

YAMAHA

Virtual Acoustic Tone Generator

VL70-m

リストブック



VL
for XG

VL70-m

VIRTUAL ACOUSTIC TONE GENERATOR

リストブック

このリストブックには、プリセット1ボイス、プリセット2ボイスのリストや、エフェクトのタイプ、パラメーターのリスト、MIDIデータフォーマットやMIDIインプリメンテーションチャートを記載しています。

必要なときにすぐ役立つよう、いつもVL70-m本体のそばに置いておくことをおすすめします。

目次

プリセット1ボイスリスト	2
プリセット2ボイスリスト	8
プリセット、カスタム、インターナルボイスリスト	14
VL-XGボイスリスト	15
エフェクトタイプリスト	17
エフェクトタイプマップ	19
エフェクトパラメーターリスト	22
エフェクト初期設定データ	28
MIDIデータフォーマット	30
MIDIインプリメンテーションチャート	48
VL70-m Q&A	50

プリセット1 ボイスリスト

Preset1	001: Mad Tube 非常にアグレッシブなシンセリードとディストーションギターの中間的な音色です。	推奨音域: C1 ~ B4
Preset1	002: VintgLd 多重オシレータータイプのシンセリードです。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset1	003: SpaceZoo PB、MW、ATをいろいろに動かしてみましょう。	推奨音域: ***
Preset1	004: GuitHero ATでフィードバックをコントロールできるディストーションギターです。	推奨音域: G0 ~ C5
Preset1	005: StoneHng MWで持続音が出てきます。	推奨音域: F0 ~ G6
Preset1	006: Whizzer サステインの長いシンセ音で、ベースギターのハーモニクスに似た音です。	推奨音域: G#0 ~ F#5
Preset1	007: SimpleBa 少しディストーションのかかった、際立つシンセベースです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset1	008: ClavBass エレクトリックベースとアコースティックベースの感じを出したシンセベースで、FC(CC#4)を動かすとクラビネットの様な倍音を出すことができます。	推奨音域: C0 ~ E3
Preset1	009: SuperBas DX7のようなスラップベースです。	推奨音域: C0 ~ F#3
Preset1	010: New Slap ドライブ感の効いたスラップベースです。	推奨音域: C0 ~ D5
Preset1	011: RockPigs オルガン系の響をもつシンセリード音色です。ATでいなくような効果が得られます。	推奨音域: C0 ~ E4
Preset1	012: Igneous フィードバックしたシンセリード系の音色です。	推奨音域: C0 ~ C5
Preset1	013: 50 / 50 シンプルな矩形波タイプのシンセリードです。	推奨音域: C0 ~ F5
Preset1	014: Cybastrg 強烈な金属音です。	推奨音域: C-1 ~ C6
Preset1	015: Wynth BCやペロシティでフィルターをコントロールできるウィンドシンセの音です。	推奨音域: A-1 ~ G5
Preset1	016: BuzzSaw MWを多用して、フィルターをコントロールしてみましょう。	推奨音域: E-1 ~ C6
Preset1	017: ZubZub 肌に突き刺すようなアナログシンセの音です。MWでフィルターをコントロールできます。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset1	018: Blue 倍音を多く含んだシンセ音です。	推奨音域: G0 ~ D3
Preset1	019: OsciLead オクターブの音が鳴るシンセリードの音です。	推奨音域: C0 ~ G5
Preset1	020: SqrLead 矩形波を使ったシンセリードの音です。FC(CC#4)でフィルターをコントロールできます。	推奨音域: D#0 ~ C6
Preset1	021: Bigger 壮大なアナログシンセの音で、ペロシティによってフィルターとボリュームをコントロールできます。	推奨音域: C-1 ~ C6
Preset1	022: AnaSquid MWでフィルターをコントロールできるアナログシンセ風サウンドです。	推奨音域: G-1 ~ C6

Preset 1	023: SharpSyn やや振動モードに安定なく、ペロシティでの変化が微妙な音です。	推奨音域: G0 ~ C6
Preset 1	024: AnaWave MWでフィルターをコントロールできるアナログシンセ風サウンドです。	推奨音域: C0 ~ E4
Preset 1	025: AnaWurl レゾナンスのかかったフィルターを通したピンテージエレピのような音をペロシティの強さによって出すことができます。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset 1	026: Babalog ペロシティで変化するウインドシンセ風の音です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset 1	027: FngerBass 張りのあるフィンガーベース音です。	推奨音域: B-1 ~ C4
Preset 1	028: Upright アコースティックベースのシミュレーションです。	推奨音域: B-1 ~ C4
Preset 1	029: Fnground リアピッキング独特の響をもったフィンガーベースです。	推奨音域: A-1 ~ C4
Preset 1	030: Birdland アナログシンセとエレクトリックベースの中間的な音色です。高音域ではハーモニクスの音になっています。	推奨音域: A-1 ~ C4
Preset 1	031: FlageoBs エレキベースを指で弾いた時に出るハーモニクスです。	推奨音域: G0 ~ C4
Preset 1	032: DampBass 枯れた感じの音をともなった、しっとりとしたベース音です。	推奨音域: G-1 ~ C3
Preset 1	033: Fretles! リズムにもメロディにも使えるフレットレスベースです。	推奨音域: E-1 ~ C4
Preset 1	034: Frtles!2 メロディにも最適な美しいフレットレスベースです。	推奨音域: B-1 ~ C#4
Preset 1	035: ThumbBass サムピングベース音です。	推奨音域: C0 ~ C3
Preset 1	036: RockBass 強くオーバードライブのかかったロック向けのベースの音です。	推奨音域: G-1 ~ C4
Preset 1	037: SmooBass ピンテージアナログシンセ風のペロシティでフィルターが変化する、なめらかなシンセベースの音です。	推奨音域: B-1 ~ A#3
Preset 1	038: WarmBass 暖かみのあるプレジジョンベースの音です。FC (CC#4) を使って、音の明るさをコントロールできます。	推奨音域: B-1 ~ C4
Preset 1	039: YamaBass 新しい弦を張って、ミキサーのイコライザーで調節したヤマハの5弦ベースと言った感じの音です。	推奨音域: A-1 ~ C4
Preset 1	040: Box Bass MWでフィルターをコントロールできるFM音源風のシンセベースです。	推奨音域: C0 ~ C4
Preset 1	041: BassCab レゾネーターが付いているアンプで鳴らしたような少し歪みのあるエレキベースの音です。	推奨音域: B-1 ~ G#4
Preset 1	042: FruitBas 豊かなエレキベースの音です。	推奨音域: C0 ~ C4
Preset 1	043: AcidBas! アシッドジャズ向きベース音です。	推奨音域: B-1 ~ C5
Preset 1	044: SqrBass! 矩形波的なシンセベース音です。	推奨音域: B-1 ~ G4
Preset 1	045: PulsClav ファンキーなクラビネットの音です。	推奨音域: A-1 ~ G5
Preset 1	046: MogueBas 典型的なシンセベース音です。	推奨音域: B-1 ~ C#7
Preset 1	047: BoppaBas 低次倍音が同時に鳴るシンセベースの音です。	推奨音域: B-1 ~ C4

プリセット1 ボイスリスト

Preset 1	048: BuzzrBas	推奨音域: D0 ~ E4
	FM音源風の明るくはげけるようなベースの音です。テンポ感のあるアシッド系やハウス、テクノ系の曲でシーケンスパターン的なベースラインに向いています。	
Preset 1	049: MuteHrBs	推奨音域: C0 ~ C5
	ブリッジに手を乗せてミュートしながら弾いた時のギターの音に似た、フレットのハイポジションで弾いているベースの音です。	
Preset 1	050: TekBass	推奨音域: B-1 ~ C4
	低次倍音が同時に鳴るシンセベースの音です。	
Preset 1	051: TranzBas	推奨音域: C0 ~ F#4
	TB303風のシンセベースです。アシッド系やハウス、テクノ系の曲でシーケンスパターン的なベースラインに向いています。	
Preset 1	052: Chamlion	推奨音域: C0 ~ B4
	乾いた感じのシンセベース音です。	
Preset 1	053: ParaSyn	推奨音域: A-1 ~ C4
	力強く、前面に出るシンセベースで、70年代のジャズファンク風の音です。	
Preset 1	054: SteamBas	推奨音域: C0 ~ C#7
	PB(アンブシュア)を多用してみると、指をスライドさせた感じが出るベースの音です。表現力がアップすることでしょう。	
Preset 1	055: BooBass	推奨音域: B-1 ~ C5
	MWでフィルターをコントロールするとシャープなアタックが得られます。	
Preset 1	056: WhelkBas	推奨音域: E-1 ~ C#5
	シンセベースの音です。MWがペロシティ同様フィルターをコントロールします。	
Preset 1	057: AtackSyn	推奨音域: G0 ~ B4
	強いアタックのあるシンセベースの音です。	
Preset 1	058: Q.Klav	推奨音域: A-1 ~ C#4
	深みのあるファンキーなクラビネットの音です。コーラスをフェイザーにしてみたり、イコライザーのロウとアッパーミッドを変化させてみましょう。オーラルエキサイターの設定を変えても良い感じが得られるかもしれません。	
Preset 1	059: Sitar!	推奨音域: G0 ~ E4
	シタールのシミュレーションです。	
Preset 1	060: India	推奨音域: F#0 ~ C6
	シタール系のエスニック音です。	
Preset 1	061: YamSteel	推奨音域: A2 ~ C6
	スチールドラム系のエスニック音です。	
Preset 1	062: StungSt	推奨音域: F#0 ~ B5
	金属的な倍音を含んだFM音源風のシンセ音です。リードやベースで使ってみましょう。	
Preset 1	063: Mu	推奨音域: ***
	MWでノイズが現われます。ノイズの質感をCC#13で変化させることができます。	
Preset 1	064: Waterphn	推奨音域: ***
	神秘的なパーカッションの音です。MWを動かすとアタックがソフトになります。CC#13(アンブシュア)で“きしみ音”が加減できます。激しくこすれるような音はATによって出すことができます。	
Preset 1	065: DinoPerc	推奨音域: ***
	MWとPBを組み合わせれば複雑なノイズパーカッションになります。	
Preset 1	066: Formula	推奨音域: ***
	エンジン音的サウンドエフェクトです。	
Preset 1	067: Jurassic	推奨音域: ***
	PB、MW、CC#13を使って、様々な恐竜の泣き声を表現してみてください。	
Preset 1	068: Devil	推奨音域: ***
	極限状態の発振を利用したサウンドエフェクトです。PB、MW、CC#13を様々なように動かしてみましょう。	
Preset 1	069: SpcHorse	推奨音域: ***
	MWをかけながら、ATをいれるといななき声になります。	
Preset 1	070: Jason	推奨音域: ***
	MWを使うと強いノイズ系のサウンドエフェクト音になります。	

Preset 1	071: Suedhead 効果音です。PBやMWを多用してみてください。	推奨音域: F-1 ~ C6
Preset 1	072: Spanish スパニッシュタイプのアコースティックギターです。	推奨音域: F-1 ~ E4
Preset 1	073: JazzGtr! 主にジャズ向きのエレクトリックギターです。	推奨音域: B-1 ~ A4
Preset 1	074: JazzyGtr ベロシティの効いたジャズ風のサスティンの長いソロギターの音です。	推奨音域: A-1 ~ C6
Preset 1	075: L7 Pluck 典型的なブラック音です。	推奨音域: B-1 ~ E4
Preset 1	076: WetPluck フランジャーなどのエフェクトの効果がかけやすいギター音色です。	推奨音域: B-1 ~ E4
Preset 1	077: Comp Gtr コンプレッサーのかかったストラトタイプのエレキギターの音です。	推奨音域: B-1 ~ A4
Preset 1	078: FunkyGtr 70年代のファンクギターの音で、リズムを刻むようなフレーズに向いています。	推奨音域: B-1 ~ D5
Preset 1	079: Thin Gtr カントリーやR&Bなどの曲中でソロに使われるのに適した、細目で新品の弦を張ったコンプレッサーをかけていない感じのエレキギターのクリーントーンです。強いベロシティで持続音になります。	推奨音域: B-1 ~ G5
Preset 1	080: Carlos フロントピックアップタイプのオーバードライブギターです。	推奨音域: B-1 ~ G4
Preset 1	081: Destiny アタック感の強い持続音から作ったディストーションギター音色です。CC#13を使ってフィードバック効果が得られます。	推奨音域: C0 ~ C5
Preset 1	082: Gonzo ベロシティで音色をコントロールします。ノイズ音はPBを下げるとコントロールされます。	推奨音域: B-1 ~ G5
Preset 1	083: Grunge ダーティな感じのシンセリードです。	推奨音域: C0 ~ B6
Preset 1	084: Ossyncro クロスモジュレーションタイプのシンセリードです。	推奨音域: B-1 ~ G5
Preset 1	085: Talk Box ギターエフェクターのトークボックスを使ったような人間の声に似たシンセリードです。	推奨音域: F#0 ~ E7
Preset 1	086: SyncLed オシレーターシンク風のシンセリードです。エクスプレッションかBCがMINの状態です。スタッカート音を出し、音色を暗くします。または、FX(CC#4)をフルにしてワイドオープントーンを出します。PBをゆっくりと上へ上げてみましょう。	推奨音域: B-1 ~ E6
Preset 1	087: Old Mini 代表的なアナログシンセのソロサウンドです。	推奨音域: A-1 ~ A5
Preset 1	088: Fat Mini やや太めの音質の代表的なアナログシンセのソロサウンドです。	推奨音域: G-1 ~ A5
Preset 1	089: Parlopho アコーディオンの音とトランペットの音をミックスしたような音です。	推奨音域: B-1 ~ C5
Preset 1	090: SimpleSy BCでフィルターをコントロールできるシンセの音です。	推奨音域: B-1 ~ E5
Preset 1	091: Choronic シンセプラスの音でソロに使います。	推奨音域: C0 ~ G5
Preset 1	092: SlitMinu ATによって、ロータリースピーカーエフェクトのスピードが変化します。	推奨音域: F0 ~ C6
Preset 1	093: SynHarmo ベロシティによってフィルターが変化します。	推奨音域: B-1 ~ G6
Preset 1	094: Flaggoot 低音域を除いて、ピブラートをかけると1オクターブ下の音になるでしょう。	推奨音域: C0 ~ D4

プリセット1 ボイスリスト

Preset 1	095: SynSkex レゾナンスのかかった、アナログとアコースティックが合体したような仮想シンセリードの音です。	推奨音域: C0 ~ A#5
Preset 1	096: ResoSqr FC(CC#4)を下げると、フィルターが開きます。	推奨音域: A-1 ~ D5
Preset 1	097: WurliLd 暗い感じのエレクトリックピアノ風シンセリードの音です。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset 1	098: FlatLead アナログ風ともデジタル風ともとれる、あまりくせの無い分厚いシンセリードの音です。	推奨音域: G#1 ~ G5
Preset 1	099: PhilTur 音色の拡がり感のある、明るい、レゾナンスのかかったシンセブラスです。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset 1	100: ChalPuls どことなくアコースティックな雰囲気のあるシンセリードです。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset 1	101: Pluck Ld ギターのようなアタック感のあるシンセリード音です。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset 1	102: Brassyn ブライヴなアナログシンセブラス系の音色です。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset 1	103: AcoSynLd アコースティックな味わいのあるアナログシンセリード系の音色です。	推奨音域: A-1 ~ C6
Preset 1	104: Moby ゆっくりとATをかけていくと、基音が増えていく不思議な音です。ATをどのように使いこなすかがポイントです。	推奨音域: G-1 ~ F5
Preset 1	105: Digitrn PCM音源風のウインドシンセに使えるシンセリードの音です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset 1	106: LyricOff 矩形波を使ったようなアナログシンセ風のウインドシンセに使えるシンセリードの音です。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset 1	107: Rezzawi のこぎり波を使い、レゾナンスのかかったアナログシンセ風のウインドシンセに使える明るいシンセリードの音です。	推奨音域: B-1 ~ G5
Preset 1	108: Macro 汎用操作子アサイン可能なCC#16によって、ハーモニックエンハンサーをコントロールすると音色の変化が楽しめます。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset 1	109: Claribo ATによって音色の明るさをコントロールします。	推奨音域: G#-1 ~ G5
Preset 1	110: Binaphon クラリネットのような音のする新しいタイプのアコースティック楽器の音です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset 1	111: MokoPipe ウイリアンパイプのような音です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset 1	112: AliBaba PBを使って、ピッチをコントロールしてみましょう。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset 1	113: Persinet 新しいタイプのシングルリード楽器の音です。	推奨音域: B-1 ~ G5
Preset 1	114: PicoPipe PBでアンブシュアコントロールを多用してみましょう。	推奨音域: Ab0 ~ C6
Preset 1	115: Gertrude エスニックな感じの木管音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset 1	116: Xynth 木管楽器とギターの合成音です。	推奨音域: G-1 ~ C6
Preset 1	117: Duality 管楽器風のシンセ音です。	推奨音域: G-1 ~ C6
Preset 1	118: AltKwek ピッコロの本体にオーボエのリードを合成した新しいタイプの楽器の音です。	推奨音域: G#1 ~ C7
Preset 1	119: Softblow 上品なサクソフォン風の音です。	推奨音域: C0 ~ C6

Preset 1	120: AlbaPipe 1オクターブ下の低次倍音が同時に鳴るこもった感じのダブルリード楽器の音です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset 1	121: Electrum 表現力の高い金管系の音です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset 1	122: Edgeopho 30年代のサクソフォンと歪んだブルースハーモニカの中間位の音です。	推奨音域: B-1 ~ F5
Preset 1	123: BassCla! Bass Clarinetのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset 1	124: WX Clari ウインドコントローラーでの演奏に向けたクラリネット音です。	推奨音域: C1 ~ C6
Preset 1	125: WX Oboe ウインドコントローラーでの演奏に向けたオーボエ音です。	推奨音域: C0 ~ B5
Preset 1	126: WX J Gtr 息の感じで弦のミュートを表現できるウインドMIDIコントローラーでの演奏に向けたジャズギター音です。	推奨音域: C0 ~ A4
Preset 1	127: Shakuha! 尺八のシミュレーションです。CC#13を動かすと裏返り音が出せます。	推奨音域: C1 ~ C6
Preset 1	128: LipClari クラリネット管をトランペットのマウスピースで吹いた仮想楽器音色です。	推奨音域: F-1 ~ C6

プリセット2 ボイスリスト

Preset2	001: Vento ノイズ成分を含んだフルート風の音です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	002: Floboe フルートとオーボエを組み合わせたような仮想楽器音です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	003: Syntax シンセ的なサクソフ風の音です。	推奨音域: F0 ~ G5
Preset2	004: Eastern PBで音をしゃくることができる尺八風の音です。	推奨音域: E0 ~ C6
Preset2	005: Trumpet! トランペットのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	006: SoprSax! ソプラノサクソフのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	007: LiteAlto ノイズ成分の多い軽い感じのアルトサクソフです。	推奨音域: E0 ~ C6
Preset2	008: Trmbone! トロンボーンのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	009: BtlFlute ボトルをやさしく吹いたようなフルート音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	010: Air Sax VLならではの現実には存在しないサクソフ系の楽器音です。	推奨音域: G0 ~ C6
Preset2	011: TenrSax! テナーサクソフのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	012: Coca バンフルートのような音です。BCでビブラートをかけるとよい感じになります。	推奨音域: C1 ~ C6
Preset2	013: JetLpBow バイオリン的なアタックを持ち、リード(オーボエ系)とフルート系をミックスしたような微妙なサウンドです。	推奨音域: A-1 ~ C6
Preset2	014: Viol Inn 擦弦楽器を意識したニューアコースティック音色です。バイオリンとしても十分使えます。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	015: MuteCone PBでミュートを付けたトランペットの音になります。	推奨音域: G0 ~ C6
Preset2	016: BrethBow ブLOW感のあるストリングスといった感じの中間的な音色です。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset2	017: Trumprt!2 トランペット音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	018: FluglHr! フリーゲルホルンのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	019: Cornet クラシック向きコルネット音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	020: JzTrump ジャズ向きトランペット音色です。	推奨音域: F#2 ~ C6
Preset2	021: JzTrump2 明るいトランペットの音です。PBでリップスラーができます。	推奨音域: G#1 ~ C6
Preset2	022: Flumpet フリーゲルホルンのようなくせのあるトランペットの音です。PBでアンブシュアとピッチをコントロールできます。レガート奏法では違った音になります。	推奨音域: D0 ~ C6

Preset2	023: WXTrumpt ウインドコントローラーでの演奏に向けたトランペット音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	024: MuteTp! ミュートトランペットのシミュレーションです。	推奨音域: E0 ~ C6
Preset2	025: MuteTp!2 ミュートトランペットのバリエーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	026: Melwbone メロウな感じのトロンボーン音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	027: NerzoBr 明るいシンセブラスの音です。PBで、シェイク効果がかかります。	推奨音域: E0 ~ C6
Preset2	028: Horn! ホルンのシミュレーションです。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset2	029: Horn!2 ホルンのバリエーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	030: NuHorne メロウなフレンチホルンの音です。PBでシェイク効果がかかります。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset2	031: WX Horn ウインドコントローラーでの演奏に向けたホルン音色です。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset2	032: Tuba! チューバのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	033: NuViolin ライトなバイオリン音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	034: C Violin クラシック向けのバイオリン音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	035: BrtVioln ブライトなバイオリン音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	036: MuteViol 弱音器付バイオリン音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	037: BrtViola ブライトなビオラ音色です。チェロ音域からバイオリン音域までカバーできます。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	038: ViolOutt 弓のスライド感のある擦弦音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	039: Cello! チェロのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C5
Preset2	040: Eleanor 弦の中央付近を演奏しているチェロ音色です。高音域では管楽器的な音色となります。	推奨音域: C0 ~ C5
Preset2	041: Nu Cello チェロのバリエーションです。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset2	042: Contrair ストリングベースのシミュレーションです。	推奨音域: A-1 ~ C5
Preset2	043: DoublBow やや管楽器に近いストリングベースです。	推奨音域: A-1 ~ C5
Preset2	044: Piccolo! ピッコロのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C7
Preset2	045: Piccoll2 ややソフトなピッコロのバリエーションです。	推奨音域: C0 ~ C7
Preset2	046: BowPicol 擦弦ニュアンスを持つピッコロ~フルート音色です。	推奨音域: C0 ~ G6
Preset2	047: C Flute フルートのシミュレーションです。コントローラーのエディットでプレスノイズデプスを増減すると音のニュアンスを変えることができます。	推奨音域: C0 ~ C6

プリセット2 ボイスリスト

Preset2	048: C Flute2 フルートのバリエーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	049: JazFlute ジャズ向けのフルート音色です。	推奨音域: B-1 ~ C6
Preset2	050: OakFlute 固い木質の響きを持つフルート音色です。	推奨音域: E0 ~ C6
Preset2	051: BtlFlut2 フルート系ボトル音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	052: RzdeFlt レゾナンスの効いたフルート風の音です。	推奨音域: E0 ~ C6
Preset2	053: Flutuen かなアフィルターのかかったフルートと木管楽器を組み合わせた音です。	推奨音域: G1 ~ C6
Preset2	054: Nz Flute ノイズ成分の多いフルート音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	055: WX Shaku ウインドコントローラーでの演奏に向けた尺八音色です。	推奨音域: C1 ~ C6
Preset2	056: Pan Pipe パンフルートのシミュレーションです。コントローラーエディットを行って、グロウルをかけられるようにすると効果的です。	推奨音域: E0 ~ G5
Preset2	057: PanPicol 高音の美しいパンフルートのバリエーションです。	推奨音域: C0 ~ G6
Preset2	058: Bamboo 竹のパイプを鳴らしたような音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	059: Andean ケーナなどに代表される木や竹でできた笛の音です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	060: Flurinet フルートとクラリネットを合わせたような仮想楽器音色です。	推奨音域: F0 ~ C6
Preset2	061: SoftReed オーボエとソプラノサックスをミックスしたような音色ですが、そのどちらにもない雰囲気を持っています。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	062: Flurmod リードのついたフルートという仮想の楽器の音です。アンブシュアをアップモード(PBをMAXにした状態)にしている時は強く息を吹きこんで強くタンギングしてください。	推奨音域: F0 ~ B5
Preset2	063: Jhopali アコーディオンとハーディーガーディー(手回しオルガン)を合成した 仮想楽器の音で、ATにより、5度下の音をコントロールできます。強く鍵盤を押して5度下の音を出したりしながらエスニック風のメロディを弾いてみましょう。	推奨音域: G0 ~ C5
Preset2	064: Baroquen フルートとリード楽器をミックスした感じのノスタルジックなサウンドです。ゆっくり弾き込むと枯れた味わいが出ます。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	065: SquealAT パイプ系のシンセリード音色です。ATを使って過激な演奏表現を作ってみましょう。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	066: NuSopSax ポップスやフュージョン系のメロウなソプラノサックスの音です。PBを下げるとスクープが変わり、上げるとグロウルが変わります。	推奨音域: C0 ~ G5
Preset2	067: CvSopSax カーブポディタイプのソプラノサックスのシミュレーションです。	推奨音域: A-1 ~ C6
Preset2	068: SoprPipe クラリネットに近いソプラノサックス音色です。	推奨音域: F0 ~ C6
Preset2	069: LiteSopr 軽い感じのソプラノ~アルト音域のサックス音色です。	推奨音域: E0 ~ C6
Preset2	070: AnaSoprn 艶やかな響を持ったアナログシンセとソプラノサックスの中間的音色です。	推奨音域: F0 ~ C6

Preset2	071: NuAltSax	推奨音域: C0 ~ C5 ポップスやロック、フュージョン系の明るい感じのアルトサックスの音です。PBを下げるとスクープが変わり、上げるとグロウルが変わります。
Preset2	072: SweetAlt	推奨音域: F#0 ~ E5 甘い響のアルトサックスのシミュレーションです。
Preset2	073: AltoSax!	推奨音域: E0 ~ C6 オーソドックスなアルトサックスのシミュレーションです。
Preset2	074: HarpAlto	推奨音域: G0 ~ C6 強く加工したサックス音色です。ハーモニカのようなフォルマントを持っています。
Preset2	075: HarpAlt2	推奨音域: G0 ~ C6 別の加工を施したサックス音色です。
Preset2	076: GlassAlt	推奨音域: C0 ~ C6 ガラスのような響を強調したアルトサックス音色です。
Preset2	077: AcidSax	推奨音域: C0 ~ C6 前衛的な歪んだ音のサックスの音です。BCでアタック、FQ(CC#4)でタンギングをコントロールできますが、通常はFCは上げておきます。下げると弱くタンギングをしているようになります。
Preset2	078: WackSax	推奨音域: G#0 ~ E5 風変わりなテナーサックスの音です。BCで音が大きく変化します。PBでは、わずかにアンブシユアとピッチが変わります。ATでは、スロートとスクリームをコントロールします。
Preset2	079: NuTenrSx	推奨音域: D0 ~ E5 ポップスやロック、フュージョン系の明るい感じのテナーサックスの音です。PBを下げるとスクープが変わり、上げるとグロウルが変わります。
Preset2	080: MildTenr	推奨音域: C0 ~ C6 オーソドックスなテナーサックス音色です。
Preset2	081: Jazz Sax	推奨音域: A#0 ~ E5 ジャズ向けのサックス音色です。
Preset2	082: TenorSub	推奨音域: A#0 ~ A5 サブトーンの効いたブルース向けのサックス音色です。
Preset2	083: BellMike	推奨音域: C0 ~ C5 ベル付近のマイクで録ったサックス音色です。
Preset2	084: GlasTenr	推奨音域: G0 ~ E5 ガラスのような響を強調したテナーサックス音色です。
Preset2	085: FnkyTenr	推奨音域: C0 ~ G5 ファンキーなソロ向けの不安定なテナーサックス音色です。スロートフォルマントを適当なコントローラーにアサインして、所要所でスロート効果をつけてみましょう。
Preset2	086: OldTenor	推奨音域: C0 ~ A5 古いジャズのレコード盤から聞えてくるようなテナーサックス音色です。
Preset2	087: BrtTenor	推奨音域: C0 ~ C6 明るく張りのあるテナーサックス音色です。ウインドコントローラーからの演奏に向いています。
Preset2	088: BariSax!	推奨音域: C0 ~ C5 バリトンサックスのシミュレーションです。
Preset2	089: VoxoSaxo	推奨音域: C0 ~ C5 声のようなキャラクターを持ったシンセと木管楽器の中間的な音色です。
Preset2	090: Oboe!	推奨音域: F0 ~ C6 オーボエのシミュレーションです。
Preset2	091: Oboe!2	推奨音域: C0 ~ C6 オーボエのバリエーションです。
Preset2	092: Noboe	推奨音域: C0 ~ G5 各種のダブルリード楽器を合成した仮想楽器の音です。

プリセット2 ボイスリスト

Preset2	093: OboeWhi オーボエと笛を混ぜた音です。PBを上げるとアンブシュアの値を上げることになり、1オクターブ上の音になります。PBを下げるとアンブシュアとピッチが下がります。	推奨音域: G1 ~ G6
Preset2	094: DblReedy ダブルリード系と胡弓をミックスしたような不思議な音色です。	推奨音域: C0 ~ A5
Preset2	095: TripleRd オーボエとハーモニカを合成した仮想楽器の音です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	096: EngHorn! イングリッシュホルンのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	097: Loboee コントラバスとオーボエをミックスしたような仮想的なダブルリード音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	098: Bassoon! バスーンのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C5
Preset2	099: Clarint! クラリネットのシミュレーションです。	推奨音域: A0 ~ C6
Preset2	100: LitePipe サクソ~クラリネットに近い軽い感じのシンセリード系の音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	101: HyperCla シンセリード、クラリネット、サクソ等の特徴を少しずつ合わせ持った音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	102: Clarint2 ジャズのビッグバンドでのソロクラリネットの音で、ATによりスクープが変化します。	推奨音域: F0 ~ C6
Preset2	103: IslePipe エスニック風の木製フルートの音です。	推奨音域: C1 ~ C5
Preset2	104: Chanter バグパイプのメロディ音のシミュレーションです。	推奨音域: D1 ~ C6
Preset2	105: ThaiReed 東南アジア(主にタイ)の笛のシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ C5
Preset2	106: Recorder! リコーダーのシミュレーションです。	推奨音域: C0 ~ A5
Preset2	107: Claricrd 基本的に中世のリード楽器のようなサウンドです。(たとえばクラリネットの前身)。高音域に移動するに従い、リコーダー的な性格を帯びてきます。	推奨音域: C0 ~ C5
Preset2	108: SoftPipe 柔らかめの音色のリコーダーです。	推奨音域: G0 ~ C5
Preset2	109: BowdSaw 鋸を弓で弾くあの音です。オンドマルトーノやテルミン(どちらも黎明期の電子楽器)的なキャラクターを持っています。	推奨音域: C0 ~ C5
Preset2	110: Ocarina! オカリナのシミュレーションです。	推奨音域: F0 ~ C7
Preset2	111: Lonely 倍音の少ないシンセリード的な木管楽器です。	推奨音域: C#2 ~ E6
Preset2	112: Ophelia 丸い音のやさしいシンセリード音色です。ウインドコントローラーでの演奏に向いています。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	113: Maysbe? 音の立ち上がり特に金管楽器的な要素を含んだシンセリードです。	推奨音域: D#0 ~ A5
Preset2	114: MizuHorn 金管的な要素を持ったシンセリード音色です。	推奨音域: C0 ~ C6
Preset2	115: PicoStrg 弦楽器のような管楽器系の音です。	推奨音域: G#0 ~ C5
Preset2	116: Sylophon 東洋的な明るい鼻にかかった音です。	推奨音域: C0 ~ C5

Presets	117: BowLead	推奨音域: C0 ~ C6
	バイオリン風リード音です。ペロシティでアンブシュアとタンピングをコントロールします。FX(CC#4)は、フィルターとタンピングをコントロールします。	
Presets	118: Squeeze	推奨音域: C0 ~ C6
	アコーディオンのシミュレーションです。	
Presets	119: MouthKey	推奨音域: C0 ~ C6
	鍵盤付きリード式吹奏楽器のシミュレーションです。	
Presets	120: AmpdHarp	推奨音域: C0 ~ C6
	ブルースハープをマイクに通し、ギターアンプで鳴らしたような音のシミュレーションです。	
Presets	121: CromHarp	推奨音域: A-1 ~ C6
	クロマチックハーモニカのシミュレーションです。	
Presets	122: WahUpHp	推奨音域: B-1 ~ C6
	ブレスコントロールにワウの効いたファンキーなハーモニカ音色です。	
Presets	123: YamaBotl	推奨音域: A#-1 ~ C6
	金属的な響を持ったボトル系音色です。	
Presets	124: Blowsoo	推奨音域: G-1 ~ C5
	フィルターの变化幅が広い、明るい感じのくせがあるシンセベースリードの音です。	
Presets	125: Brappo	推奨音域: C0 ~ C5
	チューバのマウスピースを吹いた音です。	
Presets	126: Crumbon	推奨音域: E0 ~ G5
	クラムホルン、トロンボーンとオーボエを合成した仮想楽器で、メロウで暖かみのある音です。	
Presets	127: Klarina	推奨音域: E0 ~ B5
	バンフルートの本体に1枚リードを付けた仮想楽器の音です。PBを下げるとスクープが変化し、上げるとグロウルが変化します。	
Presets	128: ReedWin	推奨音域: E0 ~ C6
	クラリネットの本体にフルートのマウスピースが付いた仮想楽器の音です。	

プリセット、カスタム、インターナルボイスリスト

Bank Select MSB=33

Program Change No.		Bank0= Preset 1	Bank1= Preset 2	Bank2= Custom	Bank3= Internal				
1 ~ 128		1 ~ 128	1 ~ 128	1 ~ 6	1 ~ 64				

プリセット1プリセット2のボイスについては、前述のボイスリストをご覧ください。

VL-XG ボイスリスト

Bank Select MSB=81, 97

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

空欄の部分には、Bank112と同じ音色が入っています。

Bank Select MSB=81

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

空欄の部分には、Bank112と同じ音色が入っています。

エフェクトタイプリスト

リバーブエフェクト

No.	タイプネーム	特徴	エクスクルーシブ	
			MSB	LSB
1	NO EFFECT	エフェクトをOFFにします。	00	00
2	HALL 1	ホールでの響きをシミュレートしたリバーブです。	01	00
3	HALL 2	"	01	01
4	ROOM 1	部屋の響きをシミュレートしたリバーブです。	02	00
5	ROOM 2	"	02	01
6	ROOM 3	"	02	02
7	STAGE 1	ソロ楽器に適したリバーブです。	03	00
8	STAGE 2	"	03	01
9	PLATE	鉄板リバーブをシミュレートしたリバーブです。	04	00
10	WHITE ROOM	若干のインシヤルディレイを持った独特のショートリバーブです。	10	00
11	TUNNEL	左右に広がった筒状の空間のシミュレートです。	11	00
12	CANYON	限りなく広がる幻想的な音の世界をイメージしたものです。	12	00
13	BASEMENT	若干のインシヤルディレイの後に、独特の響きを持ったリバーブです。	13	00

コーラスエフェクト

No.	タイプネーム	特徴	エクスクルーシブ	
			MSB	LSB
1	NO EFFECT	エフェクトをOFFにします。	00	00
2	CHORUS 1	一般的なコーラスプログラムです。音を自然に上げます。	41	00
3	CHORUS 2	"	41	01
4	CHORUS 3	"	41	02
5	CELESTE 1	3相のLFOにより、音にうねりと広がりを与えるプログラムです。	42	00
6	CELESTE 2	"	42	01
7	CELESTE 3	"	42	02
8	FLANGER 1	ジェットサウンドを与えます。	43	00
9	FLANGER 2	"	43	01
10	SYMPHONIC	CELESTEの変調をより多重化したものです。	44	00
11	PHASER	位相（フェイズ）を周期的に変化させ音にうねりを持たせます。	48	00

バリエーションエフェクト

No.	タイプネーム	特徴	エクスケループ	
			MSB	LSB
1	NO EFFECT	エフェクトをOFFにします。	00	00
2	HALL 1	ホールでの響きをシミュレートしたリバーブです。	01	00
3	HALL 2	"	01	01
4	ROOM 1	部屋の響きをシミュレートしたリバーブです。	02	00
5	ROOM 2	"	02	01
6	ROOM 3	"	02	02
7	STAGE 1	ソロ楽器に適したリバーブです。	03	00
8	STAGE 2	"	03	01
9	PLATE	鉄板リバーブをシミュレートしたリバーブです。	04	00
10	DELAY L,C,R	L,R,C(center)の3本のディレイ音を発生するプログラムです。	05	00
11	DELAY L,R	L,R2本のディレイ音を発生するプログラムです。2本のフィードバックディレイを持っています。	06	00
12	ECHO	L,R2本のディレイとL,R独立のフィードバックディレイを持っています。	07	00
13	CROSS DELAY	2本のディレイのフィードバックをクロスさせたプログラムです。	08	00
14	ER1	リバーブの初期反射音のみを取り出したエフェクトです。	09	00
15	ER2	"	09	01
16	GATE REV	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。	0A	00
17	REVRG GATE	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたプログラムです。	0B	00
18	KARAOKE 1	カラオケ用のエコーです。	14	00
19	KARAOKE 2	"	14	01
20	KARAOKE 3	"	14	02
21	CHORUS 1	一般的なコーラスプログラムです。音を自然に広げます。	41	00
22	CHORUS 2	"	41	01
23	CHORUS 3	"	41	02
24	CELESTE 1	3相のLFOにより、音にうねりと広がりを与えるプログラムです。	42	00
25	CELESTE 2	"	42	01
26	CELESTE 3	"	42	02
27	FLANGER 1	ジェットサウンドを与えます。	43	00
28	FLANGER 2	"	43	01
29	SYMPHONIC	CELESTEの変調をより多重化したものです。	44	00
30	ROTARY SP	回転スピーカーをシミュレートしたものです。	45	00
31	TREMOLO	音量を周期的に変化させるエフェクトです。	46	00
32	AUTO PAN	音像を左右、前後に周期的に移動させるプログラムです。	47	00
33	PHASER	位相(フェイズ)を周期的に変化させ音にうねりを持たせます。	48	00
34	DISTORTION	音にエッジの効いた歪みを与えます。	49	00
35	OVERDRIVE	音にマイルドな歪みを与えます。	4A	00
36	AMP SIM	ギターアンプをシミュレートしたものです。	4B	00
37	3-BAND EQ	LOW,MID,HIGHのイコライジングが可能なMONO EQです。	4C	00
38	2-BAND EQ	LOW,HIGHのイコライジングが可能なSTEREO EQです。	4D	00
39	AUTO WAH	WAH FILTERの中心周波数を周期的に変化させます。	4E	00
40	PITCH CHNG	入力信号の音程を変えるプログラムです。	50	00
41	AURAL EXCT	入力信号に新たな倍音を付加し音をきわだたせるエフェクトです。	51	00
42	TOUCH WAH	入力のレベルによりWAH FILTERの中心周波数を変えるプログラムです。	52	00
43	WAH+DIST	TOUCH WAHの出力をDISTORTIONにより、歪ませたものです。	52	01
44	COMPRESSOR	設定レベル以上の信号が入力されると出力を抑えます。アタック感を与えることもできます。	53	00
45	NOISE GATE	入力信号が設定レベル以下になると入力をゲートします。	54	00
46	THRU	エフェクトをかけずにバイパスします。	40	00

Aural Exciter®はApex Systems, Ltd.の登録商標であり、同社のライセンスのもとに製造されております。

ディストーションエフェクト

No.	タイプネーム	特徴	エクスケループ	
			MSB	LSB
1	THRU	エフェクトをかけずにバイパスします。	40	00
2	DISTORTION	音にエッジの効いた歪みを与えます。	49	00
3	OVERDRIVE	音にマイルドな歪みを与えます。	4A	00
4	3-BAND EQ	LOW,MID,HIGHのイコライジングが可能なMONO EQです。	4C	00

エフェクトタイプマップ

リバーブエフェクト

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	03 ~ 07	08
000	00	NO EFFECT				
001	01	HALL 1	HALL 2			
002	02	ROOM 1	ROOM 2	ROOM 3		
003	03	STAGE 1	STAGE 2			
004	04	PLATE				
005	05	NO EFFECT				
:	:	:				
015	0F	NO EFFECT				
016	10	WHITE ROOM				
017	11	TUNNEL				
018	12	CANYON				
019	13	BASEMENT				
020	14	NO EFFECT				
:	:	:				
127	7F	NO EFFECT				

の部分は、NO EFFECT
 の部分は、LSB=00のベーシックエフェクトと同じです

コーラスエフェクト

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	03 ~ 07	08
000	00	NO EFFECT				
001	01	NO EFFECT				
:	:	:				
064	40	NO EFFECT				
065	41	CHORUS 1	CHORUS 2	CHORUS 3		
066	42	CELESTE 1	CELESTE 2	CELESTE 3		
067	43	FLANGER 1	FLANGER 2			
068	44	SYMPHONIC				
069	45	NO EFFECT				
:	:	:				
071	47	NO EFFECT				
072	48	PHASER				
073	49	NO EFFECT				
:	:	:				
127	7F	NO EFFECT				

の部分は、NO EFFECT
 の部分は、LSB=00のベーシックエフェクトと同じです

バリエーションエフェクト(0 ~ 63)

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	03~07	08
000	00	NO EFFECT				
001	01	HALL 1	HALL 2			
002	02	ROOM 1	ROOM 2	ROOM 3		
003	03	STAGE 1	STAGE 2			
004	04	PLATE				
005	05	DELAY L,C,R				
006	06	DELAY L,R				
007	07	ECHO				
008	08	CROSS DELAY				
009	09	EARLY REF1	EARLY REF2			
010	0A	GATE REVERB				
011	0B	REVERSE GATE				
012	0C	NO EFFECT or THRU				
:	:	:				
019	13	NO EFFECT or THRU				
020	14	KARAOKE 1	KARAOKE 2	KARAOKE 3		
021	15	NO EFFECT or THRU				
:	:	:				
063	3F	NO EFFECT or THRU				

の部分は、NO EFFECT (SYS時) またはTHRU (INS時) の部分は、LSB=00のベーシックエフェクトと同じです

バリエーションエフェクト(64 ~ 127)

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	03~07	08
064	40	THRU				
065	41	CHORUS 1	CHORUS 2	CHORUS 3		
066	42	CELESTE 1	CELESTE 2	CELESTE 3		
067	43	FLANGER 1	FLANGER 2			
068	44	SYMPHONIC				
069	45	ROTARY SPEAKER				
070	46	TREMOLO				
071	47	AUTO PAN				
072	48	PHASER				
073	49	DISTORTION				
074	4A	OVERDRIVE				
075	4B	GUITAR AMP SIMULATOR				
076	4C	3-BAND EQ(MONO)				
077	4D	2-BAND EQ(STEREO)				
078	4E	AUTO WAH				
079	4F	THRU				
080	50	PITCH CHANGE				
081	51	AURAL EXCITER®				
082	52	TOUCH WAH	TOUCH WAH+DIST			
083	53	COMPRESSOR				
084	54	NOISE GATE				
085	55	THRU				
:	:	:				
127	7F	THRU				

の部分は、THRU の部分は、LSB=00のベーシックエフェクトと同じです

Aural Exciter®はAphex Systems, Ltd.の登録商標であり、同社のライセンスのもとに製造されております。

ディストーションエフェクト

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	03~07	08
000	00	THRU				
:	:	:				
063	0F	THRU				
064	40	THRU				
065	41	THRU				
:	:	:				
072	48	THRU				
073	49	DISTORTION				
074	4A	OVERDRIVE				
076	4C	3-BAND EQ(MONO)				
077	4D	THRU				
:	:	:				
127	7F	THRU				

の部分は、THRU

の部分は、LSB=00のベーシックエフェクトと同じです

エフェクトパラメーターリスト

「See Table」に番号が記載されている項目は、Valueの値に対応してテーブルの設定値が使われることを示します。後述のエフェクトデータサインテーブルをご覧ください。「Control」に が付いている項目は、アサインブルコントローラーでコントロールできるパラメーターです。

HALL1, HALL2, ROOM1, ROOM2, ROOM3, STAGE1, STAGE2, PLATE

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 - 63	0-63	table#5	
4	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0-52	table#3	
5	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34-60	table#3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Rev Delay	0 - 63	0-63	table#5	
12	Density	0 - 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					
16					

ECHO

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay1	0.1 - 355.0ms	1-3550		
2	Lch Feedback Level	-63 - +63	1-127		
3	Rch Delay1	0.1 - 355.0ms	1-3550		
4	Rch Feedback Level	-63 - +63	1-127		
5	High Damp	0.1 - 1.0	1-10		
6	Lch Delay2	0.1 - 355.0ms	1-3550		
7	Rch Delay2	0.1 - 355.0ms	1-3550		
8	Delay2 Level	0 - 127	0-127		
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0-52	table#3	
12	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34-60	table#3	
13					
14					
15					
16					

WHITE ROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT

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 - 63	0-63	table#5	
4	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0-52	table#3	
5	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34-60	table#3	
6	Width	0.5 - 10.2m	0-37	table#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 - 63	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					

CROSS DELAY

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	L->R Delay	0.1 - 355.0ms	1-3550		
2	R->L Delay	0.1 - 355.0ms	1-3550		
3	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
4	Input Select	L,R,L&R	0-2		
5	High Damp	0.1 - 1.0	1-10		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0-52	table#3	
12	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34-60	table#3	
13					
14					
15					
16					

DELAY L,C,R

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1 - 715.0ms	1-7150		
2	Rch Delay	0.1 - 715.0ms	1-7150		
3	Cch Delay	0.1 - 715.0ms	1-7150		
4	Feedback Delay	0.1 - 715.0ms	1-7150		
5	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
6	Cch Level	0 - 127	0-127		
7	High Damp	0.1 - 1.0	1-10		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0-52	table#3	
12	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34-60	table#3	
13					
14					
15					
16					

EARLY REF1, EARLY REF2

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 - 63	0-63	table#5	
5	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0-52		
7	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34-60		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Liveness	0 - 10	0-10		
12	Density	0 - 3	0-3		
13	High Damp	0.1 - 1.0	1-10		
14					
15					
16					

DELAY L,R

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1 - 715.0ms	1-7150		
2	Rch Delay	0.1 - 715.0ms	1-7150		
3	Feedback Delay 1	0.1 - 715.0ms	1-7150		
4	Feedback Delay 2	0.1 - 715.0ms	1-7150		
5	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
6	High Damp	0.1 - 1.0	1-10		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0-52	table#3	
12	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34-60	table#3	
13					
14					
15					
16					

GATE REVERB, REVERSE GATE

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Type	TypeA, TypeB	0-1		
2	Room Size	0.1 - 7.0	0-44	table#6	
3	Diffusion	0 - 10	0-10		
4	Initial Delay	0 - 63	0-63	table#5	
5	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru - 8.0kHz	0-52	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					

KARAOKE1, KARAOKE2, KARAOKE3

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

ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00 ~ 39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	0-127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	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	100Hz ~ 10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	10-120		
14					
15					
16					

CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CELESTE1, CELESTE2, CELESTE3

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00 ~ 39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO PM Depth	0 ~ 63	0-63		
3	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127	table#2	
4	Delay Offset	0 ~ 127	0-127		
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	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	10-120		
14	LFO AM Depth	0 ~ 127	0-127		
15					
16					

TREMOLO

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00 ~ 39.7Hz	0-127	table#1	
2	AM Depth	0 ~ 127	0-127		
3	PM Depth	0 ~ 127	0-127		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	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	100Hz ~ 10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	10-120		
14	LFO Phase Difference	-180 ~ +180deg	4-124		
15					
16					

FLANGER1, FLANGER2

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00 ~ 39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	0-127		
3	Feedback Level	-63 ~ +63	1-127	table#2	
4	Delay Offset	0 ~ 63	0-63		
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	100Hz ~ 10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	10-120		
14	LFO Phase Difference	-180 ~ +180deg	4-124		
15					
16					

AUTO PAN

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00 ~ 39.7Hz	0-127	table#1	
2	L/R Depth	0 ~ 127	0-127		
3	F/R Depth	0 ~ 127	0-127		
4	PAN Direction	L<->R, L->R, L<-R, Lturn, Rturn, L/R	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	100Hz ~ 10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	10-120		
14					
15					
16					

SYMPHONIC

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00 ~ 39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	0-127		
3	Delay Offset	0 ~ 127	0-127	table#2	
4					
5					
6	EQ Low Frequency	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	100Hz ~ 10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 ~ 12.0	10-120		
14					
15					
16					

PHASER

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00 ~ 39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	0-127	table#2	
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	4,6,8	4-8		
12	Diffusion	Mono/Stereo	0-1		
13					
14					
15					
16					

エフェクトパラメーターリスト

DISTORTION, OVERDRIVE

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					
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00 - 39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0 - 127	0-127		
3	Cutoff Frequency Offset	0 - 127	0-127		
4	Resonance	1.0 - 12.0	10-120		
5					
6	EQ Low Frequency	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					
13					
14					
15					
16					

GUITAR AMP SIMULATOR

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					
12					
13					
14					
15					
16					

PITCH CHANGE

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Pitch	-24 ~ +24	40-88		
2	Initial Delay	0 - 127	0-127	table#7	
3	Fine 1	-50 ~ +50	14-114		
4	Fine 2	-50 ~ +50	14-114		
5	Feedback Gain	-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					

3-BAND EQ (MONO)

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	32Hz - 2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28-58	table#3	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

AURAL EXCITER®

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					

Aural Exciter® はAphex Systems, Ltd.の登録商標であり、同社のライセンスのもとに製造されております。

2-BAND EQ (STEREO)

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	EQ Mid Frequency	100Hz - 10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 - 12.0	10-120		
14					
15					
16					

TOUCH WAH, TOUCH WAH+DIST

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Sensitivity	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	0 - 127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

COMPRESSOR

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

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	-72 ~ -30dB	55-97		
4	Output Level	0 - 127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

エフェクトデータアサインテーブル

Table #1 : LFO Frequency

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.00	32	1.34	64	2.69	96	8.41
1	0.08	33	1.43	65	2.77	97	8.74
2	0.08	34	1.43	66	2.86	98	9.08
3	0.16	35	1.51	67	2.94	99	9.42
4	0.16	36	1.51	68	3.02	100	9.75
5	0.25	37	1.59	69	3.11	101	10.00
6	0.25	38	1.59	70	3.19	102	10.70
7	0.33	39	1.68	71	3.28	103	11.40
8	0.33	40	1.68	72	3.36	104	12.10
9	0.42	41	1.76	73	3.44	105	12.70
10	0.42	42	1.76	74	3.53	106	13.40
11	0.50	43	1.85	75	3.61	107	14.10
12	0.50	44	1.85	76	3.70	108	14.80
13	0.58	45	1.93	77	3.86	109	15.40
14	0.58	46	1.93	78	4.03	110	16.10
15	0.67	47	2.01	79	4.20	111	16.80
16	0.67	48	2.01	80	4.37	112	17.40
17	0.75	49	2.10	81	4.54	113	18.10
18	0.75	50	2.10	82	4.71	114	19.50
19	0.84	51	2.18	83	4.87	115	20.80
20	0.84	52	2.18	84	5.04	116	22.20
21	0.92	53	2.27	85	5.21	117	23.50
22	0.92	54	2.27	86	5.38	118	24.80
23	1.00	55	2.35	87	5.55	119	26.20
24	1.00	56	2.35	88	5.72	120	27.50
25	1.09	57	2.43	89	6.05	121	28.90
26	1.09	58	2.43	90	6.39	122	30.20
27	1.17	59	2.52	91	6.72	123	31.60
28	1.17	60	2.52	92	7.06	124	32.90
29	1.26	61	2.60	93	7.40	125	34.30
30	1.26	62	2.60	94	7.73	126	37.00
31	1.34	63	2.69	95	8.07	127	39.70

Table #2 : Modulation Delay Offset

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

エフェクトパラメーターリスト

Table #3 : EQ Frequency

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

Table #5 : Delay Time (200.0ms)

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

Table #4 : Reverb Time

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

Table #6 : Room Size

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

Table #7 : Delay Time (400.0ms)

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

Table #11 : Reverb Width;Depth;Height

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

Table #8 : Compressor Attack Time

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

Table #9 : Compressor Release Time

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

Table #10 : Compressor Ratio

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

エフェクト初期設定データ

リバーブエフェクト

TYPE	パラメーターNo.															
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
NOEFFECT																
HALL 1	18	10	8	13	49						0	4	50	8		
HALL 2	25	10	28	6	46						13	3	74	7		
ROOM 1	5	10	16	4	49						5	3	64	8		
ROOM 2	12	10	5	4	38						0	4	50	8		
ROOM 3	9	10	47	5	36						0	4	60	8		
STAGE 1	19	10	16	7	54						0	3	64	6		
STAGE 2	11	10	16	7	51						2	2	64	6		
PLATE	25	10	6	8	49						2	3	64	5		
WHITEROOM	9	5	11	0	46	30	50	70	7		34	4	64	7	64	
TUNNEL	48	6	19	0	44	33	52	70	16		20	4	64	7	64	
CANYON	59	6	63	0	45	34	62	91	13		25	4	64	4	64	
BASEMENT	3	6	3	0	34	26	29	59	15		32	4	64	8	64	

コーラスエフェクト

TYPE	パラメーターNo.															
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
NOEFFECT																
CHORUS 1	6	54	77	106		28	64	46	64		46	64	10	0		
CHORUS 2	8	63	64	30		28	62	42	58		46	64	10	0		
CHORUS 3	4	44	64	110		28	64	46	66		46	64	10	0		
CELESTE 1	12	32	64	0		28	64	46	64		40	68	10	0		
CELESTE 2	28	18	90	2		28	62	42	60		40	68	10	0		
CELESTE 3	4	63	44	2		28	64	46	68		40	68	10	0		
FLANGER 1	14	14	104	2		28	64	46	64		40	64	10	4		
FLANGER 2	32	17	26	2		28	64	46	60		40	64	10	4		

バリエーションエフェクト

TYPE	パラメーターNo.															
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
NOEFFECT																
HALL 1	18	10	8	13	49					40	0	4	50	8		
HALL 2	25	10	28	6	46					40	13	3	74	7		
ROOM 1	5	10	16	4	49					40	5	3	64	8		
ROOM 2	12	10	5	4	38					40	0	4	50	8		
ROOM 3	9	10	47	5	36					40	0	4	60	8		
STAGE 1	19	10	16	7	54					40	0	3	64	6		
STAGE 2	11	10	16	7	51					40	2	2	64	6		
PLATE	25	10	6	8	49					40	2	3	64	5		
DELAY L,C,R	3333	1667	5000	5000	74	100	10			32	0	60				
DELAY L,R	2500	3750	3752	3750	87	10				32	0	60				
ECHO	1700	80	1780	80	10	1700	1780	0		40	0	60				
CROSS DELAY	1700	1750	111	1	10					32	0	60				
EARLY REF 1	0	19	5	16	64	0	46			32	5	0	10			
EARLY REF 2	2	7	10	16	64	3	46			32	5	2	10			
GATE REVERB	0	15	6	2	64	0	44			32	4	3	10			
REVERSE GATE	1	19	8	3	64	0	47			32	6	3	10			
KARAOKE 1	63	97	0	48						64						
KARAOKE 2	55	105	0	50						64						
KARAOKE 3	43	110	14	53						64						
CHORUS 1	6	54	77	106		28	64	46	64	64	46	64	10	0		
CHORUS 2	8	63	64	30		28	62	42	58	64	46	64	10	0		
CHORUS 3	4	44	64	110		28	64	46	66	64	46	64	10	0		
CELESTE 1	12	32	64	0		28	64	46	64	127	40	68	10	0		
CELESTE 2	28	18	90	2		28	62	42	60	84	40	68	10	0		
CELESTE 3	4	63	44	2		28	64	46	68	127	40	68	10	0		
FLANGER 1	14	14	104	2		28	64	46	64	96	40	64	10	4		
FLANGER 2	32	17	26	2		28	64	46	60	96	40	64	10	4		
SYMPHONIC	12	25	16			28	64	46	64	127	46	64	10			
ROTARY SPEAKER	81	35				24	60	45	54	127	33	52	30			
TREMOLO	83	56	0			28	64	46	64		40	64	10	64		
AUTO PAN	76	80	32	5		28	64	46	64		40	64	10			
PHASER	8	111	74	104		28	64	46	64	64	6	1				
DISTORTION	40	20	72	53	48			43	74	10	127					
OVERDRIVE	29	24	68	45	55			41	72	10	127					
GUITAR AMP SIMULATOR	39	1	48	55						127						
3-BAND EQ (MONO)	70	34	60	10	70	28	46									
2-BAND EQ (STEREO)	28	70	46	70							34	64	10			
AUTO WAH	70	56	39	25		28	66	46	64	127	0					
PITCH CHANGE	64	0	74	54	64					64	1	127	127	127		
AURAL EXCITER®	44	30	48													
TOUCH WAH	36	0	30			28	66	46	64	127	0					
TOUCH WAH + DIST	36	0	30			28	66	46	64	127	30					
COMPRESSOR	6	2	100	4	96											
NOISE GATE	0	11	82	50												
THRU																

■ は、INS時にもみ設定可能

Aural Exciter®はAphex Systems, Ltd.の登録商標であり、同社のライセンスのもとに製造されております。

ディストーションエフェクト

TYPE	パラメーターNo.															
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
DISTORTION	40	20	72	53	48			43	74	10	127					
OVERDRIVE	29	24	68	45	55			41	72	10	127					
3-BAND EQ (MONO)	70	34	60	10	70	28	46									

MIDI データフォーマット

1 . キーオン / キーオフ

ステータス : 9nH / 8nH

Part ParameterのRcv NOTE MESSAGE = OFF のとき、そのパートのキーオン / キーオフは受信しない。

2 . プログラムチェンジ

ステータス : CnH

Part ParameterのRcv PROGRAM CHANGE = OFF のとき、そのパートのプログラムチェンジは受信しない。

3 . ピッチベンド

ステータス : EnH

Part ParameterのRcv PITCH BEND = OFF のとき、そのパートのピッチベンドは受信しない。

4 . コントロールチェンジ

ステータス : BnH

Part ParameterのRcv CONTROL CHANGE = OFF のとき、そのパートのコントロールチェンジは受信しない。

< バンクセレクト MSB / LSB > 00H / 20H

Cntrl#	parameter	Data Range
0	Bank Select MSB	33: Preset1/ Preset2/ Custom/ Internal 81: VL-XG 非代理音色 97: VL-XG 代理音色
32	Bank Select LSB	0: Preset1 1: Preset2 2: Custom 3: Internal 112...119: VL-XG 代理又は非代理音色のバリエーション

Part ParameterのRcv BANK SELECT = OFF のとき、そのパートのバンクセレクトは受信しない。
プログラムチェンジを受信するまで、バンクセレクトの処理は保留される。

< モジュレーション > 01H

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

Part ParameterのRcv MODULATION = OFF のとき、そのパートのモジュレーションは受信しない。

< ブレスコントローラ > 02H

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

< フットコントローラ > 04H

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

< ポルタメント・タイム > 05H

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

ポルタメント・オンの際のピッチ変化速度を設定する。
0 でポルタメント最短時間、127 でポルタメント最長時間となる。

< データエントリー・MSB / LSB > 06H / 26H

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

RPN, NRPN で指定パラメータの値を設定するのに用いる。

< メインボリューム > 07H

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

Part ParameterのRcv MAIN VOLUME = OFF のとき、そのパートのメインボリュームは受信しない。

< バンポット > 0AH

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

Part ParameterのRcv PAN = OFF のとき、そのパートのバンポットは受信しない。0 で左、127 で右となる。

< エクスプレッション > 0BH

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

Part ParameterのRcv EXPRESSION = OFF のとき、そのパートのエクスプレッションは受信しない。

< コントロールチェンジ 13 > 0DH

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

< ホールド 1 > 40H

Cntrl#	parameter	Data Range
64	Hold1	0...127 (0-63: Off, 64-127: On)

Part ParameterのRcv HOLD1 = OFF のとき、そのパートのホールド1は受信しない。

< ポルタメント > 41H

Cntrl#	parameter	Data Range
65	Portamento	0...127 (0-63: Off, 64-127: On)

Part ParameterのRcv PORTAMENTO = OFF のとき、そのパートのポルタメントは受信しない。ポルタメント・オンの際、ポルタメント・タイムに従ってポルタメントがかかる。MONO でかつポルタメント・オンの際はシングルトリガーモードとなり、それ以外の条件ではマルチトリガーモードとなる。

< ソフトペダル > 43H

Cntrl#	parameter	Data Range
67	Soft Pedal	0...127 (0-63:Off, 64-127:On)

Part ParameterのRcv SOFT PEDAL = OFF のとき、そのパートのソフトペダルは受信しない。ソフトペダルオンの時、次のキーオンからフィルタ・カットオフリケンシーを調整する。音色により効果がない場合がある。

< ハーモニック・コンテンツ > 47H

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

レゾナンスを調整する。64を基準として増減の指定をする。音色により効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

< リリースタイム > 48H

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

エンベロープのリリースタイムを調節する。64を基準として増減の指定をする。音色により効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

< アタックタイム > 49H

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

エンベロープのアタックタイムを調節する。64を基準として増減の指定をする。音色により効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

< ブライツネス > 4AH

Cntrl#	parameter	Data Range
74	Brightness	0...127 (0:-64, 64:+0, 127:+63) Default:40H

フィルタの cutoff フリケンシーを調節する。64を基準として増減の指定をする。音色により効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

< エフェクトセンドレベル 1(リバブ) > 5BH

Cntrl#	parameter	Data Range
91	Effect 1 Depth	0...127

リバブのセンドレベルを調節する。

< エフェクトセンドレベル 3(コーラス) > 5DH

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

コーラスのセンドレベルを調節する。

< エフェクトセンドレベル 4(バリエーション) > 5EH

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

バリエーションエフェクトのセンドレベルを調節する。

Variation Connection = Systemの時のみ有効。

< データインクリメント / デクリメント > 60H / 61H

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

データバイトは無視される。

RPNで指定のパラメーターのMSBの値を1ずつ増減させる。

< ノンレジスタド・パラメーター・ナンバ(NRPN)LSB / MSB > 62H / 63H

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

Part ParameterのRcv NRPN = OFF のとき、そのパートのNRPNは受信しない。まず NRPN MSB と NRPN LSB を与えて制御するパラメーターを指定し、その後データエントリーで指定パラメーターの値を設定する。次のNRPNを受信することができる。

NRPN	Data-entry	Data Range	
MSB	LSB	MSB parameter	Data Range
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)
それぞれビブラートのレート、デプス、ディレイタイムを調節する。			
01H	20H	mmH Filter Cutoff Frequency	mm:00H-40H-7FH(-64-0+63)
01H	21H	mmH Filter Resonance	mm:00H-40H-7FH(-64-0+63)
01H	22H	mmH Filter EG Depth	mm:00H-40H-7FH(-64-0+63)
それぞれフィルタの cutoff フリケンシー、レゾナンス、エンベロープデプスを調節する。			
01H	30H	mmH Bass	mm:00H-40H-7FH(-64-0+63)
01H	31H	mmH Treble	mm:00H-40H-7FH(-64-0+63)
それぞれ音色の低域、高域を調節する。			
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)
それぞれエンベロープのアタックタイム、ディケイタイム、リリースタイムを調節する。			

64を基準として増減の指定をする。音色により効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合がある。

< レジスタドパラメーターナンバ(RPN)LSB / MSB > 64H / 65H

Cntrl#	parameter	Data Range
100	RPN LSB	0...127
101	RPN MSB	0...127

Part ParameterのRcv RPN = OFF のとき、そのパートのRPNは受信しない。

以下のパラメーターについて対応する。

RPN	Data-entry	Data Range	
MSB	LSB	MSB parameter	Data Range
00H	00H	mmH Pitch Bend Sensitivity	mm:00H-18H(0+24) Default:02H
01H	00H	mmH Fine Tune	mm:00H-40H-7FH(-64-0+63) Default : 40H 00H
02H	00H	mmH Coarse Tune	mm:28H-40H-58H(-24-0+24) Default : 40H 00H
7FH	7FH	---	Null

5 .チャンネルモードメッセージ

< オールサウンドオフ > 78H

Cntrl#	parameter	Data Range
120	-----	0

発音中の音を消音する。ただし、チャンネルメッセージの状態は保持している。

< リセットオールコントローラー > 79H

Cntrl#	parameter	Data Range
121	-----	0

次の各データを初期設定値に戻す。

ピッチベンド	中央
チャンネルアフタータッチ	0
モジュレーション	0
ブレスコントロール	最大
フットコントロール	最大
エクスプレッション	最大
コントロールチェンジ13	中央
ホールド1	オフ
ポルタメント	オフ
ソフトペダル	オフ
レジスターパラメーターナンバー	ヌル

< オールノートオフ > 7BH

Cntrl#	parameter	Data Range
123	-----	0

オンになっているノートをすべてオフにする。ただし、ホールド1がオンになっている場合、それらがオフになるまで該当するノートの発音は終了しない。

< OMNI OFF > 7CH

Cntrl#	parameter	Data Range
124	-----	0

オールサウンドオフを受信した時と同じ処理を行なう。

< OMNI ON > 7DH

Cntrl#	parameter	Data Range
125	-----	0

オールノートオフを受信した時と同じ処理を行なう。OMNI ONにはならない。

< MONO > 7EH

Cntrl#	parameter	Data Range
126	Mono	0...16

オールサウンドオフを受信した時と同じ処理を行ない、3rd byte(モノ数)が0 ~ 16の範囲内であればMONOにする。

< POLY > 7FH

Cntrl#	parameter	Data Range
127	-----	0

オールサウンドオフを受信した時と同じ処理を行ない、POLYにする。

6 .チャンネル・アフタータッチ

ステータス :DnH

Part ParameterのRcv CHANNEL AFTER TOUCH = OFF のとき、そのパートのチャンネル・アフタータッチは受信しない。

7 .システムエクスクルーシブメッセージ

Rcv SYSTEM EXCLUSIVE = OFF のとき、受信しない。

< Universal Realtime Message >

- 1) MIDI Master Volume 受信のみ
F0H, 7FH, xnH, 04H, 01H, IIH, mmH, F7H
xn:n=Device Number, xn=7F:Broadcast
II:Master Volume LSB, mm:Master Volume MSB

受信するとVolume MSBがSystem ParameterのMaster Volumeに反映される。

< Universal Non Realtime Message >

- 1) ID Request 受信のみ
F0H, 7EH, xnH, 06H, 01H, F7H
xn:n=Device Number, xn=7F:Broadcast
- 2) ID Reply 送信のみ
F0H, 7EH, 0nH, 06H, 02H, 43H, 00H, 41H, 0CH, 02H, 00H, 00H, 02H, F7H
0n:n=Device Number

ID Requestを受信すると、ID Replyを送信する。

< Parameter Change >

[VL70-m Native Format]

F0H, 43H, 1nH, 55H, ahH, amH, alH, ddH, ~, ddH, F7H
1n:n=Device Number, ah:Address High
am:Address Mid, al:Address Low
dd:Data

- 1) Sound Module Mode 受信のみ < 表1>参照
- 2) System Parameter < 表3>参照
- 3) Current Voice / Common Misc Parameter < 表6>参照
- 4) Current Voice / Common Part Parameter < 表7>参照
送信時のPart Numberは1固定である。
Voice Modeでの受信Part Numberは1固定である。
VL-XG Modeで受信する場合、Part Numberは無視される。
- 5) Current Voice / Common Effect Parameter < 表8>参照
- 6) Current Voice / Element Parameter < 表9>参照
- 7) Remote SW 受信のみ < 表12>参照

[VL-XG Format]

F0H, 43H, 1nH, 4CH, ahH, amH, alH, ddH, ~, ddH, F7H
1n:n=Device Number, ah:Address High
am:Address Mid, al:Address Low
dd:Data

- 1) XG System On 受信のみ < 表2>参照
- 2) System Parameter < 表3>参照
- 3) Display Data 受信のみ < 表5>参照
- 4) Current Voice / Common Part Parameter < 表7>参照
送信時は設定されたPart Numberを使用する。
Voice Modeでの受信Part Numberは1固定である。
VL-XG Modeでは、Part Numberが一致すれば受信する。
- 5) Current Voice / Common Effect Parameter < 表8>参照

[その他]

- 1) MIDI Master Tune 受信のみ
F0H, 43H, 1nH, 27H, 30H, 00H, 00H, mmH, IIH, ccH, F7H
1n:n=Device Number, mm:Master Tune MSB
II:Master Tune LSB, cc:Don't care

受信するとSystem ParameterのMaster Tuneに反映される。

< Parameter Request >

F0H,43H,3nH,55H or 4CH,ahH,amH,alH,F7H
 3n:n=Device Number, ah:Address High
 am:Address Mid, al:Address Low

受信のみ

対応するParameter Changeのうち受信のみのもの以外について送信する。Voice ModeではModel ID=55H, VL-XG ModeではModel ID=4CHで送信する。

< Bulk Dump >

[VL70-m Native Format]

F0H, 43H, 0nH, 55H, bmH, blH, ahH, amH, alH, ddH, ~, ddH, ccH, F7H
 0n:n=Device Number, bm:Byte Count MSB
 bl:Byte Count LSB, ah:Address High
 am:Address Mid, al:Address Low
 dd:Data, cc:Check Sum

- 1) System Parameter < 表3>参照
- 2) Current Voice / Common Misc Parameter < 表6>参照
- 3) Current Voice / Common Part Parameter < 表7>参照
 送信時のPart Numberは1固定である。
 Voice Modeでの受信Part Numberは1固定である。
 VL-XG Modeで受信する場合、Part Numberは無視される。
- 4) Current Voice / Common Effect Parameter< 表8>参照
- 5) Current Voice / Element Parameter < 表9>参照
- 6) Custom Voice Parameter < 表10>参照
- 7) Internal Voice Parameter < 表11>参照

[VL-XG Format]

F0H, 43H, 0nH, 4CH, bmH, blH, ahH, amH, alH, ddH, ~, ddH, ccH, F7H
 0n:n=Device Number, bm:Byte Count MSB
 bl:Byte Count LSB, ah:Address High
 am:Address Mid, al:Address Low
 dd:Data, cc:Check Sum

- 1) System Parameter < 表3>参照
- 2) System Information 送信のみ < 表4>参照
- 3) Current Voice / Common Part Parameter < 表7>参照
 送信時は設定されたPart Numberを使用する。
 Voice Modeでの受信Part Numberは1固定である。
 VL-XG Modeでは、Part Numberが一致すれば受信する。
- 4) Current Voice / Common Effect Parameter< 表8>参照

< Bulk Dump Request >

F0H, 43H, 2nH, 55H or 4CH, ahH, amH, alH, F7H
 2n:n=Device Number, ah:Address High
 am:Address Mid, al:Address Low

受信のみ

対応するBulk Dumpを送信する。Voice ModeではModel ID=55H, VL-XG ModeではModel ID=4CHで送信する。

AddressおよびByte Countは表を参照のこと。

ここでByte Countは表中の"TOTAL SIZE"を示す。

バリュクタンプ、ダンプリクエストのAddressについてはブロックの先頭を指定するものとする。

"ブロック"とは"TOTAL SIZE"によって括られるデータ列の単位を示す。

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

8 .リアルタイムメッセージ

< アクティブセンシング >

ステータス :FEH

送信は行わない。

一旦アクティブセンシングを受信後、約300msec以上信号がない場合はオールサウンドオフ、オールノートオフ、リセットオールコントローラを受信したときと同じ処理を行い、一度もアクティブセンシングを受信していない状態に戻る。

付表

<表1> Sound Module Mode

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
00 00 7E	1	00-01	SOUND MODULE MODE	0:VL-XG,1:VOICE	

<表2> XG System On

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
00 00 7E	1	00	XG SYSTEM ON	0:VL-XG	

<表3> System Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
00 00 00	4	0000 - 07FF	MASTER TUNE	-102.4 - +102.3[cent] 1st bit3-0 bit15-12 2nd bit3-0 bit11-8 3rd bit3-0 bit7-4 4th bit3-0 bit3-0	00 04 00 00
04	1	00 - 7F	MASTER VOLUME	0 - 127	7F
05	1		reserve		
06	1	28 - 58	TRANSPOSE	-24 - +24[semitones]	40
07	1	00-04	DUMP INTERVAL	50msec ... 300msec	02:150msec
08	1		reserve		
09	1	00-0F	MIDI Tx CHANNEL	ch1 - ch16	00
0A	1	00-10	VOICE Rcv CHANNEL	ch1 - ch16,ALL	10
0B	1	00-01	BREATH CONTROL NUMBER	BC,EXPRESSION	00
0C	1	30-50	BREATH CONTROL CURVE	-16 - 16	40
0D	1	00-01	WX LIP LOCK	OFF/ON	00
0E	1	00-01	BREATH SET LOCK	OFF/ON	00
0F	1	00-01	WX LIP	NORMAL,EXPAND	00
10	1	00-02	BREATH MODE	BC/WX,VELOCITY,TOUCH EG	00(01 when Initial)
11	1	00-7F	VELOCITY DEPTH	0 - 127	30
12	1	00-7F	VELOCITY OFFSET	0 - 127	50
13	1	00-7F	TOUCH EG TIME	0 - 127	2A
14	1	00-7F	AT LOW DEPTH	0 - 127	1B
15	1	00-7F	AT LOW OFFSET	0 - 127	50
16	1	00-7F	AT HIGH DEPTH	0 - 127	25
17	1	00-7F	AT HIGH OFFSET	0 - 127	65

VL70-m Native Formatでは 00 00 17 までの TOTAL SIZE 18 をサポート。

VL-XG Formatでは 00 00 06 までの TOTAL SIZE 07 をサポート。

<表4> System Information

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
01 00 00	E		MODEL NAME	32-127(ASCII)	"VL70-m-----"
	0E	1	XG LEVEL	NON BASIC	7E
	0F	1	TONE GENERATOR TYPE	VL	02
TOTAL SIZE	10				

<表5> Display Data

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
06 00 00	20	20 - 7F	DISPLAY LETTER	32-127(ASCII)	
TOTAL SIZE	20				
07 00 00	30	00 - 7F	DISPLAY BITMAP	0 - 127	
TOTAL SIZE	30				

<表6> Current Voice / Common Misc Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
10 00	00 1	20 - 7F	VOICE NAME #1	32-127(ASCII)	
	01 1	20 - 7F	VOICE NAME #2	32-127(ASCII)	
	02 1	20 - 7F	VOICE NAME #3	32-127(ASCII)	
	03 1	20 - 7F	VOICE NAME #4	32-127(ASCII)	
	04 1	20 - 7F	VOICE NAME #5	32-127(ASCII)	
	05 1	20 - 7F	VOICE NAME #6	32-127(ASCII)	
	06 1	20 - 7F	VOICE NAME #7	32-127(ASCII)	
	07 1	20 - 7F	VOICE NAME #8	32-127(ASCII)	
	08 1		reserve		
	09 1	00-7F	VOICE LEVEL	0 - 127	
	0A 1	00-02	ASSIGN MODE	BOTTOM, TOP, LAST	
	0B 2	00 00-1F 1F	POLY EXPAND	off...32>32	
	0D 1	00-01	PORTAMENTO MODE	FULLTIME, FINGERED	
	0E 1		reserve		
TOTAL SIZE	0F				

<表7> Current Voice / Common Part Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
08 0p	00 1		reserve		
	01 1	00 - 7F	BANK SELECT MSB	0 - 127	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	ch1 - ch16, OFF	00
	05 1	00 - 01	MONO/POLY MODE	0:MONO, 1:POLY	01
	06 1		reserve		
	07 1	00 - 05	PART MODE	0:NORMAL	00
	08 1	28 - 58	NOTE SHIFT	-24 - +24[semitones]	40
	09 2	00 - FF	DETUNE	-12.8 - +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
	0D 1	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0 - 127	40
	0E 1	00 - 7F	PAN	RANDOM(0), L63...C...R63(1...64...127)	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 - +63	40
	16 1	00 - 7F	VIBRATO DEPTH	-64 - +63	40
	17 1	00 - 7F	VIBRATO DELAY	-64 - +63	40
	18 1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64 - +63	40
	19 1	00 - 7F	FILTER RESONANCE	-64 - +63	40
	1A 1	00 - 7F	EG ATTACK TIME	-64 - +63	40
	1B 1	00 - 7F	EG DECAY TIME	-64 - +63	40
	1C 1	00 - 7F	EG RELEASE TIME	-64 - +63	40
	1D 1	28 - 58	MW PITCH CONTROL	-24 - +24[semitones]	40
	1E 1	00 - 7F	MW FILTER CONTROL	-9600 - +9450[cent]	40
	1F 1	00 - 7F	MW AMPLITUDE CONTROL	-100 - +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		reserve		
	23 1	28 - 58	BEND PITCH CONTROL	-24 - +24[semitones]	42
	24 1	00 - 7F	BEND FILTER CONTROL	-9600 - +9450[cent]	40
	25 1	00 - 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-100 - +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		reserve		
TOTAL SIZE	29				

MIDI データフォーマット

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
08 0p	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	reserve		
	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	01
	38	1 00 - 01	Rcv MODULATION	OFF/ON	01
	39	1 00 - 01	Rcv MAIN 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	reserve		
	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	-64 - +63[cent]	40
	42	1 00 - 7F	SCALE TUNING C#	-64 - +63[cent]	40
	43	1 00 - 7F	SCALE TUNING D	-64 - +63[cent]	40
	44	1 00 - 7F	SCALE TUNING D#	-64 - +63[cent]	40
	45	1 00 - 7F	SCALE TUNING E	-64 - +63[cent]	40
	46	1 00 - 7F	SCALE TUNING F	-64 - +63[cent]	40
	47	1 00 - 7F	SCALE TUNING F#	-64 - +63[cent]	40
	48	1 00 - 7F	SCALE TUNING G	-64 - +63[cent]	40
	49	1 00 - 7F	SCALE TUNING G#	-64 - +63[cent]	40
	4A	1 00 - 7F	SCALE TUNING A	-64 - +63[cent]	40
	4B	1 00 - 7F	SCALE TUNING A#	-64 - +63[cent]	40
	4C	1 00 - 7F	SCALE TUNING B	-64 - +63[cent]	40
	4D	1 28 - 58	AT PITCH CONTROL	-24 - +24[semitones]	40
	4E	1 00 - 7F	AT FILTER CONTROL	-9600 - +9450[cent]	40
	4F	1 00 - 7F	AT AMPLITUDE CONTROL	-100 - +100[%]	40
	50	1 00 - 7F	AT LFO PMOD DEPTH	0 - 127	00
	51	1 00 - 7F	AT LFO FMOD DEPTH	0 - 127	00
	52	1	reserve		
	53	1	reserve		
	54	1	reserve		
	55	1	reserve		
	56	1	reserve		
	57	1	reserve		
	58	1	reserve		
	59	1 00 - 5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	off - 95	10
	5A	1 28 - 58	AC1 PITCH CONTROL	-24 - +24[semitones]	40
	5B	1 00 - 7F	AC1 FILTER CONTROL	-9600 - +9450[cent]	40
	5C	1 00 - 7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-100 - +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	reserve		
	60	1	reserve		
	61	1	reserve		
	62	1	reserve		
	63	1	reserve		
	64	1	reserve		
	65	1	reserve		
	66	1	reserve		
	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 - +63	40
	6A	1 00 - 7F	PITCH EG ATTACK TIME	-64 - +63	40
	6B	1 00 - 7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	-64 - +63	40
	6C	1 00 - 7F	PITCH EG RELEASE TIME	-64 - +63	40
	6D	1	reserve		
	6E	1	reserve		
TOTAL SIZE	3F				

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)		
08	0p	70	1	28 - 58	BEND PITCH LOW CONTROL	-24 - +24[semitones]	3E
		71	1	00-7F	FILTER EG DEPTH	-64 - +63	40
		72	1	00-7F	BASS	-64 - +63	40
		73	1	00-7F	TREBLE	-64 - +63	40
TOTAL SIZE		04					

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)		
09	0p	00	1	00-01	NOTE ASSIGN	OFF/ON	01
		01	1		reserve		
		02	1	"00-0F,7F"	NOTE FILTER	ch1 - ch16,THRU	7F
		03	1	00-62	PRESSURE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB	00
		04	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		05	1	00-62	EMBOUCHURE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB	00
		06	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		07	1	00-62	TONGUING CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB	00
		08	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		09	1	00-62	SCREAM CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB	00
		0A	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		0B	1	00-62	BREATH NOISE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB	00
		0C	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		0D	1	00-62	GROWL CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB	00
		0E	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		0F	1	00-62	THROAT FORMANT CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB	00
		10	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		11	1	00-62	HARMONIC ENHANCER CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB	00
		12	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		13	1	00-62	DAMPING CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB	00
		14	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		15	1	00-62	ABSORPTION CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB	00
		16	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
TOTAL SIZE		17					

p = Part Number

VL-XG Format では以上までをサポート。

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)		
09	00	17	1	00-7F	AMP LEVEL SCALE BREAK POINT	C-2 - G8	3C
		18	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		19	1	00-7F	FILTER CUTOFF SCALE BREAK POINT	C-2 - G8	3C
		1A	1	00-7F	DEPTH	-64 - +63	40
		1B	1	00-02	BANK POINTER	PRESET1,PRESET2,CUSTOM	00
		1C	1	00-7F	PROGRAM POINTER	1 - 128	00
TOTAL SIZE		06					

VL70-m Native Format では、VL-XG Format でサポートしているパラメーターに加え以上をサポート。

<表8> Current Voice / Common Effect Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 00	2	00-7F	REVERB TYPE MSB	EFFECT MAP 参照	01(=HALL1)
		00-7F	REVERB TYPE LSB	00 : basic type	00
	02 1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	EFFECT PARAMETER LIST 参照	depends on reverb type
	03 1	00-7F	REVERB PARAMETER 2	"	"
	04 1	00-7F	REVERB PARAMETER 3	"	"
	05 1	00-7F	REVERB PARAMETER 4	"	"
	06 1	00-7F	REVERB PARAMETER 5	"	"
	07 1	00-7F	REVERB PARAMETER 6	"	"
	08 1	00-7F	REVERB PARAMETER 7	"	"
	09 1	00-7F	REVERB PARAMETER 8	"	"
	0A 1	00-7F	REVERB PARAMETER 9	"	"
	0B 1	00-7F	REVERB PARAMETER 10	"	"
	0C 1	00-7F	REVERB RETURN	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40
	0D 1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63(1...64...127)	40
TOTAL SIZE 0E					
Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 10	1	00-7F	REVERB PARAMETER 11	EFFECT PARAMETER LIST 参照	depends on reverb type
	11 1	00-7F	REVERB PARAMETER 12	"	"
	12 1	00-7F	REVERB PARAMETER 13	"	"
	13 1	00-7F	REVERB PARAMETER 14	"	"
	14 1	00-7F	REVERB PARAMETER 15	"	"
	15 1	00-7F	REVERB PARAMETER 16	"	"
TOTAL SIZE 06					
Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 20	2	00-7F	CHORUS TYPE MSB	EFFECT MAP 参照	41(=CHORUS1)
		00-7F	CHORUS TYPE LSB	00 : basic type	00
	22 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 1	EFFECT PARAMETER LIST 参照	depends on chorus Type
	23 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 2	"	"
	24 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 3	"	"
	25 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 4	"	"
	26 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 5	"	"
	27 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 6	"	"
	28 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 7	"	"
	29 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 8	"	"
	2A 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 9	"	"
	2B 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 10	"	"
	2C 1	00-7F	CHORUS RETURN	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40
	2D 1	01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63(1...64...127)	40
	2E 1	00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)	00
TOTAL SIZE 0F					
Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 30	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 11	EFFECT PARAMETER LIST 参照	depends on chorus Type
	31 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 12	"	"
	32 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 13	"	"
	33 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 14	"	"
	34 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 15	"	"
	35 1	00-7F	CHORUS PARAMETER 16	"	"
TOTAL SIZE 06					

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 40	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	EFFECT MAP 参照	05(=DELAY L,C,R)
		00-7F	VARIATION TYPE LSB	00 : basic type	00
	42	00-7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	EFFECT PARAMETER LIST 参照	depends on variation type
		00-7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	"	"
	44	00-7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB	"	"
	46	00-7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB	"	"
	48	00-7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB	"	"
	4A	00-7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB	"	"
	4C	00-7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 6 LSB	"	"
	4E	00-7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 7 LSB	"	"
	50	00-7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 8 LSB	"	"
	52	00-7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 9 LSB	"	"
	54	00-7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB	"	"
		00-7F	VARIATION PARAMETER 10 LSB	"	"
	56	1	VARIATION RETURN	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40
	57	1	VARIATION PAN	L63...C...R63(1...64...127)	40
	58	1	SEND VARIATION TO REVERB	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)	00
	59	1	SEND VARIATION TO CHORUS	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)	00
	5A	1	VARIATION CONNECTION	0:INSERTION,1:SYSTEM	00
	5B	1	VARIATION PART	Part1...16(0...15),OFF(16...127)	7F
	5C	1	reserve		
	5D	1	reserve		
	5E	1	AT VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63	40
	5F	1	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63	40
	60	1	reserve		
TOTAL SIZE	21				

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
02 01 70	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 11	EFFECT PARAMETER LIST 参照	depends on variation type
	71	1	VARIATION PARAMETER 12	"	"
	72	1	VARIATION PARAMETER 13	"	"
	73	1	VARIATION PARAMETER 14	"	"
	74	1	VARIATION PARAMETER 15	"	"
	75	1	VARIATION PARAMETER 16	"	"
TOTAL SIZE	06				

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
03 00 00	2	00-7F	DISTORTION TYPE MSB	EFFECT MAP 参照	49(=DISTORTION)
		00-7F	DISTORTION TYPE LSB	00 : basic type	00
	02	1	DISTORTION PARAMETER1	EFFECT PARAMETER LIST 参照	depends on distortion type
	03	1	DISTORTION PARAMETER2	"	"
	04	1	DISTORTION PARAMETER3	"	"
	05	1	DISTORTION PARAMETER4	"	"
	06	1	DISTORTION PARAMETER5	"	"
	07	1	DISTORTION PARAMETER6	"	"
	08	1	DISTORTION PARAMETER7	"	"
	09	1	DISTORTION PARAMETER8	"	"
	0A	1	DISTORTION PARAMETER9	"	"
	0B	1	DISTORTION PARAMETER10	"	"
	0C	1	DISTORTION PART	Part1...16(0...15),OFF(16...127)	7F
	0D	1	reserve		
	0E	1	reserve		
	0F	1	AT DISTORTION CONTROL DEPTH	-64 - +63	40
	10	1	AC1 DISTORTION CONTROL DEPTH	-64 - +63	40
	11	1	reserve		
TOTAL SIZE	12				

MIDI データフォーマット

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value(H)
20	1	00-7F	DISTORTION PARAMETER11	EFFECT PARAMETER LIST 参照	depends on distortion type
21	1	00-7F	DISTORTION PARAMETER12	"	"
22	1	00-7F	DISTORTION PARAMETER13	"	"
23	1	00-7F	DISTORTION PARAMETER14	"	"
24	1	00-7F	DISTORTION PARAMETER15	"	"
25	1	00-7F	DISTORTION PARAMETER16	"	"
TOTAL SIZE	06				

<表9> Current Voice / Element Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description
20 00	00 1	20 - 7F	ELEMENT NAME #1	32-127(ASCII)
00 01	01 1	20 - 7F	ELEMENT NAME #2	32-127(ASCII)
00 02	02 1	20 - 7F	ELEMENT NAME #3	32-127(ASCII)
00 03	03 1	20 - 7F	ELEMENT NAME #4	32-127(ASCII)
00 04	04 1	20 - 7F	ELEMENT NAME #5	32-127(ASCII)
00 05	05 1	20 - 7F	ELEMENT NAME #6	32-127(ASCII)
00 06	06 1	20 - 7F	ELEMENT NAME #7	32-127(ASCII)
00 07	07 1	20 - 7F	ELEMENT NAME #8	32-127(ASCII)
00 08	08 1	20 - 7F	ELEMENT NAME #9	32-127(ASCII)
00 09	09 1	20 - 7F	ELEMENT NAME #10	32-127(ASCII)
00 0A	0A 1	00-01	EXPRESSION MODE	BC,VOLUME
00 0B	0B 1	00-62	PRESSURE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 0C	0C 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 0E	0E 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 0F	0F 1	00-62	FILTER CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 10	10 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 12	12 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 13	13 1	00-62	AMPLITUDE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 14	14 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 16	16 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 17	17 1	00-62	EMBOUCHURE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 18	18 2	01 01-00 7F	UPPER DEPTH	-127 - +127
00 1A	1A 2	01 01-00 7F	LOWER DEPTH	-127 - +127
00 1C	1C 1	00-01	MODE	CENTER BASE,MINIMUM BASE
00 1D	1D 1	00-62	TONGUING CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 1E	1E 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 20	20 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 21	21 1	00-62	SCREAM CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 22	22 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 24	24 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 25	25 1	00-62	BREATH NOISE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 26	26 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 28	28 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 29	29 1	00-62	GROWL CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 2A	2A 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 2C	2C 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 2D	2D 1	00-62	THROAT FORMANT CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 2E	2E 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 30	30 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 31	31 1	00-62	HARMONIC ENHANCER CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 32	32 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 34	34 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 35	35 1	00-62	DAMPING CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 36	36 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 38	38 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 39	39 1	00-62	ABSORPTION CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
00 3A	3A 2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
00 3C	3C 1	70-10	CURVE	-16 - +16
00 3D	3D		reserve	
:	:		reserve	
0A	6A		reserve	
TOTAL SIZE	56B			

<表10> Custom Voice Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description
30 00 0n	1	20 - 7F	VOICE NAME #1	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #2	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #3	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #4	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #5	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #6	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #7	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #8	32-127(ASCII)
	1		reserve	
	1	00-7F	VOICE LEVEL	0 - 127
	1	00-02	ASSIGN MODE	BOTTOM, TOP, LAST
	2	00 00-1F 1F	POLY EXPAND	off...32>32
	1	00-01	PORTAMENTO MODE	FULLTIME, FINGERED
	1		reserve	
	1	00 - 01	MONO/POLY MODE	0: MONO, 1: POLY
	1	28 - 58	NOTE SHIFT	-24 - +24[semitones]
	2	00 - FF	DETUNE	-12.8 - +12.7[Hz], 1st bit3-0 bit7-4, 2nd bit3-0 bit3-0
	1		reserve	
	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0 - 127
	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0 - 127
	1	00 - 7F	PAN	RANDOM(0), L63...C...R63(1...64...127)
	1		reserve	
	1	00 - 7F	DRY LEVEL	0 - 127
	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0 - 127
	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127
	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0 - 127
	1	28 - 58	MW PITCH CONTROL	-24 - +24[semitones]
	1	00 - 7F	MW FILTER CONTROL	-9600 - +9450[cent]
	1	00 - 7F	MW AMPLITUDE CONTROL	-100 - +100[%]
	1	00 - 7F	MW LFO PMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 7F	MW LFO FMOD DEPTH	0 - 127
	1	28 - 58	BEND PITCH CONTROL	-24 - +24[semitones]
	1	00 - 7F	BEND FILTER CONTROL	-9600 - +9450[cent]
	1	00 - 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-100 - +100[%]
	1	00 - 7F	BEND LFO PMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 7F	BEND LFO FMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 7F	SCALE TUNING C	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING C#	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING D	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING D#	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING E	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING F	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING F#	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING G	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING G#	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING A	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING A#	-64 - +63[cent]
	1	00 - 7F	SCALE TUNING B	-64 - +63[cent]
	1	28 - 58	AT PITCH CONTROL	-24 - +24[semitones]
	1	00 - 7F	AT FILTER CONTROL	-9600 - +9450[cent]
	1	00 - 7F	AT AMPLITUDE CONTROL	-100 - +100[%]
	1	00 - 7F	AT LFO PMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 7F	AT LFO FMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	off - 95
	1	28 - 58	AC1 PITCH CONTROL	-24 - +24[semitones]
	1	00 - 7F	AC1 FILTER CONTROL	-9600 - +9450[cent]
	1	00 - 7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-100 - +100[%]
	1	00 - 7F	AC1 LFO PMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 7F	AC1 LFO FMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 01	PORTAMENTO SWITCH	OFF/ON
	1	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	0 - 127
	1	28 - 58	BEND PITCH LOW CONTROL	-24 - +24[semitones]

1	00-7F	REVERB TYPE MSB	EFFECT MAP 参照
1	00-7F	REVERB TYPE LSB	00 : basic type
1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	REVERB PARAMETER 2	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 3	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 4	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 5	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 6	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 7	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 8	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 9	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 10	"
1	00-7F	REVERB RETURN	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63(1...64...127)
1	00-7F	REVERB PARAMETER 11	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	REVERB PARAMETER 12	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 13	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 14	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 15	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 16	"
1	00-7F	CHORUS TYPE MSB	EFFECT MAP 参照
1	00-7F	CHORUS TYPE LSB	00 : basic type
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 1	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 2	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 3	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 4	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 5	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 6	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 7	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 8	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 9	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 10	"
1	00-7F	CHORUS RETURN	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63(1...64...127)
1	00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 11	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 12	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 13	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 14	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 15	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 16	"
1	00-7F	VARIATION TYPE MSB	EFFECT MAP 参照
1	00-7F	VARIATION TYPE LSB	00 : basic type
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 6 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 7 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 8 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 9 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 10 LSB	"
1	00-7F	VARIATION RETURN	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	01-7F	VARIATION PAN	L63...C...R63(1...64...127)
1	00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	00-7F	SEND VARIATION TO CHORUS	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)

1	00-01	VARIATION CONNECTION	0:INSERTION,1:SYSTEM
1	00-7F	VARIATION PART	Part1...16(0...15),OFF(16...127)
1	00-7F	AT VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63
1	00-7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 11	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 12	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 13	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 14	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 15	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 16	"
1	00-7F	DISTORTION TYPE MSB	EFFECT MAP 参照
1	00-7F	DISTORTION TYPE LSB	00 : basic type
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER1	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER2	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER3	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER4	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER5	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER6	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER7	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER8	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER9	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER10	"
1	00-7F	DISTORTION PART	Part1...16(0...15),OFF(16...127)
1	00-7F	AT DISTORTION CONTROL DEPTH	-64 - +63
1	00-7F	AC1 DISTORTION CONTROL DEPTH	-64 - +63
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER11	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER12	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER13	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER14	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER15	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER16	"
TOTAL SIZE		A3	

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description
31 00 0n	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #1	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #2	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #3	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #4	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #5	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #6	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #7	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #8	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #9	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	ELEMENT NAME #10	32-127(ASCII)
	1	00-01	EXPRESSION MODE	BC,VOLUME
	1	00-62	PRESSURE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	FILTER CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	AMPLITUDE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	EMBOUCHURE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	UPPER DEPTH	-127 - +127
	2	01 01-00 7F	LOWER DEPTH	-127 - +127
	1	00-01	MODE	CENTER BASE,MINIMUM BASE
	1	00-62	TONGUING CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	SCREAM CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	BREATH NOISE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127

1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	GROWL CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	THROAT FORMANT CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	HARMONIC ENHANCER CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	DAMPING CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	ABSORPTION CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
52E		reserve	

TOTAL SIZE 56B

n = Voice Number (0 - 5)

<表11> Internal Voice Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description
40 00 nn	1	20 - 7F	VOICE NAME #1	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #2	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #3	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #4	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #5	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #6	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #7	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #8	32-127(ASCII)
	1	00-7F	VOICE LEVEL	0 - 127
	1	00-02	ASSIGN MODE	BOTTOM,TOP,LAST
	2	00 00-1F 1F	POLY EXPAND	off...32>32
	1	00-01	PORTAMENTO MODE	FULLTIME,FINGERED
	1	00 - 01	MONO/POLY MODE	0:MONO,1:POLY
	1	28 - 58	NOTE SHIFT	-24 - +24[semitones]
	2	00 - FF	DETUNE	-12.8 - +12.7[Hz],1st bit3-0 bit7-4,2nd bit3-0 bit3-0
	1	00 - 7F	VOLUME	0 - 127
	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0 - 127
	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0 - 127
	1	00 - 7F	PAN	RANDOM(0),L63...C...R63(1...64...127)
	1	00 - 7F	NOTE LIMIT LOW	C-2 - G8
	1	00 - 7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2 - G8
	1	00 - 7F	DRY LEVEL	0 - 127
	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0 - 127
	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127
	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0 - 127
	1	00 - 7F	VIBRATO RATE	-64 - +63
	1	00 - 7F	VIBRATO DEPTH	-64 - +63
	1	00 - 7F	VIBRATO DELAY	-64 - +63
	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64 - +63
	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE	-64 - +63
	1	00 - 7F	EG ATTACK TIME	-64 - +63
	1	00 - 7F	EG DECAY TIME	-64 - +63
	1	00 - 7F	EG RELEASE TIME	-64 - +63
	1	00 - 7F	MW LFO PMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 7F	MW LFO FMOD DEPTH	0 - 127
	1	28 - 58	BEND PITCH CONTROL	-24 - +24[semitones]
	1	00 - 7F	BEND LFO PMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 7F	AT FILTER CONTROL	-9600 - +9450[cent]
	1	00 - 7F	AT LFO PMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	off - 95
	1	00 - 7F	AC1 FILTER CONTROL	-9600 - +9450[cent]
	1	00 - 7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-100 - +100[%]
	1	00 - 7F	AC1 LFO PMOD DEPTH	0 - 127
	1	00 - 01	PORTAMENTO SWITCH	OFF/ON

1	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	0 - 127
1	00 - 7F	PITCH EG INITIAL LEVEL	-64 - +63
1	00 - 7F	PITCH EG ATTACK TIME	-64 - +63
1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	-64 - +63
1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE TIME	-64 - +63
1	28 - 58	BEND PITCH LOW CONTROL	-24 - +24[semitones]
1	00-7F	FILTER EG DEPTH	-64 - +63
1	00-7F	BASS	-64 - +63
1	00-7F	TREBLE	-64 - +63
1	00-7F	AMP LEVEL SCALE BREAK POINT	C-2 - G8
1	00-7F	DEPTH	-64 - +63
1	00-7F	FILTER CUTOFF SCALE BREAK POINT	C-2 - G8
1	00-7F	DEPTH	-64 - +63
1	00-02	BANK POINTER	PRESET1,PRESET2,CUSTOM
1	00-7F	PROGRAM POINTER	1 - 128
1	00-7F	REVERB TYPE MSB	EFFECT MAP 参照
1	00-7F	REVERB TYPE LSB	00 : basic type
1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	REVERB PARAMETER 2	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 3	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 4	"
1	00-7F	REVERB PARAMETER 5	"
1	00-7F	REVERB RETURN	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63(1...64...127)
1	00-7F	CHORUS TYPE MSB	EFFECT MAP 参照
1	00-7F	CHORUS TYPE LSB	00 : basic type
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 1	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 2	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 3	"
1	00-7F	CHORUS PARAMETER 4	"
1	00-7F	CHORUS RETURN	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63(1...64...127)
1	00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	00-7F	VARIATION TYPE MSB	EFFECT MAP 参照
1	00-7F	VARIATION TYPE LSB	00 : basic type
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB	"
1	00-7F	VARIATION PARAMETER 10 LSB	"
1	00-7F	VARIATION RETURN	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	01-7F	VARIATION PAN	L63...C...R63(1...64...127)
1	00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	00-7F	SEND VARIATION TO CHORUS	- dB...0dB...+6dB(0...64...127)
1	00-01	VARIATION CONNECTION	0:INSERTION,1:SYSTEM
1	00-7F	VARIATION PART	Part1...16(0...15),OFF(16...127)
1	00-7F	AT VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63
1	00-7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	-64 - +63
1	00-7F	DISTORTION TYPE MSB	EFFECT MAP 参照
1	00-7F	DISTORTION TYPE LSB	00 : basic type
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER1	EFFECT PARAMETER LIST 参照
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER2	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER3	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER4	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER5	"
1	00-7F	DISTORTION PARAMETER10	"
1	00-7F	DISTORTION PART	Part1...16(0...15),OFF(16...127)
1	00-7F	AT DISTORTION CONTROL DEPTH	-64 - +63
1	00-7F	AC1 DISTORTION CONTROL DEPTH	-64 - +63
1	00-01	EXPRESSION MODE	BC,VOLUME

MIDI データフォーマット

1	00-62	PRESSURE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	FILTER CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	AMPLITUDE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	EMBOUCHURE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	UPPER DEPTH	-127 - +127
2	01 01-00 7F	LOWER DEPTH	-127 - +127
1	00-01	MODE	CENTER BASE,MINIMUM BASE
1	00-62	TONGUING CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	SCREAM CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	BREATH NOISE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	GROWL CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	THROAT FORMANT CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	HARMONIC ENHANCER CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	DAMPING CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	ABSORPTION CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16

TOTAL SIZE A3

nn = Voice Number (00 - 3F)

<表12> Remote SW

Address (H)		Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	
0A	00	00	1	00-01	PLAY	OFF/ON
		01	1	00-01	UTIL	OFF/ON
		02	1	00-01	MODE	OFF/ON
		03	1	00-01	EDIT	OFF/ON
		04	1	00-01	EFFECT	OFF/ON
		05	1	00-01	BREATH	OFF/ON
		06	1	00-01	MIDI/WX	OFF/ON
		07	1	00-01	ENTER	OFF/ON
		08	1	00-01	EXIT	OFF/ON
		09	1	00-01	PART -	OFF/ON
		0A	1	00-01	SELECT -	OFF/ON
		0B	1	00-01	VALUE -	OFF/ON
		0C	1	00-01	PART +	OFF/ON
		0D	1	00-01	SELECT +	OFF/ON
		0E	1	00-01	VALUE +	OFF/ON

MIDIインプリメンテーションチャート

YAMAHA Virtual Acoustic Tone Generator		Date: 25-APR-1996	
Model VL70-m MIDI Implementation Chart		Version : 1.0	
Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorized
Mode Default Messages Altered	3 X *****	1 - 4 3,4(m=0-16) *1 X	
Note Number : True voice	X *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	X X	0 v=1-127 X	
After Key's Touch Ch's	X X	X 0	*2
Pitch Bender	X	0 0-24 semi	*2
1, 4, 5, 7, 10, 13	X X 0 X X X X X X X X X	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Bank Select *2 *2 *2 *2 *2 *2 *2 *2 *2 *2 *2 *2
Control 64, 65, 67			Data Entry
Change 91, 93, 94			Sound Controller
96, 97			Effect Depth
98, 99			RPN Inc, Dec
			NRPN LSB, MSB

	100,101	x	o	*2	RPN LSB,MSB All Sound Off Reset All Cntrls
120	x		o		
121	x		o		
Prog Change : True #	x *****		o	0 - 127	
System Exclusive	o		o	*2	
System : Song Pos.	x		x		
System : Song Sel.	x		x		
Common : Tune	x		x		
System : Clock	x		x		
Real Time : Commands	x		x		
Aux : Local ON/OFF	x		x		
: All Notes OFF	x		o(123-125)		
Mes- : Active Sense	x		o		
sages:Reset	x		x		
Notes: *1 ; m is always treated as "1" regardless of its value.					
*2 ; receive if switch is on.					
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO				o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO				x : No

VL70-m Q&A

(1) 1音しか出ない音源なのに、なぜ、VL-XGモードにするとポリモードになっているの？

将来的にはポリモードを持ったVL音源(S/VA音源)を、XGフォーマットの変更をせずにそのまま受け入れられるようにするためです。また、XGのエクステンションとして定義されているVL-XGのフォーマットでは、VL-エクステンションを持たない従来の音源でVL-XG対応曲を演奏させたときにも、ある程度の演奏互換性を持たせるようにしています。つまり、VL70-mをモノモードで演奏させるために、曲データの中にモノモードに変更するコマンド(コントロールナンバー65、値127)が埋め込まれており、このコマンドは従来のXG音源で受けたときに、32音ポリまたは64音ポリであるそれらの音源の該当パートをモノモードにするという役目も持っています。このようなコマンドが埋め込まれている曲データは、従来のXG音源で演奏させても、なかなかの演奏表現力を発揮することでしょう。また、将来、ポリ版のVL-XGへと発展した時にも、このようなコマンドが埋め込まれている曲データは、Poly版VL-XGの該当パートをモノモード演奏させるコマンドとなりますので、なにも変更せずに将来のフォーマットに対応できることとなります。このような理由で、1音しか出ないVL70-mにもポリモードがあり、XGシステムオンを受けた直後ではそれが初期状態となります。

(2) アンサンブル中でBass / Trebleのエディットを試してみよう

このパラメーターは、オーディオアンプなどのつまみでよく見かけますね。VL70-mのこのパラメーターもオーディオアンプなどのものとはほぼ同じですが、ソロパートのアンサンブル中での存在感に影響する中音域も調整できる仕様になっています。音色の内部パラメーターを使用しているため、音色によって変わり方もいろいろです。特に、Bassの方は、音の抜け具合に大きく影響しますので、曲毎に最適な値を探してみましょ。

(3) 1オクターブ音程のパターンを演奏すると、低いほうの音程でしっかり鳴らない音色があるのはなぜ？

実際のアコースティック楽器と同じ共鳴体をプロセッサ上を実現しているバーチャルアコースティック音源特有の現象です。弦や管の単純な構造においては、1オクターブ下の音程は1オクターブ上の音程の持つハーモニックをすべて包含することができるという性質を持っています。そのため、1オクターブ上の音程でのハーモニックのバランスがそのまま1オクターブ下の音程にも現われているのです。音色の持っている共鳴体の特性により、このような現象が大きく現われるものとほとんど現われないものがあります。このことを積極的に理解するなら、どの音程から移ってきたかによって、微妙に音色が異なることがあるということです。これは、実際のアコースティック楽器と、バーチャルアコースティック音源だけに存在する、高い表現力の源なのです。

もし、演奏上、不都合で、音色を作り直したい場合には、専用のエディターソフトウェア(VL70-m Expert Editor)をご利用ください。ただし、このVL70-m Expert Editorを使用するには、楽器や音響物理学に関するかなり高度な知識が必要です。

(4) ボルタメントがなめらかでない音色があるのはなぜ？

特にトランペットなどの金管楽器の音色では、ボルタメントがなめらかでない現象が起こります。S/VA音源では、ボルタメントは管の長さを伸び縮みさせることによって行います。一般的には、管が長い方が低い音、管が短い方が、高い音がでます。しかし、トランペットのように3本のピストンで広い音域をカバーするのはなぜなのでしょう。実は、管にはモード周波数という飛び飛びの周波数で共振しやすい値というものがあります。つまり、同じ管の長さでも唇の使い方が高い音を出すこともできるのです。このような金管楽器の性質をそのまま受け継いでいるS/VA音源のトランペットの音色では、低い音も、高い音も管の長さにはさほど違いはありません。逆に高い音の方が管が長いということすら有り得るのです。したがって、管の長さをボルタメントしてもほんの少しの音程しか変わりませんが、モード周波数が飛び飛びの値を取りながらボルタメントしてきますので、なめらかなものにはならないのです。

フルートなども同じ様なモード周波数を使っていますので、なめらかにならないことがあります。サクソフォンでは、金管楽器ほど明確なモード周波数を持ちませんが、少なくとも第1モードと第2モードの2つのモード周波数を使うのが普通ですので、この境目をまったくポルタメントはなめらかになりません。

自然楽器のシミュレーションとしては、正しいモード周波数を与えるように音を作った方が良いのですが、このように、不便な面もあります。そこで、サクソフォンには、モード周波数を1つだけしか選ばないような構造の音色もいくつか入れてありますので、探してみてください。

(5) 音色によって、効き目のある効果とない効果があります。

多くの音色ではフィルターとしてローパスフィルターを使っていますが、中にはバンドパスフィルターやハイパスフィルターなどを使っている音色もあり、また、フィルターの効果を浅くしか使っていないものもあります。したがって、いくつかの音色では、思い通りの変化にならない場合があります。

また、プレスノイズ、スロートフォルマント、グロウル、ハーモニックエンハンサー、ピッチEGなども、音色の内部パラメーターの状況によっては、効果が無かったり、単純な音量変化しかない場合があります。すなわち、すべての音色で有効なパラメーターではありませんので、ご注意下さい。

このようなSVA音源の内部パラメーターにご興味のある方は、VLシリーズの上級機種、VL1、VL7、VL1-mをお使いいただくか、VL70-m Expert Editorをお使いください。

(6) 擦弦楽器の音色で演奏すると裏返るような感じになることが多いのはなぜ？

実際のバイオリンでも、慣れていないと裏返った音が出やすいものです。SVA音源の擦弦楽器の音色でも、シミュレーションの精度が高いほど、裏返りやすくなります。このような現象を防ぐには、実際の擦弦楽器同様、弓速や弓圧を変化させて、うまく音が出るように工夫しなければなりません。弓速はプレスコントロールまたはエクスペッションでコントロールされます。また、弓圧は、コントロールナンバー13を使って64を基準に小さいときが弱い弓圧で大きい時が強い弓圧です。

(7) ピッチベンドを動かすと本来全音(2半音)上がるはずなのだが、ずれているような気がする

SVA音源の特にサクソフォンやクラリネットなどのリード系の音色では、ピッチベンドホイールを動かすとピッチだけでなく、アンブシュアというパラメーター(コントローラデスティネーションと言います)も変化します。このアンブシュアは、管楽器を人が演奏するときの口元の引き締め具合にあたるもので、演奏者がピブラートやシャクリ上げなどの演奏表現を行う時にコントロールしています。本来、このアンブシュアが動くことで、実在の楽器に近く、よりリアルで高い表現力の演奏ができることとなります。

もし、従来の電子楽器のように正確なピッチベンドレンジで使いたい場合には、サウンドモジュールモードをVoicelにして、目的の音色を選び、**EDIT** ボタンを押して、コントロールエディットのアンブシュアアッパーデプスを0とし、またアンブシュアローデプスも0にしてください。その上で、ピッチベンドコントロールを選びお好みの値にしてください。この他にも、ピッチベンドに何らかのコントローラデスティネーションが割り当ててあり、ピッチ変化に影響を与えている場合がありますので、コントローラーのセッティングを良く調べて見ましょう。

ところで、ピッチベンドを正確にしたい場合のニーズとして、自動演奏のデータ中のテクニックとして、ノートオンをしたまま、ピッチベンドデータを飛び飛びの値を使って、レガート演奏を実現する場合があります。このテクニックは、従来の電子楽器音源が波形メモリーの読み出しを基本としていたため、音程を変えると必ず波形の先頭から読み出し直してしまい、レガート演奏になりにくいという欠点をカバーするための複雑なテクニックです。しかし、VL70-mでは、このような複雑なテクニックを使わなくても、ポルタメントをオンにすることによって、楽譜通りの音符でスラー演奏をすれば自然なつながりのレガート演奏を実現することができます。SVA音源は、まさにこのような従来の欠点をカバーすることのできる新音源なのです。

ここで、自然楽器がどのように音程を調節しているのか、考えてみましょう。弦楽器であれば、弦を押さえる位置を変えて弦の「長さ」を変えています。管楽器であれば、トーンホールを開閉することで、管の実質的な「長さ」を変えています。また、金管楽器では唇の緊張具合(SVA音源ではアンブシュアに相当)を変えて音程を作ることもあります。このように、自然楽器自体には「ピッチ」というパラメーターは存在しておらず、「長さ」と「アンブシュア」を調節することで、目的の音程を得るという仕組みになっています。SVA音源も全く同じようになっており、理論値の音程になるように計算をしていますが、物理モデルの構造によっては、この理論値から大きく外れることがあります。このような場合、VL70-mのいくつかの音色でも、「Pitch」というパラメーターを操作して得られる音程が正確にならないことがあります。

(8) EGのエディットが思い通りにならない音色があるのはなぜ？

特にギターやベースなどの撥弦楽器に多い現象です。撥弦楽器の場合、EGは弦を弾く動作を表すために使われています。弦を引っぱって、弦の張力が引っぱる摩擦力を上回ると滑りはじめて、突然離れます。この様子をEGで作っています。

また、弾かれた後は弦は自由振動状態になり自然に減衰していきます。従来のシンセサイザーでは、鍵盤をオフ(キーオフ)するとEGがリリース状態を経て消音されますが、SVA音源の撥弦音色では、弦の振動が続いており音は消えません。では、実際のギターでシンセサイザーのキーオフに相当する行為とは何でしょうか。それは、弦をミュートして音を止めることです。そこで、SVA音源の撥弦音色では、キーオフに伴って弦の端の反射係数を小さくしてミュートする現象を加えるようにしています。

したがって、EGのアタックをエディットすることは、弦を引っぱる部分を変えることに相当し、ディケイをエディットすることは、弦が滑る速さや急に離れる様子をエディットすることに相当しますので、従来のシンセサイザーのような変わり方とはかなり違ったものになります。また、弾く動作中に「プレスノイズ」を加えることで、豊かな倍音を作り出している音色の場合には、急にノイズが目立つようになることもあります。さらに、リリースについては、前述のようにミュート動作となりますので、EGのリリースを変更しても音色のリリースとは無関係となります。

一部の撥弦楽器音色でも、物理モデル部分を常時発振させておき、EGで切り取る様な方法で作られたものもあります。このような音色の場合、EGは、従来のシンセサイザーとほぼ同様に動作します。

一方、管楽器音色やシンセリード音色の場合には、EGは、「キーオンに伴ってプレッシャーが入りキーオフに伴ってプレッシャーが抜ける」という状態を作り出すために使われています。この場合、EGの動作に伴う音量感の変化は、従来のシンセサイザーとほぼ同様となりますが、プレッシャーによって音程が大きく変化してしまったり、プレッシャーの全レンジに対して発振が得られるレンジが極端に狭いなど、音色によっては微妙な物理構造を持っていますので、その場合も思い通りの変化にならない場合があります。

ヤマハ株式会社