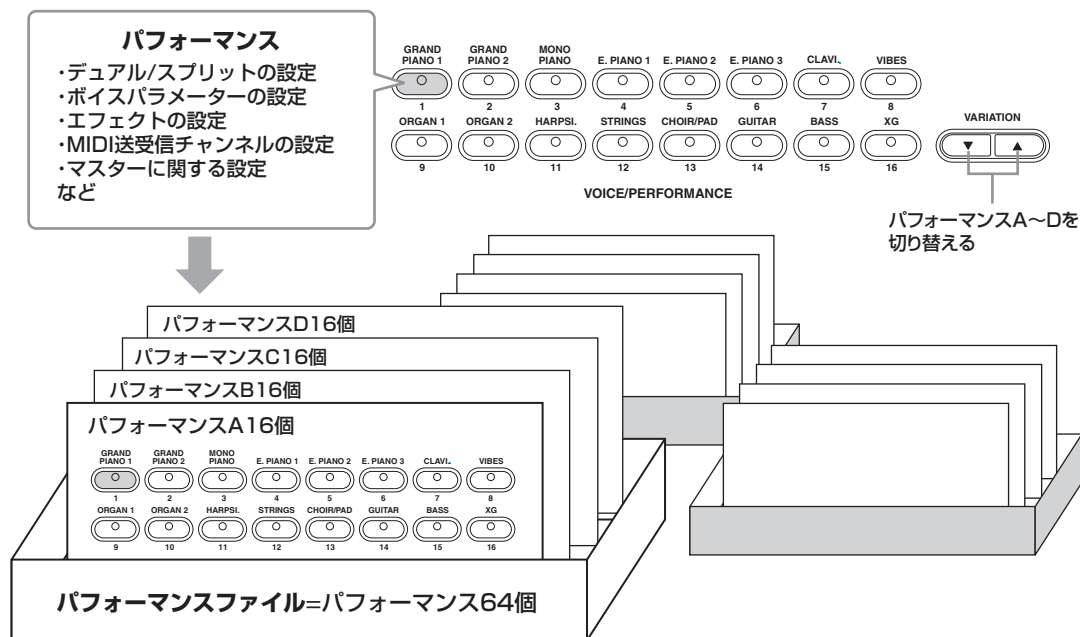
パフォーマンス機能を使いこなす

自分で設定したボイスをパフォーマンスとして、VOICE/PERFORMANCE [1]～[16]ボタン(ボイスグループボタン)に保存できます。保存したパフォーマンスは、パネルから簡単に呼び出せます。詳しくは、「パフォーマンスファイルの操作について」(76ページ)をご参照ください。

VOICE/PERFORMANCE [1]～[16]ボタン(ボイスグループボタン)に1回に保存できるパフォーマンスは、64個あり、16個ずつそれぞれバリエーションA～Dに分けられます。VARIATION [▼][▲]ボタンで、A～Dを切り替えます。

パフォーマンスファイル

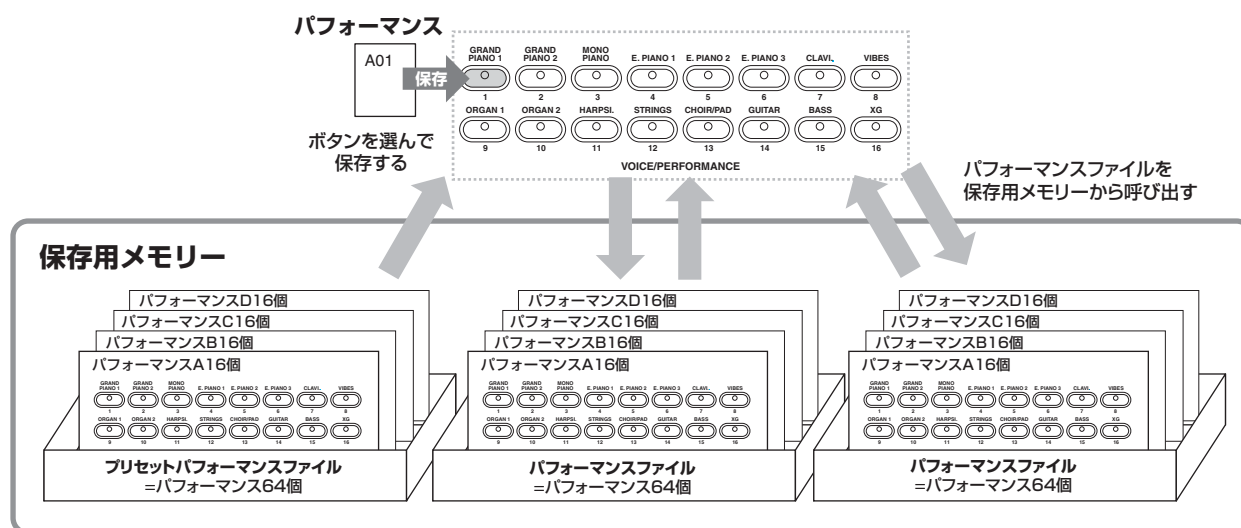
64個のパフォーマンスをまとめてパフォーマンスファイルと呼びます。



用語: ファイル=データのまとまりを1つの単位として保存したもの

64個のパフォーマンスをまとめたパフォーマンスファイルは、保存用メモリーに保存されます。パフォーマンスファイルを保存用メモリーから呼び出すには、79ページをご参照ください。

用語: 保存用メモリーとは
長期的にパフォーマンスファイルやソングファイルを保存しておくための領域



パフォーマンスパラメーターについて

パフォーマンスには、デュアル/スプリットの設定、ボイスパラメーターやエフェクトのセッティング、MIDIの送受信チャンネルの設定、マスターに関する設定などを記憶できます。記憶できるパラメーターを「パフォーマンスパラメーター」と呼んでいます。

パフォーマンスパラメーター一覧

ボタン名	項目	表示	ページ
VOICE/ PERFORMANCE	ボイスの選択 ^{*1}	なし	25
	デュアルの設定	なし	29
SPLIT	スプリットの設定	なし	31
REVERB	リバーブオン/オフの設定	なし	35
MASTER	マスター機能のオン/オフ	なし	39
TRANPOSE	トランスポーズオン/オフの設定	なし	37
VOICE EDIT	オクターブの設定 ^{*1}	Octave	58
	音量の設定 ^{*1}	Volume	58
	左右の音の位置の設定 ^{*1}	Pan	58
	デュアルの場合の2ボイス間の音の高さの微調整 ^{*2}	Detune	58
	リバーブタイプの設定	ReverbType	58
	リバーブのかかり具合の設定 ^{*1}	ReverbSend	58
	コーラスタイプの設定	ChorusType	59
	コーラスのかかり具合の設定 ^{*1}	ChorusSend	59
	コーラスオン/オフの設定 ^{*2}	ChorusOnOff	59
	インサーションエフェクトタイプの設定 ^{*1}	Ins.Type	59
	ビブラフォンのビブラート効果のスピードの設定 ^{*1}	VibeRotorSpeed	59
	ビブラフォンのビブラート効果オン/オフの設定 ^{*1}	VibeRotorOnOff	60
	ロータリースピーカーの回転スピードの設定 ^{*1}	RotarySpeed	60
	インサーションエフェクトのかかり具合の設定 ^{*1}	Dry/WetBalance	60
	音の明るさを調節する ^{*1}	Brightness	60
	レゾナンス効果を調節する ^{*1}	HarmonicContent	60
	パートEQの低域周波数を調節する ^{*1}	EQLowFreq.	60
	パートEQの高域周波数を調節する ^{*1}	EQHighFreq.	61
	パートEQの低域ゲイン値(増幅量)を調節する ^{*1}	EQLowGain	60
	パートEQの高域ゲイン値(増幅量)を調節する ^{*1}	EQHighGain	61
	タッチに対する音量変化度合の設定 ^{*1}	TouchSense	61
	ペダル1の機能設定 ^{*2}	Pedal1	61
	ペダル2の機能設定 ^{*2}	Pedal2	61
	ペダル3の機能設定 ^{*2}	Pedal3	61
	ペダル4の機能設定 ^{*2}	Pedal4	62
	モジュレーションホイールの機能設定 ^{*2}	Modulation	62
MASTER EQ EDIT	マスターEQタイプの設定 ^{*3}	EditまたはマスターEQの タイプの名前	72
	マスターEQ低域ゲインの設定 ^{*3}	LowGain	
	マスターEQ中低域ゲインの設定 ^{*3}	LowMidGain	
	マスターEQ中域ゲインの設定 ^{*3}	MidGain	
	マスターEQ中高域ゲインの設定 ^{*3}	HighMidGain	
	マスターEQ高域ゲインの設定 ^{*3}	HighGain	
	マスターEQ低域周波数の設定 ^{*3}	LowFreq.	
	マスターEQ中低域周波数の設定 ^{*3}	LowMidFreq.	
	マスターEQ中域周波数の設定 ^{*3}	MidFreq.	
	マスターEQ中高域周波数の設定 ^{*3}	HighMidFreq.	
	マスターEQ高域周波数の設定 ^{*3}	HighFreq.	
	マスターEQ低域Qの設定 ^{*3}	LowQ	
	マスターEQ中低域Qの設定 ^{*3}	LowMidQ	

ボタン名	項目	表示	ページ
MASTER EQ EDIT	マスターEQ中域Qの設定 ^{*3}	MidQ	72
	マスターEQ中高域Qの設定 ^{*3}	HighMidQ	
	マスターEQ高域Qの設定 ^{*3}	HighQ	
MIDI SETTING	MIDI送信チャンネルの設定	MidiOutChannel	65
	MIDI受信チャンネルの設定	MidiInChannel	65
	ローカルコントロールオン/オフの設定	LocalControl	65
	手弾き音か曲(ソング)再生音のどちらをMIDI送信するかの設定	MidiOutSelect	65
OTHER SETTING	タッチ感度の選択	TouchResponse	68
	ピアノボイスの調律曲線の選択	PianoTuningCurve	68
	音律の選択	Scale	68
	スプリットポイントの設定	SplitPoint (Main)	69
	スプリットポイント2の設定	SplitPoint 2 (Layer)	69
	キー(調)の設定	Transpose	69
	ソフトペダルのかかり具合の設定	SoftPedalDepth	69
	弦共鳴音(ストリングレゾナンス)のかかり具合の設定	StringResonanceDepth	69
	サステインペダル使用時の共鳴効果のかかり具合の設定	SustainSamplingDepth	69
	キーオフ音の音量設定	KeyOffSamplingDepth	70
	ビブラフォンのペダル機能の選択	VibraphonePedalMode	70
	SONG [PLAY/PAUSE]機能のペダルへの割り当て	PedalPlay/Pause	70
	ペダルが効き始めるポイントの設定	HalfPedalPoint	70
	ピッチベンド幅の設定	PitchBendRange	70
MASTER EDIT	[ZONE CONTROL]スライダーに機能の割り当て	Slider	54
	外部音源へのバンクセレクトMSB送信の設定	SendBankMsb	54
	外部音源へのバンクセレクトLSB送信の設定	SendBankLsb	54
	外部音源へのプログラムチェンジ送信の設定	SendPG#	54
	外部音源のオクターブ設定	Octave	55
	内部音源のオン/オフの設定	InterITG	55
	マスター機能オン時のMIDI送信チャンネルの設定	MidiOutChannel	55

*1 デュアル(29ページ)やスプリット(31ページ)の設定によりパラメーターの数値が変わります。

*2 スプリット(31ページ)の設定によりパラメーターの数値が変わります。

*3 その他の設定[OTHER SETTING]の「EqualizerLock」の設定がオンのときは、パネルからパフォーマンスを呼び出してもパラメーターは変更されません(71ページ)。

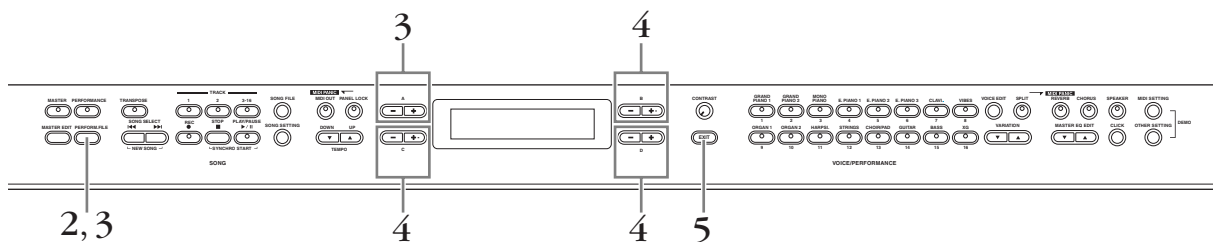
パフォーマンスファイルの操作について

[PERFORM.FILE]ボタンを押して表示される一連の画面では、パフォーマンスファイルの保存や削除などのパフォーマンスファイルに関する操作ができます。

項目	表示		ページ
パフォーマンスを保存する	Performance	パフォーマンス	77
パフォーマンスの名前を変更する	Perf.Name	パフォーマンスネーム	78
パフォーマンスファイルを別名で保存する	SaveAs	セーブ アズ	79
パフォーマンスファイルを保存用メモリーから呼び出す	LoadFromMem.	ロード フロム メモリー	79
パフォーマンスファイルを削除する	DeleteFile	デリートファイル	80
パフォーマンスファイルの名前を変更する	RenameFile	リネームファイル	80

パフォーマンスファイルの基本操作

操作中、操作をスムーズに導くために、画面に各種のメッセージ(情報や確認など)が表示されることがあります。その意味や対処の方法については、「メッセージ一覧」(94ページ)をご参照ください。



1 ファイル操作の準備をする

下記のとおりファイル操作の準備をします。

「Performance」、「SaveAs」の場合

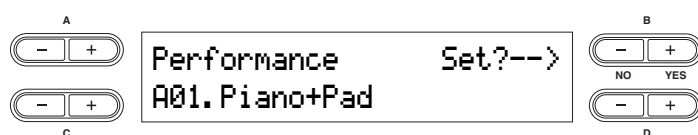
保存したいボイスまたはパフォーマンスファイルを選択します。

「Perf.Name」、「RenameFile」、「LoadFromMem.」、「DeleteFile」の場合

ここでの操作は不要です。

2 パフォーマンスファイル [PERFORM.FILE]ボタンを押して、パフォーマンスファイルの設定に入る

3 パフォーマンスファイル [PERFORM.FILE]ボタンまたはA [-][+]ボタンを押して、設定項目を選ぶ



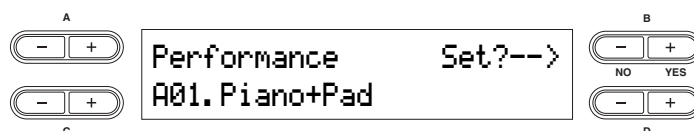
これ以降、操作を中止してパフォーマンスファイル操作を抜ける場合は、[EXIT]ボタンを1回か2回押します。

- 4 B [−][+]ボタン〜D [−][+]ボタンを押して、設定または実行する
ここからの操作について詳しくは、それぞれ77〜80ページの該当する項目をご参照ください。
- 5 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、パフォーマンスファイルの設定を抜ける

パフォーマンスを保存する「Performance」

新しくつくったパフォーマンスを、VOICE/PERFORMANCE [1]〜[16]ボタン(ボイスグループボタン)に保存します。パフォーマンスに保存できるパラメーターの内容は、「パフォーマンスパラメーター一覧」をご参照ください(74ページ)。保存したパフォーマンスは、パフォーマンスファイルとして保存用メモリーに保存されます。保存したパフォーマンスファイルを呼び出す場合は、79ページをご参照ください。

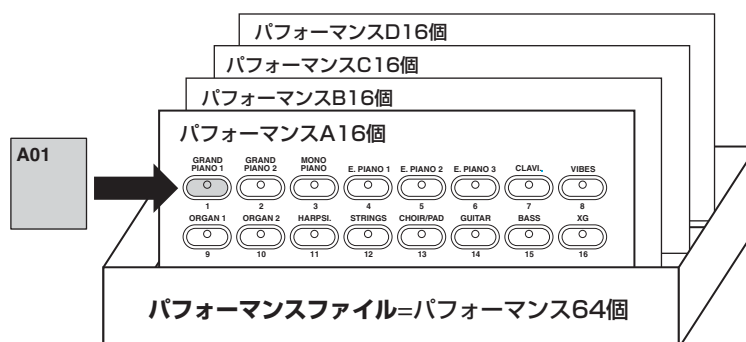
- ❗ プリセットパフォーマンスファイルに新しいパフォーマンスを保存すると、「PresetPerformance.PER」という新しいパフォーマンスファイルができます。プリセットパフォーマンスファイルへの上書きはできませんが、自分でつくったパフォーマンスファイルに保存する場合は、選択したパフォーマンスに上書きされます。上書きしたくない場合は、「SaveAs」のパフォーマンスファイルを別名で保存するか、「RenameFile」のパフォーマンスファイルの名前を変更してください。



基本操作は、76ページをご参照ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

- 4-1 ^{バリエーション} VARIATION [▼][▲]ボタンまたはC [−][+]ボタンを押して、保存するボタンを選ぶ

A01〜A16、B01〜B16、C01〜C16、D01〜D16の中から選択します。



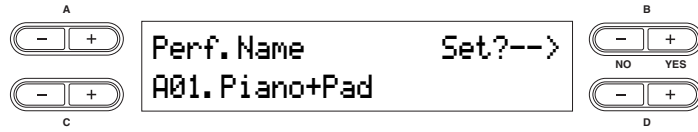
- 4-2 B [+ (YES)]を押して、パフォーマンスの保存を実行する

B [+ (YES)]ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、データが記憶されると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。

- ⊘ 画面に「Executing」が表示されているときは、電源を切らないでください。「Executing」が表示されているときに電源を切ると、保存前のパフォーマンスデータが消えてしまうおそれがあります。

パフォーマンスの名前を変更する「Perf.Name」

パフォーマンスの名前を変更できます。



基本操作は、76ページをご参照ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

4-1 パフォーマンス名を付ける

C [-][+]ボタンでカーソル(下線)を移動します。

同時押しでスペースが挿入されます。

D [-][+]ボタンでカーソルの位置の文字を選択します。

同時押しで文字が削除されます。

最大20文字までのパフォーマンス名が付けられます。

パフォーマンスファイル名表示について

[SONG FILE]ボタンの「CharacterCode」で、表示文字の種類を切り替えることができます(84ページ)。

4-2 B [+ (YES)]を押して、実行する

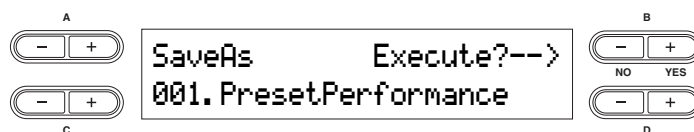
B [+ (YES)]ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、データが記憶されると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。



画面に「Executing」が表示されているときは、電源を切らないでください。「Executing」が表示されているときに電源を切ると、保存前のパフォーマンスデータが消えてしまうおそれがあります。

パフォーマンスファイルを別名で保存する「SaveAs」

パフォーマンスファイルを別名で保存できます。



基本操作は、76ページをご参照ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

4-1 「Perf.Name」の場合と同様の操作(78ページ)で、パフォーマンス名を付ける

4-2 B [+ (YES)]ボタンを押して、パフォーマンスファイルの保存を実行する

B [+ (YES)]ボタンを押すと「Sure?-->」(いいですか?)と確認表示が出ます。

もう一度B [+ (YES)]ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、実行が完了すると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。

中止する場合は「Sure?-->」のところでB [-(NO)]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押します。

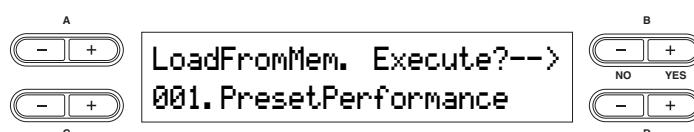
保存用メモリの中にすでにいくつかパフォーマンスファイルがあった場合、新たにパフォーマンスファイルを保存すると、自動的にアルファベット/アイウエオ順などに分類されて、番号が付け直されます。



画面に「Executing」が表示されているときは、電源を切らないでください。「Executing」が表示されているときに電源を切ると、保存前のパフォーマンスデータが消えてしまうおそれがあります。

パフォーマンスファイルを保存用メモリから呼び出す「LoadFromMem.」

以前に作成、保存したパフォーマンスを呼び出すときは、保存用メモリからパフォーマンスファイルを呼び出します。64個のパフォーマンスを1つのパフォーマンスファイルとして、現在選ばれているパフォーマンスファイルと入れかえます。



基本操作は、76ページをご参照ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

4-1 C [-][+]ボタンを押して、呼び出すパフォーマンスファイルを選ぶ

4-2 B [+ (YES)]ボタンを押して、呼び出しを実行する

B [+ (YES)]ボタンを押すと「Sure?-->」(いいですか?)と確認表示が出ます。

もう一度B [+ (YES)]ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、実行が完了すると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。

中止する場合は「Sure?-->」のところでB [-(NO)]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押します。

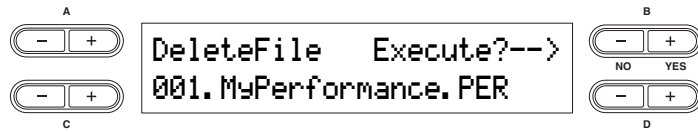


画面に「Executing」が表示されているときは、電源を切らないでください。「Executing」が表示されているときに電源を切ると、保存前のパフォーマンスデータが消えてしまうおそれがあります。

NOTE 保存用メモリから呼び出されたパフォーマンスファイルは、電源を入れ直したあとでも有効です。

パフォーマンスファイルを保存用メモリから削除する「DeleteFile」

保存用メモリにあるパフォーマンスファイルを削除します。プリセットパフォーマンスファイルやカレントメモリにあるパフォーマンスファイルは削除できません。



基本操作は、76ページをご参照ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

4-1 C [-][+]ボタンを押して、削除するパフォーマンスファイルを選ぶ

4-2 B [+ (YES)]ボタンを押して、削除を実行する

B [+ (YES)]ボタンを押すと「Sure?-->」(いいですか?)と確認表示が出ます。

もう一度B [+ (YES)]ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、実行が完了すると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。

中止する場合は「Sure?-->」のところでB [- (NO)]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押します。



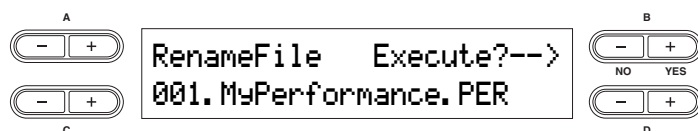
画面に「Executing」が表示されているときは、電源を切らないでください。「Executing」が表示されているときに電源を切ると、保存用メモリにあるパフォーマンスデータが壊れてしまうおそれがあります。

NOTE

パフォーマンスファイルを削除しても、現在呼び出されているパフォーマンスは削除されません。削除後、保存用メモリのパフォーマンスファイルの番号は自動的に詰められます。

パフォーマンスファイルの名前を変更する「RenameFile」

保存用メモリにあるパフォーマンスファイルの名前を変更します。プリセットパフォーマンスファイルは変更できません。



基本操作は、76ページをご参照ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

4-1 「Perf.Name」の場合と同様の操作(78ページ)で、パフォーマンスファイル名を変更する

4-2 B [+ (YES)]ボタンを押して、名前の変更を実行する

パフォーマンス名変更後、自動的にアルファベット/アイウエオ順などに分類されて、番号が付け直されます。



画面に「Executing」が表示されているときは、電源を切らないでください。「Executing」が表示されているときに電源を切ると、保存前のパフォーマンスデータが消えてしまうおそれがあります。

ソングファイルの操作について

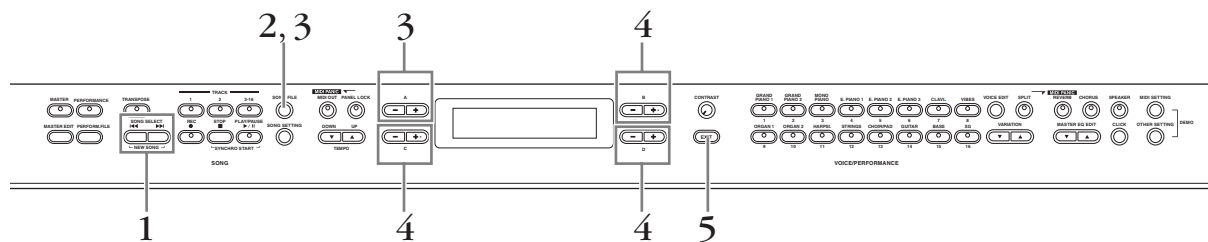
[SONG FILE]ボタンを押して表示される一連の画面では、曲の削除や曲名変更などのソングファイルに関する操作ができます。

項目	表示		ページ
ソングファイルを保存用メモリーに保存する	SaveToMemory	セーブ トゥ メモリー	82
ソングファイルを保存用メモリーから削除する	DeleteSong	デリートソング	83
曲名(ソングファイルの名前)を変更する	RenameSong	リネームソング	83
表示文字の種類を切り替える	CharacterCode	キャラクターコード	84

用語: ソングファイル=ソングデータのまとまりを1つの単位として保存したものです。ソングデータを曲番号単位でソングファイルと呼びます。

ソングファイルの基本操作

操作中、操作をスムーズに導くために、画面に各種のメッセージ(情報や確認など)が表示されることがあります。その意味や対処の方法については、「メッセージ一覧」(94ページ)をご参照ください。



1 ファイル操作の準備をする

下記のとおりファイル操作の準備をします。

「SaveToMemory」、「RenameSong」、「DeleteSong」の場合:

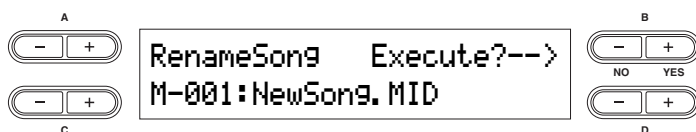
SONG SELECT [◀◀][▶▶]ボタンを押して、対象となる曲を選択します。

「CharacterCode」の場合:

ここでの操作は不要です。

2 ^{ソング ファイル} [SONG FILE]ボタンを押して、ソングファイルの設定に入る

3 ^{ソング ファイル} [SONG FILE]ボタンまたはA [-][+]ボタンを押して、設定項目を選ぶ



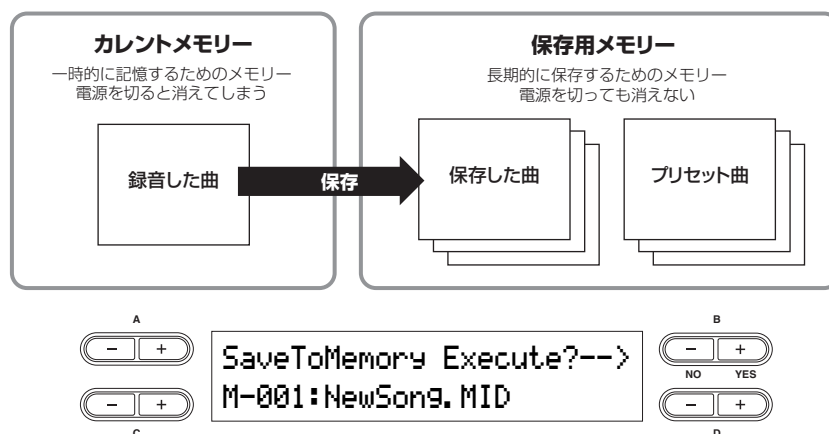
これ以降、操作を中止してソングファイル操作を抜ける場合は、[EXIT]ボタンを1回か2回押します。

- 4 B [-(NO)][+(YES)]～D [-(+)]ボタンを押して、設定または実行する
 この操作について詳しくは、それぞれ82～84ページの該当する項目を参照してください。

- 5 ^{エグジット} [EXIT]ボタンを押して、ソングファイルの設定を抜ける

ソングファイルを保存用メモリーに保存する「SaveToMemory」

録音した曲は、電源を切ると消えてしまいます。電源を切っても残しておきたい場合は、CP300内部の保存用メモリーに保存する必要があります。



プリセット曲は、「SaveToMemory」の操作はできません。

基本操作は、81ページをご参照ください。

手順4の部分は、下記に従って操作します。

4-1 曲名を付ける

C [-(+)]ボタンでカーソル(下線)を移動します。

同時押しでスペースが挿入されます。

D [-(+)]ボタンでカーソルの位置の文字を選択します。

同時押しで文字が削除されます。

最大全角で29文字、半角で58文字までの曲名が付けられます。画面からはみだした文字は、

C [-(+)]ボタンでカーソルを移動し、順次表示させることができます。

曲名表示について

「CharacterCode」で、表示文字の種類を切り替えることができます(84ページ)。

4-2 B [+(YES)]ボタンを押して、ソングの保存を実行する

B [+(YES)]ボタンを押すと「Sure?-->」(いいですか?)と確認表示が出ます。

もう一度B [+(YES)]ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、実行が完了すると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。

中止する場合は「Sure?-->」のところまでB [-(NO)]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押します。



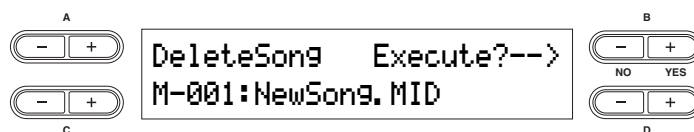
画面に「Executing」が表示されているときは、電源を切らないでください。「Executing」が表示されているときに電源を切ると、保存前の曲が消えてしまうおそれがあります。

曲番号は「M」のあとに自動で付けられます。「M」は、Memory(メモリー)のMです。

保存用メモリーの中にすでにいくつかソングファイルがあった場合、新たに曲を保存すると、自動的に全曲アルファベット/アイウエオ順などに分類されて、番号が付け直されます。

ソングファイルを保存用メモリーから削除する「DeleteSong」

保存用メモリーにあるソングファイルを削除します。プリセットソングは削除できません。



基本操作は、81ページをご参照ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

4-1 C [-][+]ボタンを押して、削除する曲を選ぶ

4-2 B [+ (YES)]ボタンを押して、削除を実行する

B [+ (YES)]ボタンを押すと「Sure?-->」(いいですか?)と確認表示が出ます。

もう一度B [+ (YES)]ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、実行が完了すると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。

中止する場合は「Sure?-->」のところでB [- (NO)]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押します。

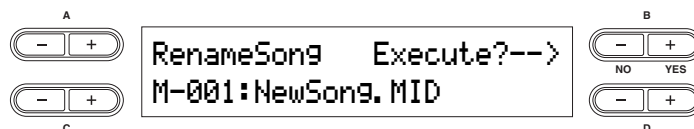


画面に「Executing」が表示されているときは、電源を切らないでください。「Executing」が表示されているときに電源を切ると、保存用メモリーにある曲が壊れてしまうおそれがあります。

NOTE 削除後、残った曲の番号は自動的に詰められます。

曲名(ソングファイルの名前)を変更する「RenameSong」

曲名を変更します。プリセットソングと「P-000:NewSong」は変更できません。



基本操作は、81ページをご参照ください。
手順4の部分は、下記に従って操作します。

セーブ トゥ メモリー

4-1 「SaveToMemory」の場合と同様の操作(82ページ)で、曲名を付ける

4-2 B [+ (YES)]ボタンを押して、曲名の変更を実行する

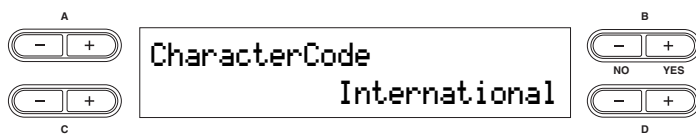
曲名変更後、自動的に全曲アルファベット/アイウエオ順などに分類されて、番号が付け直されます。



画面に「Executing」が表示されているときは、電源を切らないでください。「Executing」が表示されているときに電源を切ると、保存前の曲が消えてしまうおそれがあります。

表示文字の種類を切り替える「CharacterCode」

曲名を表示/入力する際の文字の種類を切り替えます。



4 D [-][+]ボタンを押して、^{インターナショナル}International/^{ジャパニーズ}Japaneseを選択する

選択範囲: International、Japanese

文字一覧

Japanese

0~9	A~Z	a~z	ア	ン	ア	オ	ヤ	ユ	ヨ	ツ	ッ	°	ー	。	「	」	、	・	!	#	\$	%	&	'	()	+	,	-	.	;	=	@	[]	^	`	{	}	~
-----	-----	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

International

0~9	A~Z	a~z	Ä	Ë	İ	Ö	Ü	ä	ë	ï	ö	ü	à	è	ì	ò	ù	á	é	í	ó	ú	â	ê	î	ô	û	Ñ	ñ	ß	Ç	ç	°	ı	¿	!	#	\$	%	&	'	()
+ , - . ; = @ [] ^ ` { } ~																																											

NOTE : これらの文字を使ったファイルは、選択範囲を変更したときに正しく表示されません。

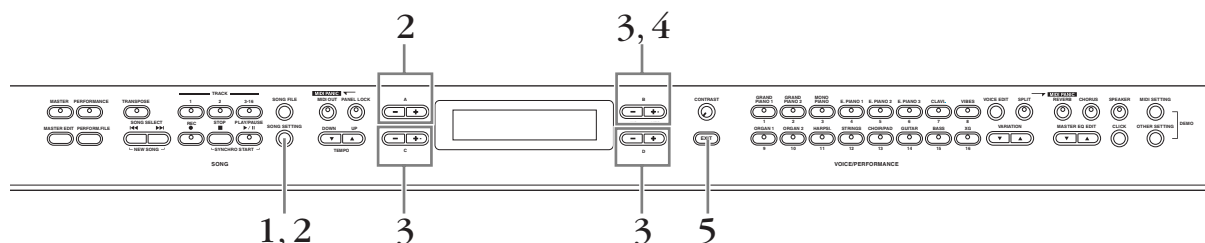
NOTE 「CharacterCode」を設定すると、パフォーマンス/パフォーマンスファイルの名前の表示文字の種類も切り替わります。

曲の録音/再生に関する設定

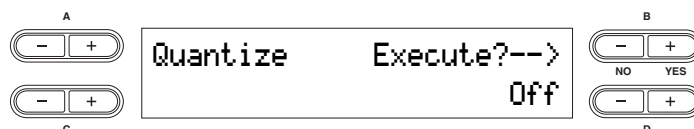
[SONG SETTING] (ソングセッティング)

現在選ばれている曲について設定ができます。まず、設定をしたい曲を選んでおきます(49ページ)。

ソングセッティングの基本操作



- 1 ^{ソング セッティング} [SONG SETTING] ボタンを押して、ソングセッティングの設定に入る
- 2 ^{ソング セッティング} [SONG SETTING] ボタンまたはA [-][+] ボタンを押して、設定項目を選ぶ



- 3 B [- (NO)][+ (YES)] ~ D [-][+] ボタンを押して、設定対象を選択または値を設定する

設定値は[-]ボタンと[+]ボタンを同時に押すと、初期設定に戻ります。

- 4 ^{エグゼキュート スタート} 「Execute?-->」「Start?-->」が表示される場合は、B [+ (YES)] ボタンを押して、実行する

B [+ (YES)] ボタンを押すと「Sure?-->」(いいですか?)と確認表示が出ます。

もう一度B [+ (YES)] ボタンを押すと「Executing」(実行中)の表示になり、実行が完了すると「Completed」(完了)の表示が3秒間出て元の画面に戻ります。

中止する場合は「Sure?-->」のところまでB [- (NO)] ボタンまたは[EXIT] ボタンを押します。

- 5 ^{エグジット} [EXIT] ボタンを押して、ソングセッティングの設定を抜ける

NOTE 変更した曲データは、[SONG FILE] ボタンの「SaveToMemory」(82ページ)で保存してください。

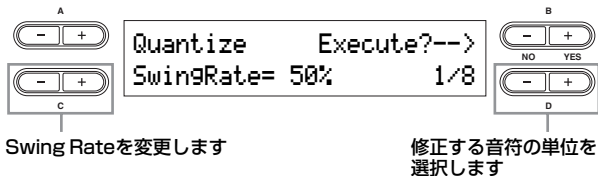
設定項目一覧

音符のタイミングのずれを修正する

クオンタイズ 「Quantize」

用語: Quantize (クオンタイズ)=音符などのタイミングを補正する機能

音符のタイミングのずれを修正できます。たとえば、録音した曲の音符を正確に8分音符や16分音符に修正できます。修正や変更は1曲単位で実行されます。



修正する音符の単位の選択範囲:
Off

- 1/4 4分音符
- 1/8 8分音符
- 1/12 3連8分音符
- 1/16 16分音符
- 1/24 3連16分音符

修正する音符の単位で「1/8」と「1/16」を選んだ場合は、[SwingRate=**%]が表示されます。全体的に跳ねた感じ(スイング感のあるリズム)に変更できます。

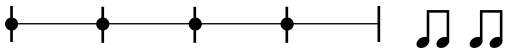
設定範囲: 0%~100%

修正する音符の単位「1/8」の場合

手弾きデータ



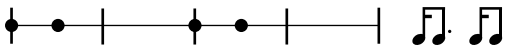
Swing Rate=50%: 跳ねた感じになりません



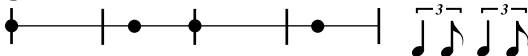
Swing Rate=75%(51%以上): 偶数拍のタイミングを後ろにずらします



Swing Rate=25%(49%以下): 偶数拍のタイミングを前にずらします



Swing Rate=67%: 3連符の3つめの拍にずらせます



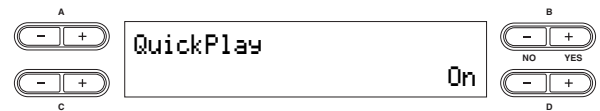
初期設定: Off

最初の発音から すぐにスタートさせるかどうかを決める

クイックプレイ 「QuickPlay」

用語: 弱起の曲=小節の途中から始まる曲

弱起の曲や最初の音の前に空白がある曲を再生する場合に、実際に音が鳴るところから再生するか、休符や空白を含めて曲のデータどおりに再生するかを選びます。



選択範囲:

On	実際に音が鳴るところから再生
Off	休符や空白を含めて曲のデータどおりに再生

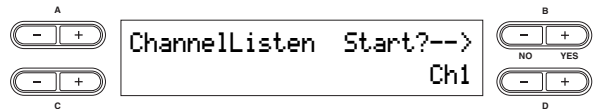
初期設定: On

各チャンネルの中身を聞いて確かめる

チャンネルリッスン 「ChannelListen」

チャンネル別の中身を確認するために、1チャンネルだけを選んで再生させることができます。

実際の音が鳴るところからすぐに再生されます。



選択範囲: Ch1~Ch16

初期設定: Ch1

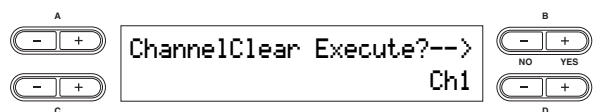
NOTE 曲データは16のチャンネルで成り立っています。ひとつのトラックにひとつのチャンネルが割り当てられるので、この楽器では、「チャンネル」と「トラック」が同じ意味になります。

NOTE データのないチャンネルは表示されません。ただし曲データによって、データのないチャンネルも含めて全チャンネル表示される場合もあります。

1チャンネル単位でデータを消去する

チャンネルクリア 「ChannelClear」

1~16チャンネルの中から、1チャンネルずつ選んでデータを消去できます。



選択範囲: Ch1~Ch16, ALL (すべてのチャンネル)

初期設定: Ch1

NOTE 曲データは16のチャンネルで成り立っています。ひとつのトラックにひとつのチャンネルが割り当てらるので、この楽器では、「チャンネル」と「トラック」が同じ意味になります。

NOTE データのないチャンネルは表示されません。ただし曲データによって、データのないチャンネルも含めて全チャンネル表示される場合もあります。

NOTE ALLですべてのチャンネルを消去しても、曲を上書き保存することができます。上書き保存すると、すべてのチャンネルが消去されて曲の設定だけが残ったファイルが保存されます。

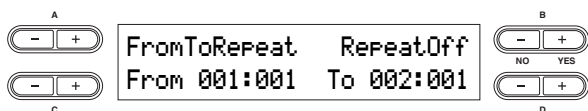
範囲指定して繰り返し再生する

フロムトゥ リピート 「FromToRepeat」

再生する範囲を自由に指定して、曲の繰り返し再生ができます。再生する範囲は1拍単位で指定できます。終わりの位置に指定した拍の直前で繰り返しします。

「RepeatOn」にして曲の再生をスタートすると、カウント音に続いて、指定した範囲の再生がスタートします。[STOP]ボタンを押すまで繰り返し再生されます。

「RepeatOff」の場合は、通常どおりの再生になります。



設定範囲: RepeatOn、RepeatOff

初期設定: RepeatOff

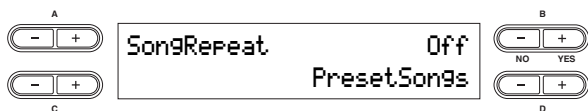
RepeatOnを選んだ場合、C [-][+]、D [-][+]ボタンを押して繰り返し位置を指定します。曲の再生中でも停止中でも指定できます。

NOTE 新しい曲を選ぶと、指定した範囲は自動的に解除され、リピートモードもOffになります。

曲を連続再生する

ソングリピート 「SongRepeat」

保存用メモリーに入っている曲全曲を連続再生させたり、1曲を繰り返し再生させたりできます。



曲の再生をスタートすると、現在パネル上で選ばれている曲が再生されたあと、指定した範囲の曲の連続再生が始まります。[STOP]ボタンを押すまで繰り返し再生されます。

選択範囲:

PresetSongs (プリセットソングス)	プリセット曲全曲
All (オール)	「MemorySongs」と「PresetSongs」の全曲
OneSong (ワンソング)	現在パネル上で選ばれている1曲
MemorySongs (メモリーソングス)	録音した曲

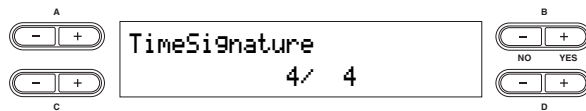
初期設定: PresetSongs

クリックの拍子設定

タイムシグネチャー 「TimeSignature」

用語: TimeSignature (タイムシグネチャー)=拍子記号

クリックの拍子を設定します。



C [-][+]ボタンで拍子の分子を、D [-][+]ボタンで分母を設定します。

たとえば、3/4拍子にしたい場合は、C [-][+]ボタンで「3」、D [-][+]ボタンで「4」を選びます。

分子の設定範囲: 1~16

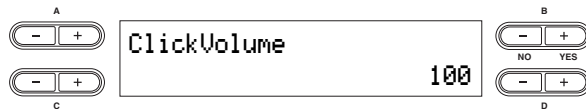
分母の設定範囲: 2、4、8

初期設定: 4/4

クリックの音量設定

クリックボリューム 「ClickVolume」

クリックの音量を調節します。



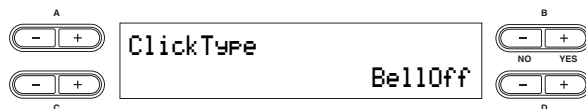
設定範囲: 0~127

初期設定: 100

クリックのベル音のオン/オフ

クリックタイプ 「ClickType」

クリックのベル音のオン/オフを設定します。



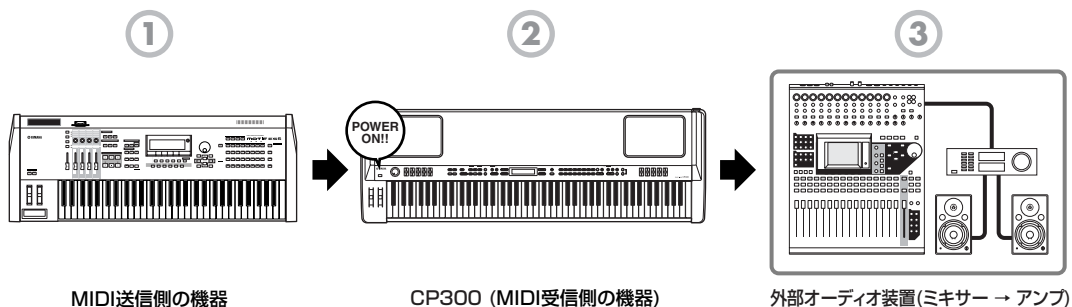
設定範囲:

BellOff (ベルオフ)	カチカチというクリックの音
BellOn (ベルオン)	カチカチ音+ベル音

初期設定: BellOff

コンピューターやMIDI機器と接続する

❗ 外部機器と接続するときは、すべての機器の電源を切った状態で行なってください。
また、すべての機器のボリュームが0になっていることを確認して、MIDI送信側の機器→MIDI受信側の機器→外部オーディオ機器(ミキサー→アンプ)の順で電源を入れてください。



また、電源を切る場合は外部オーディオ機器のボリュームを下げ、逆の順番で切ってください。

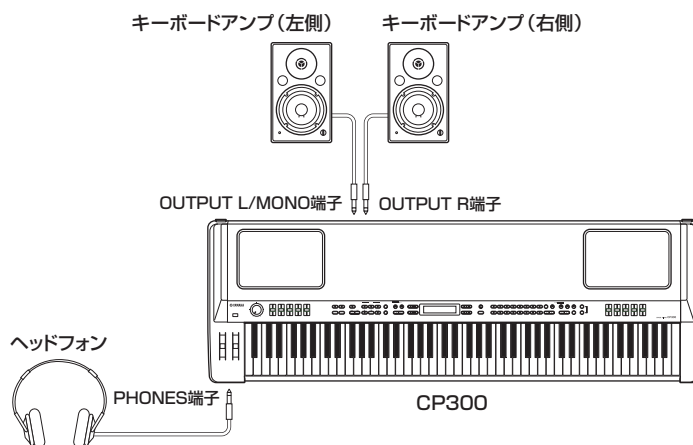
外部オーディオ機器との接続

CP300にはスピーカーが内蔵されていますが、外部ステレオシステムやアンプ、スピーカーなどと接続して音を出すこともできます。ヘッドフォンをお使いになれば直接内蔵スピーカーからの音を聞くこともできます(12ページ)。

ここでは、一般的な接続の方法をいくつかご紹介します。次のイラストを参照して外部のオーディオシステムと接続しましょう。

2台のキーボードアンプを使う場合(アナログ出力)

キーボードアンプを2台使用すると、各ボイスのパンやエフェクトなどの設定が再現され、拡がりのある豊かなサウンドが得られます。この場合リアパネルのOUTPUT [L/MONO]端子とOUTPUT [R]端子を使用します。

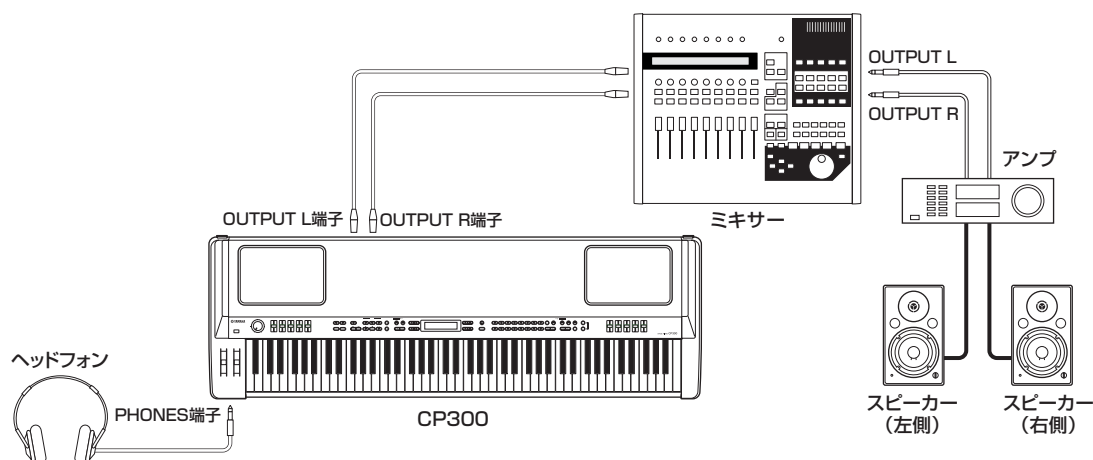


❗ NOTE キーボードアンプを1台だけ使う場合は、リアパネルのOUTPUT [L/MONO]端子だけを使用します。

❗ NOTE OUTPUT [L/MONO]端子に接続し、ピアノボイスを使用する場合は、[Mono Piano 1]、[Mono Piano 2]のボイスを使用することをお勧めします。

ミキサーを使う場合

レコーディングやライブパフォーマンスでは、ミキサーを接続して使用することが一般的です。CP300では、ノイズに強い3極のOUTPUT [L]、[R]端子が標準装備されていますので、OUTPUT [L]、[R]端子をお使いになることをお勧めします。



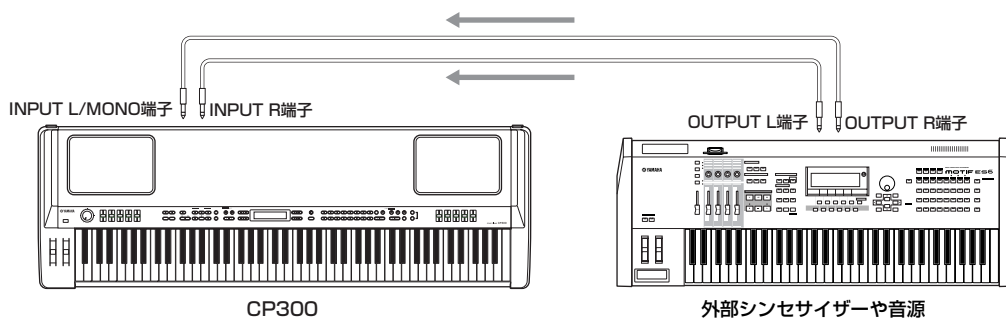
- NOTE**
- ヘッドフォンでは、OUTPUT [L]、[R]端子やOUTPUT [L/MONO]、[R]端子の出力と同じ信号をモニターできます。なお、楽器本体の[MASTER VOLUME]ダイヤルで外部オーディオ機器、内蔵スピーカー、ヘッドフォンから出る音量を調節できます。
 - OUTPUT [L]、[R]端子やOUTPUT [L/MONO]、[R]端子などからのサウンドは、ヘッドフォンの抜き差しに関係なく出力されます。

OUTPUT [L] [R]端子について

バランス方式に対応していること、頑丈で変形しにくいこと、端子にロック機構がついていて引っ張っても接続が外れないようになっていることから、信頼性の要求されるプロの現場などで使用頻度が高い端子です。OUTPUT [L] [R]端子どうしを接続するときはグラウンド端子が最初に接触する構造になっているため、OUTPUT [L/MONO] [R]端子を接続するときに発生するようなノイズを防ぐことができるのも大きな特徴です。

他の楽器との接続

他の楽器や外部機器からの音をCP300本体のスピーカーから出せます。この場合リアパネルのINPUT [L/MONO]とINPUT [R]を使用します。



INPUT端子に接続した他の楽器や外部機器の音量は、CP300では調節できません。

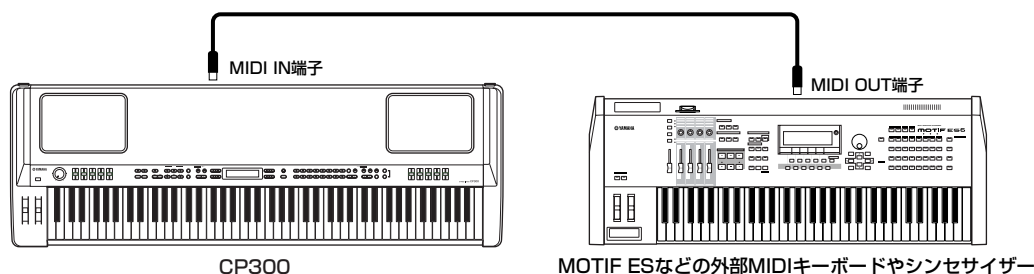
外部MIDI機器との接続

市販のMIDIケーブルを使って、CP300のMIDI [IN]/[OUT]/[THRU]端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。CP300から外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIキーボードやシーケンサーでCP300の音源を鳴らしたりすることができます。ここでは、用途別にいくつかの例をご紹介します。

NOTE MIDI信号のスタート(FAh)/コンティニュー (FBh)/ストップ(FCh)は送受信しません。ご注意ください。

外部MIDIキーボードやシンセサイザーでCP300をコントロールする場合

本体の鍵盤ではなく外部MIDIキーボードの鍵盤演奏で、本体のボイスを鳴らしたりボイス変更などをコントロールできます。



NOTE 市販のミュージックデータや、電子楽器などで録音した曲データ、コンピューターなどで作成した曲データをCP300の演奏データとして鳴らすことができます。データの互換性については、100ページをご参照ください。

NOTE 外部MIDI機器でCP300の内部音源(パート)を鳴らすためには、MIDI受信チャンネルの設定を変更する必要があります。詳しくは、MIDIに関する設定の[MIDI SETTING]の「MidiInChannel」(65ページ)をご参照ください。

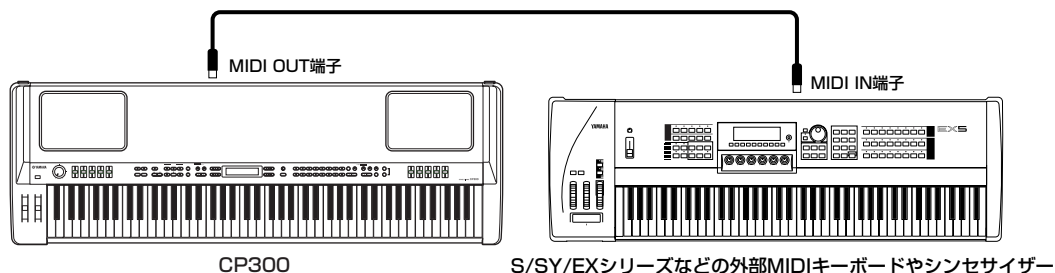
MIDI送信チャンネルと受信チャンネル

この接続で本体の音を鳴らすために、外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルとCP300本体のMIDI受信チャンネルを合わせる必要があります。外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルについては、外部MIDIキーボードの取扱説明書でご確認ください。

CP300本体のMIDI受信チャンネルについては、電源を入れたあとでMIDIに関する設定[MIDI SETTING]の「MidiInChannel」を確認し、必要に応じて外部キーボードの送信チャンネルと同じチャンネルに変更してください(65ページ)。

CP300で外部MIDIキーボードやシンセサイザーをコントロールする場合

本体の鍵盤演奏で、ほかのMIDI音源(シンセサイザー、音源モジュールなど)の音を鳴らすことができます。本体のボイスだけでなく、ほかの音源のボイスも同時に鳴らしたい場合の使いかたです。



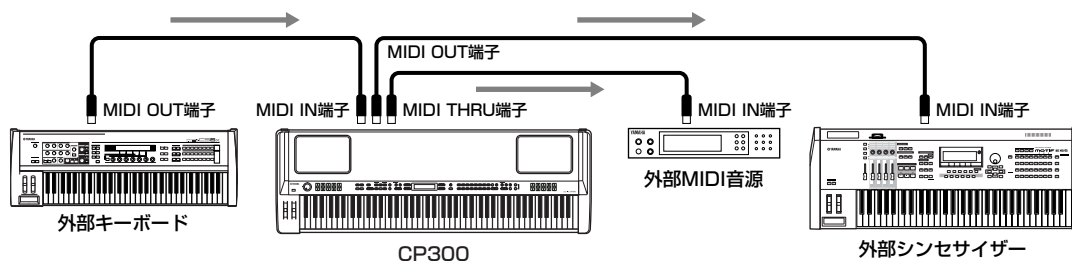
本体音源と外部音源の鳴らし分け

この接続により、本体の音と外部音源の音との鳴らし分けができます。このとき、本体のMIDI送信チャンネルと外部MIDI音源の受信チャンネルを合わせる必要があります。電源を入れたあとでMIDIに関する設定[MIDI SETTING]の「MidiOutChannel」で設定をしてください(65ページ)。マスター機能がオンの場合は、マスターに関する設定[MASTER EDIT]の「MidiOutChannel」で設定をしてください(55ページ)。

MIDI THRU端子を使って、複数のMIDI機器をコントロールする場合

MIDI [THRU]端子は、MIDI [IN]端子から入ってきた信号をそのまま外部に出力するための端子です。下図の接続例では、外部キーボードの演奏情報を、CP300のMIDI [THRU]端子から外部MIDI音源に送信します。

また、CP300本体の演奏情報を、CP300のMIDI [OUT]端子から外部シンセサイザーに送信します。



コンピューターとの接続

本体とコンピューターを接続することで、MIDIデータの送受信ができます。コンピューター上でシーケンサーを再生させて本体音源を鳴らしたり、CP300からコンピューターへMIDIデータを送信したりできます。

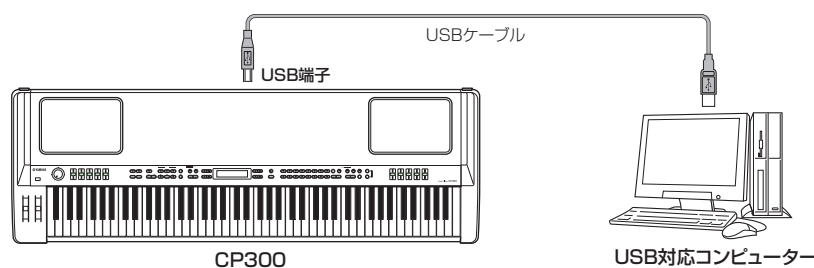
USBケーブルを使ってコンピューターと接続するためには、コンピューターにUSB-MIDIドライバーをインストールしてください。以下のURLからUSB-MIDIドライバーをダウンロードしてください。

<http://download.yamaha.com/jp/>

- ・動作環境については、上記URLをご覧ください。
- ・USB-MIDIドライバーは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

USBケーブルを使って接続する場合

USBケーブルを使って、コンピューター上のシーケンサーとCP300との間でMIDIデータを送受信できます。CP300では、USBケーブルでオーディオデータを送受信することはできません。



USB端子とコンピューターを接続すると、MIDI端子は使用できなくなります。

USB端子ご使用時の注意

USB端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。
以下のことを行なわないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。
コンピューターや本体が停止したときは、電源を入れ直し、コンピューターを再起動してください。

- ・ USB端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- ・ 本体の電源を入れる前に、USB端子とコンピューターを接続してください。
- ・ 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
 - すべてのアプリケーションを終了させてください。
 - 本体からデータが送信されていないか確認してください。(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。)
- ・ 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行なってください。
- ・ USBケーブルは3メートル未満のケーブルをご使用ください。

コンピューターからMIDIでボイスを選ぶ

コンピューター上のアプリケーションソフトウェアから、MIDIメッセージで本体のボイスを選択できます。この場合は、MIDIメッセージとして下記3つを本体に送信する必要があります。

- ・バンクセレクトMSB
- ・バンクセレクトLSB
- ・プログラムチェンジ

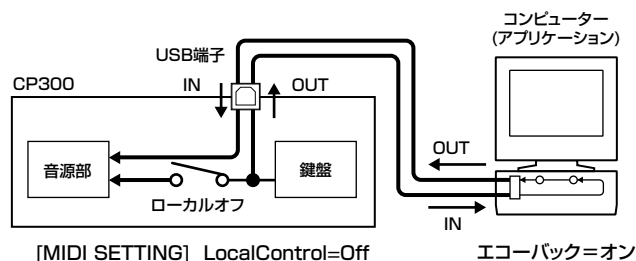
本体ボイスに割り当てられている、バンクセレクトMSB、バンクセレクトLSB、プログラムチェンジは、プログラムチェンジ一覧をご参照ください(105ページ)。

コンピューターと接続しているときのローカルオン/オフの設定

本体をコンピューターと接続して使用する場合、通常は、鍵盤で演奏したデータをコンピューターに送信し、その情報をコンピューターから返してもらって音源部を鳴らします。このときに本体のローカルコントロールの設定がオンになっていると直接音源部にも情報を送信してしまうので、音が重なって発音してしまいます。

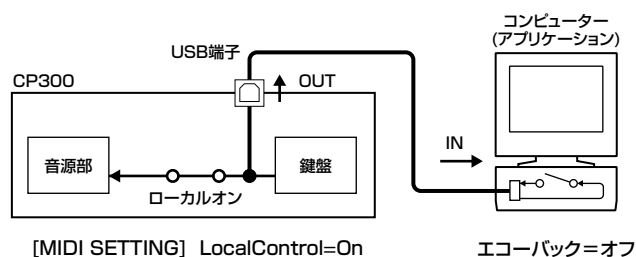
コンピューター上のアプリケーションにもよりますが、一般的には以下のように設定すると音が重なって鳴らず、適切なサウンドが得られます。

●アプリケーションの設定でエコーバック(MIDIスルー)=オンのとき



NOTE バルクダンブなど、システムエクスクルーシブデータの送受信の際は、次の"エコーバック=オフ"の設定でご使用ください。

●アプリケーションの設定でエコーバック(MIDIスルー)=オフのとき



*エコーバックとは、MIDI INから受信したMIDIデータを、MIDI OUTにスルーアウトする機能です。コンピューター用のアプリケーションでは、MIDIスルーとも言います。

NOTE エコーバックについては、それぞれのアプリケーションに付属の取扱説明書をご参照ください。

メッセージ一覧

ABC順に掲載しています。

メッセージ	説明
<div>BulkDataReceiving Completed</div> <div>バルクデータレシーピング コンプリーテッド</div>	「バルクデータの受信が完了しました」 「BulkDataReceiving Voice」のメッセージに続いて表示されます。バルクデータの受信が完了したときに表示されます。このメッセージを確認したら、次の操作に移れます。
<div>BulkDataReceiving Error</div> <div>バルクデータレシーピング エラー</div>	「バルクデータ受信に失敗しました」 バルクデータの受信に失敗したというメッセージです。この場合はケーブルの接続を確認して、もう一度受信操作をやり直してください。
<div>BulkDataReceiving</div> <div>バルクデータレシーピング</div>	「バルクデータを受信しています」 バルクデータを受信している間、表示されます。この間は次の操作に移ることはできません。しばらくお待ちください。
<div>BulkDump Error</div> <div>バルクダンプエラー</div>	「バルクデータ送信に失敗しました」 バルクデータの送信に失敗したというメッセージです。この場合は、コンピューターの電源が切れていないか、ケーブルが正しく接続されているか、コンピューター側のドライバーが正しく機能しているか確認してから、もう一度送信操作をやり直してください。
<div>Canceled</div> <div>キャンセルド</div>	「キャンセルされました」 作業が中止された場合に、中止されたことを確認するメッセージです。
<div>Completed</div> <div>コンプリーテッド</div>	「完了しました」 「Executing(実行中)」のメッセージに続いて表示されます。保存用メモリーへの書き込みや操作の実行が、完了したときに表示されます。このメッセージを確認したら、次の操作に移れます。
<div>DataFmtErr</div> <div>データフォーマットエラー</div>	「ファイルフォーマットが不正です」 「LoadFromMem.」(79ページ)でパフォーマンスファイルを読み出したときに、ファイルのフォーマットが不正なため、読み出しができない場合に表示されます。
<div>DuplicatedName</div> <div>デュプリケートネーム</div>	「曲名またはパフォーマンスファイル名が重複しています」 「RenameSong」(83ページ)で曲名、「RenameFile」(80ページ)でパフォーマンスファイル名を変更して保存しようとした場合、保存用メモリーに既に同じ名前の曲または同じ名前のパフォーマンスファイルがある場合に表示されます。表示3秒後に元の画面に戻りますので、名前を付け直してください。
<div>Execute?--></div> <div>エグゼキュート?--></div>	「実行しますか？」 各種ファイル操作で、実行を促すメッセージです。実行する場合はB [+(YES)]ボタンを、中止する場合はB [-(NO)]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押してください。
<div>Executing</div> <div>エグゼキューティング</div>	「実行中です」 CP300の内部で処理を実行している間、表示されます。この間は次の操作に移ることはできません。しばらくお待ちください。

メッセージ	説明
<div>FactorySet Completed MemoryFileExcluded</div> <p>ファクトリーセット コンプリート メモリーソングエクスクルード</p>	<p>「初期設定に戻しました(保存用メモリーのファイル以外)」</p> <p>「FactorySet」(16ページ)の実行(保存用メモリーのファイル以外)が完了したというメッセージです。「C7の鍵盤を押したまま電源をオンにする」操作(17ページ)でも表示されます。</p>
<div>FactorySet Completed MemoryFileIncluded</div> <p>ファクトリーセット コンプリート メモリーソングインクルード</p>	<p>「初期設定に戻しました(保存用メモリーのファイルを含む)」</p> <p>「FactorySet」(16ページ)の実行(保存用メモリーのファイルを含む)が完了したというメッセージです。「C7とB₆の鍵盤を押したまま電源をオンにする」操作(17ページ)でも表示されます。</p>
<div>FlashMemoryLifeTime Exit--></div> <p>フラッシュメモリーライフタイム エグジット-></p>	<p>「保存用メモリーの寿命が来ています」</p> <p>CP300の保存用メモリーの寿命が来ていることを示しています。お買い上げの楽器店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点(巻末)にご連絡ください。このメッセージが表示された場合、保存用メモリーの曲や各種設定はバックアップされません。[EXIT]ボタンを押すと元の画面に戻ります。</p>
<div>HostError</div> <p>ホストエラー</p>	<p>「USB端子に関する不具合です」</p> <ul style="list-style-type: none"> ● CP300をコンピューターと接続してお使いの場合 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ない、または、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ません。この場合は、いったんCP300とコンピューターの電源を切り、ケーブルの接続を確認してください。その後、コンピューター→CP300の順番で電源を入れ直し、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。 ● CP300を単独でお使いの場合 CP300のUSB端子にケーブルが接続されたままになっていると、このメッセージが表示されることがあります。この場合は、CP300の電源を切った上でケーブルを抜き、再度電源を入れてください。ケーブルを接続したままだと、CP300が正常に動作しないことがあります。
<div>LastPowerOffIllegal MemoryFileChecking</div> <p>ラストパワーオフイリーガル メモリーファイルチェック</p>	<p>「前回不正に電源がオフされました。楽器の内部をチェックしています」</p> <p>曲を保存用メモリーに保存している途中や、楽器設定を保存している途中で電源を切り、もう一度電源を入れたときに表示されます。この表示が出ている間は楽器のメモリーがチェックされています。チェックの結果、保存用メモリーのファイルが破損している場合は、メモリーファイルはすべて削除されます。</p>
<div>LastPowerOffIllegal MemoryFileErrorRecovered</div> <p>ラストパワーオフイリーガル メモリーファイルエラーリカバード</p>	<p>「保存用メモリーのファイルは可能な分だけ修復されました」</p> <p>「LastPowerOffIllegal/MemoryFileChecking」に続いて表示されます。この場合は、保存用メモリーの修復作業の結果、保存用メモリーの修復が可能なファイルだけ修復されたことを示します。</p>
<div>LastPowerOffIllegal MemoryFileErased</div> <p>ラストパワーオフイリーガル メモリーファイルイレースド</p>	<p>「保存用メモリーのファイルは削除されました」</p> <p>「LastPowerOffIllegal/MemoryFileChecking」に続いて表示されます。この場合は、保存用メモリーの修復が不可能だったため、メモリーのファイルがすべて削除されたことを示します。</p>
<div>MemoryError</div> <p>メモリーエラー</p>	<p>「メモリーに不具合があります」</p> <p>曲やパフォーマンスファイルを読み込むとき、メモリーの不具合が発見された場合に表示されます。このような場合は、曲データのバックアップを取ってから「FactorySet」(71ページ)の「MemoryFileIncluded」を実行してください。</p>
<div>MemoryError</div> <p>メモリーエラー</p>	<p>「メモリーに不具合がある可能性があります」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 曲やパフォーマンスファイルを選んだときなどに、メモリーに不具合がある可能性があると表示されます。そのまま操作しても何度も表示される場合は、曲とパフォーマンスファイルのデータのバックアップを取ってから「FactorySet」(71ページ)の「MemoryFileIncluded」を実行してください。 2. パフォーマンスファイル名を付けたときと違う「CharacterCode」(84ページ)が設定されている場合に表示されます。この場合、「CharacterCode」を切り替えてからパフォーマンスファイルを選び直してください。

メッセージ	説明
<div>MemoryFull</div> <p>メモリーフル</p>	<p>「メモリーがいっぱいです」</p> <p>保存用メモリーの残り容量が少ないため、曲やパフォーマンスファイルが保存できないときに表示されます。この場合、すでにある保存用メモリーの曲やパフォーマンスファイルを削除(80、83ページ)してから、改めて保存用メモリーに保存してください。</p>
<div>NoSong</div> <p>ノースング</p>	<p>「保存する曲がありません」</p> <p>「SaveToMemory」(82ページ)で保存対象となる曲がない場合に表示されます。この場合、曲の保存はできません。</p>
<div>NoFileToDelete</div> <p>ノーフイルトゥデリート</p>	<p>「削除するファイルがありません」</p> <p>「DeleteFile」(80ページ)で、削除対象となるファイルがない場合に表示されます。この場合、ファイルの削除はできません。</p>
<div>NoSongToDelete</div> <p>ノースングトゥデリート</p>	<p>「削除する曲がありません」</p> <p>「DeleteSong」(83ページ)で、削除対象となる曲(メモリーソング)がない場合に表示されます。この場合、曲の削除はできません。</p>
<div>OverWrite?</div> <p>オーバーライト?</p>	<p>「上書きしますか?」</p> <p>既存のデータに上書きするかどうか確認を求めるメッセージです。上書きする場合はB [+ (YES)]ボタンを、中止する場合はB [- (NO)]ボタンを押してください。</p>
<div>PleaseWait</div> <p>プリーズウェイト</p>	<p>「お待ちください」</p> <p>曲を選んですぐ、読み込み中に曲をスタートさせようとしたり、他の操作をしようとしたときに表示されます。このメッセージが消えるまでお待ちください。</p>
<div>ProtectedFile</div> <p>プロテクトドファイル</p>	<p>「保護されているファイルです」</p> <p>内部的に保護されているファイルに対して、上書きや削除などをしようとした場合に表示されます。そのファイルに対して、上書きや削除などはできません。</p>
<div>ProtectedSong</div> <p>プロテクトドソング</p>	<p>「保護されている曲です」</p> <p>内部的に保護されている曲(プリセットソング)に対して、曲名を変更しようとした場合に表示されます。その曲に対して、曲名を変更することはできません。</p>
<div>Set?--></div> <p>セット?--></p>	<p>「記憶させますか?」</p> <p>各種セッティング操作で、設定を記憶させるかどうかを確認するメッセージです。実行する場合はB [+ (YES)]ボタンを、中止する場合は[EXIT]ボタンを押してください。</p>
<div>SongChanged Save?</div> <p>ソングチェンジド セーブ?</p>	<p>「曲が書き替えられています。保存しますか?」</p> <p>曲を録音したあと、保存する前にほかの操作をしようとした場合、その操作をするとその曲が消えてしまうときに表示されます。消していいいときはB [- (NO)]ボタンを押します。保存しておきたいときは、B [+ (YES)]ボタンを押すと「SaveToMemory」(82ページ)の画面に移ります。曲を保存してから操作し直してください。</p>
<div>SongError</div> <div>SongError</div> <p>ソングエラー</p>	<p>「曲データの不具合が発見されました」</p> <ol style="list-style-type: none"> 曲を選んだときや曲の再生中に、曲データの不具合が発見された場合に表示されます。この場合、もう一度曲を選び直し、再生してみてください。それでもこのメッセージが出る場合は、曲データが壊れている可能性があります。 曲名を付けたときと違う「CharacterCode」(84ページ)が設定されている場合に表示されます。この場合、「CharacterCode」を切り替えてから曲を選び直し、再生してください。

メッセージ	説明
<div>SongTooBig</div> <p>ソングトゥービッグ</p> <div>SongTooBig</div>	<p>「曲データが大きすぎます」</p> <ol style="list-style-type: none"> 録音中にカレントメモリーの容量がいっぱいになってしまった場合に 표시됩니다。そこで自動的に録音がストップします。それまで録音したデータは残ります。追加録音しようとして録音作業に入ろうとしたときに、その曲の容量がすでにカレントメモリーの容量いっぱいになっている場合にも表示されます。その場合は、追加録音はできません。既に録音した不要なトラックがある場合は「ChannelClear」(86ページ)で不要なトラックを削除すると、その容量分さらに録音できるようになります。 曲を選んだときに、その曲がカレントメモリーの容量より大きい読み込めない場合に 표시됩니다。その曲はCP300では読み込めず、再生できません。ほかの曲を選んでください。 曲を編集したときに、その曲がカレントメモリーの容量より大きい編集できない場合に 표시됩니다。その曲はCP300では編集できません。
<div>Start?--></div> <p>スタート?--></p>	<p>「スタートしますか？」</p> <p>各種セッティング操作で、スタートを促すメッセージです。スタートする場合はB [+ (YES)] ボタンを、中止する場合は[EXIT] ボタンを押してください。</p>
<div>Sure?--></div> <p>シュア?--></p>	<p>「いいですか？」</p> <p>処理実行の確認を求めるメッセージです。実行してよい場合はB [+ (YES)] ボタンを、中止する場合はB [- (NO)] ボタンを押してください。</p>
<div>Transmitting</div> <p>トランスミッティング</p>	<p>「バルクデータを送信しています」</p> <p>コンピューターからバルクデータの要求があった場合に 표시됩니다。バルクデータを送信している間、表示されます。この間は次の操作に移ることはできません。しばらくお待ちください。</p>
<div>Transmitting Completed</div> <p>トランスミッティング コンプリーテッド</p>	<p>「バルクデータを送信が完了しました」</p> <p>「Transmitting」のメッセージに続いて表示されます。バルクデータの送信が完了したときに表示されます。このメッセージを確認したら、次の操作に移れます。</p>
<div>Transmitting Error</div> <p>トランスミッティング エラー</p>	<p>「バルクデータを送信しています」</p> <p>バルクデータの送信に失敗したというメッセージです。個の場合はケーブルの接続を確認して、もう一度送信操作をやり直してください。</p>
<div>WrongName</div> <p>ロングネーム</p>	<p>「曲名またはパフォーマンスファイル名が不適切です」</p> <ol style="list-style-type: none"> 曲やパフォーマンスファイル操作中に曲名やパフォーマンス名の先頭にピリオドやスペースが使われた場合や、CP300が対応していない文字が使われている既存の曲の曲名を変更したとき、内部的に処理ができず不適になってしまう場合に 표시됩니다。表示3秒後に元の画面に戻りますので、名前を付け直してください。 曲名やパフォーマンスファイル名を付けたときと違う「CharacterCode」(84ページ)が設定されている場合に 표시됩니다。この場合、「CharacterCode」を切り替えてから曲やパフォーマンスファイルを選び直してください。

困ったときは

現象	考えられる原因	解決法
CP300の電源が入らない。	電源プラグが差し込まれていません(本体側とコンセント側)。	電源プラグを本体とコンセント(AC100V)に、確実に差し込んでください(11ページ)。
[POWER]スイッチを押して電源を入れたとき、または切ったとき、「カチッ」と音がする。	電気が流れたためです。	異常ではありません。
CP300 から雑音が出る。	CP300の近くで携帯電話を使っています(または呼び出し音が鳴っています)。	CP300の近くでは、携帯電話の電源を切ってください。CP300の近くで携帯電話を使ったり、呼び出し音が鳴ったりすると、雑音が出る場合があります。
全体的に音が小さい。 まったく音が出ない。	[MASTER VOLUME](13ページ)が下がっています。	[MASTER VOLUME]を上げてください。
	[ZONE CONTROL]スライダー (28ページ) が下がっています。	[ZONE CONTROL]スライダーを上げてください。
	スピーカーの設定がオフになっています。	[SPEAKER]ボタン(52ページ)をオンにしてください。
	「LocalControl」(65ページ) がオフになっています。	「LocalControl」をオンにしてください。
	「InternalTG」(55ページ) がオフになっています。	「InternalTG」をオンにしてください。
	接続されているペダル(フットスイッチ)、またはモジュレーションホイールのどれかにExpressionが設定されています。	ペダルの機能をExpression以外に設定してください。
	接続しているペダル(フットコントローラー)またはモジュレーションホイールにExpressionを設定している場合、ペダルを踏み込んでいない状態、またはモジュレーションホイールが手前にまわした状態になっています。	ペダル、モジュレーションホイールの位置を変更してください。
	マスター EQ (36ページ)のゲインが低くなっています。	マスター EQのゲインを上げてください。
	パートEQ (36ページ)のゲインが低くなっています。	パートEQのゲインを上げてください。
鍵盤で弾く音が小さい。	手弾き音の音量が下がっています。	[ZONE CONTROL]スライダーを上方向に動かしてください。
曲の再生音が小さい。	曲の再生音の音量が下がっています。	[SONG VOLUME]スライダーを上方向に動かしてください。
ヘッドフォンを差してもスピーカーからの音が切れない。	スピーカーの設定がオンになっています。	スピーカーの設定をオフにしてください。
特定の音域でピアノボイスの音の高さ、音質がおかしい。	ピアノボイスでは、ピアノ本来の音ができる限り忠実に再現しようとしております。その結果、音域により倍音が強調されて聞こえるなど、音の高さや音域が異質に感じる場合があります。	異常ではありません。

現象	考えられる原因	解決法
鍵盤を弾くと、機構音がカタカタ鳴る。	CP300の鍵盤機構は、ピアノの鍵盤機構をシミュレートして設計されています。ピアノの場合でも機構音は実際に出ているものです。	異常ではありません。
ボタンを押しても動作しない。	他の機能の動作中にはできない操作がいくつかあります。	曲の録音/再生中の場合は曲の録音/再生を止めて、その他の場合は[EXIT]ボタンで初期画面に戻ってから操作してください。
	パネルロックがかかっています。	[PANEL LOCK]ボタンをすばやく2回押して、パネルロックを解除してください。
タイプがSostenutoになっているペダルを使うと音が鳴り続ける。	オルガンやストリングス、クワイア、パッドグループのボイス、およびXGグループの一部のボイスでは、ソステヌートペダルを使うと、音が減衰せず踏んでいる間鳴り続ける効果になります。	異常ではありません。
トランスポーズやオクターブを設定したときに、高い方や低い方の音がおかしい。	トランスポーズやオクターブを設定した場合、発音する音域はC-2～G8 (CP300の88鍵はA-1～C7)です。C-2より低くなる場合は1オクターブ上の音で、G8より高くなる場合は1オクターブ下の音で鳴ります。	異常ではありません。
テンポを変更して録音したのにテンポが変わらない。	テンポ変更をしたタイミングによって、変更したテンポが録音されずに元のテンポで再生されることがあります。録音するトラックが選ばれていて、トラックの赤いランプが点滅している状態のときにテンポを変更してください。録音後にテンポデータだけを変更する場合も同じです。	異常ではありません。テンポ変更箇所を確認してください。
デュアル/スプリットで録音したはずの音が録音されず、思わぬトラックのデータが消えてしまった。	デュアル/スプリットボイスを使った録音では、デュアルのLayerパートのボイス/スプリットのLeftパートのボイスの録音トラックは自動的に決められます(48ページ)。したがって、それらのトラックに既存のデータがあった場合は、上書きされて消えてしまいます。また、曲の途中でデュアル/スプリットへの切り替えは録音されませんので、Layerパートのボイス/Leftパートのボイスで弾いた音は録音されません。	異常ではありません。
録音したあとで曲途中の拍子が変わるできない。	小節の途中で拍子は変えられません。	[STOP]ボタンを押して曲の先頭に戻り、B [-(NO)][+(YES)]ボタンで拍子を変更したい小節の位置に移動してから、変更してください。
曲名表示がおかしい。	名前を付けたときと違う「CharacterCode」が設定されている場合、正しく表示されない場合があります。	[SONG FILE]ボタンの「CharacterCode」(84ページ)で設定を切り替えてください。
パフォーマンスファイル名表示がおかしい。	「CharacterCode」(84ページ)の設定がパフォーマンスファイルの名前を付けたときと異なっています。	「CharacterCode」の設定をパフォーマンスファイルの名前を付けたときの設定にしてください。

MIDIデータの互換性について

音色配列フォーマットについて、演奏データと、CP300が対応しているタイプが一致していないと再生できません。

音色配列フォーマット

MIDIではボイスを番号で指定します(プログラムチェンジナンバーと言います)。その番号の付け方(ボイスを並べる順番)の規格を「音色配列フォーマット」と言います。

再生したい演奏データの音色配列フォーマットと、CP300が対応している音色配列フォーマットが一致していないと、ボイスが正しく再生されません。

主な音色配列フォーマットを紹介します。

GMシステムレベル1

代表的音色フォーマットの1つです。

多くのMIDI機器が「GMシステムレベル1」に対応しています。また市販のミュージックデータの多くが「GMシステムレベル1」で作られています。

XG

「GMシステムレベル1」をさらに拡張し、豊かな表現力とデータの継続性を可能にしたヤマハの音源フォーマットの音色配列です。

CP300のXGボイスグループ内のボイスで録音した演奏データの音色配列は「XG」になります。

初期設定一覧

ボイスに関する設定 [VOICE EDIT]

ボイスに関する設定については、すべての項目の設定値がボイスによって違います。

MIDIに関する設定 [MIDI SETTING]

表示		機能	初期設定	ページ
MidiOutChannel	MIDIアウトチャンネル	MIDI送信チャンネルの設定	Main: Ch1 Left: Ch2 Layer: Ch3 LeftLayer: Ch4	65
MidiInChannel	MIDIインチャンネル	MIDI受信チャンネルの設定	Ch1~16: Song Ch17: Keyboard Ch18: Main Ch19: Left Ch20: Layer Ch21: LeftLayer Ch22~32: Off	65
LocalControl	ローカルコントロール	ローカルコントロールオン/オフの設定	On	65
MidiOutSelect	MIDIアウトセレクト	手弾き音か曲(ソング)再生音のどちらをMIDI送信するかの設定	Keyboard (キーボード)	65
ReceiveParameter	レシーブパラメーター	MIDI受信するデータの種類の設定	すべてのデータがOn	66
TransmitParameter	トランスミットパラメーター	MIDI送信するデータの種類の設定	すべてのデータがOn	66
InitialSetup	イニシャルセットアップ	パネル初期設定データを送信	—	66
BulkDump	バルクダンプ	各種設定データのバルクダンプの実行	Current (カレント)	66

その他の設定 [OTHER SETTING]

表示		機能	初期設定	ページ
TouchResponse	タッチレスポンス	タッチ感度の選択	Medium (ミディアム)	68
Tune	チューン	音の高さの微調整	A3=440.0 Hz	68
PianoTuningCurve	ピアノチューニングカーブ	ピアノボイスの調律曲線の選択	Stretch (ストレッチ)	68
Scale	スケール	音律の選択	Equal (イコール)	68
SplitPoint	スプリットポイント	メインパートの右側の音域と左側の音域に分けるスプリットポイントの設定	F#2	69
SplitPoint 2	スプリットポイント2	レイヤーパートの右側の音域と左側の音域に分けるスプリットポイントの設定	F#2	69
Transpose	トランスポーズ	キー (調)の設定	Keyboard (キーボード)=0 Song (ソング)=0	69
SoftPedalDepth	ソフトペダルデプス	ソフトペダルのかかり具合の設定	5	69
StringResonance Depth	ストリングレゾナンスデプス	弦共鳴音(ストリングレゾナンス)のかかり具合の設定	5	69
SustainSampling Depth	サステインサンプリングデプス	サステインペダル使用時の共鳴効果(サステインサンプリング)のかかり具合の設定	5	69
KeyOffSampling Depth	キーオフサンプリングデプス	キーオフ音の音量設定	5	70

表示		機能	初期設定	ページ
VibraphonePedal Mode	ビブラフォンペダルモード	ビブラフォンのペダル機能の選択	PianoLike (ピアノライク)	70
PedalPlay/Pause	ペダルプレイ/ポーズ	SONG [PLAY/PAUSE]機能のペダルへの割り当て	どのペダルもオフ	70
PedalType	ペダルタイプ	ペダルのタイプ選択	Make: Pedal 1、Pedal 2、Pedal 3 Break: Pedal 4	70
HalfPedalPoint	ハーフペダルポイント	ペダルが効き始めるポイントの設定	0	70
PitchBendRange	ピッチベンドレンジ	ピッチベンド幅の設定	2	70
EqualizerLock	イコライザーロック	イコライザーロックの設定	On	71
MemoryBackUp	メモリーバックアップ	電源オフ時に保存する項目の設定	Transpose、Main/LeftLayer、OtherSettingはオフ、それ以外はオン	71
FactorySet	ファクトリーセット	初期設定に戻す	MemoryFile Excluded	71

マスターに関する設定 [MASTER EDIT]

表示		機能	初期設定	ページ
Slider	スライダー	[ZONE CONTROL]スライダーに機能の割り当て	VOLUME (ボリューム)	54
SendBankMsb	センドバンクMSB	外部音源へのバンクセレクトMSB送信の設定	0	54
SendBankLsb	センドバンクLSB	外部音源へのバンクセレクトLSB送信の設定	0	54
SendPG#	センドPG#	外部音源へのプログラムチェンジ送信の設定	1	54
Octave	オクターブ	外部音源のオクターブ設定	0	55
InternalTG	インターナルTG	内部音源のオン/オフの設定	オン	55
MidiOutChannel	MIDIアウトチャンネル	マスター機能オン時のMIDI送信チャンネルの設定	Zone 1: Ch1 Zone 2: Ch2 Zone 3: Ch3 Zone 4: Ch4	55

曲の録音/再生に関する設定 [SONG SETTING]

表示		機能	初期設定	ページ
Quantize	クオンタイズ	音符のタイミングのずれを修正する	Off	86
SwingRate	スイングレート		50%	
QuickPlay	クイックプレイ	最初の発音からすぐにスタートさせるかどうかを決める	On	86
ChannelListen	チャンネルリッスン	各チャンネルの中身を聞いて確かめる	Ch1	86
ChannelClear	チャンネルクリア	1チャンネル単位でデータを消去する	Ch1	86
FromToRepeat	フロム トゥ リピート	範囲指定して繰り返し再生する	RepeatOff	87
SongRepeat	ソングリピート	曲(ソング)単位で繰り返し再生する	PresetSongs	87
TimeSignature	タイムシグネチャー	クリックの拍子設定	4/4	87
ClickVolume	クリックボリューム	クリックの音量設定	100	87
ClickType	クリックタイプ	クリックのベル音のオン/オフ設定	BellOff	87

ボイス一覧

ボイスグループ	ボイス名	ステレオ サンプリング	タッチ センス	ダイナミック サンプリング	キーオフ サンプリング	ストリング レゾナンス	ボイス紹介
GrandPiano1 (グランドピアノ1)	Grand Piano 1 (グランドピアノ1)	○	○	○	○	○	フルコンサートグランドピアノからサンプリングしました。3段階のダイナミックサンプリング、ダンパーペダル使用時のボイス変化、鍵盤を離れた時の微妙な発音まで、アコースティックピアノに極限まで近づけたぜいたくな音作りです。また、生ピアノ独特の、弦どうしの共鳴(ストリングレゾナンス)も再現しました。あらゆるジャンルの曲に合う音です。
	Mellow Piano 1 (メローピアノ1)	○	○	○	○	○	暖かみのあるメローなピアノの音です。バラードなどの歌の伴奏に最適です。
	Rock Piano (ロックピアノ)	○	○	○	○	○	明るい響きを持ったブライトピアノの音です。ロック系の音楽に最適です。
	HonkyTonk Piano (ホンキートンクピアノ)	○	○	○	○	○	ホンキートンク風のピアノの音です。グランドピアノと異なったキャラクターをお楽しみください。
GrandPiano2 (グランドピアノ2)	Grand Piano 2 (グランドピアノ2)	○	○	—	—	—	明るい響きを持った広がりのあるクリアなピアノの音です。ポピュラー音楽に最適です。
	Mellow Piano 2 (メローピアノ2)	○	○	—	—	—	Mellow Piano 1と異なるキャラクターを持ったメローなピアノ音です。
Mono Piano (モノピアノ)	Mono Piano 1 (モノピアノ1)	—	○	○	—	—	アンサンブルで際立つモノラルのピアノの音です。
	Mono Piano 2 (モノピアノ2)	—	○	—	—	—	アンサンブルで際立つ異なるタイプのモノラルのピアノの音です。
	Comp. Piano 1 (コンプレッサー ピアノ1)	—	○	○	—	—	モノラルで、コンプレッサーが、かかったピアノの音です。
	Comp. Piano 2 (コンプレッサー ピアノ2)	—	○	—	—	—	モノラルで、コンプレッサーが、かかった異なるタイプのピアノの音です。
E.Piano1 (エレクトリック ピアノ1)	Chorus E.Piano (コーラスエレクトリックピアノ)	—	○	○	○	—	金属片をハンマーでたたいて発音させる電気ピアノの音です。弱く弾いた時はやわらかく、強く弾くと芯のある音がします。コーラス効果で音の広がりがあります。
	Phaser E.Piano (フェーズエレクトリックピアノ)	—	○	○	○	—	個性的なフェイザー効果で、フュージョン系の音楽にマッチします。
	AutoPan E.Piano (オートパンエレクトリックピアノ)	—	○	○	○	—	電気ピアノの独特なパンニング効果を持つ音です。
	Standard E.Piano (スタンダードエレクトリックピアノ)	—	○	○	○	—	効果を省いたストレートな電気ピアノの音です。
E.Piano2 (エレクトリック ピアノ2)	DX E.Piano 1 (DXエレクトリック ピアノ1)	○	○	○	—	—	DX7で代表されるFMシンセサイザーによる電子ピアノの音です。タッチの強弱に応じてボイスの変化も楽しめます。ポピュラーな曲に最適です。
	DX E.Piano 2 (DXエレクトリック ピアノ2)	—	○	—	—	—	FMシンセサイザーによるDX E.Piano 1と異なるアルゴリズムの電子ピアノの音です。ブライトなイメージをもったキャラクターです。
	Synth Piano (シンセピアノ)	—	○	—	—	—	ポピュラー音楽でよく耳にするシンセサイザーによる電子ピアノ音。ピアノとのデュアルでも楽しめます。
E.Piano3 (エレクトリック ピアノ3)	Tremolo Vintage E.P. (トレモロビンテージ エレクトリックピアノ)	—	○	○	—	—	E.Piano1とタイプの異なる電気ピアノの音です。ロック、ポピュラー音楽によく使われます。
	Vintage E.Piano (ビンテージエレクトリックピアノ)	—	○	○	—	—	効果を省いたストレートな電気ピアノの音です。
	Amp.Sim. Vintage E.P. (アンプシミュレータービンテージ)	—	○	○	—	—	アンプシミュレーター効果で歪みを持たせた電気ピアノの音です。ロック系の音楽に最適です。

ボイスグループ	ボイス名	ステレオ サンプリング	タッチ センス	ダイナミック サンプリング	キーオフ サンプリング	ストリング レゾナンス	ボイス紹介
Clavi. (クラビ)	Phaser Clavi. (フェーズクラビ)	—	○	—	○	—	電磁ピックアップの付いた鍵盤式打弦楽器です。ファンキーなサウンドはブラックコンテンポラリー音楽などでおなじみです。その構造から、鍵盤を離れた時には独特の発音があります。ポピュラーなフェーザー効果をかけています。
	Clavi. 1 (クラビ1)	—	○	—	○	—	電磁ピックアップの付いた鍵盤式打弦楽器で、効果を省いたストレートな音です。
	Wah Clavi. (ワウクラビ)	—	○	—	○	—	個性的なエフェクトをプリセットした音です。
	Clavi. 2 (クラビ2)	—	○	—	○	—	Clavi. 1と異なるタイプの効果を省いたストレートな音です。
Vibraphone (ビブラフォン)	Vibraphone (ビブラフォン)	○	○	○	—	—	比較的柔らかなマレットでたたいたビブラフォンの音です。強く弾くほど金属的な音になります。ビブラフォン独特な効果とステレオサンプリングにより、広がりある音になっています。
	Marimba (マリンバ)	○	○	—	—	—	ステレオサンプリングの広がりがあり、臨場感溢れるマリンバの音です。
	Celesta (チェレスタ)	○	○	○	—	—	オーケストラの中で印象的に用いられるチェレスタの音です。
Organ1 (オルガン1)	Jazz Organ (ジャズオルガン)	—	—	—	—	—	歯車回転式電気オルガン。ジャズ、ロックなどの音楽で良く用いられます。
	Theater Organ (シアターオルガン)	—	—	—	—	—	明るい華やかな感じの電気オルガンの音です。
	Rock Organ (ロックオルガン)	—	—	—	—	—	ロックに最適な刺激的な電気オルガンの音です。
	Draw Organ (ドローオルガン)	—	—	—	—	—	スタンダードな電気オルガンの音です。
Organ2 (オルガン2)	Pipe Organ Principal (パイプオルガン プリンシパル)	○	—	—	—	—	パイプオルガンのプリンシパル系(金管楽器系)の混合音栓の音(8フィート+4フィート+2フィート)です。バロック時代の教会音楽の演奏に適しています。
	Pipe Organ Tutti (パイプオルガン トゥッティ)	○	—	—	—	—	バッハの「トッカータとフーガ」で有名なパイプオルガンのフルカブラーの音です。
	Pipe Organ Flute (パイプオルガン フルート)	○	—	—	—	—	パイプオルガンのフルート系(木管楽器系)混合音栓の音(8フィート+4フィート)です。讃美歌の伴奏などに適した柔らかい音が特徴です。
Harpsichord (ハープシコード)	Harpsichord 8' (ハープシコード8')	○	—	—	○	—	バロック音楽でよく使われる楽器です。タッチによって音量は変わらず、鍵盤を離れた時には独特の発音があります。
	Harpsichord 8'+4' (ハープシコード 8'+4')	○	—	—	○	—	ノーマル音にオクターブ上の音がミックスされたハープシコード音です。より華やかさが感じられます。
Strings (ストリングス)	Strings (ストリングス)	○	○	—	—	—	ステレオサンプリングでリアルな響きがする大編成弦楽アンサンブルの音です。ピアノとのデュアルでも楽しめます。
	Synth Strings (シンセストリングス)	○	○	—	—	—	明るく広がりあるストリングスの音です。アンサンブルのバックの通奏音に適しています。
	Slow Strings (スローストリングス)	○	○	—	—	—	立ち上がりの緩やかな弦楽アンサンブルの音。グランドピアノボイスやE.ピアノボイスとのデュアルに向いています。
Choir/Pad. (クワイア/パッド)	Choir (クワイア)	—	○	—	—	—	空間に広がる心和む合唱の音です。スローな曲で和音の広がりが得られます。
	Slow Choir (スロークワイア)	—	○	—	—	—	立ち上がりの緩やかな合唱の音です。グランドピアノボイスやE.ピアノボイスとのデュアルに向いています。
	Scat (スカット)	—	○	○	—	—	ジャズのスカットが楽しめます。弾く強さ、音域でいろいろな音が飛び出します。
	Synth Pad 1 (シンセパッド1)	—	○	—	—	—	暖かくメロウな広がりあるシンセ音です。アンサンブルのバックの通奏音に最適です。
	Synth Pad 2 (シンセパッド2)	—	○	—	—	—	スベイシーな広がりとうねりを持ったシンセ音です。

ボイスグループ	ボイス名	ステレオ サンプリング	タッチ センス	ダイナミック サンプリング	キーオフ サンプリング	ストリング レゾナンス	ボイス紹介
Guitar (ギター)	Nylon Guitar (ナイロンギター)	○	○	○	—	—	ステレオサンプリングで臨場感ある音です。強く弾くとハーモニクス音が出てギターらしさを感じることができます。
	Steel Guitar (スチールギター)	—	○	—	—	—	明るく華やかな感じのするスチールギターの音です。ポピュラー系の音楽に最適です。
Bass (ベース)	Wood Bass (ウッドベース)	—	○	—	—	—	アップライトベースを指で弾く奏法の音です。ジャズやラテン音楽などによく用いられます。
	Bass&Cymbal (ベース&シンバル)	—	○	—	—	—	ノーマル音にシンバルの音を重ねてあります。ジャズのウォーキングベースに用いると効果的です。
	Electric Bass (エレクトリックベース)	—	○	—	—	—	エレクトリックベースの音です。ジャズ、ロック、ポピュラーなどの音楽によく用いられます。
	Fretless Bass (フレッドレスベース)	—	○	—	—	—	フレッドレスベースの音です。ジャズ、フュージョンなどの音楽に向いています。
XG	480 voices + Drums (480 ノーマルボイス + ドラム)	—	—	—	—	—	豊富なバリエーションを持ったXGボイスです。パフォーマンス製作の音楽素材に有効です。

プログラムチェンジー覧

ボイスグループ	ボイス名	Bank MSB	Bank LSB	P.C.#
GrandPiano1	Grand Piano 1	0	122	1
	Mellow Piano 1	0	123	1
	Rock Piano	0	122	3
	HonkyTonk Piano	0	122	4
GrandPiano2	Grand Piano 2	0	112	1
	Mellow Piano 2	0	114	1
Mono Piano	Mono Piano 1	0	123	2
	Mono Piano 2	0	114	2
	Comp. Piano 1	0	124	2
	Comp. Piano 2	0	116	2
E.Piano1	Chorus E.Piano	0	122	5
	Phaser E.Piano	0	124	5
	AutoPan E.Piano	0	125	5
	Standard E.Piano	0	126	5
E.Piano2	DX E.Piano 1	0	122	6
	DX E.Piano 2	0	123	6
	Synth Piano	0	122	89
E.Piano3	Tremolo Vintage E.P.	0	123	5
	Vintage E.Piano	0	121	5
	Amp.Sim.Vintage E.P.	0	120	5
Clavi.	Phaser Clavi.	0	124	8
	Clavi. 1	0	122	8
	Wah Clavi.	0	123	8
	Clavi. 2	0	125	8
Vibraphone	Vibraphone	0	122	12
	Marimba	0	122	13
	Celesta	0	122	9

ボイスグループ	ボイス名	Bank MSB	Bank LSB	P.C.#
Organ1	Jazz Organ	0	122	17
	Theater Organ	0	124	17
	Rock Organ	0	122	19
	Draw Organ	0	125	17
Organ2	Pipe Organ Principal	0	123	20
	Pipe Organ Tutti	0	122	20
	Pipe Organ Flute	0	124	20
Harpsichord	Harpsichord 8'	0	122	7
	Harpsichord 8'+4'	0	123	7
Strings	Strings	0	122	49
	Synth Strings	0	122	51
	Slow Strings	0	122	50
Choir/Pad.	Choir	0	122	53
	Slow Choir	0	123	53
	Scat	0	122	54
	Synth Pad 1	0	122	90
	Synth Pad 2	0	122	92
Guitar	Nylon Guitar	0	122	25
	Steel Guitar	0	122	26
Bass	Wood Bass	0	122	33
	Bass&Cymbal	0	124	33
	Electric Bass	0	122	34
	Fretless Bass	0	122	36
XG	480 voices	—	—	—

P.C.#=Program Change number

プログラムチェンジを0~127で設定した場合は、上記リストのP.C.#から1引いた数で指定します。たとえば、P.C.#1のプログラムを指定する場合は、プログラムチェンジ=0になります。

XGボイスは、XGボイス一覧をご参照ください。

プリセットパフォーマンス一覧

番号	パフォーマンス名	タイプ	使用ボイス				パフォーマンスの紹介
			Main	Layer	Left	LeftLayer	
A01	Piano+Pad	Dual	GrandPiano1	WarmPad			グランドピアノとやわらかなパッドのレイヤーボイスです。早いバッセージからバラードまで幅広い演奏に対応します。
A02	Piano+E.Piano	Dual	GrandPiano1	ChorusE.P.			ピアノとエレピの定番のレイヤーボイスです。80年代ポップスに最適です。
A03	Piano+DX E.P.1	Dual	GrandPiano1	DX E.Piano1			ピアノとDXエレピの定番のレイヤーボイスです。キラキラしたエレピとのハーモニーをお楽しみください。
A04	Piano+DX E.P.2	Dual	GrandPiano2	DX E.Piano2			ピアノとDXエレピのもう1つのタイプとのレイヤーボイスです。
A05	Piano+SoftStr	Dual	GrandPiano2	S.SlwStr			ピアノとやわらかなストリングスとのレイヤーボイスです。
A06	HonkyTonkPiano	Dual	GrandPiano1	GrandPiano1			調律が少しずれたところを再現したホンキートンクのピアノです。
A07	E.Piano+Pad	Dual	AutoPanE.P.	SynthPad1			AutoPanがかかったエレピとやわらかなパッドのレイヤーボイスです。左右の広がりきれいです。
A08	E.Piano+DX E.P.	Dual	StandardE.P	DX E.Piano1			エレピとDXエレピのレイヤーボイスです。
A09	E.Piano+SlowStr	Dual	ChorusE.P.	SlowStrings			コーラスのかかったエレピとアタックの遅いストリングスとのレイヤーボイスです。
A10	E.Piano+Vintage E.P.	Dual	StandardE.P	VintageE.P.			標準的なエレピとビンテージタイプのエレピのレイヤーボイスです。
A11	DX E.P.+SoftStr	Dual	DX E.Piano2	S.SlwStr			DXエレピとやわらかなストリングスとのレイヤーボイスです。
A12	DX E.P.+SynthPiano	Dual	DX E.Piano2	SynthPiano			DXエレピとシンセピアノのレイヤーボイスです。
A13	PipeOrgan+Choir	Dual	PipeOrganTu	Choir			パイプオルガンとコーラスの壮大なレイヤーボイスです。
A14	Strings+Choir	Dual	Strings	Choir			ストリングスとコーラスのクラシカルなレイヤーボイスです。
A15	Orchestral Harp	Dual	NylInHarp	Harp			2つのハープのボイスをレイヤーした美しいハープのボイスです。ディレイが少しかかっています。
A16	PolySynthPad	Dual	PolySyPd	NewAgePd			分厚いモーションパッド系のボイスです。キーオンと共にボイスが変化していきます。
B01	WoodBass/GrandPiano	Split	Grand Piano 1		Wood Bass		定番のウッドベースとピアノのスプリットボイスです。一人でジャズを演奏するのに最適です。
B02	WoodBass/NylonGuitar	Split	Nylon Guitar		Wood Bass		ナイロンギターとウッドベースがスプリットされています。
B03	WoodBass/VibraPhone	Split	Vibraphone		Wood Bass		これも定番のウッドベースとビブラフォンのスプリットボイスです。
B04	Bass+Cym/JazzOrgan	Split	JazzOrgan		Bass & Cymbal		左手ではベースとシンバルでリズムを、右手でオルガンのソロを演奏しましょう。
B05	E.Bass/PhaserE.P.	Split	Phaser E.Piano		Electric Bass		70年代フュージョン定番のフェーザーのかかったエレピとエレクトリックベースのスプリットボイスです。
B06	Bass+Cym/Scat	Split	Scat		Bass & Cymbal		右手でスキャットを、左でベースとシンバルを演奏します。スキャットはペロシティーの強さで弾き分けます。
B07	Organ Upper/Lower	Dual+Split	JazzOrgan	SoloSine	Jazz Organ		2段鍵盤のオルガンをイメージしています。左でコードワークをしながら右手でソロができます。

番号	パフォーマンス名	タイプ	使用ボイス				パフォーマンスの紹介
			Main	Layer	Left	LeftLayer	
B08	E.Piano/ GrandPiano	Split	Grand Piano 1		Phaser E.Piano		左手でフェーザーのかかったエレピでコードワークをしながら右手でピアノのソロができます。
B09	JazzOrg/ GrandPiano	Split	Grand Piano 1		Jazz Organ		左手でオルガンのバックিংをしながら右手でピアノのソロができます。
B10	SynBass/SynBrass	Dual+ Split	SynBrss1	SynBrss1	SynBass1Dark		左手でシンセベースを演奏しながら右手で華やかなシンセブラスを演奏します。
B11	Delay E.Piano	Single	Standard E.Piano				ディレイをかけて空間を演出したエレピの音です。
B12	Room Piano	Single	Grand Piano 1				ちょっと広めの部屋で遠くから聞いたピアノの音です。
B13	Old piano	Single	Grand Piano 2				古い時代のレコードのピアノ音を再現した音です。強く弾くと少し歪むようになっています。
B14	Baroque Ensemble	Dual+ Split	Hc8'+4'	PipeOrganP	Strings	Choir	左手でストリングスとコーラス、右手でハーブシコードとパイプオルガンが奏でられる壮大なボイスです。
B15	AOR Split	Dual+ Split	GrandPiano2	SynthPad1	E.Bass	MuteGtr	左手でミュートギターとベース、右手でピアノとパッドが同時に演奏できる豪華なボイスです。
B16	Drum Kit	Drm	StandardKit1				ピアノだけでなくハイクオリティなドラム音も内蔵されています。ドラムプレイに挑戦してみましょう。

バリエーションC、Dの中のパフォーマンス32個には、Grand Piano 1のボイスが入っています。

Bank Select MSB=00

CP300 取扱説明書

E : エLEMENT数

		Release		Rezo Sweep		Muted		Detune 1		Detune 2		Detune 3		Octave 1		Octave 2		5th 1		5th 2		Bend		Tutti					
Instrument Group	Pgm#	Bank 0 Bank Select LSB=00	Bank 0	E	Bank 25	E	Bank 27	E	Bank 28	E	Bank 32	E	Bank 33	E	Bank 34	E	Bank 35	E	Bank 36	E	Bank 37	E	Bank 38	E	Bank 39	E	Bank 40	E	
Piano	1	Acoustic Grand Piano	GrandPhn	2																							PianoStr	2	
	2	Bright Acoustic Piano	BrntePhn	2																									
	3	Electric Grand Piano	ElGrand	2								DetCP80	2														LayerCP1	2	
	4	Honky-tonk Piano	HnkyTonk	2																									
	5	Electric Piano 1	E Piano1	2								ChorEP1	2														HardEP	2	
	6	Electric Piano 2	E Piano2	2								ChorEP2	2	DX Hard	2	DXLegend	2		Harpis3	2							DX Phase	2	
	7	Harpischord	Harpis	1	Harpis2	2																							
	8	Clavi	Clavi	2				ClaviWah	2																				
Chromatic Percussion	9	Celesta	Celesta	1																									
	10	Glockenspiel	Glocken	1																									
	11	Music Box	MusicBox	2																									
	12	Vibraphone	Vibes	1																									
	13	Marimba	Marimba	1																									
	14	Xylophone	Xylophon	1																									
	15	Tubular Bells	TubuBel	1																									
	16	Oculmer	Oculmer	1																									
Organ	17	Drawbar Organ 1	DrawOrgn	1								DetDwDr	2	66bDrDr1	2	66bDrDr2	2	76bDrDr1	2	DrawOrg2	2	66bDrDr3	2	Even Bar	2			16+2 2/3	2
	18	Percussive Organ	PercOrgn	1								DetPrDr	2	Lite Org	2														
	19	Rock Organ	RockOrgn	2																									
	20	Church Organ 1	ChrchOrg	2								ChurOrg3	2					ChurOrg2	2									NotreDam	2
	21	Reed Organ	ReedOrgn	1																								Puff Org	2
	22	Accordion	Accordn	2								Accordi	2																
	23	Hamonica	Hamnica	1								Harmo. 2	2																
	24	Tango Accordion	TangoAcd	2																									
Guitar	25	Acoustic Guitar (nylon) 1	NylonGtr	1	NylonG3	2																							
	26	Acoustic Guitar (steel)	SteelGtr	1														12StrGtr	2								Nyin&Str	2	
	27	Electric Guitar (jazz)	Jazz Gtr	1								Jazz Amp	2																
	28	Electric Guitar (clean)	CleanGtr	1								ChorusGt	2																
	29	Electric Guitar (muted)	Mute Gtr	1																									
	30	Overdriven Guitar	Overdrive	1																									
	31	Distortion Guitar	Dist Gtr	1																								FunkGtr1	2
	32	Guitar Harmonics	GtrHarmo	1																								FeedbkGt	2
Bass	33	Acoustic Bass	Acc Bass	1																								JazzRhm	2
	34	Electric Bass (finger)	FngBass	1			FlangeBa	2																				Ba&DistEG	2
	35	Electric Bass (pick)	PickBass	1							MutePKBa	1																	
	36	Fretless Bass	Fretless	1								Fretles2	2	Fretles3	2	Fretles4	2												
	37	Slap Bass 1	SlapBas1	1			ResoSlap	1				PunchThm	2																
	38	Slap Bass 2	SlapBas2	1																									
	39	Synth Bass 1	SynBas1	1																								TechnoBa	2
	40	Synth Bass 2	SynBass2	2								SmithSynB	2							Chv Bass	2							ModulBa	2
Strings	41	Violin	Violin	1																									
	42	Viola	Viola	1																									
	43	Cello	Cello	1																									
	44	Contrabass	Contrabs	1																									
	45	Tremolo Strings	Trem Str	1																								Susp Str	2
	46	Pizzicato Strings	Pizz Str	1																									
	47	Orchestral Harp	Harp	1																								YangChin	2
	48	Timpani	Timpani	1																									
Ensemble	49	String Ensemble 1	String1	1																								Orchestr	2
	50	String Ensemble 2	String2	1																66bStrmg	2							Warm Str	2
	51	Synth Strings 1	SynStr1	2			Reso Str	2																					
	52	Synth Strings 2	SynStr2	2																									
	53	Choir Aahs	ChoirAah	1								MeiChoir	2															ChoirStr	2
	54	Voice Oohs	VoiceOoh	1																									
	55	Synth Voice	SynVoice	1																								SynVoice2	2
	56	Orchestra Hit	Orch Hit	2																OrchHit2	2								
Brass	57	Trumpet	Trumpet	1								Warm Trp	2																
	58	Trombone	Trombone	1																									
	59	Tuba	Tuba	1																									
	60	Muted Trumpet	Mute Trp	1																									
	61	French Horn	Fr. Horn	2								FrHorn 2	1																
	62	Brass Section 1	BrsSect	1																Trp&TbSec	2						BrsSect2	2	
	63	Synth Brass 1	SynBrs1	2			SynBrs3	2				JumpBrs	2																
	64	Synth Brass 2	SynBrs2	1																								SynBrs4	2
Reed	65	Soprano Sax	SprmoSax	1																									
	66	Alto Sax	Alto Sax	1																									

E : エレメント数

: Bank 0と同じボイスが入っています。 XXXXXXXXXX: 音は鳴りません。 E: エLEMENT数

■ : Bank 0と同じボイスが入っています。 ■ : 音は鳴りません。 E : エLEMENT数

XGドラムキット一覧

- Key オフ時に「O」がついている楽器は、鍵盤を離したときに発音が止まります。
- Alternate Group欄の番号はグループを表し、同じグループ番号の中で、1つの楽器を発音させると同じグループの中の他の楽器の発音が止まります。

Standard Kit 1と同じ
音は鳴りません

Bank Select MSB (0-127)				127	127	127	127	127	127	127
Bank Select LSB (0-127)				0	0	0	0	0	0	0
Program Change (1-128)				1	2	9	17	25	26	28
MIDI Note#	Note	Key Off	Alternate Group	Standard Kit1	Standard Kit2	Room Kit	Rock Kit	Electro Kit	Analog Kit	Dance Kit
13	C#-1		3	Surdo Mute						
14	D-1		3	Surdo Open						
15	D#-1			Hi Q						
16	E-1			Whip Slap						
17	F-1		4	Scratch H						
18	F#-1		4	Scratch L						
19	G-1			Finger Snap						
20	G#-1			Click Noise						
21	A-1			Metronome Click						
22	A#-1			Metronome Bell						
23	B-1			Seq Click L						
24	C0			Seq Click H						
25	C#0			Brush Tap						
26	D0	O		Brush Swirl						
27	D#0			Brush Slap						
28	E0	O		Brush Tap Swirl				Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
29	F0	O		Snare Roll						
30	F#0			Castanet				Hi Q 2	Hi Q 2	Hi Q 2
31	G0			Snare Soft	Snare Soft 2		Snare Noisy	Snare Snappy Electro	Snare Noisy 4	Snare Techno
32	G#0			Sticks						
33	A0			Kick Soft				Kick 3	Kick 3	Kick Techno Q
34	A#0			Open Rim Shot	Open Rim Shot H Short					Rim Gate
35	B0			Kick Tight			Kick 2	Kick Gate	Kick Analog Short	Kick Techno L
36	C1			Kick	Kick Short		Kick Gate	Kick Gate Heavy	Kick Analog	Kick Techno
37	C#1			Side Stick	Side Stick Light				Side Stick Analog	Side Stick Analog
38	D1			Snare	Snare Short	Snare Snappy	Snare Rock	Snare Noisy 2	Snare Analog	Snare Clap
39	D#1			Hand Clap						
40	E1			Snare Tight	Snare Tight H	Snare Tight Snappy	Snare Rock Tight	Snare Noisy 3	Snare Analog 2	Snare Dry
41	F1			Floor Tom L		Tom Room 1	Tom Rock 1	Tom Electro 1	Tom Analog 1	Tom Analog 1
42	F#1		1	Hi-Hat Closed					Hi-Hat Closed Analog	Hi-Hat Closed 3
43	G1			Floor Tom H		Tom Room 2	Tom Rock 2	Tom Electro 2	Tom Analog 2	Tom Analog 2
44	G#1		1	Hi-Hat Pedal					Hi-Hat Closed Analog 2	Hi-Hat Closed Analog 3
45	A1			Low Tom		Tom Room 3	Tom Rock 3	Tom Electro 3	Tom Analog 3	Tom Analog 3
46	A#1		1	Hi-Hat Open					Hi-Hat Open Analog	Hi-Hat Open 3
47	B1			Mid Tom L		Tom Room 4	Tom Rock 4	Tom Electro 4	Tom Analog 4	Tom Analog 4
48	C2			Mid Tom H		Tom Room 5	Tom Rock 5	Tom Electro 5	Tom Analog 5	Tom Analog 5
49	C#2			Crash Cymbal 1					Crash Analog	Crash Analog
50	D2			High Tom		Tom Room 6	Tom Rock 6	Tom Electro 6	Tom Analog 6	Tom Analog 6
51	D#2			Ride Cymbal 1						
52	E2			Chinese Cymbal						
53	F2			Ride Cymbal Cup						
54	F#2			Tambourine						
55	G2			Splash Cymbal						
56	G#2			Cowbell					Cowbell Analog	Cowbell Analog
57	A2			Crash Cymbal 2						
58	A#2			Vibraslap						
59	B2			Ride Cymbal 2						
60	C3			Bongo H						
61	C#3			Bongo L						
62	D3			Conga H Mute					Conga Analog H	Conga Analog H
63	D#3			Conga H Open					Conga Analog M	Conga Analog M
64	E3			Conga L					Conga Analog L	Conga Analog L
65	F3			Timbale H						
66	F#3			Timbale L						
67	G3			Agogo H						
68	G#3			Agogo L						
69	A3			Cabasa						
70	A#3			Maracas					Maracas 2	Maracas 2
71	B3	O		Samba Whistle H						
72	C4	O		Samba Whistle L						
73	C#4			Guiro Short						
74	D4	O		Guiro Long						
75	D#4			Claves					Claves 2	Claves 2
76	E4			Wood Block H						
77	F4			Wood Block L						
78	F#4			Cuica Mute				Scratch H 2	Scratch H 2	Scratch H 2
79	G4			Cuica Open				Scratch L 2	Scratch L 2	Scratch L 2
80	G#4		2	Triangle Mute						
81	A4		2	Triangle Open						
82	A#4			Shaker						
83	B4			Jingle Bells						
84	C5			Bell Tree						
85	C#5									
86	D5									
87	D#5									
88	E5									
89	F5									
90	F#5									
91	G5									

Bank Select MSB (0-127)				127	127	127	126	126
Bank Select LSB (0-127)				0	0	0	0	0
Program Change (1-128)				33	41	49	1	2
MIDI Note#	Note	Key Off	Alternate Group	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	SFX Kit1	SFX Kit2
13	C#-1		3					
14	D-1		3					
15	D#-1							
16	E-1							
17	F-1		4					
18	F#-1		4					
19	G-1							
20	G#-1							
21	A-1							
22	A#-1							
23	B-1							
24	C0							
25	C#0							
26	D0	O						
27	D#0							
28	E0	O						
29	F0	O						
30	F#0							
31	G0			Snare Jazz H	Brush Slap 2			
32	G#0					Kick Soft 2		
33	A0							
34	A#0				Open Rim Shot Light			
35	B0					Gran Cassa		
36	C1			Kick Jazz	Kick Jazz	Gran Cassa Mute	Cutting Noise	Phone Call
37	C#1			Side Stick Light	Side Stick Light		Cutting Noise 2	Door Squeak
38	D1			Snare Jazz L	Brush Slap 3	Band Snare		Door Slam
39	D#1						String Slap	Scratch Cut
40	E1			Snare Jazz M	Brush Tap 2	Band Snare 2		Scratch H 3
41	F1				Tom Brush 1			Wind Chime
42	F#1	1						Telephone Ring 2
43	G1				Tom Brush 2			
44	G#1	1						
45	A1				Tom Brush 3			
46	A#1	1						
47	B1				Tom Brush 4			
48	C2				Tom Brush 5			
49	C#2					Hand Cymbal		
50	D2				Tom Brush 6			
51	D#2					Hand Cymbal Short		
52	E2						Flute Key Click	Car Engine Ignition
53	F2							Car Tires Squeal
54	F#2							Car Passing
55	G2							Car Crash
56	G#2							Siren
57	A2					Hand Cymbal 2		Train
58	A#2							Jet Plane
59	B2					Hand Cymbal 2 Short		Starship
60	C3							Burst
61	C#3							Roller Coaster
62	D3							Submarine
63	D#3							
64	E3							
65	F3							
66	F#3							
67	G3							
68	G#3						Shower	Laugh
69	A3						Thunder	Scream
70	A#3						Wind	Punch
71	B3	O					Stream	Heart Beat
72	C4	O					Bubble	Foot Steps
73	C#4						Feed	
74	D4	O						
75	D#4							
76	E4							
77	F4							
78	F#4							
79	G4							
80	G#4	2						
81	A4	2						
82	A#4							
83	B4							
84	C5						Dog	Machine Gun
85	C#5						Horse	Laser Gun
86	D5						Bird Tweet 2	Explosion
87	D#5							Firework
88	E5							
89	F5							
90	F#5						Ghost	
91	G5						Maou	

エフェクトタイプ一覧

■ リバーブ

パネル操作で設定できるリバーブタイプ

Type MSB	Type LSB	Effect Name	Display
2	17	Room 4	Room
1	19	Hall 4	Hall 1
1	17	Hall 3	Hall 2
3	17	Stage 3	Stage
4	16	Plate 2	Plate

すべてのリバーブタイプ

Type MSB	Type LSB	Effect Name
0	0	No Effect
1	0	Hall 1
1	1	Hall 2
1	6	Hall M
1	7	Hall L
1	17	Hall 3
1	19	Hall 4
2	0	Room 1
2	1	Room 2
2	2	Room 3
2	5	Room S
2	6	Room M
2	7	Room L
2	17	Room 4
3	0	Stage 1
3	1	Stage 2
3	17	Stage 3
3	18	Sound Board
4	0	Plate 1
4	7	GM Plate
4	16	Plate 2
16	0	White Room
17	0	Tunnel
18	0	Canyon
19	0	Basement

コーラス

パネル操作で設定できるコーラスタイプ

Type MSB	Type LSB	Effect Name	Display
65	8	Chorus 4	Chorus
66	8	Celeste 4	Celeste
67	1	Flanger 2	Flanger

すべてのコーラスタイプ

Type MSB	Type LSB	Effect Name
0	0	No Effect
65	0	Chorus 1
65	1	Chorus 2
65	2	Chorus 3
65	3	GM Chorus 1
65	4	GM Chorus 2
65	5	GM Chorus 3
65	6	GM Chorus 4
65	7	FB Chorus
65	8	Chorus 4
66	0	Celeste 1
66	1	Celeste 2
66	2	Celeste 3
66	8	Celeste 4
66	18	Rotary Speaker 1
67	0	Flanger 1
67	1	Flanger 2
67	7	GM Flanger
67	8	Flanger 3
68	0	Symphonic 1
68	16	Symphonic 2
72	0	Phaser 1
72	8	Phaser 2
72	20	Phaser 3
87	0	Ens Detune

■ バリエーション/インサーション

パネル操作で設定できるインサーション

Type MSB	Type LSB	Effect Name	Display
5	16	Delay L,C,R 2	Delay L,C,R
6	0	Delay L,R	Delay L,R
7	0	Echo	Echo
8	0	Cross Delay	Cross Delay
68	16	Symphonic 2	Symphonic
66	18	RotarySpeaker1	Rotary Speaker
70	22	Tremolo 3	Tremolo
119	0	VibeRotor	VibeRotor
71	27	Auto Pan 3	Auto Pan
72	20	Phaser 3	Phaser
78	21	Auto Wah 2	Auto Wah
3	18	Sound Board	Sound Board
75	26	AmpSimulator2	Amp Simulator
83	16	Compressor 2	Compressor

すべてのバリエーション/インサーション

Type MSB	Type LSB	Effect Name
0	0	No Effect
1	0	Hall 1
1	1	Hall 2
1	6	Hall M
1	7	Hall L
2	0	Room 1
2	1	Room 2
2	2	Room 3
2	5	Room S
2	6	Room M
2	7	Room L
3	0	Stage 1
3	1	Stage 2
3	18	Sound Board
4	0	Plate
4	7	GM Plate
5	0	Delay L,C,R 1
5	16	Delay L,C,R 2
6	0	Delay L,R
7	0	Echo
8	0	Cross Delay
9	0	ER1
9	1	ER2
10	0	Gate Reverb
11	0	Reverse Gate
16	0	White Room
17	0	Tunnel
18	0	Canyon
19	0	Basement
20	0	Karaoke 1
20	1	Karaoke 2
20	2	Karaoke 3
21	0	Tempo Delay
21	8	Tempo Echo
22	0	Tempo Cross
64	0	Thru
65	0	Chorus1
65	1	Chorus2
65	2	Chorus3
65	3	GM Chorus 1
65	4	GM Chorus 2
65	5	GM Chorus 3
65	6	GM Chorus 4
65	7	FB Chorus
65	8	Chorus 4
66	0	Celeste 1
66	1	Celeste 2
66	2	Celeste 3
66	8	Celeste 4
66	18	Rotary Speaker 1
67	0	Flanger 1
67	1	Flanger 2
67	7	GM Flanger
67	8	Flanger 3

Type MSB	Type LSB	Effect Name
68	0	Symphonic 1
68	16	Symphonic 2
69	0	Rotary Speaker 2
69	1	Dist + Rot Sp
69	2	OD + Rot Sp
69	3	Amp Sin + Rot Sp
70	0	Tremolo 1
70	19	Tremolo 2
70	22	Tremolo 3
71	0	AutoPan 1
71	26	AutoPan 2
71	27	AutoPan 3
72	0	Phaser 1
72	8	Phaser 2
72	20	Phaser 3
73	0	Distortion
73	1	Comp Dist
73	8	Stereo Dist
74	0	Over Drive
74	8	Stereo OD
75	0	Amp Simulator 1
75	8	Stereo Amp Sim
75	26	Amp Simulator 2
76	0	3 Band EQ
77	0	2 Band EQ
78	0	Auto Wah 1
78	1	Auto Wah + Dist
78	2	Auto Wah + OD
78	21	Auto Wah 2
80	0	Pitch Change 1
80	1	Pitch Change 2
81	0	Hrm ENH
82	0	Touch Wah 1
82	1	Touch Wah + Dist
82	2	Touch Wah + OD
82	8	Touch Wah 2
83	0	Compressor 1
83	16	Compressor 2
84	0	Noise Gate
85	0	Voice Cancel
86	0	2 Way Rot Sp
86	1	Dist + 2 Rot Sp
86	2	OD + 2 Rot Sp
86	3	Amp Sim + 2 Rot Sp
87	0	Ens Detune
88	0	Ambience
93	0	Talk Mod
94	0	Lo-Fi
95	0	Dist + Delay
95	1	OD + Delay
96	0	Cmp + Dist + Dly
96	1	Cmp + OD + Dly
97	0	Wah + Dist + Dly
97	1	Wah + OD + Dly
98	0	V Dist Hard
98	1	V Dist H + Dly
98	2	V Dist Soft
98	3	V Dist S + Dly
99	0	Dual Rot Sp 1
99	1	Dual Rot Sp 2
100	0	Dist + Trmp Delay
100	1	OD + Trmp Delay
101	0	Cmp + Dist + TDly
101	1	Cmp + OD + TDly
102	0	Wah + Dist + TDly
102	1	Wah + OD + TDly
103	0	V Dist H + TDly
103	1	V Dist S + TDly
119	0	Vibe Rotor

エフェクトパラメーター一覧

Control欄に●印がついているものは、ACI (アサインブルコントローラ)などでコントロール可能なパラメーターであることを示します。
ただし、バリエーションエフェクト(インサーション選択時)およびインサーションエフェクトのみ有効です。

HALL 1, HALL 2, HALL M, HALL L ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, ROOM S, ROOM M, ROOM L STAGE 1, STAGE 2 PLATE (Reverb, Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3 – 30.0s	0 – 69	table #4	●
2	Diffusion	0 – 10	0 – 10		
3	Initial Delay	0.1mS – 200.0mS (Rev) 0.1mS – 99.3mS (Var/Ins)	0 – 127 0 – 63	table #5	
4	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
5	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127	(table #15)	
11	Rev Delay	0.1mS – 200.0mS (Rev) 0.1mS – 99.3mS (Var/Ins)	0 – 127 0 – 63	table #5	
12	Density	0 – 4	0 – 4		
13	Er/Rev Balance	E63>R – E=R – E<R63	1 – 127		
14	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
15	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127	(table #16)	
16					

HALL 3 HALL 4 ROOM 4 STAGE 3 PLATE 2 (Reverb)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3 – 30.0s	0 – 69	table #4	●
2	Diffusion	0 – 10	0 – 10		
3	Initial Delay	0.1mS – 99.3mS	0 – 63	table #5	
4	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
5	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127	(table #15)	
11					
12					
13					
14	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
15					
16					

DELAY L, C, R 1 DELAY L, C, R 2 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383	●	
2	Rch Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
3	Cch Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
4	Feedback Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6	Cch Level	0 – 127	0 – 127		
7	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76	table #3	
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

DELAY L, R (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383	●	
2	Rch Delay	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
3	Feedback Delay 1	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
4	Feedback Delay 2	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76	table #3	
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

ECHO (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay1	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860	●	
2	Lch Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Rch Delay1	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860		
4	Rch Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
5	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
6	Lch Delay2	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860		
7	Rch Delay2	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860		
8	Delay2 Level	0 – 127	0 – 127		
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76	table #3	
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

CROSS DELAY (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	L→R Delay	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860	●	
2	R→L Delay	0.1 – 1486.0ms	1 – 14860		
3	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
4	Input Select	L, R, L&R	0 – 2		
5	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76	table #3	
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

EARLY REF 1, EARLY REF 2 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	0 – 5		●
2	Room Size	0.1 – 7.0	0 – 44	table #6	
3	Diffusion	0 – 10	0 – 10		
4	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	0 – 127	table #5	
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
7	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Liveness	0 – 10	0 – 10		
12	Density	0 – 3	0 – 3		
13	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
14					
15					
16					

GATE REVERB

REVERSE GATE (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Type	Type A, Type B	0 – 1		
2	Room Size	0.1 – 7.0	0 – 44	table #6	
3	Diffusion	0 – 10	0 – 10		
4	Initial Delay	0.1ms – 200.0ms	0 – 127	table #5	
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
7	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Liveness	0 – 10	0 – 10		
12	Density	0 – 3	0 – 3		
13	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
14					
15					
16					

WHITE ROOM

TUNNEL

CANYON

BASEMENT (Reverb, Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3 – 30.0s	0 – 69	table #4	
2	Diffusion	0 – 10	0 – 10		
3	Initial Delay	0.1ms – 99.3ms	0 – 63	table #5	
4	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
5	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
6	Width	0.5 – 10.2m	0 – 37	table #11	
7	Height	0.5 – 20.2m	0 – 73	table #11	
8	Depth	0.5 – 30.2m	0 – 104	table #11	
9	Wall Vary	0 – 30	0 – 30		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Rev Delay	0.1ms – 99.3ms	0 – 63	table #5	
12	Density	0 – 4	0 – 4		
13	Er/Rev Balance	E63>R – E=R – E<R63	1 – 127		
14	High Damp	0.1 – 1.0	1 – 10		
15	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
16					

KARAOKE 1, 2, 3 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.1ms – 400.0ms	0 – 127	table #7	
2	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0 – 52	table #3	
4	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Density	0 – 3	0 – 3		
12					
13					
14					
15					
16					

TEMPO DELAY

TEMPO ECHO (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
2	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Feedback High Dump	0 – 1.0	0 – 10		
4	L/R Diffusion	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
5	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58		
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

TEMPO CROSS (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time L>R	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
2	Delay Time R>L	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
3	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
4	Input Select	L, R, L&R	0 – 2		
5	Feedback High Dump	0 – 1.0	0 – 10		
6	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15	EQ High Frequency	500 – 16.0kHz	28 – 58		
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		

CHORUS 1, 2, 3, 4

CELESTE 1, 2, 3, 4

GM CHORUS 1, 2, 3, 4

FB CHORUS

ROTARY SPEAKER 1 (Chorus, Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
4	Delay Offset	0.0ms – 50ms	0 – 127	table #2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0 – 1		
16					

FLANGER 1, 2, 3

GM FLANGER (Chorus, Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
4	Delay Offset	0.0ms – 50ms	0 – 127	table #2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14	LFO Phase Difference	-180 – +180deg (resolution=3deg.)	4 – 124		
15					
16					

SYMPHONIC 1, 2 (Chorus, Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Delay Offset	0.0ms – 50ms	0 – 127	table #2	
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14					
15					
16					

ROTARY SPEAKER 2 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14					
15					
16					

DISTORTION+ROTARY SPEAKER

OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127		●
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500 – 16.0kHz	28 – 58		
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11					
12					
13					
14	Drive	0 – 127	0 – 127		
15	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
16	Output Level	0 – 127	0 – 127		

AMP SIM.+ROTARY SPEAKER (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127		●
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0 – 3		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58		
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11					
12					
13					
14	Drive	0 – 127	0 – 127		
15	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
16	Output Level	0 – 127	0 – 127		

TREMOLO 1, 2, 3 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	AM Depth	0 – 127	0 – 127		
3	PM Depth	0 – 127	0 – 127		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10					
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14	LFO Phase Difference (resolution=3deg.)	-180 – +180deg	4 – 124		
15	Input Mode	mono/stereo	0 – 1		
16					

AUTO PAN 1, 2, 3 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	L/R Depth	0 – 127	0 – 127		
3	F/R Depth	0 – 127	0 – 127		
4	PAN Direction	L <-> R, L -> R, L <- R, Lturn, Rturn, L/R	0 – 5		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10					
11	EQ Mid Frequency (variation block)	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	EQ Mid Gain (variation block)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Width (variation block)	1.0 – 12.0	10 – 120		
14					
15					
16					

PHASER 1, 3 (Chorus, Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Phase Shift Offset	0 – 127	0 – 127		
4	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Stage	4 – 22 (chorus, variation block) 4 – 12 (insertion block)	4 – 22 4 – 12		
12	Diffusion	mono/stereo	0 – 1		
13					
14					
15					
16					

PHASER 2 (Chorus, Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Phase Shift Offset	0 – 127	0 – 127		
4	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Stage	3 – 11	3 – 6		
12					
13	LFO Phase Difference (resolution=3deg.)	-180deg – +180deg	4 – 124		
14					
15					
16					

DISTORTION

OVERDRIVE (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0 – 127	0 – 127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
3	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
4	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
5	Output Level	0 – 127	0 – 127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
8	EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
9	EQ Mid Width	1.0 – 12.0	10 – 120		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Edge (Clip Curve)	0 – 127	0 – 127	mild – sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0 – 127	0 – 127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
3	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
4	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34 – 60	table #3	
5	Output Level	0 – 127	0 – 127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
8	EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
9	EQ Mid Width	1.0 – 12.0	10 – 120		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Edge (Clip Curve)	0 – 127	0 – 127	mild – sharp	
12	Attack	1ms – 40ms	0 – 19	table #8	
13	Release	10ms – 680ms	0 – 15	table #9	
14	Threshold	-48dB – -6dB	79 – 121		
15	Ratio	1.0 – 20.0	0 – 7	table #10	
16					

STEREO DISTORTION

STEREO OVER DRIVE (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0 – 127	0 – 127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
3	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
4	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
5	Output Level	0 – 127	0 – 127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
8	EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
9	EQ Mid Width	1 – 12	10 – 120		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Edge (Clip Curve)	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

AMP SIMULATOR (Variation, Insertion block)

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

STEREO AMP SIMULATOR (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0 – 127	0 – 127		●
2	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0 – 3		
3	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
4	Output Level	0 – 127	0 – 127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Edge (Clip Curve)	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

3BAND EQ (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
2	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
3	EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
4	EQ Mid Width	1.0 – 12.0	10 – 120		
5	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
6	EQ Low Frequency	50Hz – 2.0kHz	8 – 40	table #3	
7	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0 – 1		
16					

2BAND EQ (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
2	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
3	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
4	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH 1, 2 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		●
3	Cutoff Frequency Offset	0 – 127	0 – 127		
4	Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Drive (variation block)	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH+DIST
AUTO WHA+ODRV (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	LFO Depth	0 – 127	0 – 127		
3	Cutoff Frequency Offset	0 – 127	0 – 127		
4	Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Drive	0 – 127	0 – 127		
12	EQ Low Gain (distortion)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Gain (distortion)	-12 – +12dB	52 – 76		
14	LPF Cutoff	1.0kHz – thru	34 – 60	table #3	
15	Output Level	0 – 127	0 – 127		
16					

PITCH CHANGE 1 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Pitch	-24 – +24	40 – 88	table #7	●
2	Initial Delay	0.1ms – 400.0ms	0 – 127		
3	Fine 1	-50 – +50	14 – 114		
4	Fine 2	-50 – +50	14 – 114		
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Pan 1	L63 – R63	1 – 127		
12	Output Level 1	0 – 127	0 – 127		
13	Pan 2	L63 – R63	1 – 127		
14	Output Level 2	0 – 127	0 – 127		
15					
16					

PITCH CHANGE 2 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Pitch	-24 – +24	40 – 88	table #7	●
2	Initial Delay	0.1ms – 400.0ms	0 – 127		
3	Fine 1	-50 – +50cent	14 – 114		
4	Fine 2	-50 – +50cent	14 – 114		
5	Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Pan 1	L63 – R63	1 – 127		
12	Output Level 1	0 – 127	0 – 127		
13	Pan 2	L63 – R63	1 – 127		
14	Output Level 2	0 – 127	0 – 127		
15					
16					

HARMONIC ENHANCER (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	HPF Cutoff	500Hz – 16.0kHz	28 – 58		
2	Drive	0 – 127	0 – 127		
3	Mix Level	0 – 127	0 – 127		
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TOUCH WAH 1
TOUCH WAH+DIST (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Sensitive	0 – 127	0 – 127		●
2	Cutoff Frequency Offset	0 – 127	0 – 127		
3	Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Drive (variation block)	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

TOUCH WAH 2
TOUCH WAH+ODRV (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Sensitive	0 – 127	0 – 127		●
2	Cutoff Frequency Offset	0 – 127	0 – 127		
3	Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Drive (variation block)	0 – 127	0 – 127		
12	EQ Low Gain (variation block) (distortion)	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ Mid Gain (variation block) (distortion)	-12 – +12dB	52 – 76		
14	LPF Cutoff (variation block)	1.0kHz – thru	34 – 60	table #3	
15	Output Level (variation block)	0 – 127	0 – 127		
16	Release (variation block)	10 – 680ms	52 – 67	table #12	

COMPRESSOR 1, 2 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Attack	1 – 40ms	0 – 19	table #8	
2	Release	10 – 680ms	0 – 15	table #9	
3	Threshold	-48 – -6dB	79 – 121		
4	Ratio	1.0 – 20.0	0 – 7	table #10	
5	Output Level	0 – 127	0 – 127		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

NOISE GATE (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Attack	1 – 40ms	0 – 19	table #9	
2	Release	10 – 680ms	0 – 15		
3	Threshold	-72 – -30dB	55 – 97		
4	Output Level	0 – 127	0 – 127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

VOICE CANCEL (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11	Low Adjust	0 – 26	0 – 26		
12	High Adjust	0 – 26	0 – 26		
13					
14					
15					
16					

2WAY ROTARY SPEAKER (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed	0.0Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	Drive Low	0 – 127	0 – 127		
3	Drive High	0 – 127	0 – 127		
4	Low/High	L63>H – L=H – L<H63	1 – 127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10					
11	Crossover Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54	table #3	
12	Mic L – R Angle	0deg – 180deg (resolution=3deg.)	0 – 60		
13					
14					
15					
16					

DIST+2WAY ROTARY SPEAKER

OD+2WAY ROTARY SPEAKER (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed	0.0 – 39.7Hz	0 – 127		●
2	Drive Low	0 – 127	0 – 127		
3	Drive High	0 – 127	0 – 127		
4	Low/High Balance	L63>H – L=H – L<H63	1 – 127		
5					
6	EQ Low Frequency	32 – 2.0kHz	4 – 40		
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58		
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10					
11	Crossover Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54		
12	Mic L – R Angle	0 – 180deg	0 – 60		
13					
14	Drive		0 – 127		
15	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
16	Output Level		0 – 127		

AMP SIM.+2WAY ROTARY SP (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed	0.0 – 39.7Hz	0 – 127		●
2	Drive Low	0 – 127	0 – 127		
3	Drive High	0 – 127	0 – 127		
4	Low/High Balance	L63>H – L=H – L<H63	1 – 127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58		
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10					
11	Crossover Frequency	100Hz – 10.0kHz	14 – 54		
12	Mic L – R Angle	0 – 180deg	0 – 60		
13	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube (AMPSIM only)	0 – 3		
14	Drive		0 – 127		
15	LPF Cutoff	1kHz – Thru	34 – 60		
16	Output Level		0 – 127		

ENSEMBLE DETUNE (Chorus, Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Detune	-50 – +50cent	14 – 114		
2	Lch Init Delay	0.0mS – 50mS	0 – 127	table #2	
3	Rch Init Delay	0.0mS – 50mS	0 – 127	table #2	
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
12	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
14	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15					
16					

AMBIENCE (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.0mS – 50mS	0 – 127	table #2	
2	Output Phase	normal/inverse	0 – 1		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TALKING MODULATION (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Vowel	a, i, u, e, o	0 – 4		●
2	Move speed	1 – 62	1 – 62		
3	Drive	0 – 127	0 – 127		
4	Output Level	0 – 127	0 – 127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

LO-FI (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Sampling Freq	44.1kHz – 345Hz	0 – 127	table #13	
2	Control				
3	Word Length	1 – 127	1 – 127		
4	Output Gain	-6 – +12dB	0 – 18		
5	LPF Cutoff	63Hz – Thru	10 – 60	table #3	
6	Filter Type	Thru, PowerBass, Radio, Tel, Clean, Low	0 – 5		
7	LPF Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
8	Bit Assign	0 – 6	0 – 6		
9	Emphasis	Off/On	0 – 1		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo			
16					

DIST+DELAY**OVERDRIVE+DELAY (Variation, Insertion block)**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay Time	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
2	Rch Delay Time	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
3	Delay Feedback Time	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
4	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
5	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
6	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
7	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
8	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
9	Dist EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST+DELAY**COMP+OVERDRIVE+DELAY (Variation, Insertion block)**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
2	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
4	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
5	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
7	Dist EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Comp. Attack	1ms – 40ms	0 – 19	table #8	
12	Comp. Release	10ms – 680ms	0 – 15	table #9	
13	Comp. Threshold	-48dB – -6dB	79 – 121		
14	Comp. Ratio	1.0 – 20.0	0 – 7	table #10	
15					
16					

WAH+DIST+DELAY**WAH+OVERDRIVE+DELAY (Variation, Insertion block)**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.1 – 1638.3ms	1 – 16383		
2	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
4	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
5	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
7	Dist EQ Mid Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Wah Sensitive	0 – 127	0 – 127		
12	Wah Cutoff Freq Offset	0 – 127	0 – 127		
13	Wah Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
14	Wah Release	10 – 680ms	52 – 67	table #12	
15					
16					

V DISTORTION HARD**V DISTORTION SOFT (Variation, Insertion block)**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Overdrive	0 – 100%	0 – 100		
2	Device	Transistor/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0 – 4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0 – 5		
4	Presence	0 – 20	0 – 20		
5	Output Level	0 – 100%	0 – 100		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

V DISTORTION HARD+DELAY**V DISTORTION SOFT+DELAY (Variation, Insertion block)**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Overdrive	0 – 100%	0 – 100		
2	Device	Transistor/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0 – 4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0 – 5		
4	Presence	0 – 20	0 – 20		
5	Output Level	0 – 100%	0 – 100		
6	Delay Time L	0.1ms – 1486.0ms	1 – 14860		
7	Delay Time R	0.1ms – 1486.0ms	1 – 14860		
8	Delay Feedback Time	0.1ms – 1486.0ms	1 – 14860		
9	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

DUAL ROTOR SPEAKER1, 2 (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed Slow	0.0 – 2.65Hz	0 – 63	table #1	
2	Horn Speed Slow	0.0 – 2.65Hz	0 – 63	table #1	
3	Rotor Speed Fast	2.69 – 39.7Hz	64 – 127	table #1	
4	Horn Speed Fast	2.69 – 39.7Hz	64 – 127	table #1	
5	Slow-Fast Time of R	0 – 127	0 – 127		
6	Slow-Fast Time of H	0 – 127	0 – 127		
7	Drive Low	0 – 127	0 – 127		
8	Drive High	0 – 127	0 – 127		
9	Low/High Balance	L63>H – L=H – L<H=63	1 – 127		
10					
11	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40	table #3	
12	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
13	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
14	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
15	Mic L-R Angle	0 – 180deg	0 – 60		
16	Speed Control	Slow/Fast	0/1		●

DIST+TEMPO DELAY**OVERDRIVE+TEMPO DELAY (Variation, Insertion block)**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
2	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
4	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
5	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
7	Dist EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	L/R Diffusion	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
9	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST+TEMPO DELAY**COMP+OD+TEMPO DELAY (Variation, Insertion block)**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	
2	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
4	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
5	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
7	Dist EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	L/R Diffusion	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
9	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		●
11	Comp. Attack	1ms – 40ms	0 – 19		
12	Comp. Release	10ms – 680ms	0 – 15		
13	Comp. Threshold	-48dB – -6dB	79 – 121		
14	Comp. Ratio	1.0 – 20.0	0 – 7		
15					
16					

エフェクトパラメーター一覧

WAH+DIST+TEMPO DELAY

WAH+OD+TEMPO DELAY (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3 – 4thx6	0 – 19	table #14	●
2	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
3	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
4	Dist Drive	0 – 127	0 – 127		
5	Dist Output Level	0 – 127	0 – 127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
7	Dist EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	L/R Diffusion	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
9	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Wah Sensitive	0 – 127	0 – 127		
12	Wah Cutoff Freq Offset	0 – 127	0 – 127		
13	Wah Resonance	1.0 – 12.0	10 – 120		
14	Wah Release	10 – 680mS	52 – 67		
15					
16					

V DIST HARD+TEMPO DELAY

V DIST SOFT+TEMPO DELAY (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Overdrive	0 – 100%	0 – 100	table #14	●
2	Device	Transistor/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0 – 4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0 – 5		
4	Presence	0 – 20	0 – 20		
5	Output Level	0 – 100%	0 – 100		
6	Delay Time	64th/3 – 4thx6	0 – 19		
7	Delay Feedback Level	-63 – +63	1 – 127		
8	L/R Diffusion	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
9	Lag	1 (-63ms) – 64 (0ms) – 127 (63ms)	1 – 127		
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11	Delay Mix	0 – 127	0 – 127		
12					
13					
14					
15					
16					

VIBE ROTOR (Variation, Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Vibrate Speed	0.00Hz – 39.7Hz	0 – 127	table #1	●
2	Vibrate Depth (AM)	0 – 127	0 – 127		
3	Vibrate Depth (PM)	0 – 127	0 – 127		
4				table #3	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4 – 40		
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28 – 58	table #3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52 – 76		
10	Dry/Wet Balance	D63>W – D=W – D<W63	1 – 127		
11					
12					
13					
14	LFO Phase Difference	-180 – +180deg (resolution=3deg.)	4 – 124		
15	Input Mode	mono/stereo	0 – 1		
16	Vibrate SW	OFF, ON	0 – 1		

NO EFFECT (Reverb, Chorus, Variation)

THRU (Insertion block)

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

*パラメーター 10 (Dry/Wet) はインサージョンエフェクトの場合のみ有効です。

エフェクトデータアサインテーブル

Table #1
LFO Frequency

Data	Value	Data	Value
0	0.00	64	2.69
1	0.04	65	2.78
2	0.08	66	2.86
3	0.13	67	2.94
4	0.17	68	3.03
5	0.21	69	3.11
6	0.25	70	3.20
7	0.29	71	3.28
8	0.34	72	3.37
9	0.38	73	3.45
10	0.42	74	3.53
11	0.46	75	3.62
12	0.51	76	3.70
13	0.55	77	3.87
14	0.59	78	4.04
15	0.63	79	4.21
16	0.67	80	4.37
17	0.72	81	4.54
18	0.76	82	4.71
19	0.80	83	4.88
20	0.84	84	5.05
21	0.88	85	5.22
22	0.93	86	5.38
23	0.97	87	5.55
24	1.01	88	5.72
25	1.05	89	6.06
26	1.09	90	6.39
27	1.14	91	6.73
28	1.18	92	7.07
29	1.22	93	7.40
30	1.26	94	7.74
31	1.30	95	8.08
32	1.35	96	8.41
33	1.39	97	8.75
34	1.43	98	9.08
35	1.47	99	9.42
36	1.51	100	9.76
37	1.56	101	10.1
38	1.60	102	10.8
39	1.64	103	11.4
40	1.68	104	12.1
41	1.72	105	12.8
42	1.77	106	13.5
43	1.81	107	14.1
44	1.85	108	14.8
45	1.89	109	15.5
46	1.94	110	16.2
47	1.98	111	16.8
48	2.02	112	17.5
49	2.06	113	18.2
50	2.10	114	19.5
51	2.15	115	20.9
52	2.19	116	22.2
53	2.23	117	23.6
54	2.27	118	24.9
55	2.31	119	26.2
56	2.36	120	27.6
57	2.40	121	28.9
58	2.44	122	30.3
59	2.48	123	31.6
60	2.52	124	33.0
61	2.57	125	34.3
62	2.61	126	37.0
63	2.65	127	39.7

Table #2
Modulation Delay Offset

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

Table #3
EQ Frequency

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

Table #4
Reverb Time

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

Table #5
Delay Time (200.0ms)

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

Table #6
Room Size

Data	Value	Data	Value
0	0.1	64	10.1
1	0.3	65	10.3
2	0.4	66	10.4
3	0.6	67	10.6
4	0.7	68	10.8
5	0.9	69	10.9
6	1.0	70	11.1
7	1.2	71	11.2
8	1.4	72	11.4
9	1.5	73	11.5
10	1.7	74	11.7
11	1.8	75	11.9
12	2.0	76	12.0
13	2.1	77	12.2
14	2.3	78	12.3
15	2.5	79	12.5
16	2.6	80	12.6
17	2.8	81	12.8
18	2.9	82	12.9
19	3.1	83	13.1
20	3.2	84	13.3
21	3.4	85	13.4
22	3.5	86	13.6
23	3.7	87	13.7
24	3.9	88	13.9
25	4.0	89	14.0
26	4.2	90	14.2
27	4.3	91	14.4
28	4.5	92	14.5
29	4.6	93	14.7
30	4.8	94	14.8
31	5.0	95	15.0
32	5.1	96	15.1
33	5.3	97	15.3
34	5.4	98	15.5
35	5.6	99	15.6
36	5.7	100	15.8
37	5.9	101	15.9
38	6.1	102	16.1
39	6.2	103	16.2
40	6.4	104	16.4
41	6.5	105	16.6
42	6.7	106	16.7
43	6.8	107	16.9
44	7.0	108	17.0
45	7.2	109	17.2
46	7.3	110	17.3
47	7.5	111	17.5
48	7.6	112	17.6
49	7.8	113	17.8
50	7.9	114	18.0
51	8.1	115	18.1
52	8.2	116	18.3
53	8.4	117	18.4
54	8.6	118	18.6
55	8.7	119	18.7
56	8.9	120	18.9
57	9.0	121	19.1
58	9.2	122	19.2
59	9.3	123	19.4
60	9.5	124	19.5
61	9.7	125	19.7
62	9.8	126	19.8
63	10.0	127	20.0

Table #7
Delay Time (400.0ms)

Data	Value	Data	Value
0	0.1	64	201.6
1	3.2	65	204.8
2	6.4	66	207.9
3	9.5	67	211.1
4	12.7	68	214.2
5	15.8	69	217.4
6	19.0	70	220.5
7	22.1	71	223.7
8	25.3	72	226.8
9	28.4	73	230.0
10	31.6	74	233.1
11	34.7	75	236.3
12	37.9	76	239.4
13	41.0	77	242.6
14	44.2	78	245.7
15	47.3	79	248.9
16	50.5	80	252.0
17	53.6	81	255.2
18	56.8	82	258.3
19	59.9	83	261.5
20	63.1	84	264.6
21	66.2	85	267.7
22	69.4	86	270.9
23	72.5	87	274.0
24	75.7	88	277.2
25	78.8	89	280.3
26	82.0	90	283.5
27	85.1	91	286.6
28	88.3	92	289.8
29	91.4	93	292.9
30	94.6	94	296.1
31	97.7	95	299.2
32	100.9	96	302.4
33	104.0	97	305.5
34	107.2	98	308.7
35	110.3	99	311.8
36	113.5	100	315.0
37	116.6	101	318.1
38	119.8	102	321.3
39	122.9	103	324.4
40	126.1	104	327.6
41	129.2	105	330.7
42	132.4	106	333.9
43	135.5	107	337.0
44	138.6	108	340.2
45	141.8	109	343.3
46	144.9	110	346.5
47	148.1	111	349.6
48	151.2	112	352.8
49	154.4	113	355.9
50	157.5	114	359.1
51	160.7	115	362.2
52	163.8	116	365.4
53	167.0	117	368.5
54	170.1	118	371.7
55	173.3	119	374.8
56	176.4	120	378.0
57	179.6	121	381.1
58	182.7	122	384.3
59	185.9	123	387.4
60	189.0	124	390.6
61	192.2	125	393.7
62	195.3	126	396.9
63	198.5	127	400.0

Table #8
Compressor Attack Time

Data	Value	Data	Value
0	1	10	12
1	2	11	14
2	3	12	16
3	4	13	18
4	5	14	20
5	6	15	23
6	7	16	26
7	8	17	30
8	9	18	35
9	10	19	40

Table #9
Compressor Release Time

Data	Value	Data	Value
0	10	8	85
1	15	9	100
2	25	10	115
3	35	11	140
4	45	12	170
5	55	13	230
6	65	14	340
7	75	15	680

Table #10
Compressor Ratio

Data	Value	Data	Value
0	1.0	4	5.0
1	1.5	5	7.0
2	2.0	6	10.0
3	3.0	7	20.0

Table #11
Reverb Width; Depth; Height

Data	Value	Data	Value
0	0.5	64	17.6
1	0.8	65	17.9
2	1.0	66	18.2
3	1.3	67	18.5
4	1.5	68	18.8
5	1.8	69	19.1
6	2.0	70	19.4
7	2.3	71	19.7
8	2.6	72	20.0
9	2.8	73	20.2
10	3.1	74	20.5
11	3.3	75	20.8
12	3.6	76	21.1
13	3.9	77	21.4
14	4.1	78	21.7
15	4.4	79	22.0
16	4.6	80	22.4
17	4.9	81	22.7
18	5.2	82	23.0
19	5.4	83	23.3
20	5.7	84	23.6
21	5.9	85	23.9
22	6.2	86	24.2
23	6.5	87	24.5
24	6.7	88	24.9
25	7.0	89	25.2
26	7.2	90	25.5
27	7.5	91	25.8
28	7.8	92	26.1
29	8.0	93	26.5
30	8.3	94	26.8
31	8.6	95	27.1
32	8.8	96	27.5
33	9.1	97	27.8
34	9.4	98	28.1
35	9.6	99	28.5
36	9.9	100	28.8
37	10.2	101	29.2
38	10.4	102	29.5
39	10.7	103	29.9
40	11.0	104	30.2
41	11.2		
42	11.5		
43	11.8		
44	12.1		
45	12.3		
46	12.6		
47	12.9		
48	13.1		
49	13.4		
50	13.7		
51	14.0		
52	14.2		
53	14.5		
54	14.8		
55	15.1		
56	15.4		
57	15.6		
58	15.9		
59	16.2		
60	16.5		
61	16.8		
62	17.1		
63	17.3		

Table #12
Wah Release Time

Data	Value
52	10.0
53	15.0
54	25.0
55	35.0
56	45.0
57	55.0
58	65.0
59	75.0
60	85.0
61	100.0
62	115.0
63	140.0
64	170.0
65	230.0
66	340.0
67	680.0

Table #13
Sampling Freq Control

Data	Value	Data	Value
0	44.1K	64	678.0
1	22.1K	65	668.0
2	14.7K	66	658.0
3	11.0K	67	649.0
4	8.8K	68	639.0
5	7.4K	69	630.0
6	6.3K	70	621.0
7	5.5K	71	613.0
8	4.9K	72	604.0
9	4.5K	73	596.0
10	4.0K	74	588.0
11	3.7K	75	580.0
12	3.4K	76	573.0
13	3.2K	77	565.0
14	2.9K	78	558.0
15	2.8K	79	551.0
16	2.6K	80	544.0
17	2.5K	81	538.0
18	2.3K	82	531.0
19	2.2K	83	525.0
20	2.1K	84	519.0
21	2.0K	85	513.0
22	1.92K	86	507.0
23	1.84K	87	501.0
24	1.76K	88	496.0
25	1.70K	89	490.0
26	1.63K	90	485.0
27	1.58K	91	479.0
28	1.52K	92	474.0
29	1.47K	93	469.0
30	1.42K	94	464.0
31	1.38K	95	459.0
32	1.34K	96	455.0
33	1.30K	97	450.0
34	1.26K	98	445.0
35	1.23K	99	441.0
36	1.19K	100	437.0
37	1.16K	101	432.0
38	1.13K	102	428.0
39	1.10K	103	424.0
40	1.08K	104	420.0
41	1.05K	105	416.0
42	1.03K	106	412.0
43	1.00K	107	408.0
44	980.0	108	405.0
45	959.0	109	401.0
46	938.0	110	397.0
47	919.0	111	394.0
48	900.0	112	390.0
49	882.0	113	387.0
50	865.0	114	383.0
51	848.0	115	380.0
52	832.0	116	377.0
53	817.0	117	374.0
54	802.0	118	371.0
55	788.0	119	368.0
56	774.0	120	364.0
57	760.0	121	361.0
58	747.0	122	359.0
59	735.0	123	356.0
60	723.0	124	353.0
61	711.0	125	350.0
62	700.0	126	347.0
63	689.0	127	345.0

Table #14
Tempo Delay

Data	Value	Data	Value
0	64th/3	64	4thX51
1	64th.	65	4thX52
2	32th	66	4thX53
3	32th/3	67	4thX54
4	32th.	68	4thX55
5	16th	69	4thX56
6	16th/3	70	4thX57
7	16th.	71	4thX58
8	8th	72	4thX59
9	8th/3	73	4thX60
10	8th.	74	4thX61
11	4th	75	4thX62
12	4th/3	76	4thX63
13	4th.	77	4thX64
14	2nd		
15	2nd/3		
16	2nd.		
17	4thX4		
18	4thX5		
19	4thX6		
20	4thX7		
21	4thX8		
22	4thX9		
23	4thX10		
24	4thX11		
25	4thX12		
26	4thX13		
27	4thX14		
28	4thX15		
29	4thX16		
30	4thX17		
31	4thX18		
32	4thX19		
33	4thX20		
34	4thX21		
35	4thX22		
36	4thX23		
37	4thX24		
38	4thX25		
39	4thX26		
40	4thX27		
41	4thX28		
42	4thX29		
43	4thX30		
44	4thX31		
45	4thX32		
46	4thX33		
47	4thX34		
48	4thX35		
49	4thX36		
50	4thX37		
51	4thX38		
52	4thX39		
53	4thX40		
54	4thX41		
55	4thX42		
56	4thX43		
57	4thX44		
58	4thX45		
59	4thX46		
60	4thX47		
61	4thX48		
62	4thX49		
63	4thX50		

MIDIデータフォーマット

「MIDIデータフォーマット」は、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値のあと(または列の頭)にH (Hexadecimal)が付いています。

また、"n"は任意の整数を表します。データ/値を入力する場合は、以下のテーブルをご参照ください。

10進	16進	2進
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111

10進	16進	2進
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

10進	16進	2進
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111

10進	16進	2進
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

- 上記のテーブル以外でも、たとえば、144～159 (10進数)/9nH/10010000～10011111 (2進数)は、それぞれ(1～16)チャンネルごとのノートオンメッセージを示します。176～191/BnH/10110000～10111111は、それぞれ(1～16)チャンネルごとのコントロールチェンジメッセージを示します。192～207/CnH/11000000～11001111は、それぞれ(1～16)チャンネルごとのプログラムチェンジメッセージを示します。240/FOH/11110000はシステムエクスクルーシブメッセージの始まりを示します。247/F7H/11110111はシステムエクスクルーシブメッセージの終わりを示します。
- aaH (16進数)/Oaaaaaaa (2進数)はデータのアドレスを示します。アドレスは、High、MidとLowがあります。
- bbH/Obbbbbbbbはバイトカウントを示します。
- ccH/Occcccccclはチェックサムを示します。
- ddH/Odddddddはデータ/値を示します。

MIDI CHANNEL MESSAGE (1)

MIDI Events	Status byte		1st Data byte		2nd Data byte		MIDI受信 (各PARTの受信有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
	Status	(n: Channel Number)	Data (HEX)	Parameter	Data (HEX)	Parameter	Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	Panel から録音
Key Off	8nH	(n: Channel Number)	kk	Key no. (0 – 127)	vv	Velocity (0 – 127)	○	○	○	×	○	×	×
Key On	9nH	(n: Channel Number)	kk	Key no. (0 – 127)	vv	Key On: vv=1 – 127 Key Off: vv=0	○	○	○	○ (Keyboard)	○	×	○
Control Change	BnH	(n: Channel Number)	0 (00H)	Bank Select MSB	0 (00H) 64 (40H) 126 (7EH) 127 (7FH)	Normal SFX voice SFX kit Drum kit	○	○	×	○ (Voice)	○	×	○
			1 (01H)	Modulation	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Modulation Wheel)	○	×	○
			5 (05H)	Portamento Time	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	×	○	×	×
			6 (06H)	Data Entry MSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
			7 (07H)	Main Volume	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
			10 (0AH)	Panpot	0 – 127 (00H...7FH)	L64	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
			11 (0BH)	Expression	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Pedal1 – 4, Modulation Wheel)	○	×	○
			32 (20H)	Bank Select LSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	×	○ (Voice)	○	×	○
			38 (26H)	Data Entry LSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
			64 (40H)	Sustain (Damper)	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Pedal1 – 4)	○	×	○
			65 (41H)	Portamento	0 – 127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	○	○	○ (全手弾き/パート)	×	○	×	×
			66 (42H)	Sostenuto	0 – 127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Pedal1 – 4)	○	×	○
			67 (43H)	Soft Pedal	0 – 127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Pedal1 – 4)	○	×	○
			71 (47H)	Harmonic Content	0 – 127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Pedal4, Modulation Wheel, VOICE EDIT)	○	×	○
			72 (48H)	Release Time	0 – 127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○ (全手弾き/パート)	×	○	×	×
			73 (49H)	Attack Time	0 – 127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○ (全手弾き/パート)	×	○	×	×
			74 (4AH)	Brightness	0 – 127 (00H...7FH)	-64...0...+63	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Pedal4, Modulation Wheel, VOICE EDIT)	○	×	○
			84 (54H)	Portamento Control	0 – 127 (00H...7FH)	Key no. (0 – 127)	○	○	×	×	○	×	×
			91 (5BH)	Effect1 Depth (Reverb Send Level)	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Pedal4, Modulation Wheel, VOICE EDIT)	○	×	○
			93 (5DH)	Effect3 Depth (Chorus Send Level)	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Pedal4, Modulation Wheel, VOICE EDIT)	○	×	○
			94 (5EH)	Effect4 Depth (Variation Send Level)	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	×	×	×	○	×	×
			96 (60H)	RPN Increment	– –	データバイトは無視する	○	○	×	×	○	×	×
			97 (61H)	RPN Decrement	– –	データバイトは無視する	○	○	×	×	○	×	×
			98 (62H)	NRPN LSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	×	×	○	×	×
			99 (63H)	NRPN MSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	×	×	○	×	×
			100 (64H)	RPN LSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
			101 (65H)	RPN MSB	0 – 127 (00H...7FH)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
			0 – 119 (00H...7FH)	(Assignable)	0 – 127 (00H...7FH)	Data	×	×	×	○ (Pedal4, Modulation Wheel)	×	×	×
Mode Message	BnH	(n: Channel Number)	120 (78H)	All Sound Off	0 (00H)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	×	○	×	×
			121 (79H)	Reset All Controllers	0 (00H)	Data	○	×	×	×	○	×	×
			123 (7BH)	All Note Off	0 (00H)	Data	○	○	○ (全手弾き/パート)	×	○	×	×
			124 (7CH)	Omni Off	0 (00H)	Data	○	×	×	×	×	×	×
			125 (7DH)	Omni On	0 (00H)	Data	○	×	×	×	×	×	×
			126 (7EH)	Mono	0 – 16 (00H...10H)	Data	○	×	×	×	○	×	×
Program Change	CnH	(n: Channel Number)	pp (00H...7FH)	ボイス番号 (0 – 127)	– –	–	○	○	×	○ (Voice)	○	×	○
Channel After Touch	DnH	(n: Channel Number)	vv (00H...7FH)	Data	– –	–	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Pedal4, Modulation Wheel)	○	×	×
Polyphonic After Touch	AnH	(n: Channel Number)	kk (00H...7FH)	Key no. (0 – 127)	vv (00H...7FH)	Data	○	×	×	×	○	×	×
Pitch Bend Change	EnH	(n: Channel Number)	cc (00H...7FH)	LSB	dd (00H...7FH)	MSB	○	○	○ (全手弾き/パート)	○ (Pitch Bend Wheel)	○	×	○
Realtime Message	F8H	MIDI Clock	–	–	–	–			×	×	○	×	×
	FAH	Start	–	–	–	–			×	×			×
	FBH	Continue	–	–	–	–			×	×			×
	FCH	Stop	–	–	–	–			×	×			×
	FEH	Active Sense	–	–	–	–			○	○			×
	FFH	System Reset	–	–	–	–			×	×			×

MIDI CHANNEL MESSAGE (2)

NRPN(ノンレジスタード パラメーターナンバー)対応パラメーター

NRPN		Data Entry		Parameter	Data Range	MIDI受信 (各PARTの受信有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
MSB	LSB	MSB	LSB			Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	Panel から録音
01H	08H	mmH	—	Vibrato Rate	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	×
01H	09H	mmH	—	Vibrato Depth	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	×
01H	0AH	mmH	—	Vibrato Delay	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	×
01H	20H	mmH	—	Low Pass Filter Cutoff Frequency	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
01H	21H	mmH	—	Low Pass Filter Resonance	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
01H	30H	mmH	—	EQ BASS	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
01H	31H	mmH	—	EQ TREBLE	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
01H	34H	mmH	—	EQ BASS Frequency	mm: 04H-28H (32...2.0k[Hz])	○	×	×	×	○	×	×
01H	35H	mmH	—	EQ TREBLE Frequency	mm: 1CH-3AH (500...16.0k[Hz])	○	×	×	×	○	×	×
01H	63H	mmH	—	EG Attack Time	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
01H	64H	mmH	—	EG Decay Time	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	○	×	×	○	×	×
01H	66H	mmH	—	EG Release	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
14H	rrH	mmH	—	Drum Low Pass Filter Cutoff Frequency	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
15H	rrH	mmH	—	Drum Low Pass Filter Resonance	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
16H	rrH	mmH	—	Drum EG Attack Rate	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
17H	rrH	mmH	—	Drum EG Decay Rate	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
18H	rrH	mmH	—	Drum Pitch Coarse	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
19H	rrH	mmH	—	Drum Pitch Fine	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	○	×	×	×	○	×	×
1AH	rrH	mmH	—	Drum Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127)	○	×	×	×	○	×	×
1CH	rrH	mmH	—	Drum Pan	rr: drum instrument note number mm: 00H, 01H-40H-7FH (RND, L63...C...R63)	○	×	×	×	○	×	×
1DH	rrH	mmH	—	Drum Reverb Send Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127)	○	×	×	×	○	×	×
1EH	rrH	mmH	—	Drum Chorus Send Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127)	○	×	×	×	○	×	×
1FH	rrH	mmH	—	Drum Variation Send Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127) (Variation Connection = SYSTEMのとき) mm: 00H, 01H-7FH (OFF, ON) (Variation Connection = INSERTIONのとき)	○	×	×	×	○	×	×

NRPN MSB: 14H-1FH (ドラム用) はそのパートが、ドラムモードのとき受信する。
Data Entry LSB値は無視する。

RPN (レジスタード パラメーターナンバー)対応パラメーター

RPN		Data Entry		Parameter	Data Range	MIDI受信 (各PARTの受信有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
MSB	LSB	MSB	LSB			Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	Panel から録音
00H	00H	mmH	—	Pitch Bend Sensitivity	mm: 00H-18H (0...+24[semitones]) mm I: 00H 00H -100[cent] mm II: 40H 00H 0[cent] mm II: 7FH 7FH 100[cent]	○	○	○ (全手弾きパート)	○ (Other Setting)	○	×	○
00H	01H	mmH	IIH	Fine Tune	mm: 00H 00H 0[cent] mm II: 40H 00H 0[cent] mm II: 7FH 7FH 100[cent]	○	○	○ (全手弾きパート)	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
00H	02H	mmH	—	Coarse Tune	mm: 28H-40H-58H (-24...0...+24[semitones])	○	○	○ (全手弾きパート)	×	○	×	×
7FH	7FH	—	—	Null	—	○	○	○ (全手弾きパート)	×	○	×	×

MIDI PARAMETER CHANGE TABLE

*Receive Parameter SysExの設定がOFFのときには受信しない。
*Transmit Parameter SysExの設定がOFFのときには送信しない。

MIDI Parameter Change table (XG SYSTEM)

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
								Song	Main Layer Left LeftLayer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	
00	00	00 01 02 03	4	00-0F 00-0F 00-0F 00-0F	MASTER TUNE	-102.4...0...+102.3 [cent] 1st bit 3-0 → bit 15-12 2nd bit 3-0 → bit 11-8 3rd bit 3-0 → bit 7-4 4th bit 3-0 → bit 3-0	*Panel 設定値	○			×	○	×	×
		04	1	00-7F	MASTER VOLUME	0...127	7F	○	×	×	×	○	×	×
		05	1	00-7F	MASTER ATTENUATOR	0...127	00	×	×	×	×	×	×	×
		06	1	28-58	TRANPOSE	-24...0...+24 [semitones]	40	○	×	×	×	○	×	×
		7D	1	N	DRUM SETUP RESET	N: Drum setup number	—	○	×	×	×	○	×	×
		7E	1	00	XG SYSTEM ON	00=XG system ON	—	○	×	×	×	○	×	○
		7F	1	00	ALL PARAMETER RESET	00=ON	—	○	×	×	×	○	×	×

TOTAL SIZE 07

MIDI Parameter Change table (SYSTEM INFORMATION)

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
							Song	Main Layer Left LeftLayer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	
01	00	00 ... 0D	E	20-7F ... 20-7F	Model Name 1 ... Model Name 14	32...127 (ASCII CHARACTER) ... 32...127 (ASCII CHARACTER)	—	—	—	×	×	○	×
		0E	1		NOT USED								
		0F	1		NOT USED								

TOTAL SIZE 10
Dump Requestにより送信される。受信は行なわない。

MIDI Parameter Change table (EFFECT1)

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
								Song	Main Layer Left LeftLayer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	
02	01	00	2	00-7F 00-7F	REVERB TYPE MSB REVERB TYPE LSB	Effect Parameter List 参照 :	01 (=HALL1) 00	○			○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		02	1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		03	1	00-7F	REVERB PARAMETER 2	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		04	1	00-7F	REVERB PARAMETER 3	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		05	1	00-7F	REVERB PARAMETER 4	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		06	1	00-7F	REVERB PARAMETER 5	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		07	1	00-7F	REVERB PARAMETER 6	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		08	1	00-7F	REVERB PARAMETER 7	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		09	1	00-7F	REVERB PARAMETER 8	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		0A	1	00-7F	REVERB PARAMETER 9	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		0B	1	00-7F	REVERB PARAMETER 10	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		0C	1	00-7F	REVERB RETURN	--∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40		○		×	○	×	×
		0D	1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63	40		○		×	○	×	×

TOTAL SIZE 0E

02	01	10	1	00-7F	REVERB PARAMETER 11	Effect Parameter List参照	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		11	1	00-7F	REVERB PARAMETER 12	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		12	1	00-7F	REVERB PARAMETER 13	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		13	1	00-7F	REVERB PARAMETER 14	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		14	1	00-7F	REVERB PARAMETER 15	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×
		15	1	00-7F	REVERB PARAMETER 16	:	Reverb Typeに依存	○ (*Reverb Typeに依存)		×	×	○	×	×

TOTAL SIZE 06

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
						Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	Panel から録音
02	01	20	2	00-7F 00-7F	CHORUS TYPE MSB CHORUS TYPE LSB	Effect Parameter List参照 :	41 (=CHORUS1) 00	○	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		22	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 1	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		23	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 2	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		24	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 3	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		25	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 4	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		26	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 5	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		27	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 6	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		28	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 7	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		29	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 8	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		2A	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 9	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		2B	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 10	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		2C	1	00-7F	CHORUS RETURN	--dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40	○	×	○	×	×
		2D	1	01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63	40	○	×	○	×	×
		2E	1	00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	--dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00	○	×	○	×	×

TOTAL SIZE 0F

02	01	30	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 11	Effect Parameter List参照	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		31	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 12	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		32	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 13	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		33	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 14	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		34	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 15	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×
		35	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 16	:	Chorus Typeに依存	○ (*Chorus Typeに依存)	×	○	×	×

TOTAL SIZE 06

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
						Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	Panel から録音
02	01	40	2	00-7F 00-7F	VARIATION TYPE MSB VARIATION TYPE LSB	Effect Parameter List参照 :	05 (=DELAY L, C, R) 00	○	×	○	×	×
		42	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB VARIATION PARAMETER 1 LSB	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		44	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB VARIATION PARAMETER 2 LSB	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		46	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB VARIATION PARAMETER 3 LSB	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		48	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB VARIATION PARAMETER 4 LSB	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		4A	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB VARIATION PARAMETER 5 LSB	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		4C	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB VARIATION PARAMETER 6 LSB	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		4E	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB VARIATION PARAMETER 7 LSB	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		50	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB VARIATION PARAMETER 8 LSB	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		52	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB VARIATION PARAMETER 9 LSB	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		54	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB VARIATION PARAMETER 10 LSB	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		56	1	00-7F	VARIATION RETURN	--dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40	○	×	○	×	×
		57	1	01-7F	VARIATION PAN	L63...C...R63	40	○	×	○	×	×
		58	1	00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	--dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00	○	×	○	×	×
		59	1	00-7F	SEND VARIATION TO CHORUS	--dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00	○	×	○	×	×
		5A	1	00-01	VARIATION CONNECTION	INSERTION, SYSTEM	00	○	×	○	×	×
		5B	1	00-7F	VARIATION PART NUMBER	受信 Part1...16 (0...15) 送信 Part1...16 (0...15) OFF(127)	7F	○	×	○	×	×
		5C	1	00-7F	MW VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○	×	○	×	×
		5D	1	00-7F	BEND VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○	×	○	×	×
		5E	1	00-7F	CAT VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○	×	○	×	×
		5F	1	00-7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○	×	○	×	×
		60	1	00-7F	AC2 VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	○	×	○	×	×

TOTAL SIZE 21

02	01	70	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 11	Effect Parameter List参照	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		71	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 12	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		72	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 13	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		73	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 14	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		74	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 15	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×
		75	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 16	:	Variation Typeに 依存	○ (*Variation Typeに依存)	×	○	×	×

TOTAL SIZE 06

MIDI Parameter Change table (MULTI EQ)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description		MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
						Song	Main Layer Left LeftLayer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	Panel から録音
02	40	00	1	00-04 EQ TYPE	flat, jazz, pops, rock, classic				×	×	×	×
		01	1	34-4C EQ GAIN 1	-12...0...+12 [dB]				×	×	×	×
		02	1	04-28 EQ FREQUENCY 1	32...2.0k [Hz]				×	×	×	×
		03	1	01-78 EQ Q 1	0.1...12.0				×	×	×	×
		04	1	00-01 EQ SHAPE 1	shelving, peaking				×	×	×	×
		05	1	34-4C EQ GAIN 2	-12...0...+12 [dB]				×	×	×	×
		06	1	0E-36 EQ FREQUENCY 2	100...10.0k [Hz]				×	×	×	×
		07	1	01-78 EQ Q 2	0.1...12.0				×	×	×	×
		08	1	NOT USED					—	—	—	—
		09	1	34-4C EQ GAIN 3	-12...0...+12 [dB]				×	×	×	×
		0A	1	0E-36 EQ FREQUENCY 3	100...10.0k [Hz]				×	×	×	×
		0B	1	01-78 EQ Q 3	0.1...12.0				×	×	×	×
		0C	1	NOT USED					—	—	—	—
		0D	1	34-4C EQ GAIN 4	-12...0...+12 [dB]				×	×	×	×
		0E	1	0E-36 EQ FREQUENCY 4	100...10.0k [Hz]				×	×	×	×
		0F	1	01-78 EQ Q 4	0.1...12.0				×	×	×	×
		10	1	NOT USED					—	—	—	—
		11	1	34-4C EQ GAIN 5	-12...0...+12 [dB]				×	×	×	×
		12	1	1C-3A EQ FREQUENCY 5	0.5k...16.0k [Hz]				×	×	×	×
		13	1	01-78 EQ Q 5	0.1...12.0				×	×	×	×
		14	1	00-01 EQ SHAPE 5	shelving, peaking				×	×	×	×

TOTAL SIZE 15

MIDI Parameter Change table (EFFECT2)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description		MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
						Song	Main Layer Left LeftLayer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	Panel から録音
03	n	00	2	00-7F INSERTION EFFECT TYPE MSB 00-7F INSERTION EFFECT TYPE LSB	Effect Parameter List 参照 :				○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		02	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 1	:	○ (*Insertion Type に依存)			○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		03	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 2	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		04	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 3	:	○ (*Insertion Type に依存)			○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		05	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 4	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		06	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 5	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		07	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 6	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		08	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 7	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		09	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 8	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		0A	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 9	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		0B	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 10	:	○ (*Insertion Type に依存)			○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		0C	1	00-7F INSERTION EFFECT PART NUMBER	受信: Part1...16 (0...15) 送信: Part1...16 (0...15) OFF (127)		○		○ (Voice)	○	×	○
		0D	1	00-7F MW INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63		○		×	○	×	×
		0E	1	00-7F BEND INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63		○		×	○	×	×
		0F	1	00-7F CAT INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63		○		×	○	×	×
		10	1	00-7F AC1 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63		○		×	○	×	×
		11	1	00-7F AC2 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63		○		×	○	×	×

TOTAL SIZE 12

		20	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 11	Effect Parameter List参照	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		21	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 12	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		22	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 13	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		23	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 14	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		24	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 15	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		25	1	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 16	:	○ (*Insertion Type に依存)			○ (VOICE EDIT)	○	×	○

TOTAL SIZE 6

		30	2	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 1 MSB 00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 1 LSB	Effect Parameter List 参照 :	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		32	2	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 2 MSB 00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 2 LSB	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		34	2	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 3 MSB 00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 3 LSB	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		36	2	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 4 MSB 00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 4 LSB	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		38	2	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 5 MSB 00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 5 LSB	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		3A	2	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 6 MSB 00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 6 LSB	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		3C	2	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 7 MSB 00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 7 LSB	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		3E	2	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 8 MSB 00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 8 LSB	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		40	2	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 9 MSB 00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 9 LSB	:	○ (*Insertion Type に依存)			×	○	×	×
		42	2	00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 10 MSB 00-7F INSERTION EFFECT PARAMETER 10 LSB	:	○ (*Insertion Type に依存)			○ (VOICE EDIT)	○	×	○

TOTAL SIZE 14

addressの2バイトめをインサージョンエフェクト番号とする。
n: insertion effect number (n=0~2)

*EFFECT2はXG System On でリセットされません。

MSB が不要なEFFECT TYPE使用時は、アドレス02~0BのPARAMETERを受信し、アドレス30~42のPARAMETERは受信しない。
MSB が必要なEFFECT TYPE使用時は、アドレス30~42のPARAMETERを受信し、アドレス02~0BのPARAMETERは受信しない。
EFFECT TYPEの情報を含むパルクの送信は、アドレス02~0BのPARAMETERが必ず送信されるが、MSBが必要なEFFECT TYPEの場合は、パルク受信においてもアドレス02~0BのPARAMETERを受信しない。

MIDI Parameter Change table (MULTI PART)

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
								Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	
08	nn	00	1	00-20	NOT USED			×	×		×	×	×	
		01	1	00-7F	BANK SELECT MSB	0...127	part10=7F, other parts=00	○	○	×	×	○	×	×
		02	1	00-7F	BANK SELECT LSB	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		03	1	00-7F	PROGRAM NUMBER	1...128	00	○	○	×	×	○	×	×
		04	1	00-0F, 7F	Rcv CHANNEL	1...16, OFF	Part No.	○	×	×	×	○	×	×
		05	1	00-01	MONO/POLY MODE	MONO, POLY	01	○	×	×	×	○	×	×
		06	1	00-02	SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN	SINGLE, MULTI, INST (for Drum)	01	○	×	×	×	○	×	×
		07	1	00-03	PART MODE	NORMAL, DRUM, DRUMS1...2	part10=02, other parts=00	○	×	×	○ (Drum Voice)	○	×	○
		08	1	28-58	NOTE SHIFT	-24...0...+24 [semitones]	40	○	○	×	×	○	×	×
		09 0A	2	00-0F 00-0F	DETUNE	-12.8...0...+12.7 [Hz] 1st bit3-0 → bit7-4 2nd bit3-0 → bit3-0	08 00	○	○	×	×	○	×	×
		0B	1	00-7F	VOLUME	0...127	64	○	○	×	×	○	×	×
		0C	1	00-7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0...127	40	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		0D	1	00-7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0...127	40	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		0E	1	00-7F	PAN	RND, L63...C...R63	40	○	○	×	×	○	×	×
		0F	1	00-7F	NOTE LIMIT LOW	C-2...G8	00	○	○	×	×	○	×	×
		10	1	00-7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2...G8	7F	○	○	×	×	○	×	×
		11	1	00-7F	DRY LEVEL	0...127	7F	○	○	×	×	○	×	×
		12	1	00-7F	CHORUS SEND	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		13	1	00-7F	REVERB SEND	0...127	28	○	○	×	×	○	×	×
		14	1	00-7F	VARIATION SEND	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		15	1	00-7F	VIBRATO RATE	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	×
		16	1	00-7F	VIBRATO DEPTH	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	×
		17	1	00-7F	VIBRATO DELAY	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	×
		18	1	00-7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	×
		19	1	00-7F	FILTER RESONANCE	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	×
		1A	1	00-7F	EG ATTACK TIME	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	×
		1B	1	00-7F	EG DECAY TIME	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	×
		1C	1	00-7F	EG RELEASE TIME	-64...0...+63	40	○	○	×	×	○	×	×
		1D	1	28-58	MW PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40	○	○	×	×	○	×	×
		1E	1	00-7F	MW LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40	○	○	×	×	○	×	×
		1F	1	00-7F	MW AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40	○	○	×	×	○	×	×
		20	1	00-7F	MW LFO PMOD DEPTH	0...127	0A	○	○	×	×	○	×	×
		21	1	00-7F	MW LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		22	1	00-7F	MW LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		23	1	28-58	BEND PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	42	○	○	×	×	○	×	×
		24	1	00-7F	BEND LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40	○	○	×	×	○	×	×
		25	1	00-7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40	○	○	×	×	○	×	×
		26	1	00-7F	BEND LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		27	1	00-7F	BEND LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		28	1	00-7F	BEND LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×

TOTAL SIZE 29

Address (H)		Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC	
							Song	Main Layer Left Layer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi		Panel から録音
		30	1	00-01	Rcv PITCH BEND	OFF, ON	01	○	×	×	×	×	×	
		31	1	00-01	Rcv CH AFTER TOUCH (CAT)	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		32	1	00-01	Rcv PROGRAM CHANGE	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		33	1	00-01	Rcv CONTROL CHANGE	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		34	1	00-01	Rcv POLY AFTER TOUCH (PAT)	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		35	1	00-01	Rcv NOTE MESSAGE	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		36	1	00-01	Rcv RPN	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		37	1	00-01	Rcv NRPN	OFF, ON	XGmode=01, GMmode=00	○	×	×	×	○	×	×
		38	1	00-01	Rcv MODULATION	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		39	1	00-01	Rcv VOLUME	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		3A	1	00-01	Rcv PAN	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		3B	1	00-01	Rcv EXPRESSION	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		3C	1	00-01	Rcv HOLD1	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		3D	1	00-01	Rcv PORTAMENTO	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		3E	1	00-01	Rcv SOSTENUTO	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		3F	1	00-01	Rcv SOFT PEDAL	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		40	1	00-01	Rcv BANK SELECT	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		41	1	00-7F	SCALE TUNING C	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		42	1	00-7F	SCALE TUNING C#	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		43	1	00-7F	SCALE TUNING D	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		44	1	00-7F	SCALE TUNING D#	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		45	1	00-7F	SCALE TUNING E	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		46	1	00-7F	SCALE TUNING F	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		47	1	00-7F	SCALE TUNING F#	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		48	1	00-7F	SCALE TUNING G	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		49	1	00-7F	SCALE TUNING G#	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		4A	1	00-7F	SCALE TUNING A	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		4B	1	00-7F	SCALE TUNING A#	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		4C	1	00-7F	SCALE TUNING B	-63...0...+63 [cent]	40	○	○	×	○ (Other Setting)	○	×	○
		4D	1	28-58	CAT PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40	○	○	×	×	○	×	×
		4E	1	00-7F	CAT LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40	○	○	×	×	○	×	×
		4F	1	00-7F	CAT AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40	○	○	×	×	○	×	×

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
								Song	Main Layer Left LeftLayer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	
		50	1	00-7F	CAT LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		51	1	00-7F	CAT LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		52	1	00-7F	CAT LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		53	1	28-58	PAT PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40	○	×	×	×	○	×	×
		54	1	00-7F	PAT LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40	○	×	×	×	○	×	×
		55	1	00-7F	PAT AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40	○	×	×	×	○	×	×
		56	1	00-7F	PAT LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
		57	1	00-7F	PAT LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
		58	1	00-7F	PAT LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
		59	1	00-5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	0...95	10	○	×	×	×	○	×	×
		5A	1	28-58	AC1 PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40	○	×	×	×	○	×	×
		5B	1	00-7F	AC1 LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40	○	×	×	×	○	×	×
		5C	1	00-7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40	○	×	×	×	○	×	×
		5D	1	00-7F	AC1 LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
		5E	1	00-7F	AC1 LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
		5F	1	00-7F	AC1 LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
		60	1	00-5F	AC2 CONTROLLER NUMBER	0...95	11	○	×	×	×	○	×	×
		61	1	28-58	AC2 PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40	○	×	×	×	○	×	×
		62	1	00-7F	AC2 LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40	○	×	×	×	○	×	×
		63	1	00-7F	AC2 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40	○	×	×	×	○	×	×
		64	1	00-7F	AC2 LFO PMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
		65	1	00-7F	AC2 LFO FMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
		66	1	00-7F	AC2 LFO AMOD DEPTH	0...127	00	○	×	×	×	○	×	×
		67	1	00-01	PORTAMENTO SWITCH	OFF, ON	00	○	○	×	×	○	×	×
		68	1	00-7F	PORTAMENTO TIME	0...127	00	○	○	×	×	○	×	×
		69	1	00-7F	PITCH EG INITIAL LEVEL	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		6A	1	00-7F	PITCH EG ATTACK TIME	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		6B	1	00-7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		6C	1	00-7F	PITCH EG RELEASE TIME	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		6D	1	01-7F	VELOCITY LIMIT LOW	1...127	01	○	×	×	×	○	×	×
		6E	1	01-7F	VELOCITY LIMIT HIGH	1...127	7F	○	×	×	×	○	×	×
TOTAL SIZE			3F											

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
								Song	Main Layer Left LeftLayer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	
		70	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		71	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		72	1	00-7F	EQ BASS GAIN	-12dB...+12dB	40	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		73	1	00-7F	EQ TREBLE GAIN	-12dB...+12dB	40	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
TOTAL SIZE			04											

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
								Song	Main Layer Left LeftLayer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	
		74	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	
		75	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	
		76	1	04-28	EQ BASS FREQUENCY	32...2.0k[Hz]	0C	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		77	1	1C-3A	EQ TREBLE FREQUENCY	500...16.0k[Hz]	36	○	○	×	○ (VOICE EDIT)	○	×	○
		78	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	
		79	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	
		7A	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	
		7B	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	
		7C	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	
		7D	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	
		7E	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	
		7F	1		NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	

nn = PART NUMBER
 DRUM PART の場合、以下のパラメーターは効果がわからない。
 ・ BANK SELECT LSB
 ・ MONO/POLY MODE
 ・ SCALE TUNING
 ・ PORTAMENTO
 ・ PITCH EG
 ・ FILTER MODULATION DEPTH (FMOD DEPTH)
 ・ AMPLITUDE MODULATION DEPTH (AMOD DEPTH)

MIDI Parameter Change table (DRUM SETUP)

Address (H)		Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI送信 (データ発生元)			REC
							Song	Main Layer Left LeftLayer	Keyboard	Panel (主な出力方法)	Song	Midi	
3n	rr	00	1	00-7F PITCH COARSE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		01	1	00-7F PITCH FINE	-64...0...+63 [cent]	40	○	×	×	×	○	×	×
		02	1	00-7F LEVEL	0...127	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	×
		03	1	00-7F ALTERNATE GROUP	OFF, 1...127	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	×
		04	1	00-7F PAN	RND, L63...C...R63	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	×
		05	1	00-7F REVERB SEND	0...127	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	×
		06	1	00-7F CHORUS SEND	0...127	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	×
		07	1	00-7F VARIATION SEND	0...127 7F	7F	○	×	×	×	○	×	×
		08	1	00-01 KEY ASSIGN	SINGLE, MULTI	00	○	×	×	×	○	×	×
		09	1	00-01 Rcv NOTE OFF	OFF, ON	ノートに依存	○	×	×	×	○	×	×
		0A	1	00-01 Rcv NOTE ON	OFF, ON	01	○	×	×	×	○	×	×
		0B	1	00-7F LOW PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		0C	1	00-7F LOW PASS FILTER RESONANCE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		0D	1	00-7F EG ATTACK RATE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		0E	1	00-7F EG DECAY1 RATE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×
		0F	1	00-7F EG DECAY2 RATE	-64...0...+63	40	○	×	×	×	○	×	×

TOTAL SIZE 10

		20	1	00-7F EQ BASS GAIN	-12...+12 [dB]	40	○	×	×	×	○	×	×
		21	1	00-7F EQ TREBLE GAIN	-12...+12 [dB]	40	○	×	×	×	○	×	×
		22	1	NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		23	1	NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		24	1	04-28 EQ BASS FREQUENCY	32...2.0k [Hz]	0C	○	×	×	×	○	×	×
		25	1	1C-3A EQ TREBLE FREQUENCY	500...16.0k [Hz]	36	○	×	×	×	○	×	×
		26	1	NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		27	1	NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		28	1	NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		29	1	NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		2A	1	NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		2B	1	NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		2C	1	NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-
		2D	1	NOT USED		-	-	-	-	-	-	-	-

TOTAL SIZE 0E

n: Drum Setup Number (0-1)

rr: note number (0D-5B)

すべての Drum Setupを以下の場合に初期化する。

XG SYSTEM ON受信

GM SYSTEM ON受信

DRUM SETUP RESET受信 (XG mode時)

Drum Setupがアサインされているパートのプログラムチェンジを受信すると、アサインされている Drum Setupは初期化される。

複数のパートが同じDrum Setupをアサインされている場合、Drum Setupパラメーターの変更(プログラムチェンジを含む)は、アサインされているすべてのパートに反映する。

System Exclusive Messages (1)

*Receive Parameter SysExの設定がOFFのときには受信しない。

*Transmit Parameter SysExの設定がOFFのときには送信しない。

システムエクススクルーシブメッセージ (ユニバーサルリアルタイムメッセージ)

MIDI Event	データフォーマット	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI受信 (パネルへの効果)	MIDI送信 (データ発生元)			REC
		Song	Main Layer Left Layer	Keyboard		Panel (主な出力方法)	Song	Midi	Panel から録音
Master Volume	F0 7F XN 04 01 SS TT F7								
	11110000 F0 = Exclusive status								
	01111111 7F = Universal Real Time								
	0xxxxnnnn XN = When N is received N = 0-F, whichever is received. X = ignored								
	00000100 04 = Sub-ID #1 = Device Control Message	○	×	×	×	×	×	×	×
	00000001 01 = Sub-ID #2 = Master Volume								
	0ssssssss SS = Volume LSB								
	0tttttttt TT = Volume MSB								
	11110111 F7 = End of Exclusive								

システムエクススクルーシブメッセージ (ユニバーサルノン・リアルタイムメッセージ)

MIDI Event	データフォーマット	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI受信 (パネルへの効果)	MIDI送信 (データ発生元)			REC
		Song	Main Layer Left Layer	Keyboard		Panel (主な出力方法)	Song	Midi	Panel から録音
GM1 System On	F0 7E XN 09 01 F7								
	11110000 F0 = Exclusive status								
	01111110 7E = Universal Non-Real Time								
	0xxxxnnnn XN = When N is received N = 0-F, whichever is received. X = ignored								
	00001001 09 = Sub-ID #1 = General MIDI Message	○	×	×	○ (VOICE EDIT Reverb Type Chorus Type)	×	○	×	○
	00000001 01 = Sub-ID #2 = General MIDI On								
	11110111 F7 = End of Exclusive								

System Exclusive Messages (2)

*Receive Parameter SysExの設定が OFF のときには受信しない。
*Transmit Parameter SysExの設定がOFFのときには送信しない。

システムエクスクルーシブメッセージ(XG)

MIDI Event	データフォーマット	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI受信 (パネルへの効果)	MIDI送信 (データ発生元)		
		Song	Main Layer Left LeftLayer	Keyboard		Panel (主な出力方法)	Song	Midi
XGパラメーター チェンジ	F0 43 1n 4C hh mm ll dd ... F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	0001nnnn 1n = Device Number n = always 0 (when transmit), n = 0-F (when receive)							
	01001100 4C = Model ID							
	0hhhhhhh hh = Address High							
	0mmmmmmm mm = Address Mid							
	01111111 ll = Address Low							
	0ddddd dd = Data							
	: :							
XGバルクダンブ	11110111 F7 = End of Exclusive							
	F0 43 0n 4C aa bb hh mm ll dd ... dd cc F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	0000nnnn 0n = Device Number n = always 0 (when transmit), n = 0-F (when receive)							
	01001100 4C = Model ID							
	0aaaaaaa aa = Byte Count MSB							
	0bbbbbbb bb = Byte Count LSB							
	0hhhhhhh hh = Address High							
	0mmmmmmm mm = Address Mid							
XGパラメーター リクエスト	01111111 ll = Address Low							
	0ddddd dd = Data							
	: :							
	0ddddd dd = Data							
	0ccccc cc = Checksum							
	11110111 F7 = End of Exclusive							
	F0 43 3n 4C hh mm ll F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	0011nnnn 3n = Device Number n = always 0 (when transmit), n = 0-F (when receive)							
XGダンブ リクエスト	01001100 4C = Model ID							
	0hhhhhhh hh = Address High							
	0mmmmmmm mm = Address Mid							
	01111111 ll = Address Low							
	11110111 F7 = End of Exclusive							
	F0 43 2n 4C hh mm ll dd F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	0010nnnn 2n = Device Number n = always 0 (when transmit), n = 0-F (when receive)							
	01001100 4C = Model ID							

システムエクスクルーシブメッセージ (パネルボイス関連)

MIDI Event	データフォーマット	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI受信 (パネルへの効果)	MIDI送信 (データ発生元)		
		Song	Main Layer Left Layer	Keyboard		Panel (主な出力方法)	Song	Midi
String Resonance Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 02 dd F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	01110011 73 = Clavinova ID							
	00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID)							
	01010000 50 = Sub ID							
	00010001 11 = Sub ID							
	0000nnnn 0n = Channel (00 – 0F)							
	00000010 02 = Sub ID (String Resonance Depth)							
	0ddddd dd = Depth (00 – 48)							
Sustain Sampling Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 03 dd F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	01110011 73 = Clavinova ID							
	00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID)							
	01010000 50 = Sub ID							
	00010001 11 = Sub ID							
	0000nnnn 0n = Channel (00 – 0F)							
	00000011 03 = Sub ID (Sustain Sampling Depth)							
	0ddddd dd = Depth (00 – 48)							
Key-off Sampling Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 04 dd F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	01110011 73 = Clavinova ID							
	00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID)							
	01010000 50 = Sub ID							
	00010001 11 = Sub ID							
	0000nnnn 0n = Channel (00 – 0F)							
	00000100 04 = Sub ID (Key-off Sampling Depth)							
	0ddddd dd = Depth (00 – 50)							
Soft Pedal Depth	F0 43 73 01 50 11 0n 05 dd F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	01110011 73 = Clavinova ID							
	00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID)							
	01010000 50 = Sub ID							
	00010001 11 = Sub ID							
	0000nnnn 0n = Channel (00 – 0F)							
	00000101 05 = Sub ID (Soft Pedal Depth)							
	0ddddd dd = Depth (00 – 7F)							

*各Depth値のリセット値は40H=ボイスパラメーターとする

システムエクスクルーシブメッセージ (その他)

MIDI Event	データフォーマット	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI受信 (パネルへの効果)	MIDI送信 (データ発生元)		
		Song	Main Layer Left Layer	Keyboard		Panel (主な出力方法)	Song	Midi
MIDI Master Tuning	F0 43 1n 27 30 00 00 0m 0l cc F7							
	11110000 F0 = Exclusive status							
	01000011 43 = YAMAHA ID							
	0001nnnn 1n = always 0 (when transmit), n = 0-F (when receive)							
	00100111 27 = Model ID of TG100							
	00110000 30 = Address High							
	00000000 00 = Address Mid							
	00000000 00 = Address Low							
	0000mmmm 0m = Master Tune MSB							
	00001111 01 = Master Tune LSB							
	0ccccccc cc = irrelevant							
	11110111 F7 = End of Exclusive							

システムエクスクルーシブメッセージ (データバルク)

MIDI Event	データフォーマット	MIDI受信 (各PARTの発音への効果の有無)			MIDI受信 (パネルへの効果)	MIDI送信 (データ発生元)																										
		Song	Main Layer Left Layer	Keyboard		Panel (主な出力方法)	Song	Midi																								
データ バルクダンプ	F0 43 0n xx yy zz aa bb cc dd hh mm ll dd ... dd sum F7																															
	11110000 F0 = Exclusive status																															
	01000011 43 = YAMAHA ID																															
	0000nnnn 0n = Device Number n = always 0																															
	0xxxxxxx 7F = Model ID High																															
	0zzzzzzz 04 = Model ID Low																															
	0aaaaaaa aa = Byte Count MSB																															
	0bbbbbbb bb = Byte Count LSB																															
	0ccccccc cc = 総データ数MSB																															
	0ddddddd dd = 総データ数LSB																															
0hhhhhhh hh = Address High																																
0mmmmmmm mm = Address Mid																																
01111111 ll = Address Low																																
0ddddddd dd = Data																																
:	:																															
0ddddddd dd = Data																																
0ccccccc cc = Checksum																																
	<table><tr><th>Function</th><th>Address High</th><th>Address Mid</th><th>Address Low</th></tr><tr><td>Bulk Header</td><td>10</td><td>00</td><td>00</td></tr><tr><td>Current (End)</td><td>20</td><td>00 7F</td><td>00 7F</td></tr><tr><td>Performance (End)</td><td>30</td><td>00 00 7F</td><td>00 : 7F</td></tr><tr><td>Voice Setting (End)</td><td>40</td><td>00 00 7F</td><td>00 : 7F</td></tr><tr><td>Bulk Footer</td><td>11</td><td>00</td><td>00</td></tr></table>	Function	Address High	Address Mid	Address Low	Bulk Header	10	00	00	Current (End)	20	00 7F	00 7F	Performance (End)	30	00 00 7F	00 : 7F	Voice Setting (End)	40	00 00 7F	00 : 7F	Bulk Footer	11	00	00	-	-	-	-	○ (Bulk)	×	○ (Bulk Request)
Function	Address High	Address Mid	Address Low																													
Bulk Header	10	00	00																													
Current (End)	20	00 7F	00 7F																													
Performance (End)	30	00 00 7F	00 : 7F																													
Voice Setting (End)	40	00 00 7F	00 : 7F																													
Bulk Footer	11	00	00																													
		-	○	○	○ (他のData Bulk以外)	○ (Bulk Current)	×	○ (Bulk Request)																								
		-	-	-	○ (Performance)	○ (Bulk Performance)	×	○ (Bulk Request)																								
		-	-	-	- (Voice Setting)	○ (Bulk Voice)	×	○ (Bulk Request)																								
		-	-	-	-	○ (Bulk)	×	○ (Bulk Request)																								
データ バルクダンプ リクエスト	F0 43 2n xx yy zz hh mm ll F7																															
	11110000 F0 = Exclusive status																															
	01000011 43 = YAMAHA ID																															
	0000nnnn 2n = Device Number n = always 0																															
	0xxxxxxx 7F = Model ID High																															
	0zzzzzzz 04 = Model ID Low																															
	0hhhhhhh hh = Address High																															
	0mmmmmmm mm = Address Mid																															
	01111111 ll = Address Low																															
		<table><tr><th>Function</th><th>Address High</th><th>Address Mid</th><th>Address Low</th></tr><tr><td>Current, Performance, Voice Setting</td><td>00</td><td>00</td><td>00</td></tr></table>	Function	Address High	Address Mid	Address Low	Current, Performance, Voice Setting	00	00	00	-	-	-	-	×	×	×															
Function	Address High	Address Mid	Address Low																													
Current, Performance, Voice Setting	00	00	00																													

資料編

○：あり
×：なし

仕様

項目	内容
鍵盤	GH鍵盤 88鍵
音源	AWMダイナミックステレオサンプリング
最大同時発音数	128
ボイス数	プリセット: 50 XGボイス: 480+12ドラムキット
パフォーマンス	64パフォーマンス×56ファイル
エフェクト*	リバーブ*、コーラス*、マスタイコライザー、バリエーションエフェクト*、インサーションエフェクト* ×3
コントローラー	マスタボリュームダイヤル、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、マスタイコライザースライダー、ゾーンコントロールスライダー、ソングボリュームスライダー
画面	24文字×2行、バックライト付LCD
録音/再生	16トラック録音/再生、テンポ調節、最大容量1.4MB、140,000ノート
付属端子	MIDI IN/OUT/THRU、PHONES (ステレオ標準フォンジャック)、INPUT L/MONO R (標準フォンジャック)、OUTPUT L/MONO R (標準フォンジャック)、OUTPUT L R (XLR端子)、ASSIGNABLE FOOT PEDAL (SUSTAIN/SOSTENUTE/SOFT/AUX)、USB TO HOST、AC INLET
メインアンプ	30W×2
スピーカー	13cm×2
定格電源	100V
消費電力	48W
寸法(間口×奥行き×高さ) (ペダルユニットを除く)	1391×460×170mm
質量(ペダルユニットを除く)	32.5kg
付属品	電源コード、フットペダルFC3、取扱説明書(本書)、保証書

*エフェクトタイプについては114ページをご参照ください。

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。

索引

数字

[1]～[16]ボタン 73

A

A [-][+]ボタン 15
[AC INLET]端子 11
[ASSIGNABLE FOOT PEDAL]端子 11
[AUX]端子 33
AUXペダル 33

B

B [- (NO)][+ (YES)]ボタン 15
Bar (バー) 42
BulkDump (バルクダンプ) 66

C

C [-][+]ボタン 15
CharacterCode (キャラクターコード) 84
[CHORUS]ボタン 35
[CLICK]ボタン 38
[CONTRAST]つまみ 13

D

D [-][+]ボタン 15
DeleteFile (デリートファイル) 80
DeleteSong (デリートソング) 83

E

[EXIT]ボタン 15

F

FactorySet (ファクトリーセット) 71

G

GMシステムレベル1 100

I

INPUT [L/MONO][R]端子 89

L

Layerパート 27
LeftLayerパート 27
Leftパート 27
LoadFromMem. (ロードフロムメモリー) 79

M

Mainパート 27
[MASTER EDIT]ボタン 53
MASTER EQ EDIT [▼][▲]ボタン 72
[MASTER EQUALIZER]スライダー 36

[MASTER VOLUME]ダイヤル 13
[MASTER]ボタン 39
MEMORY (メモリー) 49
MemoryBackup (メモリーバックアップ) 71
MIDI [IN][OUT][THRU]端子 90, 91
[MIDI OUT]ボタン 51
[MIDI SETTING]ボタン 63
MIDIインプリメンテーションチャート 137
MIDIチャンネル 63
MIDIデータフォーマット 125
MIDIに関する設定 63
MIDIパニック 52

O

[OTHER SETTING]ボタン 67
OUTPUT [L/MONO][R]端子 88
OUTPUT [L][R]端子 89

P

[PANEL LOCK]ボタン 51
Perf.Name (パフォーマンスネーム) 78
[PERFORM.FILE]ボタン 76
Performance (パフォーマンス) 77
[PERFORMANCE]ボタン 40
[PHONES]端子 12
[POWER]スイッチ 11, 12
PRESET (プリセット) 18, 49

Q

Quantize (クオンタイズ) 86

R

[REC]ボタン 42
RenameFile (リネームファイル) 80
RenameSong (リネームソング) 83
[REVERB]ボタン 35

S

SaveAs (セーブアズ) 79
SaveToMemory (セーブトゥメモリー) 82
Scale (スケール) 68
[SOFT]端子 33
SONG SELECT [◀◀][▶▶]ボタン 42, 49
[SONG VOLUME]スライダー 47
[SOSTENUTO]端子 33
[SPEAKER]ボタン 52
[SPLIT]ボタン 31
[SUSTAIN]端子 33

T

TEMPO [DOWN][UP]ボタン	38
TimeSignature (タイムシグネチャー)	87
TRACK [1][2][3-16]ボタン	42, 50
[TRANPOSE]ボタン	37

U

[USB]端子	92
---------------	----

V

VARIATION [▼][▲]ボタン	25
[VOICE EDIT]ボタン	56
[VOICE/PERFORMANCE]ボタン	25, 40, 73

X

XG	100
XGドラムキット一覧	112
XGボイス	26
XGボイス一覧	108

Z

[ZONE CONTROL]スライダー	28, 39
---------------------------	--------

ア

安全上のご注意	2
---------------	---

イ

イコライザー	36
移調	37
インサーションエフェクト	35

エ

エフェクト	35
エフェクトタイプ一覧	114
エフェクトデータアサインテーブル	123
エフェクトパラメーター一覧	115

オ

音色	18
音色配列フォーマット	100
音律	68
音量(ボリューム)	13

カ

画面	15
画面の明るさ	13
カレントメモリー	82

キ

基本操作	15
曲の録音/再生に関する設定	85
曲名の変更	83

ク

クリック	38
------------	----

コ

工場出荷時の状態	16
困ったときは	98

サ

再生	49
削除	
ソングファイル	83
パフォーマンスファイル	80
サステインペダル	33

シ

システムエフェクト	35
仕様	138
初期設定	16
シンクロスタート	50

ス

スケール	68
スピーカーのオン/オフ切り替え	52
スプリット	31
スプリットポイント	32, 69

セ

接続	
外部MIDI機器	90
外部オーディオ機器	88
コンピューター	92
他の楽器	89
設定項目一覧	
MIDIに関する設定	65, 101
曲の録音/再生に関する設定	86, 102
その他の設定	68, 101
ボイスに関する設定	58
マスターに関する設定	54, 102

ソ

ゾーンコントロール	28, 39
ソステヌートペダル	33
その他の設定	67
ソフトペダル	33
ソング	41
ソングの音量調節	23, 47
ソングファイル	
曲名の変更	83
削除	83
操作	81
定義	81
保存	82

タ

タッチ 61, 68

チ

チューニング 68

テ

データの互換性 100

デモ曲 23

デュアル 29

電源 11

テンポを調節 38

ト

トランスポーズ 37

ハ

パートEQ 36

パートの音量調節 28

パートの組み合わせ 27

バックアップ 71

パネルロック 51

パフォーマンス

名前を変更 78

保存 77

パフォーマンス機能 73

パフォーマンスパラメーター一覧 74

パフォーマンスファイル

削除 80

操作 76

定義 73

名前を変更 80

別名で保存 79

呼び出す 79

早送り 50

バルクダンプ 66

ヒ

ピアノデモ 24

ピッチベンドホイール 34

拍子 87

表示文字の種類を切り替える 84

フ

ファイル 17, 73

ファクトリーセット 16

付属品 7

プリセット 18

プリセットソング 49

プリセットパフォーマンス 40

プリセットパフォーマンス一覧 106

プログラムチェンジー一覧 105

ヘ

ペダル 33

ペダルの機能設定 61, 62

ヘッドフォン 12

ホ

ボイス(楽器音) 18, 25

ボイス一覧 103

ボイスに関する設定 56

保存

ソングファイル 82

パフォーマンス 77

パフォーマンスファイル 79

保存用メモリー 17, 49, 73, 82

マ

巻き戻し 50

マスター EQ 36

マスターイコライザーに関する設定 72

マスター機能 39

マスターに関する設定 53

マスターボリューム 13, 23

メ

メッセージ一覧 94

メモリー 49

モ

目的別目次 10

モジュレーションホイール 34

レ

連続再生 87

ロ

録音

上書き録音 46

演奏を録音 41, 42

多重録音 46

デュアルやスプリットを使った録音 46, 48

録音し直す 44

録音トラック 42

ユーザーサポートサービスのご案内

ユーザー登録のお願い

弊社では、ユーザーの方々をサポートし、関連情報をご提供するために、本製品をご購入いただいたお客様にユーザー登録をお願いしております。

ユーザー登録手続きは、下記ホームページよりお願いいたします。

ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト

<http://jp.yamaha.com/mp/>

* ユーザー登録には、製品本体のシリアル番号(SER No.)が必要になります。

* ご登録いただいた「ご住所」、「お名前」、「メールアドレス」などを変更された場合は、上記ホームページよりお手続きください。

質問の受付

ヤマハデジタル製品は、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製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製品では、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が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解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「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、弊社ではシンセサイザー・デジタル楽器ご相談窓口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。

お問い合わせの際には、「製品名」、「シリアル番号(SER No.)」をお知らせください。

お客様コミュニケーションセンター シンセサイザー・デジタル楽器ご相談窓口

ナビダイヤル  **0570-015-808**
市内通話料でOK
ナビダイヤル® ※全国どこからでも市内通話料金でおかけいただけます。

上記番号でつながらない場合は TEL 053-460-1666

営業時間：月曜日～金曜日 10:00～18:00、
土曜日 10:00～17:00
(祝日およびセンター指定休日を除く)

メールでのお問い合わせ

<http://jp.yamaha.com/support/music-production/>

* 営業日や営業時間を変更させていただく場合がございます。
あらかじめご了承ください。

◆ウェブサイトのご案内

・ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト

<http://jp.yamaha.com/mp/>

・ヤマハ ダウンロード

<http://download.yamaha.com/jp/>

ヤマハ株式会社

〒430-8650 静岡県浜松市中区中沢町10-1

* 都合により、住所、電話番号、名称、営業時間などに変更になる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

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、またはヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

● 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

保証書をご覧ください。

● 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。

有寿命部品については、使用時間や使用環境などにより劣化しやすいため、消耗劣化に応じて部品の交換が必要となります。有寿命部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ修理ご相談センターへご相談ください。

有寿命部品の例

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、ドラムパットなど

● 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。

● 修理のご依頼

まず本書の「困ったときは」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、またはヤマハ修理ご相談センターへ修理をお申し付けください。

● 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。

◆ 修理に関するお問い合わせ

ヤマハ修理ご相談センター

ナビダイヤル  **0570-012-808**
市内通話料でOK
ナビダイヤル® ※全国どこからでも市内通話料金でおかけいただけます。

上記番号でつながらない場合は TEL 053-460-4830

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～18:00、
土曜日 9:00～17:00
(祝日およびセンター指定休日を除く)

FAX 東日本（北海道/東北/関東/甲信越/東海）
03-5762-2125
西日本（沖縄/九州/中国/四国/近畿/北陸）
06-6465-0367

◆ 修理品お持込み窓口

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～17:45
(祝日および弊社休業日を除く)

* お電話は、ヤマハ修理ご相談センターでお受けします。

東日本サービスセンター

〒143-0006
東京都大田区平和島2丁目1-1
京浜トラックターミナル内14号棟A-5F
FAX 03-5762-2125

西日本サービスセンター

〒554-0024
大阪市此花区島屋6丁目2-82
ユニバーサル・シティ和幸ビル9F
FAX 06-6465-0374

* 名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。



◆ウェブサイトのご案内

ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト
<http://jp.yamaha.com/mp/>

ヤマハ ダウンロード
<http://download.yamaha.com/jp/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division
© 2006 - 2014 Yamaha Corporation

404MWCP* *-01C0
Printed in Japan

WG78290