

D-05 パラメーター・ガイド



© 2017 ローランド株式会社

02

目次

基本操作	2
エディットの基本操作	2
各画面共通の設定	2
CONTROL (パッチ・コントロール)	3
OUTPUT (アウトプット・モード)	4
CHASE (チェイス)	4
TONE TUNE (トーン・チューン)	4
MIDI (MIDI ファンクション)	5
リバートタイプのコピー	6
リバート・タイプをコピーする	6
パッチを保存する	7
トーン・パラメーター (Upper / Lower Tone Menu)	8
コモン・パラメーター (Common)	8
Struct (ストラクチャー)	8
P-ENV (ピッチ・エンベロープ)	8
LFO (ロー・フリクвенシー・オシレーター)	9
EQ/CHORUS (イコライザー／コーラス)	10
パーシャル・パラメーター (Part-1, Part-2)	11
PITCH (WG ピッチ)	11
Form (WG フォーム)	12
TVF (タイム・バリエーション・フィルター)	13
TVA (タイム・バリエーション・アンプリファイヤー)	15

キー・モードの変化	18
モノ・モード／ポリ・モード	18
シーケンサー／アルペジエーター	19
D-50/550 とパッチをやり取りする	21
D-50 → D-05 へパッチを転送する	22
D-50/550 → D-05 へパッチを転送する	22
サウンド・リスト	23
プリセット・パッチ	23
ウェーブ・フォーム	29
パラメーター・リスト	31
パッチ・ファクター	31
トーン・パラメーター	31
コモン・パラメーター	31
パーシャル・パラメーター	32
システム・パラメーター	33
MIDI インプリメンテーション	34

基本操作

エディットの基本操作

エディットできる要素は、画面ごとにまとめていくつか表示されます。必要に応じてディスプレイの画面を切り替えながら、エディットしたい要素を見つけ出します。

1. PATCH TOP 画面が表示されていることを確認します。
2. **[EDIT]** ボタンを押します。

```
Edit Menu  
(TnTune)(RtEdit)
```

3. **[F2]** (PtEdit) ボタンを押します。

Patch Edit Menu 画面が表示されます。

```
Patch Edit Menu  
(P-Name) (Ctrl)
```

4. **[←]** **[→]** ボタンでページを切り替えて、目的のエディット項目を **[F1]** **[F2]** ボタンで選びます。

項目	説明
P-Name (Patch Name)	パッチ名を変更します。 [F1] [F2] ボタンで、カーソル移動 テン・キーで文字入力 [EXIT] ボタンで、画面から抜ける
Ctrl (Control)	コントロール機能 (P.3)
Output	アウトプット・モード (P.4)
Chase	チェイス機能 (P.4)
MIDI	パッチごとの MIDI ファンクション (P.5)

5. **[←]** **[→]** ボタンでページを切り替えて、目的のエディット項目を **[F1]** **[F2]** ボタンで選びます。

```
Control Edit  
Bend 05 AfPB 00
```

[F1] **[F2]** ボタンを押すと、選んだパラメーターが点滅します。

6. ジョイスティックや **[INCREMENT]** **[DECREMENT]** ボタンで設定を変更します。

[EXIT] ボタンを押すと、Patch Edit Menu 画面に戻ります。

7. 手順 5～6 を繰り返して、パッチ・ファクターを設定します。

8. 変更した設定を保存したいときは保存操作をします。

→ **「パッチを保存する」** (P.7)

保存しないときは **[EXIT]** ボタンを押して PATCH TOP 画面に戻します。保存操作をせずに PATCH TOP 画面に戻したときは、パッチ番号とパッチ名の間のコロンの (:) が点滅して、パッチの設定が変更されていること (エディット中) を示します。

※ エディット中に他のパッチを選んだり、または電源を切ったりすると、変更したパッチの設定は失われてしまいます。

各画面共通の設定

UPPER/LOWER/VALUE/LOCAL (ジョイスティックの機能切替)



ジョイスティックの機能を切り替えます。
選択ボタンを押すたびに機能が切り替わります。

インジケーター / ボタン	説明
UPPER	上下方向でパート・バランス、左右方向で選んだパートのパーソナル・バランスを変更します。
LOWER	
VALUE	エディット時などに値を入力します。
LOCAL	ローカル・エディット (画面上の隣り合った要素をジョイスティックで同時にエディットする機能) が有効になります。
選択ボタン	UPPER → LOWER → VALUE → LOCAL の順に切り替えます。

KEY MODE (キー・モード)



キー・モードとは、アッパー側とロワー側のトーンをどのように発音させるかの機能です。

1. メインの画面で **[F1]** ボタンを押してから、**[INCREMENT]** **[DECREMENT]** ボタンでパラメーターを変更します。

設定値: WHOLE、DUAL、SPLIT、SEP、WHOL-S、
DUAL-S、SPL-US、SPL-LS、SEP-S

表示	発音
WHOLE (ホール)	アッパー側のトーンを 16 音まで同時に発音可能
DUAL (デュアル)	1 つのキーでアッパー側とロワー側のトーンを重ねて発音 (8 音まで同時発音可能)
SPLIT (スプリット)	鍵盤上の任意の位置 (スプリット・ポイント) を境に、アッパー側とロワー側のトーンを分けて発音。キー・モードの隣りには、スプリット・ポイントを表示。スプリット・ポイントを含む右側のキーでアッパー側、左側のキーでロワー側のトーンを、それぞれ 8 音まで同時に発音 (中央 C は = C4)。
SEP (セパレート)	アッパー側とロワー側を、別々の MIDI チャンネルでコントロールできるモードです。
WHOL-S (ホール・ソロ)	アッパー側のトーンを単音で発音
DUAL-S (デュアル・ソロ)	1 つのキーで、アッパー側とロワー側のトーンを重ねて発音 (単音で発音)
SPL-US (スプリット・アッパー・ソロ)	スプリット・ポイントを境に分けた、アッパー側のトーンを単音で、ロワー側のトーンを 8 音ポリフォニックで発音
SPL-LS (スプリット・ロワー・ソロ)	スプリット・ポイントを境に分けた、ロワー側のトーンを単音で、アッパー側のトーンを 8 音ポリフォニックで発音
SEP-S (セパレート・ソロ)	アッパー側とロワー側を、別々の MIDI チャンネルでコントロールできるモードです。アッパー側のトーンを単音で発音します。

※ キー・モードによる発音のしかたは、D-05 をモノ・モードとポリ・モードのどちらで動作させるかによって異なります。

→ **「キー・モードの変化」** (P.18)

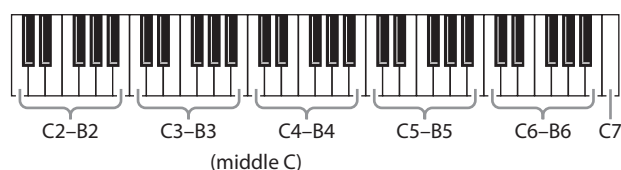
SPLIT (スプリット・ポイント)



KEY MODE (キー・モード) を、SPLIT (スプリット) / SPL-US (スプリット・アップパー・ソロ) / SPL-LS (スプリット・ロワー・ソロ) のいずれかに設定したときの、スプリット・ポイントを設定します。設定値は、次のように鍵盤上のキーに対応しています。

1. メインの画面で **[F2]** (SP) ボタンを押してから、**[INCREMENT]** **[DECREMENT]** ボタンでパラメーターを変更します。

設定値: C2 ~ C7



BALANCE (トーンの音量/バランス)

アップパー側とロワー側のトーンの音量バランスを設定します。

1. メインの画面で **[<=>]** ボタンを押します。

ページが切り替わります。



2. **[F1]** (Bal) ボタンを押してから、**[INCREMENT]** **[DECREMENT]** ボタンでパラメーターを変更します。

設定値: 0 ~ 100

TRANPOSE (トランスポーズ)

鍵盤の音域を半音単位でトランスポーズ (移動) します。

1. メインの画面で **[<=>]** ボタンを押します。

ページが切り替わります。



2. **[F2]** (Trns) ボタンを押してから、**[INCREMENT]** **[DECREMENT]** ボタンで、パラメーターを変更します。**[SHIFT]** ボタンを押しながら、**[INCREMENT]** **[DECREMENT]** ボタンで、パラメーターを変更すると、1 オクターブ分 (12) ずつ値が変更します。

設定値: -36 ~ 0 ~ +36

CHASE (チェイス・ボタン)



チェイス機能 (P.4) をオン/オフします。

設定値: OFF, ON

PORTAMENTO (ポルタメント・ボタン)

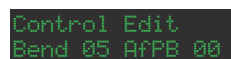


ポルタメント機能をオン/オフします。ポルタメントとは、ある音の高さからある音の高さまでをなだらかに変化させる機能で、バイオリンの奏法でよく使われます。

設定値: OFF, ON

CONTROL (パッチ・コントロール)

パッチごとに、コントロール機能での変化のしかたを設定します。



Bend (ベンダー・レンジ)

ピッチ・ベンドを操作した時のピッチの可変範囲を設定します。トーン・パラメーターのベンダー・モード (P.11) の設定によっては、設定した可変範囲が変わることがあります。

設定値: 0 ~ 12

AfPB (アフタータッチ、ピッチ・ベンダー)

アフタータッチの強弱でピッチを変化させる感度を設定させる感度を設定します。設定値が大きくなるほど感度が高くなります。

マイナス側 (-) に設定するとピッチが下がり、プラス側 (+) に設定するとピッチが上がります。

設定値: -12 ~ +12

Port (ポルタメント・タイム)

ポルタメントの変化する時間を設定します。設定値が大きくなるほど時間が遅くなります。

設定値: 0 ~ 100

Port (ポルタメント・モード)

ポルタメントするトーンを選びます。キー・モードが WHOLE (ホール) のときは、設定したモードに関係なくポルタメント効果が得られます。

設定値: U, L, UL

表示	機能
U	アップパー側のトーン
L	ロワー側のトーン
UL	両方のトーン

※ ポルタメントを ON に設定していても、外部 MIDI 機器からの信号を受けたときには、ポルタメントの ON / OFF は切り替わります。

Hold (ホールド・モード)

ホールド・ペダルでホールドさせるトーンを選びます。キー・モードが WHOLE (ホール) のときは、設定したモードに関係なくホールド効果が得られます。

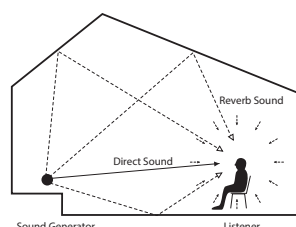
設定値: U、L、UL

表示	機能
U	アッパー側のトーン
L	ロー側側のトーン
UL	両方のトーン

OUTPUT (アウトプット・モード)

リバーブを含めた 2 つのトーンの出力のしかたを設定します。リバーブ音とは、直接聞き手に届く音 (直接音) とは別に、いろいろなところに反射して聞き手に届く残響音のことです。

```
Output Mode Edit
Mode 01 Rev 24
```

**Mode** (アウトプット・モード)

2 つのトーンにリバーブ効果をどのようにつけ、アウトプットからどのように出力させるかを、次の 4 種類の中から選びます。

設定値: 01 ~ 04

表示	機能
01	2 つのトーンをミックスした音にステレオ・リバーブ効果がつき、アウトプットからは 2 つのトーンをミックスしたステレオ出力となります。
02	2 つのトーンをミックスした音にステレオ・リバーブ効果がつき、ダイレクト音はアッパー側とロー側を分けて出力します。
03	アッパー側のトーンのみリバーブ効果がつき、アウトプットからは、アッパー側とロー側を分けて出力します。
04	ロー側側のトーンのみリバーブ効果がつき、アウトプットからは、アッパー側とロー側を分けて出力します。

Rev (リバーブ・タイプ)

リバーブ効果を 32 種類の中から選びます。

設定値: 1 ~ 32

※ パッチ・バンク U1 ~ U8 のリバーブ・タイプ (17 ~ 32 のいずれか) には、他バンクのリバーブ・タイプ (17 ~ 32 のいずれか) をコピーすることができず。
⇒ 「リバーブ・タイプをコピーする」 (P.6)

Rbal (リバーブ・バランス)

リバーブ音と直接 (ダイレクト) 音との音量バランスを設定します。

設定値: 0 ~ 100

表示	機能
100	リバーブ音: 最大、ダイレクト音: 0
0	リバーブ音: 0、ダイレクト音: 最大

Vol (トータル・ボリューム)

トーンの音量を設定します。この設定によって各パッチの音量のバラツキを補正します。

設定値: 0 ~ 100

CHASE (チェイス)

キーを押さえたと同時にアッパー側の音を発音させた後、ロー側 (またはアッパー) 側の音を遅らせて発音させる機能です。キー・モードが WHOLE (ホール) か DUAL (デュアル) のときに効果があります。

```
Chase Edit
ModeULU Lev 50
```

Mode (チェイス・モード)

発音する音の並びかたを設定します。遅れて発音される音の回数は、チェイス・レベルとペロシティーによって決まります。

設定値: UL、ULL、ULU

・キー・モードが DUAL (デュアル) の場合

表示	機能
UL	アッパー→ローと発音するが繰り返さない。
ULL	アッパー→ロー→ローと、ローを繰り返して発音。
ULU	アッパー→ロー→アッパーと、アッパーとローを繰り返して発音。

・キー・モードが WHOLE (ホール) の場合

表示	機能
UL	アッパー→アッパーと発音するが繰り返さない。
ULL	アッパー→アッパー→アッパーと、アッパーを繰り返して発音。
ULU	ULL と同じ発音になる。

Lev (チェイス・レベル)

はじめに発音されるアッパー側の音に対して、遅れて発音される音のレベルをどの大きさにするかを調整します。設定値が大きくなるほどレベルが大きくなります。

設定値: 0 ~ 100

Time (チェイス・タイム)

発音する間隔を調整します。設定値が大きくなるほど間隔が長くなります。

設定値: 0 ~ 100

TONE TUNE (トーン・チューン)

アッパー側とロー側側のピッチを設定します。2 つのトーンのピッチを微妙にずらせば、音の広がりを選られます。また、2 つのトーンのピッチを大きくずらせば、スプリット・モードで発音させるときに、それぞれのトーンの音域を合わせることもできます。

```
P111:Neo Horizon
LKey 00 Ukey 00
```

LKey (ロー側側のキー・シフト)

ロー側側のピッチを半音ステップで移動します。

設定値: -24 ~ +24 (± 2 オクターブ)

UKey (アッパー側側のキー・シフト)

アッパー側側のピッチを半音ステップで移動します。

設定値：-24 ～ +24 (± 2 オクターブ)

LTun (ロー側ファイン・チューン)

ロー側のピッチを微調整します。

設定値：-50 ～ +50 (約± 50 セント)

UTun (アップ側ファイン・チューン)

アップ側のピッチを微調整します。

設定値：-50 ～ +50 (約± 50 セント)

MIDI (MIDI ファンクション)

パッチ・ファクターに含まれる MIDI ファンクションを設定します。

```
MIDI Edit  
TxCH B TxPC OFF
```

TxCH (送信チャンネル)

送信チャンネルをベーシック・チャンネル以外に変えたいときはパッチごとに設定します ([Function Menu] → [MIDI] → [CH] パラメーター)。Basic に設定したときにベーシック・チャンネルと同じになります。

設定値：B (Basic)、1 ～ 16

TxPC (送信プログラム・チェンジ・ナンバー)

送信するプログラム・チェンジ・ナンバーをパッチごとに設定します。OFF のときはあらかじめ各パッチに対応しているプログラム・チェンジ・ナンバーにしたがって切り替わります。

設定値：OFF、1 ～ 100

SepCH (セパレート・モードの受信チャンネル)

セパレート・モードの受信チャンネルをパッチごとに設定します。OFF のときはシステム機能で設定した受信チャンネルになります ([Function Menu] → [MIDI] → [SepCH] パラメーター)。

設定値：OFF、1 ～ 16

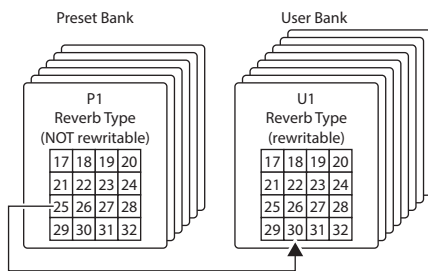
リバーブタイプのコピー

リバーブ・タイプをコピーする

D-05 の各パッチ・バンク (P1 ~ P6, U1 ~ U8) には、パッチ (64 個) の他に、16 種類のリバーブ・タイプ (17 ~ 32) も保存されています。各パッチ・バンクに保存されているリバーブ・タイプ 17 ~ 32 はそれぞれ異なります。選んだパッチによって使えるリバーブ・タイプは以下のとおりです。

- 共通のリバーブ・タイプ (1 ~ 16) は、すべてのパッチで使えます。
- 各バンクのリバーブ・タイプ (17 ~ 32) は、そのバンクに含まれるパッチ (64 個) でだけ使えます。
- インターナル・バンクのリバーブ・タイプ (17 ~ 32 のいずれか) には、他バンクのリバーブ・タイプ (17 ~ 32 のいずれか) をコピーすることができます。
- たとえば、パッチ・バンク P1 のリバーブ・タイプ 25 (ゲート・リバーブ) を、パッチ・バンク U1 のリバーブ・タイプ 30 としてコピーして使いたいときなどに便利です。

Common Reverb Type (NOT rewritable)			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16



※ D-50 → D-05 へのパッチ・データの転送 (バルク・ロード)、または D-05 → D-50 へのパッチ・データの転送 (バルク・ダンプ) のときは、リバーブ・タイプ (17 ~ 32) も同時に転送されます。

1. **[SHIFT]** ボタンを押しながら、**[WRITE]** ボタンを押します。

Reverb Write 画面が表示されます。

```
Reverb Write
To: U8-24
```

2. **[F1]** **[F2]** ボタンと **[INCREMENT]** **[DECREMENT]** ボタンで、コピー先を選びます。

3. **[↵]** ボタンを押します。

確認画面が表示されます。

```
Reverb Write?
[EXIT]:N [ENT]:Y
```

キャンセルするときは、**[EXIT]** ボタンを押します。

4. **[ENTER]** ボタンを押します。

```
Completed.
```

保存が終了すると Completed. と表示されます。

パッチを保存する

1. [WRITE] ボタンを押します。

WRITE 画面が表示されます。

```
(Patch Name)  
To: U2-11
```

2. [INCREMENT] [DECREMENT] ボタンや PATCH BANK [1] ~ [8]、NUMBER [1] ~ [8] ボタンで、保存先を選びます。

3. [↵] ボタンを押します。

確認画面が表示されます。

```
Patch Write?  
[EXIT]:N [ENT]:Y
```

4. [ENTER] ボタンを押します。

```
Completed.
```

保存が終了すると Completed. と表示されます。

トーン・パラメーター (Upper / Lower Tone Menu)

1. PATCH TOP 画面が表示されていることを確認します。
2. [EDIT] ボタンを押します。

```
Edit Menu  
(TnTune)(RtEdit)
```

3. [←] [→] ボタンで、ページを切り替えて、(L-Tone)
(U-Tone) を表示させます。

```
Edit Menu  
(L-Tone)(U-Tone)
```

4. [F1] (ロー) [F2] (アッパー) ボタンを押して、エディッ
トするトーンを選びます。

```
Upper Tone Menu  
(T-Name)(Common)
```

5. [←] [→] ボタンでページを切り替えて、目的のエディッ
ト項目を [F1] [F2] ボタンで選びます。

項目	説明
T-Name (Tone Name)	トーン名を変更します。 [F1] [F2] ボタンでカーソル移動 テン・キーで文字入力 [EXIT] ボタンで画面から抜ける
Common	コモン・パラメーター
Part-1 (Partial 1 Parameter)	パーシャル・パラメーター
Part-2 (Partial 2 Parameter)	
T-Copy (Tone Copy)	トーンをコピーします。 コピー元を選び [→] ボタン 名前を付けて [→] ボタン

コモン・パラメーター (Common)

- ⇒ [Struct (ストラクチャー)] (P.8)
- ⇒ [P-ENV (ピッチ・エンベロープ)] (P.8)
- ⇒ [LFO (ロー・フリクエンシー・オシレーター)] (P.9)
- ⇒ [EQ/CHORUS (イコライザー／コーラス)] (P.10)

Struct (ストラクチャー)

Str (ストラクチャー・ナンバー)

パーシャルの組み合わせかたと使いかたを 7 種類の中から選び
ます。

設定値: 01 ~ 07

ナンバー	パーシャル 1	パーシャル 2	組み合わせかた
01	S	S	パーシャル 1 とパーシャル 2 の音をミックス
02	S	S	パーシャル 1 とリングされた音をミックス
03	P	S	パーシャル 1 とパーシャル 2 の音をミックス
04	P	S	パーシャル 1 とリングされた音をミックス
05	S	P	パーシャル 1 とリングされた音をミックス
06	P	P	パーシャル 1 とパーシャル 2 の音をミックス
07	P	P	パーシャル 1 とリングされた音をミックス

S: シンセサイザー・サウンド・ジェネレーター

P: PCM サウンド・ジェネレーター

R: リング・モジュレーター

P-ENV (ピッチ・エンベロープ)

P-ENV Edit (エンベロープ)

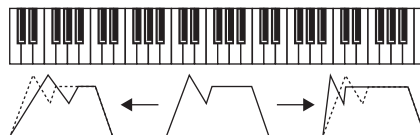
```
U:P-Env Edit  
Velo 00 TKF 00
```

Velo (ベロシティー・レンジ)

P-ENV で設定したピッチの変化幅を、ベロシティーによってコ
ントロールする感度を設定します。感度を上げるとキーのタッチ
によって変化が大きくなります。

設定値: 0 ~ 2

TKF (キー・フォロー (タイム))

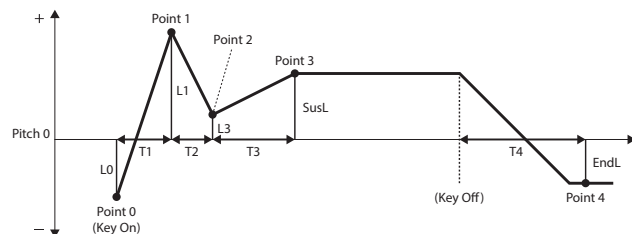


P-ENV が変化する時間を、弾くキーの位置によって変化させ
ます。設定値が大きくなるほど時間の変化が大きくなります。

設定値: 0 ~ 4

P-ENV Time (ピッチ・エンベロープ・タイム)

エンベロープ波形は、タイムとレベルの設定で作ります。



T1 (タイム 1)

キーを押した瞬間 (ポイント 0) からポイント 1 に達するまでの
時間を設定します。

設定値: 0 ~ 50

T2 (タイム 2)

ポイント 1 からポイント 2 に達する時間を設定します。

設定値: 0 ~ 50

T3 (タイム 3)

ポイント 2 からポイント 3 に達する時間を設定します。

設定値: 0 ~ 50

T4 (タイム 4)

キーを離れた瞬間からポイント 4 に達するまでの時間を設定し
ます。

設定値: 0 ~ 50

P-ENV Level Edit (レベル)

L0 (レベル 0)

キーを押した瞬間のピッチを設定します。

設定値: -50 ~ +50

L1 (レベル 1)

ポイント 1 のピッチを設定します。

設定値: -50 ~ +50

L2 (レベル 2)

ポイント 2 のピッチを設定します。

設定値: -50 ~ +50

SusL (サステイン・レベル)

ポイント 3 のピッチを設定します。

設定値: -50 ~ +50

EndL (エンド・レベル)

ポイント 4 のピッチを設定します。

設定値: -50 ~ +50

※ 隣り合ったポイントのレベルの設定値を同じくらいの値にすると、ポイント間のタイムが設定した値よりも短く（または 0 に）なります。

※ ペロシティー・レンジ (P.8) によって、各レベルの最大変化幅が決まります。

ペロシティー・レンジ	レベルの設定値	レベルの変化幅
0	+50	+1 オクターブ
	-50	-1 オクターブ
1	+50	+1.5 オクターブ
	-50	-1.5 オクターブ
2	+50	+2 オクターブ
	-50	-2 オクターブ

Pitch Mod (ピッチ・モジュレーション)

ここでのビブラートの設定は、WG Mod (P.11) の LFO モードの設定によっては、変化しないことがあります。

U:P-Mod Edit
LFOD 02

LFOD (LFO デプス)

LFO-1 で WG のピッチを周期的に変化させる（ビブラート）深さを設定します。設定値を大きくするほどビブラートが深くなります。

設定値: 0 ~ 100

Levr (ピッチ・レバー・モジュレーション)

ビブラートの深さをモジュレーションでコントロールする感度を設定します。設定値を大きくするほどビブラートが深くなります。

設定値: 0 ~ 100

After (ピッチ・アフタータッチ・モジュレーション)

ビブラートの深さをアフタータッチでコントロールする感度を設定します。設定値を大きくするほどビブラートが深くなります。

設定値: 0 ~ 100

LFO (ロー・フリクエンシー・オシレーター)

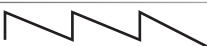
LFO-2、LFO-3 のパラメーターは、一部の設定値を除き LFO-1 と同様に設定できます。

U:LFO1 Edit
WaveTRI Rate 74

Wave (LFO ウェーブフォーム)

LFO の波形を選びます。

設定値: TRI、SAW、SQU、RND

表示	波形
TRI (三角波)	
SAW (ノコギリ波)	
SQU (矩形波)	
RND (ランダム)	不規則に波形が変化する

Rate (LFO レイト)

LFO の速さ（周波数）を設定します。設定値を大きくするほど速くなります。

設定値: 0 ~ 100

Dely (LFO ディレイ・タイム)

キーを押してから LFO の効果が効き始めるまでの時間を設定します。設定値を大きくするほど時間が長くなります。

設定値: 0 ~ 100

Sync (シンク)

キーを押さえるタイミングで、LFO の発振をどのように同期（シンク）させるかを設定します。LFO-2、LFO-3 では、KEY には設定できません。

設定値: OFF、ON、KEY

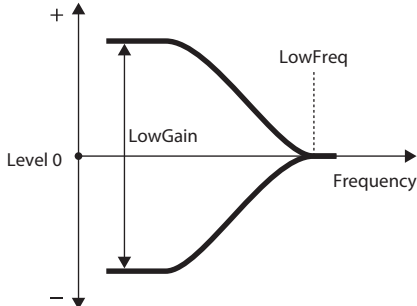
表示	機能
OFF	シンクしない
ON	まったくキーが押されていない状態から最初に押さえたキーでシンクする
KEY	キーを押さえるたびにシンクする

EQ/CHORUS (イコライザー/コーラス)

EQ Edit (イコライザー)

2つのパーシャルで作られた音を、イコライザーによって周波数特性に変化をつけることができます。

```
U:EQ Edit
Lf 300 Lg +01
```



Lf (ロー・フリケンシー)

低域から中域の周波数帯域で、ゲイン（利得）を変化させたい周波数ポイントを設定します。

設定値: 63、75、88、105、125、150、175、210、250、300、350、420、500、600、700、840Hz

Lg (ロー・ゲイン)

Lfの周波数ポイントより下の周波数帯域のゲインを設定します。プラス側 (+) に設定するとゲインが上がり、マイナス側 (-) に設定するとゲインが下がります。

設定値: -12 ~ +12dB

Hf (ハイ・フリケンシー)

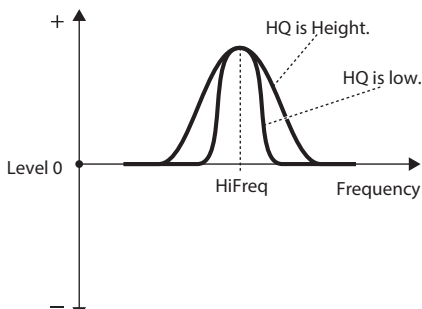
中域から高域の周波数帯域で、ゲインを変化させたい中心の周波数ポイントを設定します。

設定値: 250、300、350、420、500、600、700、840Hz、1.0、1.2、1.4、1.7、2.0、2.4、2.8、3.4、4.0、4.8、5.7、6.7、8.0、9.5kHz

HQ (ハイQ)

Hfの周波数ポイントを中心に、ゲインを変化させる周波数帯域を設定します。設定値を大きくするほど帯域が狭くなり、小さくするほど帯域がひろくなります。

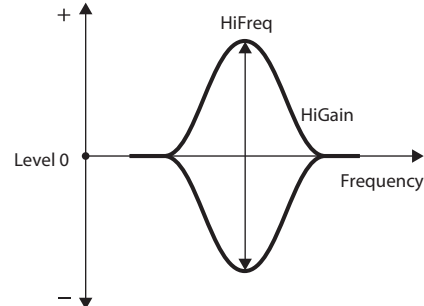
設定値: 0.3、0.5、0.7、1.0、1.4、2.0、3.0、4.2、6.0



Hg (ハイ・ゲイン)

Hfの周波数ポイントにおけるゲインを設定します (-12 ~ +12dB: 1dB ステップの 25 段階)。プラス側 (+) に設定するとゲインが上がり、マイナス側 (-) に設定するとゲインが下がります。

設定値: -12 ~ +12dB



Chorus Edit (コーラス)

```
U:Chorus Edit
Type 02 Rate 25
```

Type (コーラス・タイプ)

コーラス効果の基本的な変化を、次の8種類の中から選びます。

設定値: 01 ~ 08

表示	タイプ
01	コーラス 1
02	コーラス 2
03	フランジャー 1
04	フランジャー 2
05	フィードバック・コーラス
06	トレモロ
07	コーラス・トレモロ
08	ディメンション

Rate (コーラス・レート)

コーラス効果の速さを設定します。設定値を大きくするほど速くなります。

設定値: 0 ~ 100

Dpth (コーラス・デプス)

コーラス効果の深さを設定します。設定値を大きくするほど深くなります。

設定値: 0 ~ 100

Bal (コーラス・バランス)

コーラス音と原音との音量バランスを範囲で設定します。

設定値: 0 ~ 100

パーシャル・パラメーター (Part-1, Part-2)

ストラクチャーによる制限

ストラクチャーによってパラメーターの設定値に制限があります。

1. PCM サウンド・ジェネレーターを選んだパーシャルには、設定しても無効となるパラメーターがあります。
2. リング・モジュレーターをお使いのときは、パーシャル 2 の一部の設定が、パーシャル 1 と同じ設定になります。ただし、表示される設定値は変わりません。

- **[PITCH (WG ピッチ)]** (P.11)
- **[Form (WG フォーム)]** (P.12)
- **[TVF (タイム・バリエーション・フィルター)]** (P.13)
- **[TVA (タイム・バリエーション・アンプリファイヤー)]** (P.15)
- **[*Init*]** (初期化)

PITCH (WG ピッチ)

WG Pitch (ピッチ)

P2:11:S3 WG Pitch
CorsC5 Fine 00

Cors (ピッチ・コース)

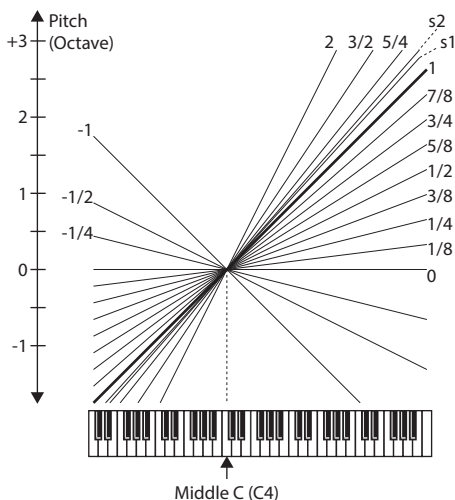
パーシャルの基準ピッチを設定します。基準ピッチとは、C4 (中央 C) キーの位置でのピッチです。

設定値: C1 ~ C7

Fine (ピッチ・ファイン)

基準ピッチを微調整します。

設定値: -50 ~ +50



KF (キー・フォロー (ピッチ))

通常シンセサイザーなどの電子楽器では、各キーが半音ステップで配列されています。このピッチ比を変えることができます。設定値は、12 キー移動すると何オクターブ変化するかを表わしています。

設定値: -1、-1/2、-1/4、0、1/8、1/4、3/8、1/2、5/8、3/4、7/8、1、5/4、3/2、2、s1、s2

※ s1 と s2 は、オクターブ間のピッチを微妙にずらしたいときに設定します。

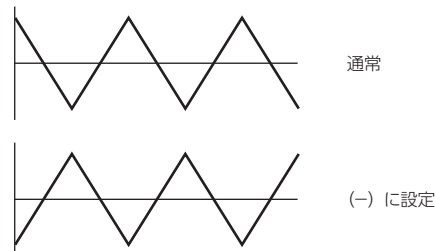
s1: ピッチが 1 オクターブより 1 セント高くなります。

s2: ピッチが 1 オクターブより 5 セント高くなります。

WG Mod (モジュレーション)

P2:11:S3 WG Mod
LFO OFF ENV (+)

LFO (LFO モード)

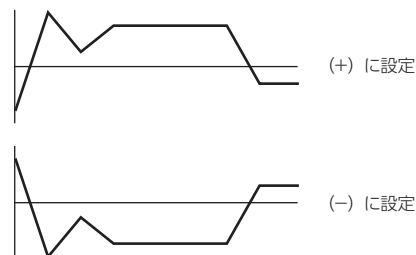


どのようにビブラートをかけるかを設定します。

設定値: OFF、(+), (-), A&L

表示	機能
OFF	まったくビブラートはかからない。
(+)	ビブラートがかかる。
(-)	ビブラートがかかる。このとき LFO の位相は反転する。
A&L	アフタータッチとバンダー・レバーのみ、ビブラートをかけることができる。

ENV (P-ENV モード)



P-ENV によって、ピッチをどのように変化させるかを設定します。

設定値: OFF、(+), (-)

表示	機能
OFF	変化しない。
(+)	設定した P-ENV のエンベロープ波形に従って変化する。
(-)	設定した P-ENV の反転したエンベロープ波形に従って変化する。

Bend (バンダー・モード)

バンダー・レバーによって、ピッチをどのように変化させるかを設定します。

設定値: OFF、KF、Norm

表示	機能
OFF	レバーを左右に動かしてもピッチは変化しない。

表示	機能
KF	パッチ・ファクターで設定したベンダー・レンジにWGのキー・フォロー（ピッチ）の設定を付加したレンジでピッチが変化する。
Norm	パッチ・ファクターで設定したベンダー・レンジでピッチが変化する。

Bend (ベンダー・モード) の設定例

- パッチ・ファクターのベンダー・レンジ (P.3) を 12 (1 オクターブ)、WG のキー・フォロー (ピッチ) (P.11) を 2 に設定したとき、ベンダー・レバーを右いっぱいに倒すと 2 オクターブ変化します。
- WG のキー・フォロー (ピッチ) (P.11) を 0 に設定すると、ベンダー・レバーを動かしてもピッチはまったく変化しません。

Form (WG フォーム)

WG Form (ウェーブフォーム)

P2:11:53 WG Form
WaveSAW

Wave (ウェーブフォーム)

シンセサイザー・サウンド・ジェネレーターの音源波形を選びます。

設定値: SQU、SAW

表示	波形
SQU (矩形波)	
SAW (ノコギリ波)	

※ ノコギリ波は、矩形波を TVF で変化させたあとに、演算処理して作られます。したがって、ノコギリ波を選んでも、WG と TVF では、すべて矩形波に変化を与えることになります。

PCM (PCM ウェーブ・ナンバー)

PCM サウンド・ジェネレーターの基本となる音を 100 種類の中から選びます。

→ 「ウェーブ・フォーム」 (P.29)

設定値: 1 ~ 100

WG PW (パルス・ウィズ)

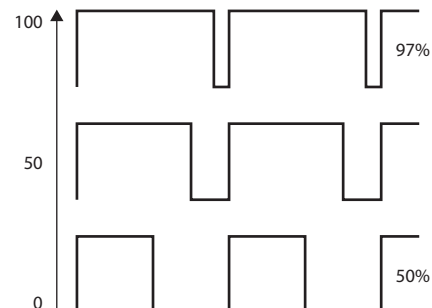
P2:11:53 WG PW
PW 00 Velo 00

PW (パルス・ウィズ)

矩形波で上下の幅が等しくないものを非対称矩形波と呼び、上部の幅が全体の何 % になっているかを示す値をパルス・ウィズと呼びます。設定値に応じて倍音成分は大きく変化する、音色も変わります。

設定値: 0 ~ 100

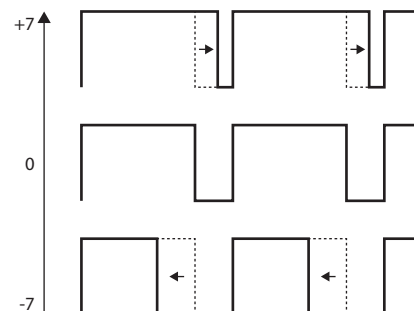
※ Wave (ウェーブフォーム) で SAW (ノコギリ波) を選んでいるときは、パルス・ウィズが 50% になると、ピッチが 1 オクターブ高くなります。



Velo (ペロシティー・レンジ)

パルス・ウィズをペロシティーによってコントロールする感度を設定します。マイナス側 (-) に感度を上げると、強いタッチでパルス・ウィズが小さくなり、プラス側 (+) に感度を上げると反対に大きくなります。

設定値: -7 ~ +7



Aft (アフタータッチ・レンジ)

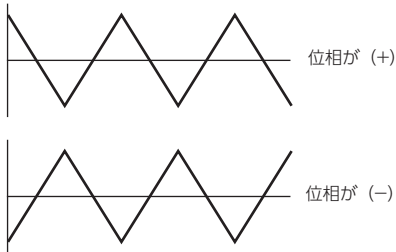
パルス・ウィズをアフタータッチでコントロールする感度を設定します。マイナス側 (-) に感度を上げると、アフタータッチの強さによってパルス・ウィズが小さくなり、プラス側 (+) に感度を上げると反対に大きくなります。

設定値: -7 ~ +7

LFO (LFO セレクト)

パルス・ウィズを周期的に変化させることを PWM (パルス・ウィズ・モジュレーション) と呼びます。
ここでは、PWM をどの LFO で変化させるかを選びます。

設定値: +1、-1、+2、-2、+3、-3



表示	LFO (位相)
+1	LFO-1 (+)
-1	LFO-1 (-)
+2	LFO-2 (+)
-2	LFO-2 (-)
+3	LFO-3 (+)
-3	LFO-3 (-)

LFOD (LFO デプス)

PWM の深さを設定します。設定値を大きくするほど深くなります。

設定値: 0 ~ 100

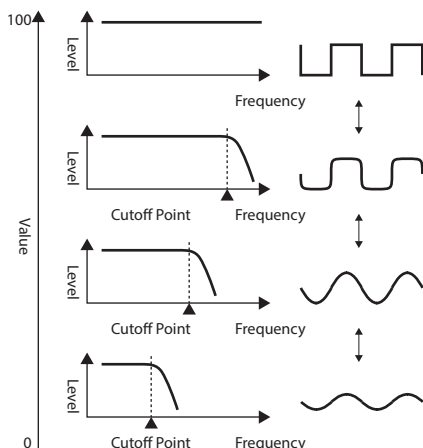
TVF (タイム・バリエーション・フィルタ)

TVF

Freq (カットオフ・フリクエシー)

カットオフ・ポイントを設定します。設定値を小さくするほど高音域の周波数がカットされ、正弦波に近くなります。あまり小さくしすぎると、音が出なくなります。

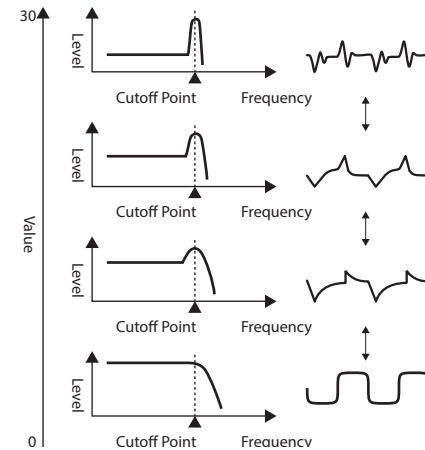
設定値: 0 ~ 100



Reso (レゾナンス)

カットオフ・ポイント付近のレベルを強調します。設定値を大きくするほど特定の倍音成分が強調され、音色に特徴を付けることができます。

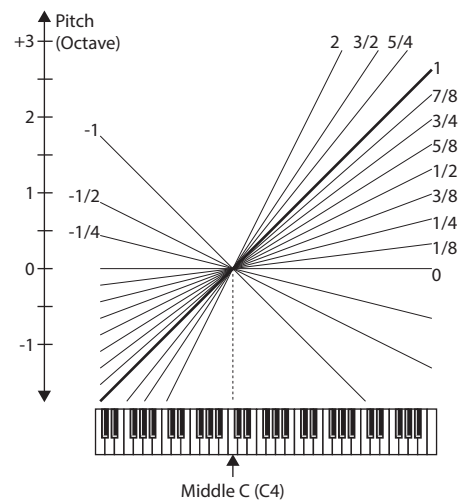
設定値: 0 ~ 30



KF (キー・フォロー (カットオフ・ポイント))

カットオフ・ポイントを、弾くキーの位置によって変化させます。WG ピッチのキー・フォローと同様に、設定値は、12 キー移動すると何オクターブ変化するかを表わしています。

設定値: -1、-1/2、-1/4、0、1/8、1/4、3/8、1/2、5/8、3/4、7/8、1、5/4、3/2、2



BP (バイアス・ポイント)

設定したキー・フォローの傾きを、任意のキーの位置から補正することができます。補正する範囲は、補正を始めるキーの位置 (バイアス・ポイント) と、補正方向 (バイアス・ディレクション) で設定します。

設定値: < A1 ~< C7、> A1 ~> C7

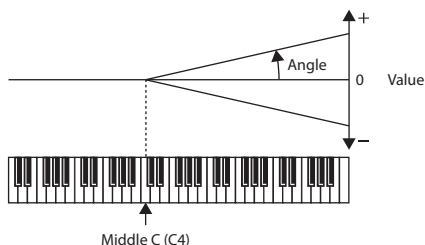
例 (表示)	例 (機能)
> C4	C4 キーより右の範囲を補正します。
< C4	C4 キーより左の範囲を補正します。

BLvl (バイアス・レベル)

補正量 (バイアス・レベル) を設定します。プラス側 (+) に設定すると傾きが上がり、マイナス側 (-) に設定すると傾きが下がります。

設定値: -7 ~ +7

キー・フォローの補正例



補正された傾きは、キー・フォローで設定した傾きとバイアス・レベルを加算したものです。

したがってキー・フォローの傾きが違えば、補正する傾きの値が同じであっても、実際の傾きは、異なります。

TVF キー・フォロー (カットオフ・ポイント): 0

補正する範囲: > C4

TVF ENV (TVF エンベロープ)

P2:11:53 TVF ENV
Depth100 Velo 00

Dpth (ENV デプス)

TVF カットオフ・ポイントを TVF ENV で変化させる深さを設定します。設定値を大きくするほど深くなります。

設定値: 0 ~ 100

Velo (ペロシティー・レンジ)

TVF ENV で設定した変化幅を、ペロシティーによってコントロールする感度を設定します。感度を上げるほど、キーのタッチによって変化幅が大きく変化します。

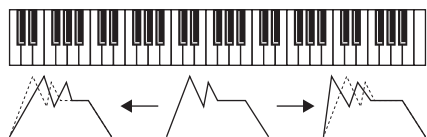
設定値: 0 ~ 100

DKF (キー・フォロー (デプス))

TVF ENV デプスを、弾くキーの位置によって変化させることができます。設定値を大きくするほどデプスの変化が大きくなります。

設定値: 0 ~ 4

TKF (キー・フォロー (タイム))

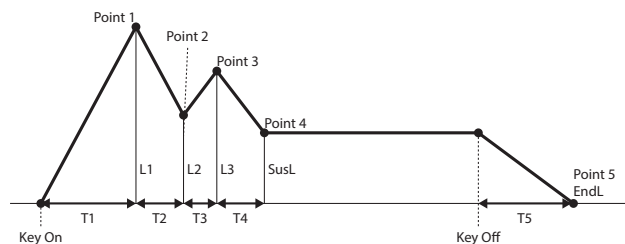


TVF ENV の変化する時間を、弾くキーの位置によって変化させることができます。設定値を大きくするほど時間の変化が大きくなります。

設定値: 0 ~ 4

TVF ENV Time (TVF エンベロープ・タイム)

エンベロープ波形は、タイムとレベルの設定で作ります。



P2:11:53 TVF ENV
T1 00 T2 00

T1 (タイム 1)

キーを押した瞬間からポイント 1 に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ~ 100

T2 (タイム 2)

ポイント 1 からポイント 2 に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ~ 100

T3 (タイム 3)

ポイント 2 からポイント 3 に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ~ 100

T4 (タイム 4)

ポイント 3 からポイント 4 に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ~ 100

T5 (タイム 5)

キーから離れた瞬間からポイント 5 に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ~ 100

TVF ENV Level (TVF エンベロープ・レベル)

P2:11:53 TVF ENV
L1100 L2100

L1 (レベル 1)

ポイント 1 のレベルを設定します。

設定値: 0 ~ 100

L2 (レベル 2)

ポイント 2 のレベルを設定します。

設定値: 0 ~ 100

L3 (レベル 3)

ポイント 3 のレベルを設定します。

設定値: 0 ~ 100

SusL (サステイン・レベル)

ポイント 4 のレベルを設定します。

設定値: 0 ~ 100

EndL (エンド・レベル)

キーを離れたあとに、レベルを下げるときは 0、上げるときは 100 に設定します。

設定値: 0、100

- ※ エンド・レベルは、キーを押し直すまでホールドされています。
- ※ 隣り合ったポイントのレベルの設定値を同じくらいの値にすると、ポイント間のタイムが設定した値よりも短く（または 0 に）なってしまいます。

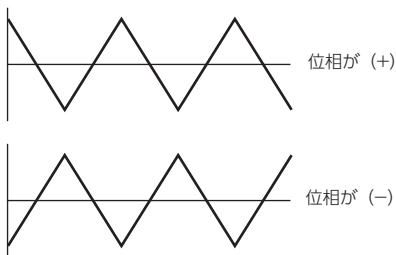
TVF MOD (TVF モジュレーション)

P2:11:53 TVF Mod
LFO +1 LFOD 00

LFO (LFO セレクト)

カットオフ・ポイントを周期的に変化（グルウル）させるための LFO を選びます。

設定値: +1、-1、+2、-2、+3、-3



表示	LFO (位相)
+1	LFO-1 (+)
-1	LFO-1 (-)
+2	LFO-2 (+)
-2	LFO-2 (-)
+3	LFO-3 (+)
-3	LFO-3 (-)

LFOD (LFO デプス)

グルウルの深さを設定します。設定値が大きくなるほど深くなります。

設定値: 0 ~ 100

Aftr (アフタータッチ・レンジ)

カットオフ・ポイントを、アフタータッチで変化させる感度を設定します。マイナス側 (-) に感度を上げると、アフタータッチの強さによってカットオフ・ポイントが低くなり、プラス側 (+) に感度を上げると、反対に高くなります。

設定値: -7 ~ +7

TVA (タイム・バリエーション・アンプリファイヤー)

TVA

P2:11:53 TVA
Levl 80 Velo+10

Levl (レベル)

パーシャルの音量を設定します。音色によっては、設定値を上げ過ぎると音が歪むことがありますが、故障ではありません。歪まない音量でお使いください。レベルを 0 に設定しても、TVA ENV の設定によっては音が出る場合があります。

設定値: 0 ~ 100

Velo (ベロシティ・レンジ)

音量をベロシティでコントロールする感度を設定します。マイナス側 (-) の感度を上げると、強いタッチによってレベルが下がり、プラス側 (+) に感度を上げるとレベルが上がります。

設定値: -50 ~ +50

BP (バイアス・ポイント)

任意の位置から音量を補正することができます。補正する範囲は、補正を始めるキーの位置（バイアス・ポイント）と、補正方向（バイアス・ディレクション）で設定します。

設定値: < A1 ~ < C7、> A1 ~ > C7

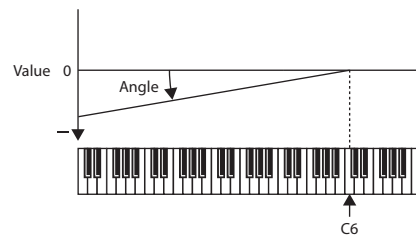
例 (表示)	例 (機能)
> C4	C4 キーより右の範囲を補正します。
< C4	C4 キーより左の範囲を補正します。

BLvl (バイパス・レベル)

補正量（バイパス・レベル）は設定値を下げるほど傾きが下がります。

設定値: -12 ~ 0

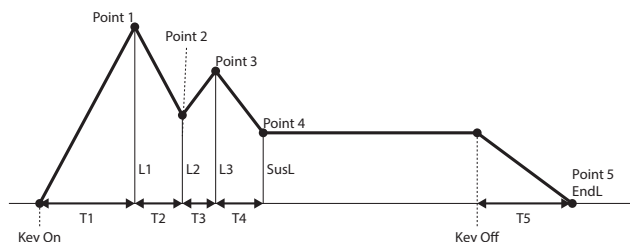
音量の補正例



補正する範囲: > C6

TVA ENV Time (TVA エンベロープ・タイム)

エンベロープ波形は、タイムとレベルの設定で作ります。



P2:11:53 TVA ENV
T1 00 T2 00

T1 (タイム 1)

キーを押した瞬間からポイント 1 に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ~ 100

T2 (タイム 2)

ポイント 1 からポイント 2 に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ~ 100

T3 (タイム 3)

ポイント 2 からポイント 3 に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ~ 100

T4 (タイム 4)

ポイント 3 からポイント 4 に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ~ 100

T5 (タイム 5)

キーから離れた瞬間からポイント 5 に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ~ 100

TVA ENV Level (レベル)

P2:11:53 TVA ENV
L1 100 L2 100

L1 (レベル 1)

ポイント 1 のレベルを設定します。

設定値: 0 ~ 100

L2 (レベル 2)

ポイント 2 のレベルを設定します。

設定値: 0 ~ 100

L3 (レベル 3)

ポイント 3 のレベルを設定します。

設定値: 0 ~ 100

SusL (サステイン・レベル)

ポイント 4 のレベルを設定します。

設定値: 0 ~ 100

EndL (エンド・レベル)

キーを離れたあとに、レベルを下げるときは 0、上げるときは 100 に設定します。

設定値: 0, 100

※ エンド・レベルは、キーを押し直すまでホールドされています。したがってエンド・レベルを 100 に設定したときは音が鳴り続けます。ただし、PCM サウンド・ジェネレーターでワン・ショットの音を使用しているときは、100 に設定しても音は鳴り続きません。

※ 隣り合ったポイントのレベルの設定値を同じくらいの値にすると、ポイント間のタイムが設定した値よりも短く（または 0 に）なります。

TVA ENV (エンベロープ)

P2:11:53 TVA ENV
Velo 00 TKF 00

Velo (ベロシティー・フォロー (タイム 1))

TVA ENV のタイム 1 の時間をベロシティーによってコントロールする感度を設定します。感度を上げると、キーを強く弾くほどタイム 1 の時間が短くなります。

設定値: 0 ~ 4



TKF (キー・フォロー (タイム))

TVA ENV の変化する時間を、弾くキーの位置によって変えることができます。設定値を大きくするほど時間の変化が大きくなります。

設定値: 0 ~ 4

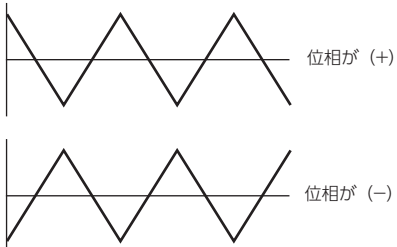
TVA MOD (TVA モジュレーション)

```
P2:11:53 TVA Mod
LFO +1 LFOD 00
```

LFO (LFO セレクト)

音量を周期的に変化 (トレモロ) させるための LFO を選びます。

設定値: +1、-1、+2、-2、+3、-3



表示	LFO (位相)
+1	LFO-1 (+)
-1	LFO-1 (-)
+2	LFO-2 (+)
-2	LFO-2 (-)
+3	LFO-3 (+)
-3	LFO-3 (-)

LFOD (LFO デプス)

トレモロの深さを設定します。設定値が大きくなるほど深くなります。

設定値: 0 ~ 100

After (アフタータッチ・レンジ)

音量を、アフタータッチでコントロールする感度を設定します。マイナス側 (-) に感度を上げると、アフタータッチの強さによって音量が下がり、プラス側 (+) に感度を上げると音量が上がります。

設定値: -7 ~ +7

キー・モードの変化

キー・モード (P.2) による発音のしかたは、D-05 をモノ・モードとポリ・モードのどちらで使用するかによって異なります。

モノ・モード／ポリ・モード

外部 MIDI 機器から D-05 を使うときの MIDI チャンネルの受信のしかたには、以下のふたつがあります。

D-05 はどちらのモードでも使用することができます。

名称	機能
ポリ・モード	1 つのチャンネルで同時にいくつもの音の情報を扱います。 16 音あるいは 8 音のポリフォニック音源として動作します。 通常、キーボードやシーケンサーなどでコントロールするときは、ポリ・モードで使います。
モノ・モード	1 チャンネル当たり 1 音の情報を扱います。8 つの MIDI チャンネルを使った 8 音分のモノフォニック音源として動作します。特に、モノ・モードで動作する MIDI ギター・システム (GR-55 など) では、各弦の情報 (ノート情報、ベンダー情報) を別々の MIDI チャンネルに分けて扱うので、ギターの特性を生かした演奏を可能にします。

D-05 がどちらのモードで動作するかは、外部 MIDI 機器から送られてくるモード・メッセージによって決まります。モノのモード・メッセージを受信すると、ベーシック・チャンネルから連続した 8 つまでの MIDI チャンネル (チャンネル・グループ) で受信できるようになります。

※ D-05 のモノ・モードは、各チャンネルに対してノート情報とベンダー情報を受信するだけです。1 音ずつ別々に音色を設定することはできません。

シーケンサー／アルペジエーター

シーケンサーを使用するときは、**[SEQUENCER]** ボタンを押します。



PATCH BANK **[1] ~ [8]** ボタンと NUMBER **[1] ~ [8]** ボタンは、選んでいるステップの表示エリア (STEP: 1 ~ 16, 17 ~ 32, 33 ~ 48, 49 ~ 64) の各ステップの状態を示しています。

SEQ MAIN (シーケンサー画面)



テンポが表示されている状態で **[F1]** **[F2]** ボタンで、項目が選ばれていないとき、テンポを変更することができます。

[←] **[→]** ボタンを押すと、表示する STEP の範囲を変えることができます。

[1] ~ [16] ボタンを押している間は、ステップ入力状態になります。画面はステップ情報を表示します。

STEP INFO	Step 1 Gate 80 C4 D#4 G4 ---
-----------	---------------------------------

Play / Stop

選んでいるパターンを再生／停止します。

(PtnSel) Pattern Select

パターン・セレクト画面を表示します。

SEQ PRM (シーケンサー・パラメーター)

SEQ MAIN 画面で **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[F2]** ボタンを押すと、SEQ PRM 画面になります。

Len (Length)

パターンの長さ (ステップ数) を設定します。

設定値: 1 ~ 64

Scal (Scale)

1 ステップの音価を設定します。

設定値: 4、8、16、32、4T、8T、16T

表示	説明
4	4 分音符
8	8 分音符
16	16 分音符
32	32 分音符
4T	3 連 4 分音符
8T	3 連 8 分音符
16T	3 連 16 分音符

Shfl (Shuffle)

リズムの跳ね具合 (シャッフル) を設定します。

設定値: -90 ~ 0 ~ +90

Gate (Gate)

1 ステップあたりの音符の長さを設定します。

設定値: 1 ~ 100

Off (Off Step Mode)

ミュートしたステップを、休符にするか、スキップするかを設定します (オフ・ステップ・モード)。

※ パターンには保存されません。

設定値: REST、SKIP

表示	説明
REST	休符
SKIP	スキップ

Ord (Step Order)

ステップの再生順を設定します。

※ パターンには保存されません。

設定値: →、←、←→、→←、RND

表示	説明
→	最初のステップから順に再生をします。
←	最後のステップから逆順に再生をします。
←→	最初のステップから順に再生し、最後のステップになったら逆順に再生します。
→←	偶数と奇数を反転して再生をします。
RND	ランダムに再生をします。

S.Stp (Start Step)

START STEP を設定すると、途中のステップを最初のステップとして演奏することができます。このステップより前のステップは演奏されません。

※ パターンには保存されません。

- [F1]** ボタンを押しながら、**[INCREMENT]** **[DECREMENT]** ボタンで値を変更します。

設定値: -, 1 ~ 64

表示	説明
-	設定しない
1 ~ 64	最初のステップ

E.STP (End Step)

LAST STEP を設定すると、途中のステップを最後のステップとして演奏することができます。このステップより後のステップは演奏されません。

※ パターンには保存されません。

- [F2]** ボタンを押しながら、**[INCREMENT]** **[DECREMENT]** ボタンで値を変更します。

設定値: -, 1 ~ 64

表示	説明
-	設定しない
1 ~ 64	最後のステップ

*** Clear ***

パターンを消去します。

PATTERN WRITE (パターンの保存)

シーケンサーの画面が表示されているときに **[WRITE]** ボタンを押します。

(パターン名)

パターン名を変更します。

[F1] [F2] ボタン: カーソル移動

Tempo (テンポ)

テンポを設定します。

設定値: OFF、40 ～ 300

表示	説明
OFF	テンポを記憶しません。
40 ～ 300	設定したテンポで保存します。

Shuffle (シャッフル)

リズムの跳ね具合 (シャッフル) を設定します。

設定値: OFF、-90 ～ 0 ～ 90

表示	説明
OFF	リズムの跳ね具合を記憶しません。
-90 ～ 0 ～ 90	設定したリズムの跳ね具合で保存します。

Pattern Patch (パターン・パッチ)

パターンを再生するときに指定するパッチを設定します。

- [INCREMENT] [DECREMENT] [PRESET/USER]、PATCH BANK、PATCH NUMBER** ボタンで値を設定します。
- OFF にするときは、**[PRESET/USER]** ボタンを押してから、**[DECREMENT]** ボタンを押して **[OFF]** を選びます。

設定値: OFF、P1-11 ～ U8-88

表示	説明
OFF	パッチを記憶しません。
P1-11 ～ U8-88	指定したパッチで再生します。

STEP REC 中 (ステップ録音画面)

SEQ MAIN 画面で **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[F1]** ボタンを押すと、STEP REC 画面になります。

Rest ([F1] ボタン)	休符を入力します。
Tie ([F2] ボタン)	タイを入力します (前の音と合わせた音価になります)。

[←] [→] ボタンを押すと、表示する STEP の範囲を変えることができます。

鍵盤を押し下げると現在のステップにノートを入力します。画面はステップ情報を表示します。

STEP INFO	Step 1 Gate 80 C4 D#4 G4 ---
-----------	---------------------------------

[1] ～ [16] ボタンを押している間は、ステップ入力状態になります。画面はステップ情報を表示します。

STEP INFO	Step 1 Gate 80 C4 D#4 G4 ---
-----------	---------------------------------

ARP (アルペジエーター)

[SHIFT] ボタンを押しながら **[SEQUENCER]** ボタンを押すとアルペジエーター画面になります。

J:125 ARP Sw OFF Typ UP1

Sw (Switch)

アルペジオのオン／オフを設定します。

設定値: OFF、ON

Type (Type)

アルペジオのタイプを選びます。

設定値: UP1、U&D1、DOWN1、UP2、U&D2、DOWN2

表示	説明
UP1	1 オクターブの上昇
U&D1	1 オクターブの上昇～下降
DOWN1	1 オクターブの下降
UP2	2 オクターブの上昇
U&D2	2 オクターブの上昇～下降
DOWN2	2 オクターブの下降

Scal (Scale)

1 ステップあたりの音符の長さを設定します。

設定値: 4、8、16、32、4T、8T、16T

表示	説明
4	4 分音符
8	8 分音符
16	16 分音符
32	32 分音符
4T	3 連 4 分音符
8T	3 連 8 分音符
16T	3 連 16 分音符

Hold

オンにすると、手を離しても直前に演奏していたコードに従ってアルペジオが鳴り続けます。

ホールド中に別のコードに弾き直すと、アルペジオも変わります。

D-50/550 とパッチをやり取りする

お使いの D-50/550 に保存されているパッチ (64 個) を MIDI 経由で転送し、D-05 で受信することができます。このような操作をバルク・ロードと呼びます。あなた自身が D-50/550 で作ったオリジナル・パッチを、D-05 でも使いたいときに便利です。

逆に、お使いの D-05 でエディットしたパッチ (64 個) を、MIDI 経由で D-50/550 へ転送することもできます。このような操作をバルク・ダンプと呼びます。

※ お使いの D-50/550 の取扱説明書と合わせてご覧ください。

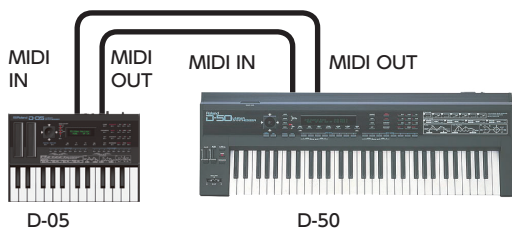
データ・トランスファー

ローランドの MIDI エクスプローサーを使って、他の D-50 にデータをまとめて転送して記憶させることができます。これをデータ・トランスファーといい、データを送信することをバルク・ダンプ、データを受信することをバルク・ロードと呼びます。データ・トランスファーには、ハンドシェイクとワン・ウェイの 2 種類の方法があります。

ハンド・シェイクの場合

ハンドシェイクは、接続されている両方の機器間で互いにデータの受け渡しを確認しながら転送する方法で、データを確実に早く送ることができます。

〈ハンドシェイクの接続〉



1. 受信側と送信側のベーシック・チャンネルを合わせます。
2. 受信側のメモリー・プロテクトをオフにします ([Function Menu] → [Func] → [Protect] パラメーター)。
3. 受信側と送信側のデータ・トランスファー・ボタンを押します (D-50/D-550 のとき)。
4. 受信側を受信待ちの状態にします。

D-05 側の操作

転送するグループを U1 ~ U8 から選んでおきます。

※ P1 ~ P6 は転送できません。

- 4-1. [FUNCTION] ボタンを押します。

```
Function Menu  
(Func) (MIDI)
```

- 4-2. [←] ボタンを押して (B.Dump) (B.Load) の画面にします。

```
Function Menu  
(B.Dump)(B.Load)
```

- 4-3. [F2] ボタンを押します。

```
Bulk Load Sure?  
[EXIT]:N [ENT]:Y
```

- 4-4. [ENTER] ボタンを押します。

D-50/550 側の操作については、D-50/550 の取扱説明書をご覧ください。

5. 送信側を送信できる状態にセットします。

D-05 側の操作

転送するグループを U1 ~ U8 から選んでおきます。

※ P1 ~ P6 は転送できません。

- 5-1. [FUNCTION] ボタンを押します。

```
Function Menu  
(Func) (MIDI)
```

- 5-2. [←] ボタンを押して (B.Dump) (B.Load) の画面にします。

```
Function Menu  
(B.Dump)(B.Load)
```

- 5-3. [SHIFT] ボタンを押しながら、[F1] ボタンを押します。

```
Bulk Dump Sure?  
[EXIT]:N [ENT]:Y
```

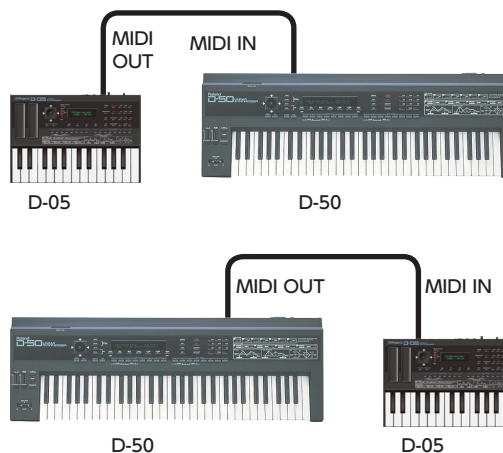
- 5-4. [ENTER] ボタンを押します。

D-50/550 側の操作については D-50/550 の取扱説明書をご覧ください。

ワン・ウェイの場合

ワン・ウェイは、受信する側の状態にかかわらず一方的にデータを送る方法で、接続は簡単ですが、ハンドシェイクに比べデータの転送に若干の時間がかかります。

〈ワン・ウェイの接続〉



1. 受信側と送信側のベーシック・チャンネルを合わせます。
2. 受信側のメモリー・プロテクトをオフにします ([Function Menu] → [Func] → [Protect] パラメーター)。
3. 受信側と送信側のデータ・トランスファー・ボタンを押します (D-50/D-550 のとき)。
4. 受信側を受信待ちの状態にします。

D-05 側の操作

転送するグループを U1 ~ U8 から選んでおきます。

※ P1 ~ P6 は転送できません。

- 4-1. [FUNCTION] ボタンを押します。

```
Function Menu  
(Func) (MIDI)
```

- 4-2. [←] ボタンを押して (B.Dump) (B.Load) の画面にします。

```
Function Menu
(B.Dump)(B.Load)
```

- 4-3. [SHIFT] ボタンを押しながら、[F2] ボタンを押します。

```
BulkLoad:0 Sure?
[EXIT]:N [ENT]:Y
```

- 4-4. [ENTER] ボタンを押します。

D-50/550 側の操作については、D-50/550 の取扱説明書をご覧ください。

5. 送信側を送信できる状態にセットします。

D-05 側の操作

転送するグループを U1 ~ U8 から選んでおきます。

※ P1 ~ P6 は転送できません。

- 5-1. [FUNCTION] ボタンを押します。

```
Function Menu
(Func)(MIDI)
```

- 5-2. [←] ボタンを押して (B.Dump) (B.Load) の画面にします。

```
Function Menu
(B.Dump)(B.Load)
```

- 5-3. [SHIFT] ボタンを押しながら [F1] ボタンを押します。

```
BulkDump:0 Sure?
[EXIT]:N [ENT]:Y
```

- 5-4. [ENTER] ボタンを押します。

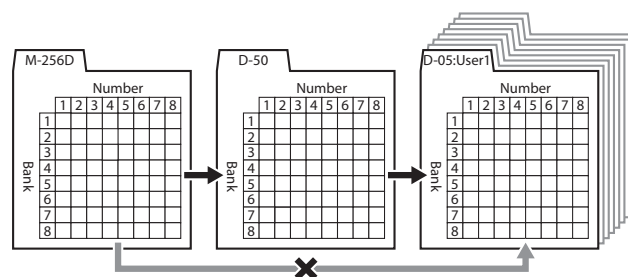
D-50/550 側の操作については D-50/550 の取扱説明書をご覧ください。

D-50 → D-05 へパッチを転送する

D-50 → D-05 へバルク・ロードされるパッチ (64 個) は、**現在選んでいるパッチが含まれるパッチ・バンク**へ転送されます。

例：現在のパッチ → 例：転送先パッチ・バンク
 U1-11 : Fantasia → User1-11 ~ User1-88
 U6-88 : Big Wave → User6-11 ~ User6-88

- 転送先パッチ・バンクにもともとあったパッチ (64 個) は、書き換わってしまいます。
- D-50 でお使いのメモリー・カード (M-256D) に保存されているパッチを、そのまま D-05 へ転送することはできません。いったん、メモリー・カード (M-256D) → D-50 へパッチ・データを転送し、そのあとに、D-50 → D-05 へパッチ・データを転送します。



D-50/550 → D-05 へパッチを転送する

- ※ プリセット・バンク (P1 ~ P6) のパッチを選んでいるときは、バルク・ロードできません。
- ※ バルク・ロードの直後には、D-05 のディスプレイに変化はありません。現在のパッチを切り替えると、転送された結果を確認できます。

サウンド・リスト

プリセット・パッチ

W = WHOLE、 D = DUAL、 S = SPLIT

P1 (Preset 1:Original D-50)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	Fantasia (D)	Metal Harp (D)	Jazz Guitar Duo (D)	Arco Strings (D)	Horn Section (D)	Living Calliope (D)	D-50 Voices (D)	Slow Rotor (D)
2	DigitalNativeDance (D)	Bass Marimba (D)	Flute-Piano Duo (S)	Combie Strings (D)	Harpsichord Stabs (D)	Griitttarr (D)	Nylon Atmosphere (D)	Synthetic Electric (D)
3	Breathy Chiffer (D)	Gamelan bell (D)	Slap Brass (D)	PressureMe Strings (D)	Rich Brass (D)	Pipe Solo (D)	Soundtrack (D)	Cathedral Organ (D)
4	Shamus Theme (D)	Vibraphone (D)	Basin Strat Blues (S)	Pizzagogo (D)	Flutish Brass (D)	Pressure Me Lead (W)	Spacious Sweep (W)	Piano-Fifty (D)
5	Glass Voices (D)	Hollowed Harp (D)	Ethnic Session (D)	Jete Strings (D)	Stereo Polysynth (D)	Tine Wave (D)	Syn-Harmonium (W)	Rock Organ (D)
6	Staccato Heaven (D)	Oriental Bells (D)	E-Bass and E-Piano (S)	Legato Strings (D)	JX Horns-Strings (D)	Shakuhachi (D)	Choir (D)	Picked Guitar Duo (D)
7	Nightmare (D)	Syn Marimba (D)	Slap Bass n Brass (S)	String Ensemble (D)	Velo-Brass (W)	Digital Cello (D)	O K Chorale (D)	Pianissimo (D)
8	Intruder FX (D)	Steel Pick (D)	Synth Bass (D)	Afterthought (D)	Bones (D)	Bottle Blower (D)	Future Pad (D)	PCM E-Piano (D)

リバーブ・タイプ

01.	Small Hall
02.	Medium Hall
03.	Large Hall
04.	Chapel
05.	Box
06.	Small Metal Room
07.	Small Room
08.	Medium Room
09.	Medium Large Room
10.	Large Room
11.	Single Delay (102 ms)
12.	Cross Delay (180 ms)
13.	Cross Delay (224 ms)
14.	Cross Delay (148-296 ms)
15.	Short Gate (200 ms)
16.	Long Gate (480 ms)

17.	Bright Hall
18.	Large Cave
19.	Steel Pan
20.	Delay (248 ms)
21.	Delay (338 ms)
22.	Cross Delay (157 ms)
23.	Cross Delay (252 ms)
24.	Cross Delay (274-137 ms)
25.	Gate Reverb
26.	Reverse Gate (360 ms)
27.	Reverse Gate (480 ms)
28.	Slap Back
29.	Slap Back
30.	Slap Back
31.	Twisted Space
32.	Space

P2 (Preset 2: New for D-05)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	Neo Horizon (D)	Aqua Bells (D)	Lead with Joystk (D)	D-50SynBrass (D)	Fat Warm Pad (D)	MoodSwingKeys (D)	PlaceLetsGo Bs (D)	Industrial Move (D)
2	A Bright Day (D)	Music Box (W)	Hammer Feel (D)	Darjiling (D)	I Saw The Light (D)	MiamiVibe EP (D)	Power Key Bs (D)	Fantasy Orche MW (D)
3	Alienz in G (D)	Space Harp (D)	Gargle Lead (D)	Tweeters (D)	Future is Behind (D)	80s Clav (D)	DoubleGritBs (D)	Transformed (D)
4	Grim Sweeper (D)	Higher Bell (D)	Minneapolis (D)	Spectral Voices (D)	Thoughts (D)	The House Piano (D)	MoonStroller Bs (D)	DanceCombination (D)
5	Magnif Pad (D)	Wonder Drops (D)	MuiltMod Ld (D)	The Synth Brass (D)	Saw Strings (D)	End of the 7 Era (D)	Mono Octabass (W)	Rave Stab P (D)
6	Rain Forest (D)	Fly Fairy (D)	TrashTalk Ld (D)	Chop Flutes (D)	Atmostrings (D)	Ripper Bars (D)	Synthetic Bass (D)	Auto Work (S)
7	FastMosphere Pad (D)	Twinkle Bugs (D)	Fifty Lead (D)	D-Choir (D)	Waving Strings (D)	Open Da Gate (D)	Bass Compression (D)	DeathBrassBand (D)
8	Zenigma Pad (D)	Christmas Time (D)	Narky Light (D)	50 Flutes (D)	Elliptic Orbit (D)	Wide DooWah (D)	ControllahBs (D)	Touchdown (D)

リバーブタイプ

01.	Small Hall
02.	Medium Hall
03.	Large Hall
04.	Chapel
05.	Box
06.	Small Metal Room
07.	Small Room
08.	Medium Room
09.	Medium Large Room
10.	Large Room
11.	Single Delay (102 ms)
12.	Cross Delay (180 ms)
13.	Cross Delay (224 ms)
14.	Cross Delay (148-296 ms)
15.	Short Gate (200 ms)
16.	Long Gate (480 ms)

17.	Bright Hall
18.	Large Cave
19.	Steel Pan
20.	Delay (248 ms)
21.	Delay (338 ms)
22.	Cross Delay (157 ms)
23.	Cross Delay (252 ms)
24.	Cross Delay (274-137 ms)
25.	Gate Reverb
26.	Reverse Gate (360 ms)
27.	Reverse Gate (480 ms)
28.	Slap Back
29.	Slap Back
30.	Slap Back
31.	Twisted Space
32.	Space

P3 (Preset 3:PN-D50-01)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	Bouncing Bows (D)	Deep Analog Strings (D)	Psycho Strings (D)	Warm Strings (D)	Deep String Ensmbl (D)	Symphony Strings (D)	Chase String Ensmbl (D)	Baroque Strings (D)
2	Cello (D)	Viola (D)	Solo Violin (D)	Contra Bass (D)	Choir and Strings (D)	Harpsi Strings (D)	Horns and Strings (D)	Pulse Pad (D)
3	Classical Horn (D)	Fanfare (D)	Tuba (W)	Velo-Brass 2 (W)	Stab Brass (D)	Mallet Horns (D)	Slow Brass Sweep (D)	Slappin Brass (D)
4	Tenor Saxophone (D)	Alto Saxophone (D)	Soprano Saxophone (D)	EPiano n Sopranino (S)	Wild Blow (D)	Squeeze de Sax (W)	Harmonica (W)	Whistling Soldiers (S)
5	Flute-Piccolo (D)	Oboe (D)	Bassoon (D)	Clarinet (D)	Ocarina (W)	Breathing Pipe (D)	Calliope (D)	Wabi Sabi (D)
6	Synth Lead 1 (D)	Synth Lead 2 (W)	Griittarr 2 (D)	5th Lead Synth (W)	Analog Solo (D)	Synth Lead 3 (W)	Gotham Low (W)	Taj Mahal (D)
7	Ham and Organ (D)	Slow Rotor 2 (D)	Slow to Fast Rotor (D)	Good and Old Days (W)	Percussive E-Organ (D)	SlapBass and Organ (S)	Pipe Organ (W)	Weird Organ (D)
8	Star Peace Chorus (D)	Spacy Voice (D)	Thinful (D)	V-Harmonium (D)	Android (D)	Nuns (D)	Pressure Pad (D)	Digital Sound (D)

リバーブタイプ

01.	Small Hall
02.	Medium Hall
03.	Large Hall
04.	Chapel
05.	Box
06.	Small Metal Room
07.	Small Room
08.	Medium Room
09.	Medium Large Room
10.	Large Room
11.	Single Delay (102 ms)
12.	Cross Delay (180 ms)
13.	Cross Delay (224 ms)
14.	Cross Delay (148-296 ms)
15.	Short Gate (200 ms)
16.	Long Gate (480 ms)

17.	Very Small Hall
18.	Medium Small Hall
19.	Medium Large Hall
20.	Very Large Hall
21.	Slap Back (short)
22.	Slap Back (medium)
23.	Slap Back (long)
24.	Cross Delay (34-102 ms)
25.	Cross Delay (103-206 ms)
26.	Cross Delay (130 ms)
27.	Cross Delay (306-153 ms)
28.	Cross Delay (191 ms)
29.	Cross Delay (220 ms)
30.	Cross Delay (22.5-284 ms)
31.	Cross Delay (382-11 ms)
32.	Cross Delay (28-426 ms)

P4 (Preset 4:PN-D50-02)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	Synthetic Piano 1 (D)	Upright Pianer (D)	Loud Piano (D)	Tack Piano (D)	Synthetic Piano 2 (W)	High Piano (D)	Two Part Invention (D)	HarpsichordCoupler (W)
2	Electric Piano (D)	Xmod Attack EPiano (W)	Harmonic E-Piano (D)	Reluctant E-Piano (D)	Tines (D)	Old Clav (W)	Painful Clav (D)	Flanging Clav (D)
3	Guitar Frets (D)	Jazz Guitar (W)	Spanishart (D)	Acoustic Guitr Box (D)	Harp (W)	Koto (D)	Sitar (D)	Hawaiian Palms (S)
4	Marimba (D)	Xylophone (D)	Glockenspiel (W)	Jamaican Steel (D)	Perc AAAH (D)	Tremolo BrassBells (D)	5th Voice Bells (D)	Xylo Gate (W)
5	SambaDrum n Agogo (S)	Drums Set 1 (S)	Drums Set 2 (S)	Percussion Set 1 (S)	Gron Percussion (D)	Bell Tree (W)	Serrengetti (D)	Bellocell (D)
6	Fingered Bass (D)	Slap Bass 1 (D)	Slap It (D)	Picked Bass (D)	Fretless Bass (D)	Acoustic Bass (D)	Synth Bass 2 (D)	SlapBass-SynBrass (S)
7	Stringz n Bellz (D)	Bright Wave (D)	Gotham Chords (D)	Wonderwave (D)	GamelanBells 2 (D)	Ethnic Fifth (W)	Japanese Duo 1 (S)	Japanese Duo 2 (S)
8	AQUA (D)	Jet Wars (S)	Orchestra Hit (D)	Clock Factory (D)	Gunfire - Ricochet (D)	Fast Forward (W)	Air Raid Siren (D)	Sweep Loop on C (D)

リバーブタイプ

01.	Small Hall
02.	Medium Hall
03.	Large Hall
04.	Chapel
05.	Box
06.	Small Metal Room
07.	Small Room
08.	Medium Room
09.	Medium Large Room
10.	Large Room
11.	Single Delay (102 ms)
12.	Cross Delay (180 ms)
13.	Cross Delay (224 ms)
14.	Cross Delay (148-296 ms)
15.	Short Gate (200 ms)
16.	Long Gate (480 ms)

17.	Very Small Room
18.	Medium Small Room
19.	Medium Room
20.	Large Room
21.	Metal Can
22.	Short Gate (140 ms)
23.	Medium Gate (250 ms)
24.	Long Gate (390 ms)
25.	Reverse Gate (270 ms)
26.	Reverse Gate (440 ms)
27.	Delay (94 ms)
28.	Delay (122 ms)
29.	Delay (142 ms)
30.	Cross Delay (168 ms)
31.	Delay (212 ms)
32.	Delay (290 ms)

P5 (Preset 5:PN-D50-03)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	String Section (D)	Syn-Strings Hi (D)	Tension Strings (D)	Planetary Strings (D)	Symphony Orchestra (D)	Analog Syn-Strings (D)	Crescendo Strings (D)	Warm Strings Pad (D)
2	Vibrato Cello (D)	String Quartette (D)	Pizz Typewriter (D)	Strings Horn (D)	Strings ElecPiano (D)	High-Strings Oboe (D)	Cello-ViolaPiccolo (D)	Bass-PianoStrings (D)
3	Powerful Brass (D)	Mute Trumpet (W)	Westerly Brass (D)	Flugel Horn (W)	Eye Brasspad (D)	Trumpetters (D)	Pressure 5th Horns (D)	Pianish Horns (D)
4	Baritone Saxophone (D)	Silver Saxophones (D)	Saxcessive Tones (D)	Synthesized Sax (W)	Growl Saxophone (D)	Sopranino Sax (D)	Xarmonica (W)	Happy Whistler (D)
5	Breathy Flute (D)	Bohemian (D)	Recorder (D)	Breeze Pipe (D)	Flutes Ensemble (D)	Woodwinds (S)	Pipe Bags (D)	Vibe n Clarinet (S)
6	Heavy Metal Lead (D)	Monophonic Lead (D)	Pulse Lead (W)	Squeeze Lead (D)	Energetical Lead (D)	Monotone Lead (D)	Harmonics Lead (D)	Metallic Lead (D)
7	Jazz Organ (D)	Huge Pipes (D)	Velocity Rotor (D)	Choral Organ (D)	Click Organ (D)	Solid Beat (D)	Wavy Motion (D)	Pressure Generator (D)
8	Whispy Voice (D)	Alpha Omega Ensemble (D)	Voice n Sawz (D)	4th Synth Voice (D)	Husky Voices (D)	Stereo Panorama (D)	Voyageur (D)	Glass Voice 2 (D)

リバーブタイプ

01.	Small Hall
02.	Medium Hall
03.	Large Hall
04.	Chapel
05.	Box
06.	Small Metal Room
07.	Small Room
08.	Medium Room
09.	Medium Large Room
10.	Large Room
11.	Single Delay (102 ms)
12.	Cross Delay (180 ms)
13.	Cross Delay (224 ms)
14.	Cross Delay (148-296 ms)
15.	Short Gate (200 ms)
16.	Long Gate (480 ms)

17.	Cross Delay (114 ms)
18.	Cross Delay (165 ms)
19.	Cross Delay (198 ms)
20.	Cross Delay (240 ms)
21.	Tap Delay (110-38 ms)
22.	Tap Delay (50-180 ms)
23.	Tap Delay (250-500 ms)
24.	Pan Delay (250-500 ms)
25.	Single Delay (136 ms)
26.	Single Delay (205 ms)
27.	Single Delay (270 ms)
28.	Single Delay (355 ms)
29.	Single Delay (430 ms)
30.	Single Delay (500 ms)
31.	Rolling (short)
32.	Rolling (long)

P6 (Preset 6:PN-D50-04)

	No.1	2	3	4	5	6	7	8
BANK 1	Perc E-Piano (D)	Ballad Piano Choir (D)	New Age Piano (D)	Xmod E-Piano (W)	Vividly Piano (D)	Air Piano (D)	Honky-Tonk Piano (D)	Antique harpsichord (D)
2	Spanish Guitar (D)	Ringmod E-Guitar (D)	Gypsy Guitar (D)	Rock Guitar (D)	HarpStrings (D)	Dulcimer Voice (D)	Combie Clav (D)	Stereo Clav (D)
3	Toys in the Attic (D)	Music Toybox (D)	Bells Harmony (D)	Star Chime (D)	African Kalimba (D)	Okinawa Session (S)	Jamaican Sounds (D)	India (S)
4	Sweet Vibes (D)	Clear Bell Pad (W)	Marimbell (D)	Venetian Cafe (S)	Grand Canyon (S)	Funky Bed Trax (S)	Ohayashi (S)	Koto-BambooFlute (S)
5	Digital Atmosphere (W)	Polyphonic Synth (D)	Pad Combo (D)	Attack-Reso Synth (D)	Velo-Oct Pulse (D)	Perc Release (D)	Steam Synth Pad (D)	Zean- - - (D)
6	Hopper Bass (D)	Electric Pick Bass (D)	Octave Synth Bass (D)	Natural Bass (D)	Glide Bass (D)	Funky Reso-Bass (D)	Steelblue Bass (D)	Funky Cutting (S)
7	Soundtrack n Hold (D)	Reso Release (D)	Ballet Voices U-L (D)	PressPan SamplHold (D)	Twilight Zone (D)	AfterBend-Panning (D)	All Diminish Chord (D)	Cosmo Voices (D)
8	Marshy Zone (D)	Dense Forest (D)	F-1 Grand Prix (D)	Passing Sky (D)	Devildom (S)	Haunted Bells (D)	Vietnam FX (S)	Big Waves (D)

リバーブタイプ

01.	Small Hall
02.	Medium Hall
03.	Large Hall
04.	Chapel
05.	Box
06.	Small Metal Room
07.	Small Room
08.	Medium Room
09.	Medium Large Room
10.	Large Room
11.	Single Delay (102 ms)
12.	Cross Delay (180 ms)
13.	Cross Delay (224 ms)
14.	Cross Delay (148-296 ms)
15.	Short Gate (200 ms)
16.	Long Gate (480 ms)

17.	Small Hall
18.	Medium Hall
19.	Large Hall
20.	Cave
21.	Small Room
22.	Medium Room
23.	Large Room
24.	Garage
25.	Slap Back
26.	Small Can
27.	Metal Box
28.	Medium Gate (320 ms)
29.	Long Gate (430 ms)
30.	Gate Reverse (370 ms)
31.	Space
32.	Flange Space

ウェーブ・フォーム

ワンショット

ナンバー	表示	PCM ネーム
1	Marmba	マリンバ
2	Vibes	ビブラホン
3	Xylo1	シロフォン 1
4	Xylo2	シロフォン 2
5	Log_Bs	ログ・ベース
6	Hammer	ハンマー
7	JpnDrm	ジャパニーズ・ドラム
8	Kalmba	カリンバ
9	Pluck	プラック
10	Chink	チンク
11	Agogo	アゴゴ
12	3angle	トライアングル
13	Bells	ベル
14	Nails	ネイル・ファイル
15	Pick	ピック
16	Lpiano	ロー・ピアノ
17	Mpiano	ミッド・ピアノ
18	Hpiano	ハイ・ピアノ
19	Harpsi	ハーブシコード
20	Harp	ハーブ
21	Orgprc	オルガン・パーカッション
22	Steel	スチール・ストリングス
23	Nylon	ナイロン・ストリングス
24	Eguit1	エレクトリック・ギター 1
25	Eguit2	エレクトリック・ギター 2
26	Dirt	ダーティー・ギター
27	P_Bass	ピック・ベース
28	Pop	ポップ・ベース
29	Thump	サンブ
30	Uprite	アップライト・ベース
31	Clarnt	クラリネット
32	Breath	ブレス
33	Steam	スチーマー
34	FluteH	ハイ・フルート
35	FluteL	ロー・フルート
36	Guero	ギロ
37	IndFlt	インディアン・フルート
38	Harmo	フルート・ハーモニクス
39	Lips1	リップス 1
40	Lips2	リップス 2
41	Trumprt	トランペット
42	Bones	トロンボーン
43	Contra	コントラ・バス
44	Cello	チェロ
45	VioBow	バイオリン・ボー
46	Violns	バイオリンズ
47	Pizz	ピッチカート

ループ

ナンバー	表示	PCM ネーム
48	Drawbr	ドローバース (ループ)
49	Horgan	ハイ・オルガン (ループ)
50	Lorgan	ロー・オルガン (ループ)
51	EP_lp1	エレクトリック・ピアノ (ループ 1)
52	EP_lp2	エレクトリック・ピアノ (ループ 2)
53	CLAVlp	クラビ (ループ)
54	HC_lp	ハーブシコード (ループ)
55	EP_lp1	エレクトリック・ベース (ループ 1)
56	AB_lp	アコースティック・ベース (ループ)
57	EB_lp2	エレクトリック・ベース (ループ 2)
58	EB_lp3	エレクトリック・ベース (ループ 3)
59	EG_lp	エレクトリック・ギター (ループ)
60	CELLlp	チェロ (ループ)
61	VIOLlp	バイオリン (ループ)
62	Reedlp	リード (ループ)
63	SAXlp1	サククス (ループ 1)
64	SAXlp2	サククス (ループ 2)
65	Aah_lp	アー (ループ)
66	Ooh_lp	ウー (ループ)
67	Manlp1	メール (ループ 1)
68	Spect1	スペクトラム 1 (ループ)
69	Spect2	スペクトラム 2 (ループ)
70	Spect3	スペクトラム 3 (ループ)
71	Spect4	スペクトラム 4 (ループ)
72	Spect5	スペクトラム 5 (ループ)
73	Spect6	スペクトラム 6 (ループ)
74	Spect7	スペクトラム 7 (ループ)
75	Manlp2	メール (ループ 2)
76	Noise	ノイズ

ループ (No.1 ~ No.76 の組み合わせ)

ナンバー	表示	PCM ネーム
77	Loop01	ループ 1
78	Loop02	ループ 2
79	Loop03	ループ 3
80	Loop04	ループ 4
81	Loop05	ループ 5
82	Loop06	ループ 6
83	Loop07	ループ 7
84	Loop08	ループ 8
85	Loop09	ループ 9
86	Loop10	ループ 10
87	Loop11	ループ 11
88	Loop12	ループ 12
89	Loop13	ループ 13
90	Loop14	ループ 14
91	Loop15	ループ 15
92	Loop16	ループ 16
93	Loop17	ループ 17
94	Loop18	ループ 18
95	Loop19	ループ 19

ナンバー	表示	PCM ネーム
96	Loop20	ループ 20
97	Loop21	ループ 21
98	Loop22	ループ 22
99	Loop23	ループ 23
100	Loop24	ループ 24

パラメーター・リスト

パッチ・ファクター

各画面共通の設定 (PATCH TOP) (P.2)

KEY MODE	キー・モード	WHOLE、DUAL、SPLIT、SEP、WHOL-S、DUAL-S、SPL-US、SPL-LS、SEP-S
SPLIT	スプリット・ポイント	C2 ~ C7
BALANCE	トーンの音量バランス	0 ~ 100
TRANSPOSE	トランスポーズ	-36 ~ +36
Chase Switch	チェイス・スイッチ	OFF、ON
Portamento Switch	ポルタメント・スイッチ	OFF、ON

CONTROL (P.3)

Bend	ベンダー・レンジ	0 ~ 12
AfterPB	アフタータッチ (ピッチ・ベンダー)	-12 ~ +12
Hold	ホールド・モード	U、L、UL
Time	ポルタメント・タイム	0 ~ 100
Mode	ポルタメント・モード	U、L、UL

OUTPUT (P.4)

Mode	アウトプット・モード	1 ~ 4
RevType	リバーブ・タイプ	1 ~ 32
Revb主	リバーブ・バランス	0 ~ 100
Vol	トータル・ボリューム	0 ~ 100

CHASE (P.4)

Mode	チェイス・モード	UL、ULL、ULU
Level	チェイス・レベル	0 ~ 100
Time	チェイス・タイム	0 ~ 100

TONE TUNE (P.4)

LKey	ロワー側のキー・シフト	-24 ~ +24
UKey	アッパー側のキー・シフト	-24 ~ +24
LTun	ロワー側のファイン・チューン	-50 ~ +50
UTun	アッパー側のファイン・チューン	-50 ~ +50

MIDI (P.5)

TxCH	送信チャンネル	B、1 ~ 16
TxPC	送信プログラム・チェンジ・ナンバー	Off、1 ~ 100
SepCH	セパレート・モードの受信チャンネル	Off、1 ~ 16

トーン・パラメーター

コモン・パラメーター

Struct (P.8)

Structure	Struct	ストラクチャー・ナンバー	1 ~ 7
-----------	--------	--------------	-------

P-ENV (P.8)

P-ENV	Velo	ベロシティ・レンジ	0 ~ 2
	TKF	キー・フォロー (タイム)	0 ~ 4
P-ENV Time	T1	タイム 1	0 ~ 50
	T2	タイム 2	0 ~ 50
	T3	タイム 3	0 ~ 50
	T4	タイム 4	0 ~ 50
P-ENV Level	L0	レベル 0	-50 ~ 0 ~ +50
	L1	レベル 1	-50 ~ +50
	L2	レベル 2	-50 ~ +50
	SusL	サステイン・レベル	-50 ~ +50
	EndL	エンド・レベル	-50 ~ +50
Pitch Mod	LFOD	LFO デプス	0 ~ 100
	Lever	ピッチ・レバー・モジュレーション	0 ~ 100
	Aftr	ピッチ・アフタータッチ・モジュレーション	0 ~ 100

LFO (P.9)

LFO-1	Wave	ウェーブ・フォーム	TRI、SAW、SQU、RND
	Rate	レイト	0 ~ 100
	Delay	ディレイ・タイム	0 ~ 100
	Sync	シンク	Off、On、KEY
LFO-2	Wave	ウェーブ・フォーム	TRI、SAW、SQU、RND
	Rate	レイト	0 ~ 100
	Delay	ディレイ・タイム	0 ~ 100
	Sync	シンク	Off、On
LFO-3	Wave	ウェーブ・フォーム	TRI、SAW、SQU、RND
	Rate	レイト	0 ~ 100
	Delay	ディレイ・タイム	0 ~ 100
	Sync	シンク	Off、On

EQ (P.10)

EQ	LowFreq	ロー・フリケンシー	63、75、88、105、125、150、175、210、250、300、350、420、500、600、700、840
	LowGain	ロー・ゲイン	-12 ~ +12
	HiFreq	ハイ・フリケンシー	250、300、350、420、500、600、700、840、1.0、1.2、1.4、1.7、2.0、2.4、2.8、3.4、4.0、4.8、5.7、6.7、8.0、9.5
	HiQ	ハイ Q	0.3、0.5、0.7、1.0、1.4、2.0、3.0、4.2、6.0
	HiGain	ハイ・ゲイン	-12 ~ +12
Chorus	Type	コーラス・タイプ	1 ~ 8
	Rate	コーラス・レート	0 ~ 100
	Depth	コーラス・デプス	0 ~ 100
	Balance	コーラス・バランス	0 ~ 100

TVF ENV	Depth	ENV デプス	0 ~ 100
	Velo	ペロシティー・レンジ	0 ~ 100
	DKF	キー・フォロー (デプス)	0 ~ 4
	TKF	キー・フォロー (タイム)	0 ~ 4
TVF ENV Time	T1	タイム 1	0 ~ 100
	T2	タイム 2	0 ~ 100
	T3	タイム 3	0 ~ 100
	T4	タイム 4	0 ~ 100
	T5	タイム 5	0 ~ 100
TVF ENV Level	L1	レベル 1	0 ~ 100
	L2	レベル 2	0 ~ 100
	L3	レベル 3	0 ~ 100
	SusL	サステイン・レベル	0 ~ 100
	EndL	エンド・レベル	0、100

TVA (P.15)

TVA	Level	レベル	0 ~ 100
	Velo	ペロシティー・レンジ	-50 ~ +50
	BP	バイアス・ポイント	< A1 ~< C7、> A1 ~> C7
	BLevel	バイアス・レベル	-12 ~ 0
TVA ENV	Velo	ペロシティー・フォロー (タイム)	0 ~ 4
	TKF	キー・フォロー (タイム)	0 ~ 4
TVA ENV Time	T1	タイム 1	0 ~ 100
	T2	タイム 2	0 ~ 100
	T3	タイム 3	0 ~ 100
	T4	タイム 4	0 ~ 100
	T5	タイム 5	0 ~ 100
TVA ENV Level	L1	レベル 1	0 ~ 100
	L2	レベル 2	0 ~ 100
	L3	レベル 3	0 ~ 100
	SusL	サステイン・レベル	0 ~ 100
	EndL	エンド・レベル	0、100

パーシャル・パラメーター

FORM (P.12)

WG Form	Wave	ウェーブ・フォーム	SQU、SAW
	PCM	PCM ウェーブ・ナンバー	1 ~ 100
WG PW	PW	パルス・ウィズ	0 ~ 100
	Velo	ペロシティー・レンジ	-7 ~ +7
	After	アフタータッチ・レンジ	-7 ~ +7
	LFO	LFO セレクト	+1、-1、+2、-2、+3、-3
	LFOD	LFO デプス	0 ~ 100

PITCH (P.11)

WG Pitch	Coars	ピッチ・コース	C1 ~ C7
	Fine	ピッチ・ファイン	-50 ~ +50
	KF	キー・フォロー (ピッチ)	-1、-1/2、-1/4、0、1/8、1/4、3/8、1/2、5/8、3/4、7/8、1、5/4、3/2、2、s1、s2
WG Mod	LFO	LFO モード	Off、(+)、(-)、A&L
	ENV	P-ENV モード	Off、(+)、(-)
	Bend	ベンダー・モード	Off、KEY、Norm

TVF (P.13)

TVF	Freq	カットオフ・フリケンシー	0 ~ 100
	Reso	レゾナンス	0 ~ 30
	KF	キー・フォロー (カットオフ・ポイント)	-1、-1/2、-1/4、0、1/8、1/4、3/8、1/2、5/8、3/4、7/8、1、5/4、3/2、2
	BP	バイアス・ポイント	< A1 ~< C7、> A1 ~> C7
	BLevel	バイアス・レベル	-7 ~ +7

MOD (P.15、P.17)

TVF MOD	LFO	LFO セレクト	+1、-1、+2、-2、+3、-3
	LFOD	LFO デプス	0 ~ 100
	After	アフタータッチ・レンジ	-7 ~ +7
TVA MOD	LFO	LFO セレクト	+1、-1、+2、-2、+3、-3
	LFOD	LFO デプス	0 ~ 100
	After	アフタータッチ・レンジ	-7 ~ +7

システム・パラメーター

Function (ファンクション画面)

MastTune (Master Tune)	基準ピッチを設定します。
Protect	メモリー・プロテクトのオン/オフを切り替えます。
AutoOff	演奏や操作をやめてから一定時間経過すると自動的に電源が切れるようにします。
Demo	LED デモに入るまでの時間 (分) を設定します。 OFF に設定すると、デモは無効になります。
LCDCont (LCD Contrast)	LCD のコントラストを調整します。
SndMode (Sound Mode)	Original D-50 の音源を再現したモードです。
	Clear D-50 よりもデジタル処理の精度を高め、クリアな音を奏でるモードです。
C1Scale	リボン・コントローラー (C1) のノート・スケール・タイプを設定します。
C2Hold	リボン・コントローラー (C2) のホールド機能のオン/オフを切り替えます。

MIDI インプリメンテーション

Model : D-05
Date: Sep. 09, 2017
Version: 1.00

1. 送信データ

■ チャンネル・ボイス・メッセージ

● ノート・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	kkH	vvH
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
kk = ノート・ナンバー:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = ノート・オフ・ベロシティ:	00H - 7FH (0 - 127)	

● ノート・オン

ステータス	第2バイト	第3バイト
9nH	kkH v	vH
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
kk = ノート・ナンバー:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = ノート・オン・ベロシティ:	01H - 7FH (1 - 127)	

● コントロール・チェンジ

○ バンク・セレクト (コントローラー・ナンバー 0、32)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
mm, ll = バンク・ナンバー:	00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)	

※ 各バンクセレクトとパッチの対応は以下のとおりです。

BANK SELECT		USER/PRESET BANK	PROGRAM NUMBER	PATCH NUMBER
MSB	LSB			
087	000	U1	1-64	11-88
	001	U2	1-64	11-88
	002	U3	1-64	11-88
	003	U4	1-64	11-88
	004	U5	1-64	11-88
	005	U6	1-64	11-88
	006	U7	1-64	11-88
	007	U8	1-64	11-88
	008	P1	1-64	11-88
	009	P2	1-64	11-88
	010	P3	1-64	11-88
	011	P4	1-64	11-88
	012	P5	1-64	11-88
	013	P6	1-64	11-88

○ モジュレーション (コントローラー・ナンバー 1)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	01H	vvH
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv = モジュレーション・デプス:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ ボリューム (コントローラー・ナンバー 7)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	07H	vvH
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv = ボリューム:	00H - 7FH (0 - 127)	

○ ホールド 1 (コントローラー・ナンバー 64)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	40H	vvH
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv = コントロール値:	00H - 7FH (0 - 127)	
	0-63 = OFF, 64-127 = ON	

○ ポルタメント・スイッチ (コントローラー・ナンバー 65)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	41H	vvH
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv = コントロール値:	00H - 7FH (0 - 127)	
	0-63 = OFF, 64-127 = ON	

● プログラム・チェンジ

ステータス	第2バイト
CnH	ppH
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp = プログラム・ナンバー:	00H - 3FH (prog.1 - prog.64)

※ Program Change Switch (SYSTEM MIDI) が OFF のときには送信しません。

● チャンネル・アフタータッチ

ステータス	第2バイト
DnH	vvH
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = アフタータッチ値:	00H - 7FH (0 - 127)

● ピッチ・ベンダー・チェンジ

ステータス	第2バイト	第3バイト
EnH	llH	mmH
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
mm, ll = ピッチ・ベンダー値:	00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

■ チャンネル・モード・メッセージ

● オール・サウンド・オフ (コントローラー・ナンバー 120)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	78H	00H
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	

● リセット・オール・コントローラー (コントローラー・ナンバー 121)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	79H	00H
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	

● オムニ・オフ (コントローラー・ナンバー 124)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7CH	00H
n = MIDI チャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	

● ポリ (コントローラー・ナンバー 127)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7FH	00H

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)

■ システム・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

※ 約 250msec 間隔で送信します。

● システム・エクスクルーシブ

ステータス

F0H

: システム・エクスクルーシブ

F7H

: EOX (End of Exclusive)

パルス・ダンブ操作や以下の操作を行ったときに、このメッセージが送信されます。

SYSTEM MIDI の「Exclusive」が「P Dump」のとき、パネルよりパッチを切り替えたとき、そのパッチに含まれる全パラメーターを送信することができます。

また、「Exclusive」が「TxEdit」のとき、パネルからのパラメーター・エディット情報を送信できます。

シーケンサー等で演奏データにこれらの情報も付け加えることにより、音色も含めた管理が可能になります。

詳細はセクション 3 以降をご覧ください。

2. 受信データ

■ チャンネル・ボイス・メッセージ

● ノート・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI チャンネル・ナンバー：

0H - FH (ch.1 - ch.16)

kk = ノート・ナンバー：

00H - 7FH (0 - 127)

vv = ノート・オフ・ベロシティー：

00H - 7FH (0 - 127)

● ノート・オン

ステータス	第2バイト	第3バイト
9nH	kkH	vvH

n = MIDI チャンネル・ナンバー：

0H - FH (ch.1 - ch.16)

kk = ノート・ナンバー：

00H - 7FH (0 - 127)

vv = ノート・オン・ベロシティー：

01H - 7FH (1 - 127)

● コントロール・チェンジ

○ バンク・セレクト (コントローラー・ナンバー 0、32)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI チャンネル・ナンバー：

0H - FH (ch.1 - ch.16)

mm, ll = バンク・ナンバー：

00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

※ 各バンクセレクトとパッチの対応は以下のとおりです。

BANK SELECT		USER/PRESET BANK	PROGRAM NUMBER	PATCH NUMBER
MSB	LSB			
087	000	U1	1-64	11-88
	001	U2	1-64	11-88
	002	U3	1-64	11-88
	003	U4	1-64	11-88
	004	U5	1-64	11-88
	005	U6	1-64	11-88
	006	U7	1-64	11-88
	007	U8	1-64	11-88
	008	P1	1-64	11-88
	009	P2	1-64	11-88
	010	P3	1-64	11-88
	011	P4	1-64	11-88
	012	P5	1-64	11-88
	013	P6	1-64	11-88

○ モジュレーション (コントローラー・ナンバー 1)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	01H	vvH

n = MIDI チャンネル・ナンバー：

0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = モジュレーション・デプス：

00H - 7FH (0 - 127)

○ ポルタメント・タイム (コントローラー・ナンバー 5)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	05H	vvH

n = MIDI チャンネル・ナンバー：

0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = ポルタメント・タイム：

00H - 7FH (0 - 127)

○ データ・エンタリー (コントローラー・ナンバー 6、38)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm, ll = RPN / NRPN で指定されたパラメーターに対する値
 mm = 上位バイト (MSB)、ll = 下位バイト (LSB)

○ ボリューム (コントローラー・ナンバー 7)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	07H	vvH

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = ボリューム： 00H - 7FH (0 - 127)

○ ホールド 1 (コントローラー・ナンバー 64)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	40H	vvH

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = コントロール値： 00H - 7FH (0 - 127)
 0-63 = OFF、64-127 = ON

○ ポルタメント (コントローラー・ナンバー 65)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	41H	vvH

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = コントロール値： 00H - 7FH (0 - 127)
 0-63 = OFF、64-127 = ON

○ RPN MSB / LSB (コントローラー・ナンバー 100、101)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = RPN で指定するパラメーター・ナンバーの上位バイト (MSB)
 ll = RPN で指定するパラメーター・ナンバーの下位バイト (LSB)

<<< RPN >>>

コントロール・チェンジには、RPN (レジスタード・パラメーター・ナンバー)、すなわち MIDI 規格で機能が定義されている拡張パラメーターがあります。

実際の使用にあたっては、まず RPN (コントローラー・ナンバー 100 と 101、順番はどちらからでもよい) を送信して制御するパラメーターを指定し、その後データ・エンタリー (コントローラー・ナンバー 6、38) で指定パラメーターの値を設定します。

本機は、以下に示す RPN を受信します。

RPN	Data entry	
MSB、LSB	MSB、LSB	解説
00H、00H	mmH、llH	ピッチ・ベンド・レンジ mm: 00H - 0CH (0 - 12 半音) ll: 無視します (00H として処理します)。 半音ステップで 1 オクターブまで指定可能。 マスター・チューン mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-50 - 0 - +50 cent)
00H、01H	mmH、llH	

● プログラム・チェンジ

ステータス	第2バイト
CnH	ppH

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 pp = プログラム・ナンバー： 00H - 3FH (prog.1 - prog.64)
 ※ Program Change Switch (SYSTEM MIDI) が OFF のときには受信しません。

● チャンネル・アフタータッチ

ステータス	第2バイト
DnH	vvH

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = アフタータッチ値： 00H - 7FH (0 - 127)

● ピッチ・ベンダー・チェンジ

ステータス	第2バイト	第3バイト
EnH	llH	mmH

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm, ll = ピッチ・ベンダー値： 00 00H - 40 00H - 7F 7FH
 (-8192 - 0 - +8191)

■ チャンネル・モード・メッセージ

● オール・サウンド・オフ (コントローラー・ナンバー 120)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	78H	00H

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 ※ このメッセージを受信すると、該当チャンネルの発音中の音をすべて消音します。

● リセット・オール・コントローラー (コントローラー・ナンバー 121)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	79H	00H

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 ※ このメッセージを受信すると、該当チャンネルのすべてのコントローラーがリセット値に設定されます。

● モノ (コントローラー・ナンバー 126)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7EH	mmH

n = MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = モノ・チャンネル・レンジ： 00H - 10H (0 - 16)

モノ・モードのチャンネル・レンジは、以下のように認識されます。

mm	設定されるチャンネル・レンジ
0	8
1-8	1-8
9-16	8
17 以上	無視

モノ・モードを認識した場合、SYSTEM MIDI の「Control」の設定により各メッセージは以下に示すチャンネルのものが使われます。

メッセージ	「Control」の設定	
	B.CH	G.CH
ノート・オン/オフ	チャンネル・レンジ内の個々のチャンネル	
コントロール・チェンジ	ベーシック	グローバル
モード・メッセージ	ベーシック	ベーシック
プログラム・チェンジ	ベーシック	グローバル
アフター・タッチ	ベーシック	グローバル
ピッチ・ベンダー・チェンジ	チャンネル・レンジ内の個々のチャンネル	
エクスクルーシブ	ベーシック	ベーシック

ベーシックとは SYSTEM MIDI の「MIDI CH」で設定するベーシック・チャンネルのことで、グローバルとはベーシック・チャンネルより一つ小さい MIDI チャンネルのことをいいます。ただし、ベーシック・チャンネルが 1 の場合、グローバル・チャンネルは 16 になります。

● ポリ (コントローラー・ナンバー 127)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7FH	00H

n=MIDI チャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 ※ モード・メッセージはオール・サウンド・オフ、リセット・オール・コントローラーの機能も含まれています。モノ/ポリ・オンのメッセージは、SYSTEM MIDI の「Control」が「MdeOFF」になっていれば無視されます。

■ システム・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

※ アクティブ・センシングを受信すると、それ以降のすべてのメッセージ間隔を監視する状態になります。監視している状態では、メッセージ間隔が 300ms を越えると、オール・ノート・オフを受信したときと同じ処理をして、メッセージ間隔を監視しない状態に戻ります。

● システム・エクスクルーシブ

ステータス	
F0H	: システム・エクスクルーシブ
F7H	: EOX (End of Exclusive)

パッチ、トーン・パラメーターを個々に操作したり、1 パッチ、1 トーンのまとまったパラメーターを受けることができます。
 詳細はセクション 3 以降をご覧ください。
 ※ Exclusive Switch (SYSTEM MIDI) が OFF のときには受信しません。

3. Exclusive Communication

■ 3.1 メッセージのフォーマット

ローランドのエクスクルーシブ・フォーマット (タイプ IV) はすべて以下の構造になっています。

バイト	説明
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ローランド ID
DEV	デバイス ID
MDL	モデル ID
CMD	コマンド ID
[BODY]	データ本体
F7H	エンド・オブ・エクスクルーシブ

● MIDI ステータス [MIDI status] (F0H)、(F7H)

エクスクルーシブ・メッセージは 2 つのステータスによって囲まれ (F0H) の次には「メーカー ID」を必要とします。(MIDI 規格 Ver1.0 による。)

● メーカー ID [Maker-ID] (41H)

ローランドの ID です。「メーカー ID」により、どのメーカーのエクスクルーシブ・メッセージであるかを判断することができます。

● デバイス ID [Device-ID] “DEV”

複数の機器を区別するためにあります。通常「ベーシック・チャンネル」から 1 を引いた値 (00H-0FH) が使用されますが、複数のベーシック・チャンネルを持つ機器などでは (00H-1FH) を設定して使用することもあります。

● モデル ID [Model-ID] “MDL”

機種ごとに決まった値を持ちます。ただし、機種が違っても同じデータを扱うものは共通に使用されます。拡張のために (00H) を使用し、(00H) の個数によっても各々区別されます。たとえば、

(01H)、
 (02H)、
 (03H)、
 (00H、01H)、
 (00H、02H)、
 (00H、00H、01H)

は各々、別の機種を表します。

● コマンド ID [Command-ID] “CMD”

メッセージの役割を表します。
 拡張のために (00H) を使用し、(00H) の個数によっても各々区別されます。たとえば、

(01H)、
 (02H)、
 (03H)、
 (00H、01H)、
 (00H、02H)、
 (00H、00H、01H)

は各々、別の役割を表します。

● データ本体 [BODY]

送受信されるデータ本体。「モデル ID」や「コマンド ID」によってサイズと内容が変わります。

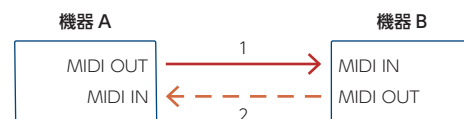
■ 3.2 アドレス・マッピング方式によるデータ転送

アドレスマッピング方式とは 3.1 のフォーマットに従ったデータ転送の方式です。この方式では、波形データ、音色データ、スイッチ情報やパラメーターなどを、その機種ごとに設定したアドレス空間に割り付けることによって、さまざまなデータを、そのアドレスを示すことで、データの伝送を行ないます。
 以上により、機種やデータの種類のによってデータの転送方法が変わることはありません。転送方法としては、ワン・ウェイ方式とハンドシェイク方式の 2 方式があります。
 機器によって、データの種類のにより、2 方式を使い分けていたり、1 つの方式しかできないときもあります。

● ワン・ウェイ方式 (3.3 参照)

この方式は、比較的少ないデータの転送に適しており、一方的にエクスクルーシブ・メッセージを送信することによってデータ転送をしています。

接続図

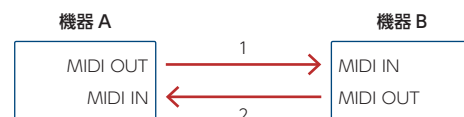


「データ要求」(3 参照) を使用するとき、2 の接続が必要です。

● ハンドシェイク方式 (3.4 参照)

この方式は送る側と受ける側お互いに確認 (ハンドシェイク) をしてデータ転送を行なっています。多量のデータの転送では、信頼性が高く、転送速度も速くなります。

接続図



必ず 1 または 2 の接続が必要です。

上記 2 方式について

※ 転送方式により「コマンド ID」が決まっています。

※ 機器 [A] や機器 [B] が各々、同じ方式を採用しており、データ転送ができる状態にあって、さらに、「デバイス ID」と「モデル ID」が一致していなければ、データ転送を行なうことはできません。

3.3 ワン・ウェイ方式によるデータ転送

この方式は比較的少量のデータを転送するときメッセージごとの確認を行わず一方的に送る方法です。ただし多量のデータを続けて送るときは、適当な時間間隔（20msec 以上）取って送ります。この方式では受信側はその時間内で正しくデータを受け取らなければなりません。

メッセージの種類

バイト	説明
データ要求 1	RQ1 (11H)
データ・セット	DT1 (12H)

● データ要求 1 [Request data 1] RQ1 (11H)

相手の機器からデータを送ってもらうときに送信します。アドレスとサイズで要求するデータ量を示しています。

このメッセージを受信したとき、その機器がデータを送られる状態にあり、アドレスとサイズが適当なものであれば、要求されたデータを「データ・リセット」メッセージで送信します。そうでないときは何も送信しません。

バイト	説明
F0H	エクスクリューブ・ステータス
41H	ローランド ID
DEV	デバイス ID
14H	モデル ID (D-50)
11H	コマンド ID
aaH	アドレス MSB
⋮	⋮ LSB
ssH	サイズ MSB
⋮	⋮ LSB
sum	チェック・サム
F7H	エンド・オブ・エクスクリューブ

※ サイズは要求するデータ全体のアドレスを示しており、1 つの「データ・セット 1」のメッセージのデータのバイト数ではありません。

※ 機種ごとに、データの種類によって 1 度に転送するデータの数あらかじめ決まっていたり、決められたアドレスで区切って送受信しなければならないときがあります。

※ アドレスとサイズは同じバイト数で、「モデル ID」ごとに決められます。

※ チェック・サムは、アドレス、サイズ、やチェック・サム自体を加算した値の下位 7 ビットがゼロになる値になっています。

● データ・セット 1 [Data set 1] DT1 (12H)

実際のデータの転送を行ないます。

データはそれぞれ 1 バイトごとにアドレスを持ちますが、このメッセージでは、1 つまたは、複数データの先頭のアドレスと、データだけをアドレス順にならべたものを送ることができます。MIDI 規格により、リアル・タイム・メッセージ以外のメッセージはエクスクリューブ・メッセージにはわり込めません。ローランドでは、ソフト・スルーする機器を考えて、1 つの「データ・セット 1」メッセージで転送するデータを最大 256 バイトとしていますので、256 バイトを超えるような多量のデータは、区切って何回かに分けて送ります。

バイト	説明
F0H	エクスクリューブ・ステータス
41H	ローランド ID
DEV	デバイス ID
14H	モデル ID (D-50)
12H	コマンド ID
aaH	アドレス MSB
⋮	⋮ LSB
ssH	データ
⋮	⋮
sum	チェック・サム
F7H	エンド・オブ・エクスクリューブ

※ このメッセージは、「データ要求 1」メッセージで示される範囲の中で有効な部分のみを転送

することができます。

※ 機種ごとに、データの種類によって 1 度に転送するデータの数あらかじめ決まっていたり、決められたアドレスで区切って送受信しなければならないときもあります。

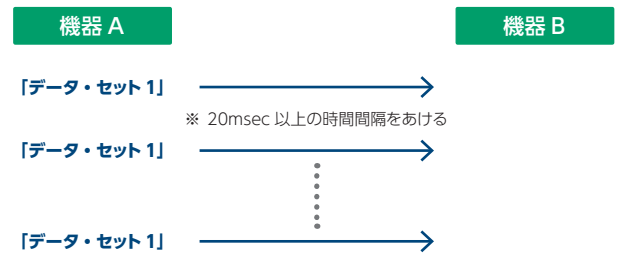
※ アドレスのバイト数では、「モデル ID」ごとに決められます。

※ チェック・サムは、アドレス、サイズやチェック・サム自体を加算した値の下位 7 ビットがゼロになる値になっています。

● 送受信の例

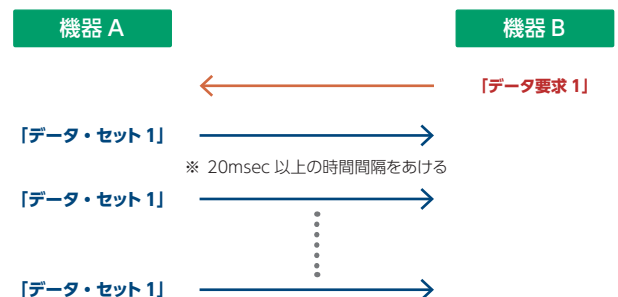
○ 機器 (A) が機器 (B) にデータを転送するとき

単に「データセット 1」のメッセージを送信します。



○ 機器 (B) が機器 (A) からデータを転送してもらうとき

最初に「データ要求 1」メッセージを送信します。そして、機器 (A) は「データ・セット 1」メッセージを送信します。



3.4 ハンドシェイク方式によるデータの転送

ハンドシェイク方式では、2 台の機器が相互に確認を取りながらデータの転送を行ないます。正しく転送できたかどうか確認しながらデータをやり取りするので信頼性が高く、また、受信側の準備ができ次第次々とデータが送られるので、時間間隔を持つワン・ウェイ方式よりも短い時間で転送が終わります。

サンプラーの波形データや、シンセサイザーの全音色データなど、多量のデータを MIDI で転送するときには、ワン・ウェイ方式よりも、ハンドシェイク方式のほうが過しています。

メッセージの種類

バイト	説明
データ送信要求	WSD (40H)
データ要求	RQD (41H)
データ・セット	DAT (42H)
了解	ACK (43H)
データ終了	EOD (45H)
通信エラー	ERR (4EH)
拒否	RJC (4FH)

● データ送信要求 [Want to send data] WSD (40H)

相手の機器にデータを送りたいときに送信します。アドレスとサイズで送りたいデータを量を示しています。

このメッセージを受信したとき、その機器がデータを受けられる状態にあり、アドレスとサイズが適当なものであれば、「了解」メッセージを送信します。そうでないときは「拒否」メッセージを送信します。

バイト	説明
F0H	エクスクリューブ・ステータス
41H	ローランド ID
DEV	デバイス ID

バイト	説明
14H	モデル ID (D-50)
40H	コマンド ID
aaH	アドレス MSB
⋮	⋮ LSB
ssH	サイズ MSB
⋮	⋮ LSB
sum	チェック・サム
F7H	エンド・オブ・エクスクルーシブ

- ※ サイズは要求するデータ全体のアドレスの範囲を示しており、1 つの「データ・セット」メッセージのデータのバイト数ではありません。
- ※ モデルによって、データの種類によって 1 度に転送するデータの数あらかじめ決まっていたり決められたアドレスで区切って送受信しなければならないときもあります。
- ※ アドレスとサイズは同じバイト数で、「モデル ID」ごとに決められています。
- ※ チェック・サムは、アドレス、サイズやチェック・サム自体を加算した値の下位 7 ビットがゼロになる値になっています。

● データ要求 [Request data] RQD (41H)

相手の機器からデータを送ってもらうときに送信します。アドレスとサイズで要求するデータと量を示しています。

このメッセージを受信したとき、その機器がデータを送られる状態にあり、アドレスとサイズが適当なものであれば、要求されたデータを「データ・セット」メッセージで送信します。そうでないときは、「拒否」メッセージを送信します。

バイト	説明
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ローランド ID
DEV	デバイス ID
14H	モデル ID (D-50)
41H	コマンド ID
aaH	アドレス MSB
⋮	⋮ LSB
ssH	サイズ MSB
⋮	⋮ LSB
sum	チェック・サム
F7H	エンド・オブ・エクスクルーシブ

- ※ サイズは要求するデータ全体のアドレスの範囲を示しており、1 つの「データ・セット」メッセージのデータのバイト数ではありません。
- ※ 機種ごとに、データの種類によって 1 度に転送するデータの数あらかじめ決まっていたり決められたアドレスで区切って送受信しなければならないときもあります。
- ※ アドレスとサイズは同じバイト数で、「モデル ID」ごとに決められています。
- ※ チェック・サムは、アドレス、サイズやチェック・サム自体を加算した値の下位 7 ビットがゼロになる値になっています。

● データ・セット [Data set] DAT (42H)

実際のデータを転送します。

データはそれぞれ 1 バイトごとにアドレスを持ちますが、このメッセージでは、1 つ、または複数のデータの先頭のアドレスと、データだけをアドレス順に並べたものを送ることができます。MIDI 規格によりリアルタイム・メッセージ以外のメッセージは、エクスクルーシブ・メッセージには割り込みません。ローランドでは、ソフト・スルーする機器を考えて、1 つの「データ・セット」メッセージで転送するデータを最大 256 バイトとしていますので、256 バイトを超えるような多量のデータは、区切って何回かに分けて送ります。

バイト	説明
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ローランド ID
DEV	デバイス ID
14H	モデル ID (D-50)
42H	コマンド ID

バイト	説明
aaH	アドレス MSB
⋮	⋮ LSB
ssH	データ
⋮	⋮
sum	チェック・サム
F7H	エンド・オブ・エクスクルーシブ

- ※ このメッセージでは、「データ要求」や「データ送信要求」メッセージで示される範囲の中で有効な部分のみを転送することができます。
- ※ 機種ごとに、データの種類によって 1 度に転送するデータの数あらかじめ決まっていたり決められたアドレスで区切って送受信しなければならないときもあります。
- ※ アドレスのバイト数は、「モデル ID」ごとに決められています。
- ※ チェック・サムは、アドレス、サイズやチェック・サム自体を加算した値の下位 7 ビットがゼロになる値になっています。

● 了解 [Acknowledge] ACK (43H)

「データ送受信要求」、「データ・セット」、「データ終了」などのメッセージを受信したときに、そのメッセージが正しく受信でき、それに応じた準備や処理が完了したときに送信します。相手の機器は、このメッセージを受信してから次の動作に移ります。

バイト	説明
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ローランド ID
DEV	デバイス ID
14H	モデル ID (D-50)
43H	コマンド ID
7FH	エンド・オブ・エクスクルーシブ

● データ終了 [End of data] EOD (45H)

データの終了を相手の機器に知らせるために送信します。このメッセージのあと、相手の機器から「了解」メッセージを受信して通信は終了します。

バイト	説明
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ローランド ID
DEV	デバイス ID
14H	モデル ID (D-50)
45H	コマンド ID
7FH	エンド・オブ・エクスクルーシブ

● 通信エラー [Communication error] ERR (4EH)

チェック・サムの値が合わないなど、メッセージを正しく受信できなかったとき、相手の機器に異常を知らせるために送信します。ただし、このメッセージの代わりに「拒否」のメッセージを送って通信を終了してもかまいません。

このメッセージを受信した場合、最後に送ったメッセージをもう一度送り直してもよく、「拒否」メッセージを送って通信を終了させることもできます。

バイト	説明
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ローランド ID
DEV	デバイス ID
14H	モデル ID (D-50)
4EH	コマンド ID
7FH	エンド・オブ・エクスクルーシブ

3.6 Partial Parameter

Offset Address	Description				
00H	0vvv vvv	WG Pitch	Coarse	0-72	C1, C#1...C7
01H	0vvv vvv	WG Pitch	Fine	0-100	-50..0..+50
02H	0vvv vvv	WG Pitch	Keyfollow	0-16	-1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 5/8, 3/4, 7/8, 1, 5/4, 3/2, 2, s1, s2
03H	0vvv vvv	WG Modulation	LFO Mode	0-3	Off, (+), (-), A&L
04H	0vvv vvv	WG Modulation	P-ENV Mode	0-2	Off, (+), (-)
05H	0vvv vvv	WG Modulation	Bender Mode	0-2	Off, Keyfollow, Normal
06H	0vvv vvv	WG Waveform	Waveform	0-1	Square, Sawtooth
07H	0vvv vvv	WG Waveform	PCM Wave No.	0-99	1..100
08H	0vvv vvv	WG Pulse Width		0-100	0..100
09H	0vvv vvv	WG Pulse Width	Velocity Range	0-14	-7..0..+7
0AH	0vvv vvv	WG Pulse Width	LFO Select	0-5	+1, -1, +2, -2, +3, -3
0BH	0vvv vvv	WG Pulse Width	LFO Depth	0-100	0..100
0CH	0vvv vvv	WG Pulse Width	Aftertouch Range	0-14	-7..0..+7
0DH	0vvv vvv	TVF	Cutoff Frequency	0-100	0..100
0EH	0vvv vvv	TVF	Resonance	0-30	0..30
0FH	0vvv vvv	TVF	Keyfollow	0-14	-1, -1/2, -1/4, 0, 1/8, 1/4, 3/8, 1/2, 5/8, 3/4, 7/8, 1, 5/4, 3/2, 2
10H	0vvv vvv	TVF	Bias Point/Bias Direction	0-63,64-127	<A1...<C7, >A1...>C7
11H	0vvv vvv	TVF	Bias Level	0-14	-7..0..+7
12H	0vvv vvv	TVF ENV	Depth	0-100	0..100
13H	0vvv vvv	TVF ENV	Velocity Range	0-100	0..100
14H	0vvv vvv	TVF ENV	Depth Keyfollow	0-4	0..4
15H	0vvv vvv	TVF ENV	Time Keyfollow	0-4	0..4
16H	0vvv vvv	TVF ENV Time	1	0-100	0..100
17H	0vvv vvv	TVF ENV Time	2	0-100	0..100
18H	0vvv vvv	TVF ENV Time	3	0-100	0..100
19H	0vvv vvv	TVF ENV Time	4	0-100	0..100
1AH	0vvv vvv	TVF ENV Time	5	0-100	0..100
1BH	0vvv vvv	TVF ENV Level	1	0-100	0..100
1CH	0vvv vvv	TVF ENV Level	2	0-100	0..100
1DH	0vvv vvv	TVF ENV Level	3	0-100	0..100
1EH	0vvv vvv	TVF ENV	Sustain Level	0-100	0..100
1FH	0vvv vvv	TVF ENV	End Level	0-1	0, 100
20H	0vvv vvv	TVF Modulation	LFO Select	0-5	+1, -1, +2, -2, +3, -3
21H	0vvv vvv	TVF Modulation	LFO Depth	0-100	0..100
22H	0vvv vvv	TVF Modulation	Aftertouch Range	0-14	-7..0..+7
23H	0vvv vvv	TVA	Level	0-100	0..100
24H	0vvv vvv	TVA	Velocity Range	0-100	-50..0..+50
25H	0vvv vvv	TVA	Bias Point/Bias Direction	0-63,64-127	<A1...<C7, >A1...>C7
26H	0vvv vvv	TVA	Bias Level	0-12	-12..0
27H	0vvv vvv	TVA ENV Time	1	0-100	0..100
28H	0vvv vvv	TVA ENV Time	2	0-100	0..100
29H	0vvv vvv	TVA ENV Time	3	0-100	0..100
2AH	0vvv vvv	TVA ENV Time	4	0-100	0..100
2BH	0vvv vvv	TVA ENV Time	5	0-100	0..100
2CH	0vvv vvv	TVA ENV Level	1	0-100	0..100
2DH	0vvv vvv	TVA ENV Level	2	0-100	0..100
2EH	0vvv vvv	TVA ENV Level	3	0-100	0..100
2FH	0vvv vvv	TVA ENV	Sustain Level	0-100	0..100
30H	0vvv vvv	TVA ENV	End Level	0-1	0, 100
31H	0vvv vvv	TVA ENV	Velocoty Follow	0-4	0..4
32H	0vvv vvv	TVA ENV	Time Keyfollow	0-4	0..4
33H	0vvv vvv	TVA Modulation	LFO Select	0-5	+1, -1, +2, -2, +3, -3

Offset Address	Description				
34H	0vvv vvvv	TVA Modulation	LFO Depth	0-100	0..100
35H	0vvv vvvv	TVA Modulation	Aftertouch Range	0-14	-7..0..+7
36H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
:	:	:	:	:	:
3FH	0vvv vvvv	Extension		0-127	

3.7 Common Parameter

Offset Address	Description				
00H	0vvv vvvv	Tone Name	1	0-63	' ', 'A' - 'Z', 'a' - 'z', '1' - '9', '0', '-'
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
09H	0vvv vvvv	Tone Name	10	0-63	
0AH	0vvv vvvv	Structure No.		0-6	1..7
0BH	0vvv vvvv	P-ENV Edit	Velocity Range	0-2	0..2
0CH	0vvv vvvv	P-ENV Edit	Time Keyfollow	0-4	0..4
0DH	0vvv vvvv	P-ENV Time Edit	1	0-50	0..50
0EH	0vvv vvvv	P-ENV Time Edit	2	0-50	0..50
0FH	0vvv vvvv	P-ENV Time Edit	3	0-50	0..50
10H	0vvv vvvv	P-ENV Time Edit	4	0-50	0..50
11H	0vvv vvvv	P-ENV Level Edit	0	0-100	-50..0..+50
12H	0vvv vvvv	P-ENV Level Edit	1	0-100	-50..0..+50
13H	0vvv vvvv	P-ENV Level Edit	2	0-100	-50..0..+50
14H	0vvv vvvv	P-ENV Edit	Sustain Level	0-100	-50..0..+50
15H	0vvv vvvv	P-ENV Edit	End Level	0-100	-50..0..+50
16H	0vvv vvvv	Pitch Mod Edit	LFO Depth	0-100	0..100
17H	0vvv vvvv	Pitch Mod Edit	Pitch Lever Modulation	0-100	0..100
18H	0vvv vvvv	Pitch Mod Edit	Pitch Aftertouch Modulation	0-100	0..100
19H	0vvv vvvv	LFO-1	Waveform	0-3	Triangle, Sawtooth, Square, Random
1AH	0vvv vvvv	LFO-1	Rate	0-100	0..100
1BH	0vvv vvvv	LFO-1	Delay Time	0-100	0..100
1CH	0vvv vvvv	LFO-1	Sync.	0-2	Off, On, Key
1DH	0vvv vvvv	LFO-2	Waveform	0-3	Triangle, Sawtooth, Square, Random
1EH	0vvv vvvv	LFO-2	Rate	0-100	0..100
1FH	0vvv vvvv	LFO-2	Delay Time	0-100	0..100
20H	0vvv vvvv	LFO-2	Sync.	0-1	Off, On
21H	0vvv vvvv	LFO-3	Waveform	0-3	Triangle, Sawtooth, Square, Random
22H	0vvv vvvv	LFO-3	Rate	0-100	0..100
23H	0vvv vvvv	LFO-3	Delay Time	0-100	0..100
24H	0vvv vvvv	LFO-3	Sync.	0-1	Off, On
25H	0vvv vvvv	EQ Edit	Low Frequency	0-15	63, 75, 88, 105, 125, 150, 175, 210, 250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840
26H	0vvv vvvv	EQ Edit	Low Gain	0-24	-12..0..+12
27H	0vvv vvvv	EQ Edit	High Frequency	0-21	250, 300, 350, 420, 500, 600, 700, 840, 1.0, 1.2, 1.4, 1.7, 2.0, 2.4, 2.8, 3.4, 4.0, 4.8, 5.7, 6.7, 8.0, 9.5
28H	0vvv vvvv	EQ Edit	High Q	0-8	0.3, 0.5, 0.7, 1.0, 1.4, 2.0, 3.0, 4.2, 6.0
29H	0vvv vvvv	EQ Edit	High Gain	0-24	-12..0..+12
2AH	0vvv vvvv	Chorus Edit	Chorus Type	0-7	1..8
2BH	0vvv vvvv	Chorus Edit	Chorus Rate	0-100	0..100
2CH	0vvv vvvv	Chorus Edit	Chorus Depth	0-100	0..100
2DH	0vvv vvvv	Chorus Edit	Chorus Balance	0-100	0..100
2EH	0vvv vvvv	Partial Mute		0-3	00, 01, 10, 11 (*1)
2FH	0vvv vvvv	Partial Balance		0-100	0..100
30H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
31H	0vvv vvvv	Extension		0-127	
32H	0vvv vvvv	Extension		0-127	

Offset Address	Description		
33H	0vvv vvvv	Extension	0-127
34H	0vvv vvvv	Extension	0-127
35H	0vvv vvvv	Extension	0-127
36H	0vvv vvvv	Extension	0-127
37H	0vvv vvvv	Extension	0-127
38H	0vvv vvvv	Extension	0-127
39H	0vvv vvvv	Extension	0-127
3AH	0vvv vvvv	Extension	0-127
3BH	0vvv vvvv	Extension	0-127
3CH	0vvv vvvv	Extension	0-127
3DH	0vvv vvvv	Extension	0-127
3EH	0vvv vvvv	Extension	0-127
3FH	0vvv vvvv	Extension	0-127

■ 3.8 Patch Parameter

Offset Address	Description		
00H	0vvv vvvv	Patch Name 1	0-63 ' ', 'A' - 'Z', 'a' - 'z', '1' - '9', '0', ' '
:	:	:	:
:	:	:	:
11H	0vvv vvvv	Patch Name 18	0-63
12H	0vvv vvvv	Key Mode	0-8 Whole, Dual, Split, Separate, Whole-S, Dual-S, Split-US, Split-LS, Separate-S
13H	0vvv vvvv	Split Point	0-60 C2, C#2...C7
14H	0vvv vvvv	Portamento Mode	0-2 U, L, UL
15H	0vvv vvvv	Hold Mode	0-2 U, L, UL
16H	0vvv vvvv	U-Tone Key Shift	0-48 -24..0..+24
17H	0vvv vvvv	L-Tone Key Shift	0-48 -24..0..+24
18H	0vvv vvvv	U-Tone Fine Tune	0-100 -50..0..+50
19H	0vvv vvvv	L-Tone Fine Tune	0-100 -50..0..+50
1AH	0vvv vvvv	Bender Range	0-12 0..12
1BH	0vvv vvvv	Aftertouch (Pitch Bender)	0-24 -12..0..+12
1CH	0vvv vvvv	Portamento Time	0-100 0..100
1DH	0vvv vvvv	Output Mode	0-3 1..4
1EH	0vvv vvvv	Reverb Type	0-31 1..32 (17..32 Change Type)
1FH	0vvv vvvv	Reverb Balance	0-100 0..100
20H	0vvv vvvv	Total Volume	0-100 0..100
21H	0vvv vvvv	Tone Balance	0-100 0..100
22H	0vvv vvvv	Chase Mode	0-2 UL, ULL, ULU
23H	0vvv vvvv	Chase Level	0-100 0..100
24H	0vvv vvvv	Chase Time	0-100 0..100
25H	0vvv vvvv	MIDI Transmit CH	0-16 Basic, 1..16
26H	0vvv vvvv	MIDI Separate Mode Receive CH	0-16 Off, 1..16
27H	0vvv vvvv	MIDI Transmit Program Change	0-100 Off, 1..100
28H	0vvv vvvv	Extension	0-127
29H	0vvv vvvv	Extension	0-127
2AH	0vvv vvvv	Extension	0-127
2BH	0vvv vvvv	Extension	0-127
2CH	0vvv vvvv	Extension	0-127
2DH	0vvv vvvv	Extension	0-127
2EH	0vvv vvvv	Extension	0-127
2FH	0vvv vvvv	Extension	0-127
30H	0vvv vvvv	Extension	0-127
31H	0vvv vvvv	Extension	0-127
32H	0vvv vvvv	Extension	0-127

Offset Address	Description		
33H	0vvv vvv	Extension	0-127
34H	0vvv vvv	Extension	0-127
35H	0vvv vvv	Extension	0-127
36H	0vvv vvv	Extension	0-127
37H	0vvv vvv	Extension	0-127
38H	0vvv vvv	Extension	0-127
39H	0vvv vvv	Extension	0-127
3AH	0vvv vvv	Extension	0-127
3BH	0vvv vvv	Extension	0-127
3CH	0vvv vvv	Extension	0-127
3DH	0vvv vvv	Extension	0-127
3EH	0vvv vvv	Extension	0-127
3FH	0vvv vvv	Extension	0-127

■ 3.9 Reverb Block

Offset Address	Description		
00 00H	0000 aaaa	Reverb Data	1
00 01H	0000 bbbb	aaaa bbbb	0-255
00 02H	0000 aaaa	Reverb Data	2
00 03H	0000 bbbb	aaaa bbbb	0-255
:	:	:	:
:	:	:	:
02 76H	0000 aaaa	Reverb Data	188
02 77H	0000 bbbb	aaaa bbbb	0-255

※ 1 : table 1 (Common Parameter - Partial Mute)

BIN	DEC	Description
00B	0	Partial2 Off、Partial1 Off
01B	1	Partial2 Off、Partial1 On
10B	2	Partial2 On、Partial1 Off
11B	3	Partial2 On、Partial1 On

4. 参考資料

■ 10 進数と 16 進数の対応表

(16 進数表記の数字の後ろには “H” を付けています。)

MIDI では、データ値や、エクスクルーシブ・メッセージのアドレスやサイズには、7 ビットごとの 16 進表記が使用されます。10 進表記との対応表は次のとおりです。

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

D: decimal

H: hexadecimal

※ MIDI チャンネル、バンク・セレクト、プログラム・チェンジなどの 10 進表記は、前表の 10 進数に 1 を足した値になっています。

※ 7 ビットごとの 16 進表記では、1 バイトのデータで表せる値は最大 128 段階です。それ以上の分解能のデータは複数のバイトを使います。たとえば、aa bbH と 2 バイトの 7 ビットごとの 16 進表記された値は、 $aa \times 128 + bb$ となります。

※ ± の符号のある値は、00H = -64、40H = ± 0、7FH = +63 となり、10 進表記には上表の 10 進数から 64 引いた値を使います。2 バイトのときは、00 00H = -8192、40 00H = ± 0、7F 7FH = +8191 となり、たとえば、aa bbH を 10 進表記すると $aa \times 128 + bb - 64$ となります。

※ 「nibbled」と書かれたデータのときは、4 ビットごとの 16 進表記が使用されます。0a 0bH と 2 バイトのニブル表記された値は、 $a \times 16 + b$ となります。

<例 1> 5AH の 10 進表記は？

前表より 5AH = 90 となります。

<例 2> 7 ビットごとの 16 進表記された値 12 34H の 10 進表記は？

前表より 12H = 18、34H = 52 ですから

$18 \times 128 + 52 = 2356$

となります。

<例 3> 0A 03 09 0D とニブル表記された値の 10 進表記は？

前表より 0AH = 10、03H = 3、09H = 9、0DH = 13 ですから

$((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

となります。

<例 4> 10 進数表記の 1258 をニブル表記すると？

```

16 ) 1258
    ) 78 ...10
16 )  4 ...14
    )  0 ... 4

```

前表より 0 = 00H、4 = 04H、14 = 0EH、10 = 0AH ですから

00 04 0E 0AH

となります。

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源 ON 時 設定可能	1 1 ~ 16	1 1 ~ 16	記憶可能
モード	電源 ON 時 メッセージ 代用	× *****	モード 3 モノ、ポリ オムニ・オフ モード 1 → モード 3 モード 2 → モード 4	
ノート ナンバー	: 音域	0 ~ 127 *****	0 ~ 127 0 ~ 127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ ×	○ ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ○	*1
ピッチ・ベンダー		○	*1 ○	*1
コントロール チェンジ	0,32 1 5 7 6,38 64 65 100,101	○ ○ × × × × ○ ×	*1 ○ *1 ○ ○ ○ ○ ○ ○ (0,1)	*1 バンク・セレクト *1 モジュレーション *1 ポルタメント・タイム *1 ボリューム *2 データ・エントリー *1 ホールド 1 *1 ポルタメント・スイッチ *2 RPC (LSB, MSB)
プログラム チェンジ		0-127	*1 0-63	*1
エクスクルーシブ		○	*1 ○	*1
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	× × ×	× × ×	
リアル タイム	: クロック : スタート : コンティニュー : ストップ	○ ○ × ○	○ ○ ○ ○	
その他	: オール・サウンド・オフ : リセット・オール・コントローラー : ローカル・コントロール : オール・ノート・オフ : オムニ・モード・オフ : オムニ・モード・オン : モノ・モード・オン : ポリ・モード・オン : アクティブ・センシング : システム・リセット	× ○ ○ ×	○ ○ (123-127) ○ ×	記憶可能
備考	*1 マニュアルで○または×に設定し記憶可能。 *2 RPC= 登録されたパラメーター・コントロール・ナンバー RPC#0: ピッチ・ベンド・センシティビティ RPC#1: マスター・ファイン・チューニング パラメーター値はデータ・エントリー (データ入力) によって与えられる。			

モード 1: オムニ・オン、ポリ
モード 3: オムニ・オフ、ポリ

モード 2: オムニ・オン、モノ
モード 4: オムニ・オフ、モノ

○: あり
×: なし