

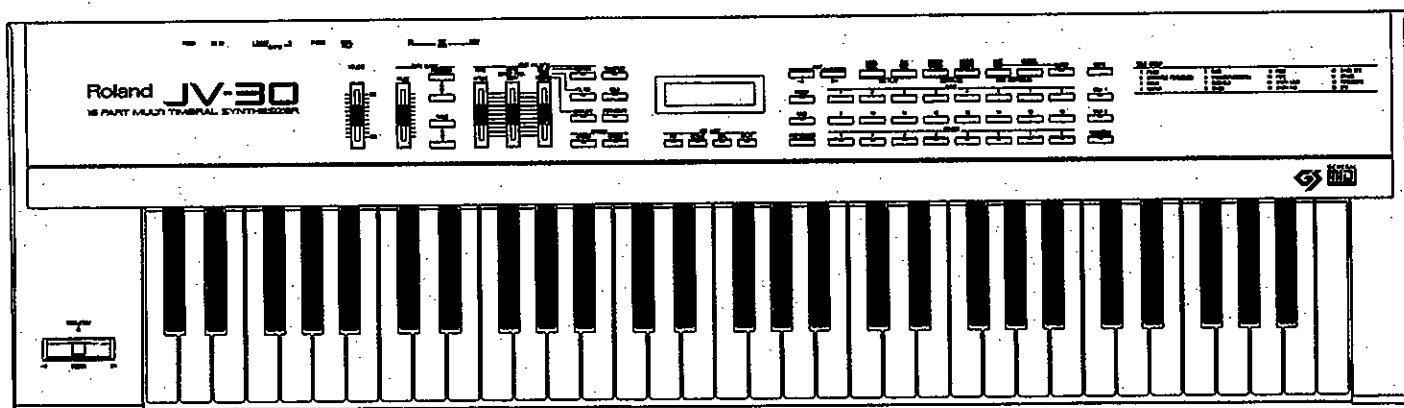
# Roland



16 PART MULTI TIMBRAL SYNTHESIZER

# JV-30

取扱説明書



---

©1992 ローランド

本書の一部、もしくは全部を無断で複写・転載することを禁じます。

# Roland

# JV-30

16 PART MULTI TIMBRAL  
SYNTHESIZER

## 取扱説明書


### はじめに

このたびはローランド・16パート・マルチ・ティンバー・シンセサイザーJV-30をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。高品位で多彩な音色、簡単で分かりやすい操作性は、初心者から上級者まで幅広くご満足いただけます。また、マルチ・ティンバー音源の機能を生かして、簡単にアンサンブル演奏が楽しめます。

本機の優れた機能をご理解いただき、末永くご愛用いただくために、この取扱説明書をよくお読みくださるようお願い申し上げます。




#### ● GMシステム

GM (General MIDI) システムとは、音源のMIDI機能の仕様を、メーカーを越えて標準化することを目的とした推奨規定です。GMシステムに合致した音源やミュージック・データにはGMマーク (  ) がついており、GMマークのついたミュージック・データは、GMマーク付きの音源であればどれも同じ演奏表現ができます。



#### ● GSフォーマット

GSフォーマットとは、MIDIを使用して音楽演奏する場合の音源に関する動作を統一することを目的としたローランドの共通仕様です。GSマーク (  ) のついた音源を使うことにより、市販のGS音源用ミュージック・データを演奏することができます。








本機は、GM/GSの両方に適合した製品です。どちらのマークのついたミュージック・データも演奏できます。

# ——主な特長——

- 高品位な音色  
リアルなアコースティック音からソロ・プレイに適したシンセ・サウンドまで、多彩なプリセット・トーンと、ドラム・セットを内蔵しています。
- 16パート・マルチ・ティンバー  
JV-30は、MIDIの機能をフルに生かせる16パートのマルチ・ティンバー・シンセサイザーです。シーケンサー、コンピューターと組み合わせて、自在な曲づくりや演奏ができます。
- GSフォーマット対応  
JV-30は、ローランドが提唱するGSフォーマットに対応しています。GSフォーマットの音源を使って作ったソング・データであれば、どのGSフォーマットの音源機器を使っても、同じように演奏できます。
- イージー・オペレーション  
音色、機能に対応したボタン、スライダーを用意しました。操作性の向上とともに、ダイレクトな音色修正ができます。
- 4つのキー・モード  
デュアル、スプリット、ファット、オクターブの計4つのキー・モードを搭載しています。サウンドの世界がますます広がります。
- ライブに好対応のパフォーマンス  
JV-30の設定を瞬時に変える、パフォーマンス・ボタンを装備しました。ライブに威力を発揮します。
- MIDIコントローラー機能  
3本のスライダーを、MIDIコントローラーとして使用できます。ソング・データにリアルタイムな表情をつけることができます。

# ——文中の表記について——

この取扱説明書では、操作方法を簡潔に説明するために、次のように表記しています。

- で囲んだ英字、数字はパネル上のボタンを表します。例えば、は、プリセット・ボタンを表し、は、バンク1のボタンを表します。
- PART  やPARAMETER  などは、どちらかのボタンを押すことを表します。
- 文中の( )P. \* \*)は、参照ページを示しています。

# ——ご使用上の注意——

- ACアダプターは、必ず付属のものをお使いください。付属のACアダプター以外は、誤動作や故障の原因となります。

## 「電源について」

- 他の機器と接続する際は、誤動作やスピーカーなどの破損を防ぐため、必ずすべての機器の電源をオフにしてください。
- 雑音を発生する装置(モーター、調光器など)や消費電力の大きな機器とは、別のコンセントをご使用ください。
- ACアダプターは、必ずAC100Vの電源でご使用ください。
- 電源コードの上に重いものをのせたり踏みつけたり、傷をつけないでください。
- ACアダプターをコンセントから抜く場合は、電源コードの断線やショートによる危険防止のため、必ずプラグを持ってください。
- 長時間使用しない場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

## 「設置について」

- 次のような場所でのご使用や保存は、故障の原因となりますので、ご注意ください。
  - 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房器具の近く、発熱する機器の上など)
  - 水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)や湿度の高い場所
  - ホコリの多い場所
  - 振動の多い場所
- 本機の近くにパワー・アンプなどの大型トランスを持つ機器がある場合、ハム(うなり)を誘導することがあります。
- テレビやラジオの近くで本機を動作させると、テレビ画面に色ムラが出たり、ラジオから雑音が出ることがあります。このような場合は、本機を遠ざけてご使用ください。

## 「お手入れについて」

- 通常のお手入れは、柔らかい布で空拭きするか、強く絞った布で汚れを拭き取ってください。汚れが激しいときは、中性洗剤で汚れを拭き取ってから、必ず柔らかい布で空拭きしてください。
- 変色や変形の原因となるベンジン、シンナー及びアルコール類は、絶対にご使用にならないでください。

## 「その他の注意について」

- 本機に強い衝撃を与えないでください。
- 本機に異物(硬貨や針金など)、または液体(水、ジュース、酒など)を入れないように注意してください。
- ディスプレイを強く押しついたり、叩いたりしないでください。
- 本機に異常や故障が生じた場合は直ちに使用を中止し、お買い上げ店、またはローランド・サービスにご連絡ください。
- ディスプレイから多少音がすることがありますが、故障ではありません。
- 感電や故障の原因となりますので、本体およびACアダプターを分解したり、改造しないでください。

## 「メモリー・バックアップについて」

- 本体内には、電源オフ後も記憶した内容を保持するための電池を装備しています。5年を目安に交換してください(電池の寿命は使用条件によって異なります)。交換の際は、必ずローランド・サービスにご相談ください。
- 電池が消耗してくると、ディスプレイに次のように表示されます。電池が消耗してしまうと記憶した内容が失われますので、早めに交換してください。

Battery Low!

- 修理に出される場合や万一異常な動作をしたときには、記憶した内容が失われることがあります。大切なデータは、シーケンサーなどの外部MIDI機器にセーブするか、データをメモしておいてください。修理の際のデータ保存には細心の注意を払っておりますが、メモリー部の故障などでデータが復元できない場合はご容赦ください。

# 目次

各部の名称と働き	6
接続のしかた	8
電源の入れかた	9
ROMプレイを聴いてみましょう	10

## セクション I JV-30 で演奏してみましょう

いろいろなトーンを鳴らしてみましょう	12
ドラム・セットを鳴らしてみましょう	14
パートの切り換え	15
キー・モードの選びかた	16
いろいろな効果をつけてみましょう	18
全パート共通の演奏機能の設定	20
各パートごとの演奏機能の設定	22
トーンの修正	24
修正したトーンを記憶するには	25
ドラム・セットの修正	26
修正したドラム・セットを記憶するには	27
パフォーマンスを活用してみましょう	28

## セクション II MIDI を使ってみましょう

MIDI を使う 1	30
MIDI を使う 2	32
MIDI の設定	34
マルチ・ティンバー活用法	36
MIDI コントローラー機能	38
基本設定に戻すには	39
MT-32 の音色配列にするには	39
JV-30 のデータを保存するには	40

## セクション III 付録

GS、GM システムについて	44
故障と思うまえに	45
エラー・メッセージ	46
送信できる MIDI 情報	47
JV-30 の音色構成について	48
JV-30 のプログラム・ナンバー	49
パラメーター一覧表	50
トーン一覧表	52
ドラム・セット一覧表	56
ローランドのエクスクルーシブ・メッセージについて	59
MIDI インプリメンテーション	61
目的別索引	74
索引	76
主な仕様	78

# 各部の名称と働き

## 〈フロント・パネル〉

### バリュー・ボタン/スライダー

パラメーターの値を変更します。値を大きく変えるときはスライダーで、微調整するときはボタンを使うとよいでしょう。

### エディット・パレット・ボタン

ビブラート、フィルター、エンベロープのうち修正したいボタンを選びます。選んだボタンのインジケーターが点灯します (>>P.24)。

### ソロ・ボタン

ソロ (単音での演奏) をオン/オフします。インジケーターが点灯しているときは、1音ずつ鳴ります (>P.19)。

### パラメーター・ボタン

変更するパラメーターを選びます。

### トランスポーズ・ボタン

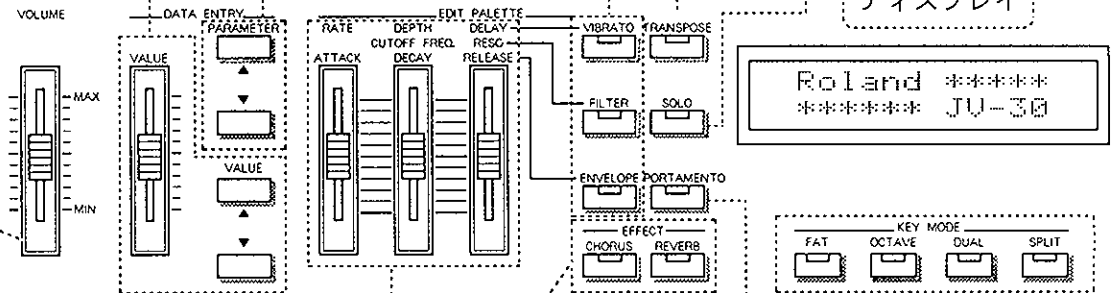
トランスポーズをオン/オフします。[TRANPOSE] を押している間は、トランスポーズ量が設定できます (>>P.28)。

### ディスプレイ

Roland \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\* JU-30

### ボリューム・スライダー

アウトプット端子とヘッドホン端子から出力する音量を調整します。



### エディット・パレット・ボタン

ビブラート、フィルター、エンベロープのうち修正したいボタンを選びます。選んだボタンのインジケーターが点灯します。

### ホルタメント・ボタン

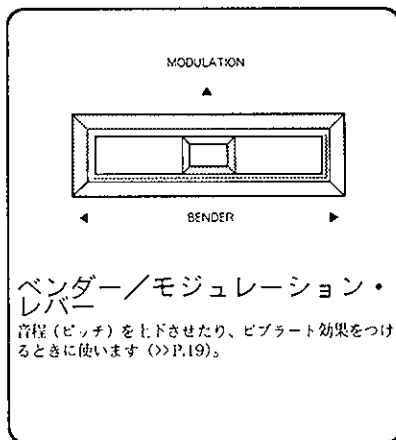
ホルタメントをオン/オフします。インジケーターが点灯しているときは、最初に押さえたキーと、次に押さえたキーとの間のピッチ (音の高さ) を滑らかに変化させる、ホルタメント効果が得られます。[PORTAMENTO] を押している間は、ホルタメント・タイムが設定できます (>>P.19)。

### エフェクト・ボタン

コーラス、リバーブをオン/オフします。オンの時はインジケーターが点灯します (>>P.18)。

### キー・モード・ボタン

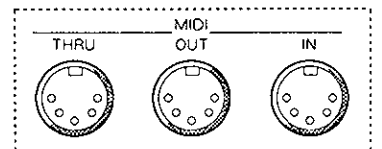
好みのキー・モードをオン/オフします。選んだキー・モードのインジケーターが点灯します。[SPLIT] を押している間は、スプリット・ポイントが設定できます (>>P.19)。



### ベンダー/モジュレーション・レバー

音程 (ピッチ) を上下させたり、ビブラート効果をつけるときに使います (>>P.19)。

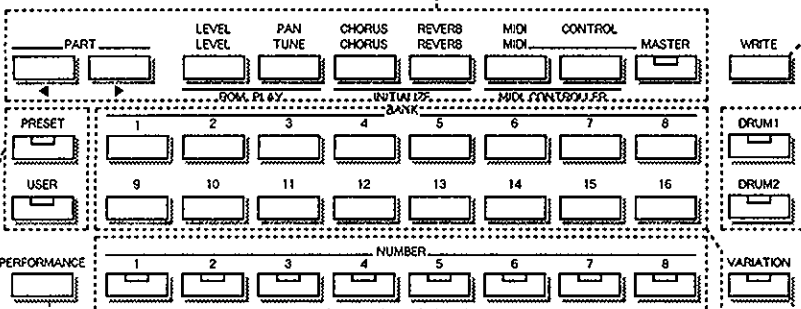
## 〈リア・パネル〉



### MIDI 端子

MIDI 機器を接続する端子です。接続には MIDI ケーブルを使います。

**パート・ボタン** パートを切り換えます (>>P.15)。  
**チューン/パン・ボタン** 全体のチューンや各パートのパンを調節するときに使います (>>P.20, >>P.22)。  
**リバーブ・ボタン** 全体のリバーブ・レベルとタイプ、各パートのリバーブ・センド・デプスを設定するときに使います (>>P.21, >>P.23)。  
**コントロール・ボタン** 各パートのさまざまなパラメーターを設定するときに使います (>>P.24)。  
**レベル・ボタン** 全体/各パートの音量を調節するときに使います (>>P.20, >>P.22)。  
**コーラス・ボタン** 全体のコーラス・レベルとタイプ、各パートのコーラス・センド・デプスを設定するときに使います (>>P.21, >>P.22)。  
**MIDI ボタン** 全体/各パートのMIDIパラメーターを設定するときに使います (>>P.34, >>P.35)。  
**マスター・ボタン** JV-30全体の機能(青色表示)を設定するときに押します。インジケータが点灯しているときは、JV-30全体の機能を設定できます。



**ライト・ボタン** 修正したトーン、ドラム・セットをユーザー・エリアに記憶したり、JV-30全体の設定をパフォーマンスに記憶するときに押します (>>P.25, >>P.27, >>P.28)。

**ドラム・ボタン** 好みのパートをドラム・パートに設定するときに押します。設定すると、インジケータが点灯します。Drum 1 と Drum 2 に別のドラム・セットを選ぶことができるので、2つのドラム・セットを同時に使えます (>>P.14)。

**ナンバー・ボタン** バンクの中の8種類のトーンを切り換えます。選んだ番号のインジケータが点灯します。また、ドラム・セットを選ぶときにも使います。パフォーマンス・ボタンを押しながらナンバー・ボタンを押すと、パフォーマンスを選べます (>>P.12, >>P.14, >>P.28)。

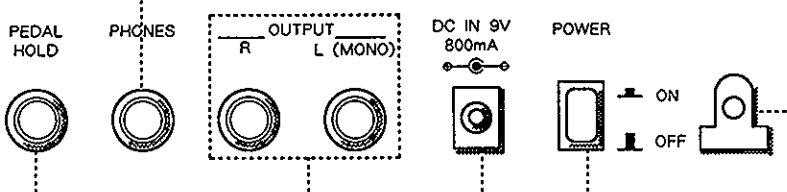
**パフォーマンス・ボタン** パフォーマンスを選ぶときに押します (>>P.28)。

**プリセット・ボタン ユーザー・ボタン** JV-30にあらかじめ内蔵されているトーンを選ぶときに押します。修正したトーンを選ぶときに押します。押すとインジケータが点灯します (>>P.12)。

**バリエーション・ボタン** トーンにバリエーションがある場合、押すとインジケータが点灯して、バリエーションを呼び出せます。いくつもバリエーションがある場合は、さらに[VARIATION]を押します (>>P.13)。

**バンク・ボタン** バンクを切り換えます (>>P.12)。

**ヘッドホン端子** ヘッドホン (Roland RH-20/80/120など) を接続する端子です。ヘッドホンをつないでも、アウトプット端子から音声が出力されます。



**コード・フック** ACアダプターのコードが抜けないように固定するフックです。

**アウトプット端子** 音声を出力する端子で、アンプやミキサーに接続します。

**電源スイッチ** 電源をオン/オフします。

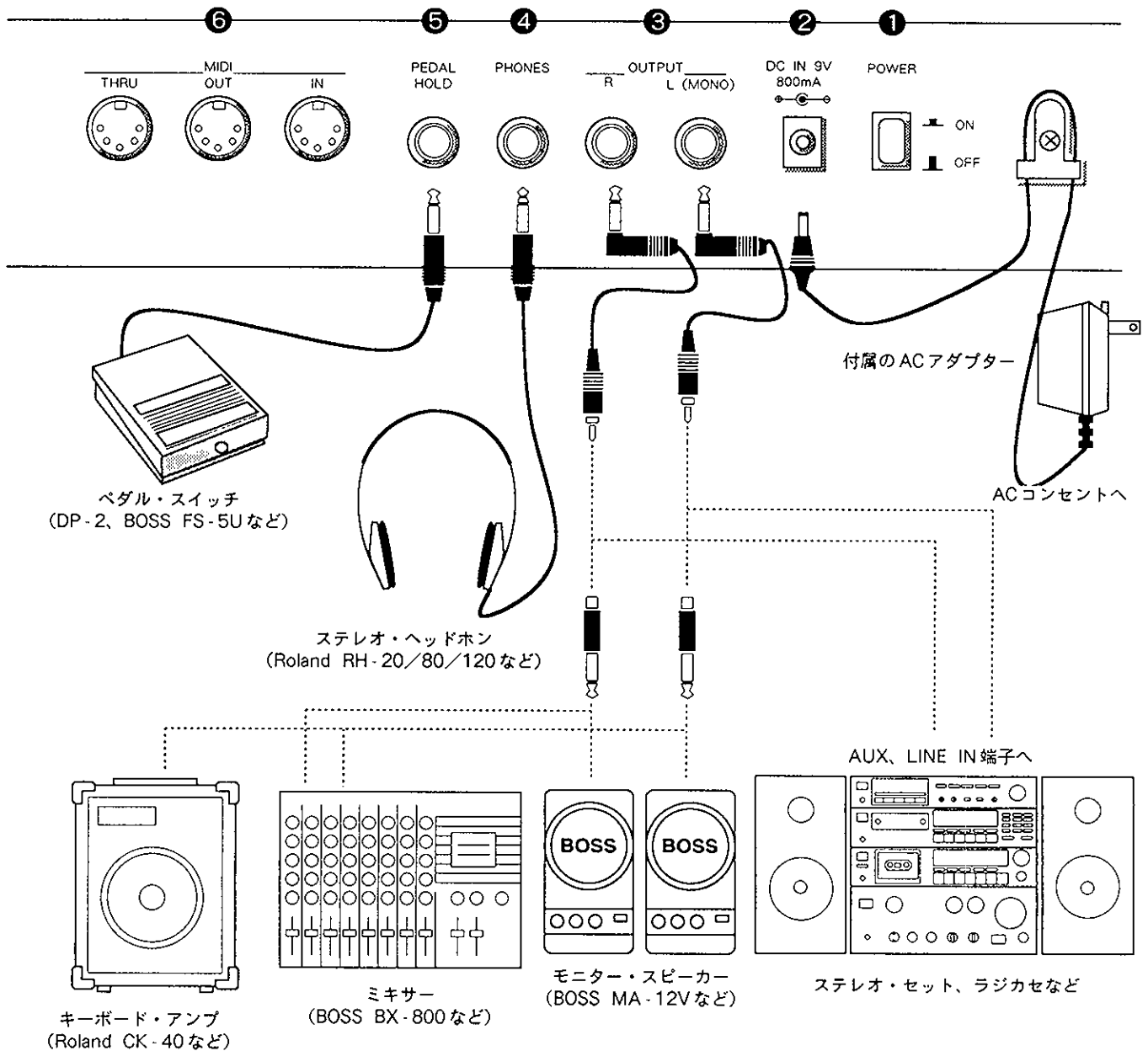
**ペダル・ホールド端子** 別売のペダル・スイッチ (DP-2, BOSS FS-5Uなど) を接続する端子です。ホールド効果をオン/オフできます。

**ACアダプター端子** 付属のACアダプターを接続する端子です。

# 接続のしかた

接続する前に、本機、アンプ、ミキサーなどの電源がオフになっていることを確認してください。アンプやミキサーのボリュームは、必ず最小にしておきます。接続や電源投入時に発生するノイズで、スピーカーなどが破損するのを防ぐためです。

下図のように、JV-30と外部機器とを接続してください。



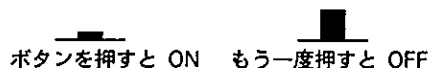
\*ペダル・スイッチ、MIDIケーブル、ステレオ・ヘッドホンなどは別売品です。

\*ペダル・スイッチは、必ずローランドまたはボスのものをお使いください。他社のペダル・スイッチを接続すると、うまく動作しない場合があります。



### ①電源スイッチ

スイッチを押して、電源をオン/オフします。



### ②ACアダプター端子

必ず付属のACアダプターをお使いください。ACアダプターのコードは、電源スイッチの右側にあるコード・フックに図のように固定してください。演奏中に抜けるといったトラブルを防ぎます。

### ③出力端子

音声信号を出力する端子です。アンプ、ミキサーなどに接続します。本機の機能を最大限に生かすために、ステレオ出力をおすすめします。モノで鳴らすときは、L(MONO)端子に接続してください。

ステレオなどに接続するときは、付属のケーブルの変換プラグをはずして接続してください。

### ④ヘッドホン端子

ステレオ・タイプのものをお使いください。  
ヘッドホン：RH-20,RH-80,RH-120など

### ⑤ペダル・ホールド端子

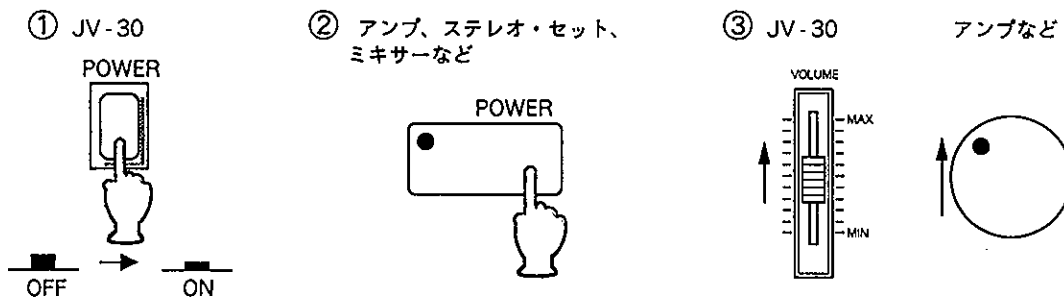
ペダル・スイッチを接続します。ペダルを踏んでいる間、ピアノなどの減衰系のトーンでは音がゆっくりと減衰します。オルガンなどの持続系のトーンでは音が鳴り続けます。

### ⑥MIDI端子

MIDIケーブルで他のMIDI機器と接続する端子です。くわしくは、「MIDIを使う1」(P.30)をご覧ください。

## 電源の入れかた

接続が終わったら、次の手順で電源を入れます。



①本体の電源をオンにします。

②ミキサー、アンプの電源をオンにします。

③それぞれのボリュームを適当な音量に調節します。

片付けるときは、電源を入れるときと逆の順序で電源を切ります。

\*本機は回路保護のため、電源をオンにしてからしばらくは動作しません。

電源を入れると次の表示が出ます

Roland \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\* JU-30

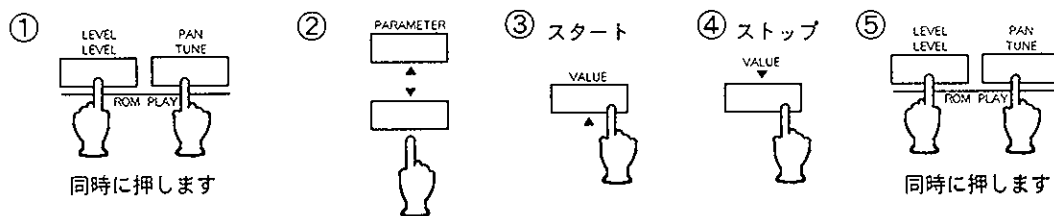
↓ 数秒すると.....

1#Piano 1  
P: 1-1

前回使っていたトーンが表示されます

# ROMプレイを聴いてみましょう

JV-30には、内蔵のマルチ・ティンバー音源を生かしたROMプレイ(デモ演奏)が2曲記憶されています。このROMプレイを聴いてみましょう。



- ① [LEVEL]と[PAN]を同時に押します。  
ディスプレイには、次のように表示されます。

```

    ROM PLAY
    All Songs
  
```

- ② PARAMETERの▲、または▼を押して曲を選びます。  
曲を選ばないときは、2曲続けて演奏します。

- ③ VALUE▲を押して演奏をスタートします。

- ④ VALUE▼を押して演奏をストップします。

- ⑤ ROMプレイを終了するには、もう一度 [LEVEL]と[PAN]を同時に押します。  
ディスプレイの表示がもとに戻ります。

- \* ROMプレイ中は鍵盤を弾いても音は鳴りません。
- \* ROMプレイの演奏データはMIDI OUTから出力されません。

曲名	作曲者のプロフィール
Dreamscape Music by Adrian Scott Copyright © 1991, Adrian Scott	エイドリアン・スコット (Adrian Scott) 数々のヒット曲を生んだオーストラリアのポップ・グループ" エアー・サプライ" でキーボードとボーカルを担当。ソロ活動に転じてからは、1984年に"World Song Festival Tokyo '84" で銀賞受賞。現在、コマーシャル音楽や映画音楽のプロデューサーとして活躍している。また、セッション・ミュージシャンとしてジョン・ファーンナム (John Farnham) やカイリー・ミノグ (Kylie Minogue) など、数多くのオーストラリアの有名ミュージシャンと共演している。オーストラリア、メルボルン在住。
ROUND AND ROUND Music by Chong Lim Copyright © 1991, BMG Publishing	チョング・リム (Chong Lim) オーストラリアのメルボルンやシドニーを本拠地として活躍するセッション・ミュージシャン (キーボード) で、作曲、編曲、音楽プロデュースもこなす。ジャーメイン・ジャクソン (Jermaine Jackson)、リトル・リバー・バンド (Little River Band)、ザ・ユーログライダーズ (The Eurogliders) などの著名アーティストとも共演している。最近では、映画やテレビのサウンドトラック・ミュージックの作曲も数多くかけている。

- \* これらのデモ・ソングを個人で楽しむ以外に権利者の許諾なくテープに録音したり、演奏会、放送その他の目的に使用することは法律で禁止されています。

セクション I

JV-30 で演奏して  
みましょう

# いろいろなトーンを鳴らしてみよう

JV-30には、いろいろなトーン(音色)が内蔵されています。トーンを切り換えて、音を鳴らしてみよう。

JV-30には、次の2つのトーン・グループ(音色の集まり)があります。

## ●プリセット・トーン

JV-30にあらかじめ記憶されているトーン・グループです。プリセット・トーンは、16個のバンクと、8個のナンバーで整理されています。同じバンクには、同じ種類のトーンが記憶されています。

フロント・パネルの右上には、バンク名が表示されており、どのバンクにどの種類のトーンが入っているかがわかります。

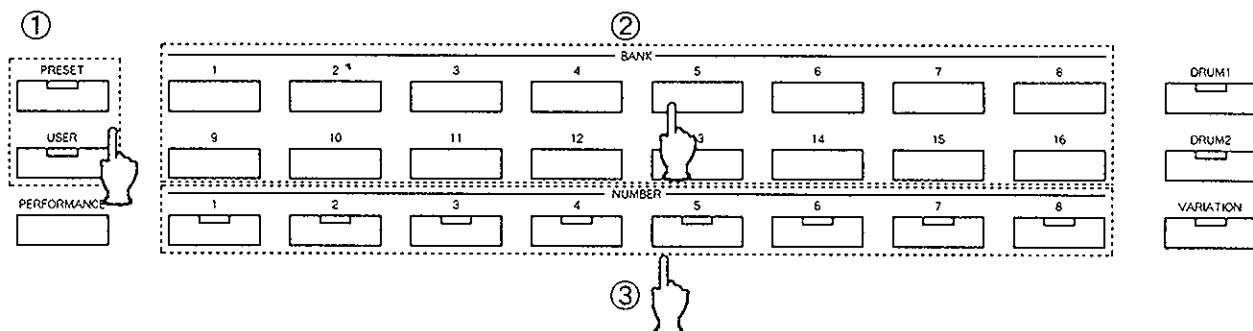
BANK[1]~[16]とNUMBER[1]~[8]で選べる128個のトーンのことを、キャピタル・トーンといいます。

## ●ユーザー・トーン

修正した音色を記憶できるトーン・グループです。プリセット、ユーザーのいずれを修正したトーンでも、同じバンク/ナンバーのユーザー・トーンに記憶できます。



## 【トーンの選びかた】



①プリセット・トーンを選ぶときは、[PRESET]を押します。  
ユーザー・トーンを選ぶときは、[USER]を押します。  
インジケーターが点灯しているほうのトーン・グループが選ばれます。

②BANK[1]~[16]でバンクを選びます。

③NUMBER[1]~[8]でナンバーを選びます。  
押したボタンのインジケーターが点灯します。  
鍵盤を押すと、選んだトーンが鳴ります。

\*グループ/バンク/ナンバーのどのボタンを押しても、すぐにトーンが切り換わります。

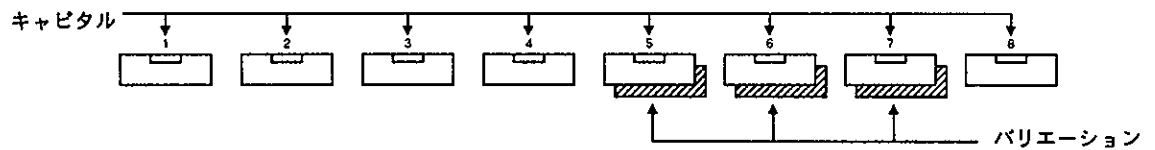
\*『トーン一覧表』(P. 52)を参考にして、音を鳴らしてみよう。

## ●バリエーション

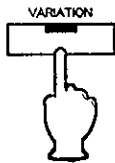
プリセット・トーンによっては、ニュアンスの違うトーンを持っているものがあります。これらのトーンをバリエーションと呼びます。

複数のバリエーションを持つトーンもあれば、バリエーションを持たないトーンもあります。

\*ユーザー・トーンにバリエーションはありません。



## 【バリエーションの選びかた】



バリエーションを持つプリセット・トーンを選んでいるときに、**[VARIATION]**を押すと、バリエーションが選ばれます。

複数のバリエーションを持っているトーンの場合は、**[VARIATION]**を押すたびに、バリエーションが順に切り換わります。

すべてのバリエーションを呼び出したあと、インジケーターが消えて、キャピタル・トーンに戻ります。また、**[BANK]**、**[NUMBER]**のいずれかのボタンを押すと、キャピタル・トーンに戻ります。

\*バリエーションのないトーンを選んでいるときは、**[VARIATION]**を押しても音は変わりません。

# ドラム・セットを鳴らしてみよう

JV-30には、鍵ごとにいろいろな打楽器音を鳴らせるドラム・セットが内蔵されています。ドラム・セットにも普通のトーンと同じように、あらかじめ記憶されているプリセットのドラム・セットと、修正したドラム・セットを記憶しておけるユーザーのドラム・セットがあります。

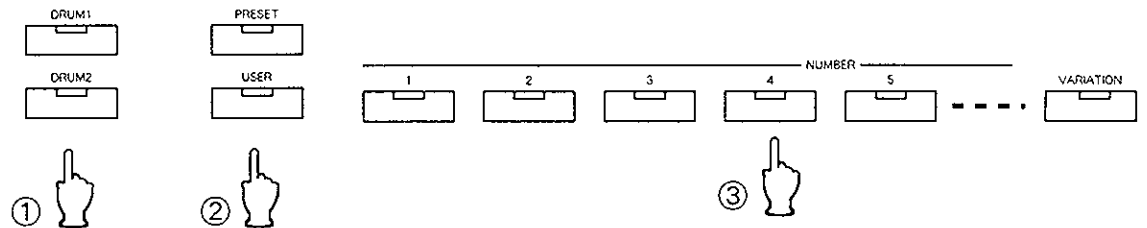
ドラム・セットを使って、打楽器音を鳴らしてみよう。

ドラム・セットは9種類あり、次のボタンに対応しています。

ボタン	ドラム・セット名
NUMBER [1]	STANDARD Set
NUMBER [2]	ROOM Set
NUMBER [3]	POWER Set
NUMBER [4]	ELECTRONIC Set
NUMBER [5]	TR-808 Set
NUMBER [6]	JAZZ Set
NUMBER [7]	BRUSH Set
NUMBER [8]	ORCHESTRA Set
VARIATION	SFX Set

→各鍵でどのような打楽器音が鳴るかは、『ドラム・セット一覧表』(P.56)をご覧ください。

## 【ドラム・セットの選びかた】



① **[DRUM1]** (ドラム1)、または **[DRUM2]** (ドラム2) を押します。  
押したボタンのインジケーターが点灯します。

② プリセットのドラム・セットを選ぶときは、**[PRESET]** を押します。  
ユーザーのドラム・セットを選ぶときは、**[USER]** を押します。

③ **NUMBER [1]~[8]**、**[VARIATION]** を押します。  
押したボタンのインジケーターが点灯して、鍵を押すと打楽器音が鳴ります。

\*ドラム・セットから普通の音色に戻るときは、**BANK [1]~[16]** を押して、トーンを選び直してください。

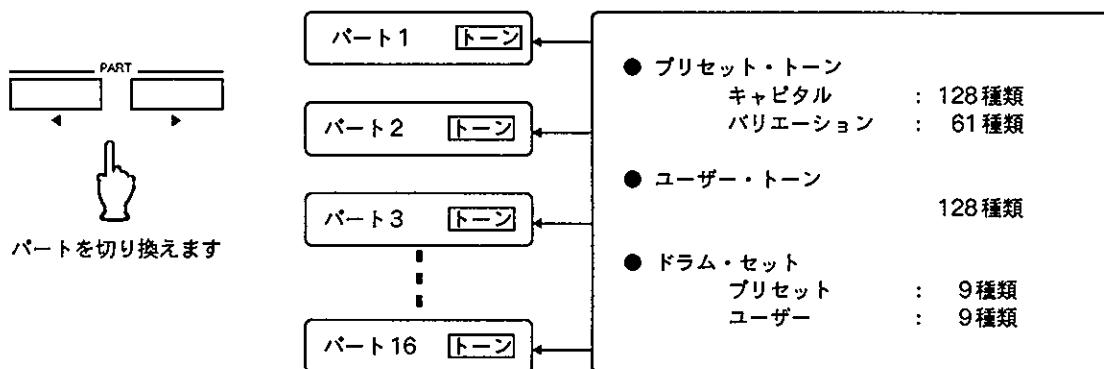
\*鍵盤の音域をこえる鍵の打楽器音を鳴らしたいときは、トランスポーズ機能で鍵盤の音域を移動してください(P.18)。

# パートの切り換え

JV-30には16個のパートがあります。パートとは楽器の演奏者のようなもので、パートごとに違うトーンを選ぶことができます。これらのパートをいくつも使うことでアンサンブル演奏を楽しめますが、そのためにはシーケンサーなどの機器が別に必要となります。しかし、JV-30だけでも次のような使いかたができます。

- ライブ演奏などで使う場合、曲の進行に合わせて使用するトーンをパート・ナンバー順に並べておけば、パートを順に切り換えるだけで瞬時にトーンを選択できます。
- パートの切り換えでは、バリエーションのトーンがキャピタル・トーンに戻ることはありません。例えば、パート1にバリエーションのトーンを選び、いったん他のパートに切り換えてからパート1を選び直しても、パート1のトーンはそのままです。このように、バリエーションのトーンを瞬時に選びたいときに便利です。

## 【パートの選びかた】



PART でパートを切り換えます。

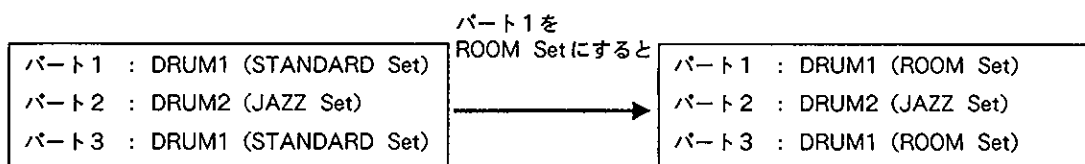
\*シーケンサーを使ってアンサンブル演奏をする場合は、『マルチ・ティンバー活用法』( )>P. 36)をご覧ください。

それぞれのパートごとに違ったトーンや、ドラム・セットを割り当てることができます。PART でパートを切り換えて、それぞれのパートでトーンやドラム・セットを選んでください。トーンやドラム・セットの選びかたについては、【トーンの選びかた】( )>P. 12) や、【ドラムセットの選びかた】( )>P. 14) をご覧ください。

しかし、ドラム・セットを割り当てるときの場合は、次のことに注意してください。

同時に扱えるドラム・セットはドラム1とドラム2の2種類です。

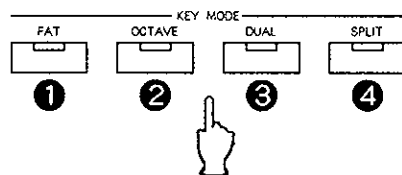
例えば、次のようにドラム・パートが設定されている場合、パート1のドラム・セットをROOM Setに切り換えると、パート3のドラム・セットもROOM Setに切り換わります。



# キー・モードの選びかた

JV-30には、トーン表情を変化させたり、一度に2つのトーンを鳴らせるキー・モードがあります。

キー・モードには、次の4種類があります。



## ①ファット

今選んでいるトーンに、微妙にピッチのずれた音を重ねて、音に厚みを加えます。また、ステレオで出力した場合は、音が左右に広がって出力されます。

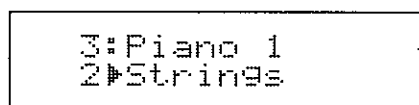
## ②オクターブ

今選んでいるトーンに、1オクターブ下の音を重ねて、音に厚みを加えます。

## ③デュアル

今選んでいるトーンに、もう1つのトーンを重ねて鳴らします。組み合わせるトーンによって、いろいろな音づくりができます。

### 【トーンの切り換えかた】



← DUALに入る前のパートとトーン

①PARAMETER $\uparrow$ / $\downarrow$ でカーソル(⏏)を移動して、どちらのパートのトーンを切り換えるかを選びます。

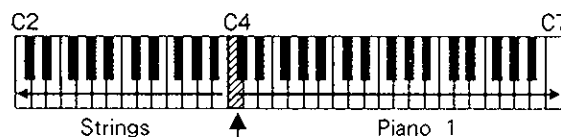
カーソルが表示されているパートのトーンを切り換えることができます。

②トーンを選択ボタンで、トーンを切り換えます。

\*PART $\leftarrow$ / $\rightarrow$ で、カーソルが表示されている方のパートを切り換えることができます。

## ④スプリット

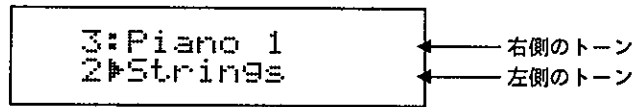
指定した鍵の位置(スプリット・ポイント)を境に鍵盤の音域を2つに分け、それぞれの鍵域で違うトーンを鳴らせます。今選んでいるトーンはスプリット・ポイントから上の鍵域で、もう1つのトーンはスプリット・ポイントより下の鍵域で音が鳴ります。スプリット・ポイントの設定範囲は、C2~C#7です。



↑  
スプリット・ポイント (右側のトーンが一番低い音)



【トーンの切り換えかた】



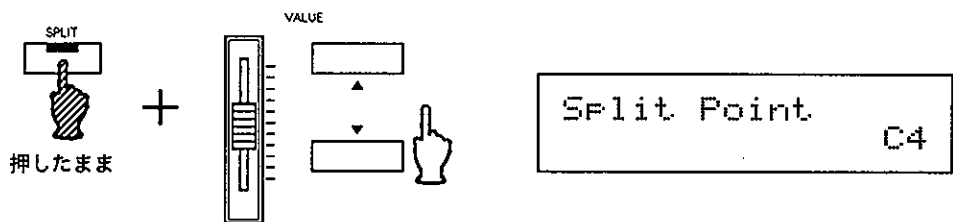
①PARAMETER▲▼でカーソル(⌄)を移動して、どちらのパートのトーンを切り換えるかを選びます。  
 カーソルが表示されているパートのトーンを切り換えることができます。

②トーンを選択ボタンで、トーンを切り換えます。

\*PART◀▶で、カーソルが表示されている方のパートを切り換えることができます。

【スプリット・ポイントの設定】

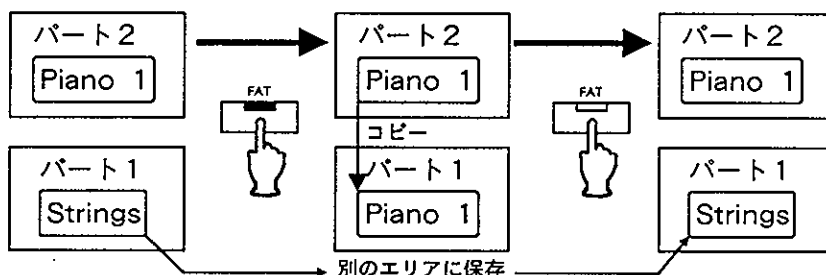
①[SPLIT]を押している間、現在のスプリット・ポイントが表示されます。



②[SPLIT]を押したままVALUEスライダー、またはVALUE▲▼で、スプリット・ポイントを設定します。

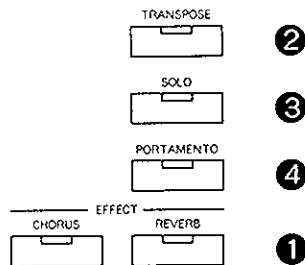
③[SPLIT]から指を離すと、スプリット・ポイントが記憶されます。

\*各キー・モードでは、2つのパートを使って音を鳴らしています。  
 ファット、オクターブでは、現在選んでいるパートの1つ前のパートがいっしょに使われます。パート2を選んでいてファット、オクターブのキー・モードを使った場合は、パート1がいっしょに使われ、パート1を選んでいたときには、パート16がいっしょに使われます。例えば、シーケンサーを使ってアンサンブル演奏をしているときに、パート2をファット/オクターブにすると、パート1の音は鳴らなくなります。  
 また、デュアル、スプリットでは、ディスプレイに表示されている2つのパートが使われます。  
 このため、キー・モードを使ってシーケンサーなどでアンサンブル演奏をする場合は、パートの使いかたに注意が必要です。



# いろいろな効果をつけてみましょう

ここでは、演奏時に効果のある機能の使いかたと、設定の変更操作について説明します。



## ① エフェクト

コーラスとリバーブの2つのエフェクターを内蔵しています。どちらもステレオで音を鳴らしたときに、より効果が高まります。

## ● コーラス

音に広がりや厚みをつける効果です。オルガンやストリングスのトーンに効果があります。

## ● リバーブ

コンサート・ホールで演奏を聴くような音の響きをつける効果です。

コーラスをオンにするときは、**[CHORUS]**を押してボタンのインジケーターを点灯させます。

リバーブをオンにするときは、**[REVERB]**を押してボタンのインジケーターを点灯させます。

どちらもボタンを押すごとに、オン/オフが切り換わります。

\* コーラスとリバーブのタイプやかかり具合を変えるときは、**[全パート共通の演奏機能の設定] (P. 20)**をご覧ください。

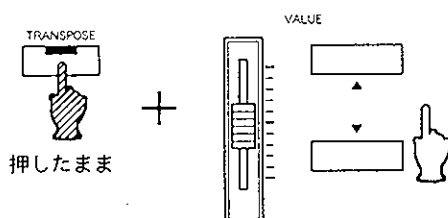
## ② トランスポーズ

鍵盤の音域を半音単位で移動させる機能です。歌う人の声の高さに合わせるとき、難しい曲を弾きやすい調に変えるとき、ドラム演奏などで鍵盤の音域からはずれた打楽器音を鳴らすときに使います。

トランスポーズをオンにするときは、**[TRANSPOSE]**を押して、ボタンのインジケーターを点灯させます。

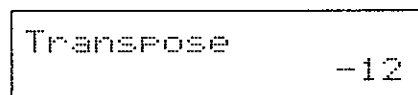
ボタンを押すごとに、オン/オフが切り換わります。

### 【トランスポーズ量の設定】



① **[TRANSPOSE]**を押したまま、VALUEスライダー、またはVALUE $\uparrow$ / $\downarrow$ で音域を移動させる量を設定します。

トランスポーズ量は、 $\pm 2$ オクターブを半音単位で設定できます ( $-24 \sim 0 \sim +24$ )。



② **[TRANSPOSE]**から指を離すと、トランスポーズ量が記憶されます。

トランスポーズ量の設定は記憶されていますので、もう一度**[TRANSPOSE]**を押すと、同じようにトランスポーズされます。

\* トランスポーズ量が0のときは、ボタンを押してもインジケーターは点灯しません。

### ③ ソロ

単音で演奏できる機能です。ソロ演奏やプラスなど、1音ずつでしか演奏しないときに使います。

**[SOLO]**を押して、ボタンのインジケーターを点灯させます。単音で演奏できるようになります。ボタンを押すごとに、オン/オフが切り換わります。

\*ドラム・セットを選んでいるときは、**[SOLO]**を押しても効果はありません。

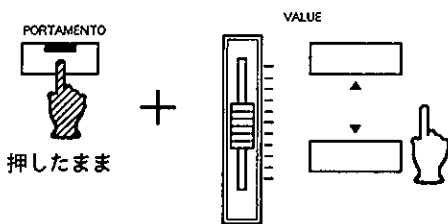
### ④ ポルタメント

ポルタメントは、最初に押さえたキーと、次に押さえたキーとの間のピッチ(音の高さ)を滑らかに変化させる効果です。

**[PORTAMENTO]**を押すと、ボタンのインジケーターが点灯してポルタメントがかかります。ボタンを押すごとに、オン/オフが切り換わります。

\* **[PORTAMENTO]**を押して、ボタンのインジケーターを点灯させると、自動的に**[SOLO]**のインジケーターも点灯して、単音で演奏できます。

#### 【ポルタメント・タイムの設定】



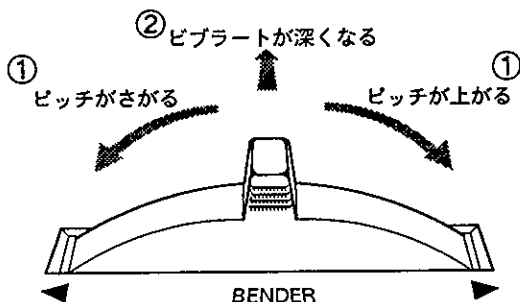
ポルタメントをオンにしたときのピッチの変化時間を設定します。設定範囲は、0~127です。値を大きくするほど、ピッチの変化時間が長くなります。

① **[PORTAMENTO]**を押しながら、VALUEスライダー、またはVALUE▲▼でポルタメント・タイムを設定します。



② **[PORTAMENTO]**から指を離すと、ポルタメント・タイムが記憶されます。

### ⑤ ベンダー/モジュレーション・レバー



鍵盤左側のベンダー/モジュレーション・レバーを、  
①左右に動かすと、弾いた音のピッチが上下に変化します。  
②奥に傾けると、ピッチをゆらすビブラート効果が得られます。  
ギターのチョーキングや、管楽器の息づかいなどを表現するのに効果的です。レバーを動かして、効果を確認してみましょう。

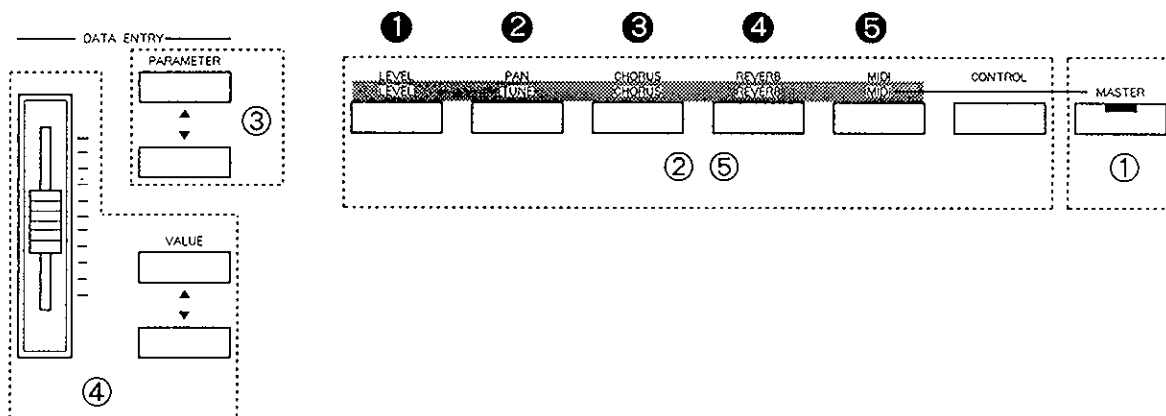
\* ベンド・レンジや、ビブラート・デプスの設定は、『各パートごとの演奏機能の設定』(P. 22)をご覧ください。

→ベンド・レンジ …… ピッチが上下する変化幅です。  
ビブラート・デプス …… ビブラート効果の深さです。

# 全パート共通の演奏機能の設定

全パート共通の機能を設定します。

## 【設定のしかた】



- ① **[MASTER]**を押して、ボタンのインジケーターを点灯させます。
- ② 設定を変更したい機能のボタン(青色表示)を押します。
- ③ 指定した機能に設定する項目が複数あるときは、PARAMETER[▲▼]で切り換えます。ディスプレイに機能名と値が表示されます。
- ④ VALUEスライダー、またはVALUE[▲▼]で値を変更します。
- ⑤ 設定を終了したら、最後に変更した機能のボタンをもう一度押します。

\* 他の機能の設定も変更したいときは、操作②～④を繰り返します。  
\* 変更した設定は、電源を入れ直しても記憶されています。

### ① レベル

```
Master Level
100
```

全体の音量を設定します。設定範囲は0～127です。

### ② チューン

```
Master Tune
440.0
```

ピッチを調節します。値を小さくするとピッチが低く、値を大きくするとピッチが高くなります。ピッチの調節範囲は415.3～466.2Hzです。

## ③コーラス

コーラスのレベルとタイプを設定します。

Chorus Level	30
--------------	----

レベルの設定範囲は0~127です。

タイプには、次の8種類があります。

Chorus Type	Short Delay
-------------	-------------

Chorus 1/2/3/4	一般的なコーラスです。
Feedback Chorus	フランジャーのような効果のコーラスです。柔らかな音になります。
Flanger	ジェット機の離着陸音のような効果です。
Short Delay	ディレイ・タイムの短いディレイです。
Short Delay (FB)	繰り返しの多いショート・ディレイです。

## ④リバーブ

リバーブのレベルとタイプを設定します。

Reverb Level	30
--------------	----

レベルの設定範囲は0~127です。

タイプには、次の8種類があります。

Reverb Type	Plate
-------------	-------

Room 1/2/3	室内での残響をイメージしたリバーブです。
Hall 1/2	コンサート・ホールをイメージしたリバーブです。Roomより奥行き感のある響きが得られます。
Plate	金属板の振動を利用したリバーブをイメージしています。金属的な響きが得られます。
Delay	一般的なディレイ（やまびこ効果）です。
Panning Delay	ディレイ音があちこちに飛び交う特殊なディレイです。ステレオ接続時に効果があります。

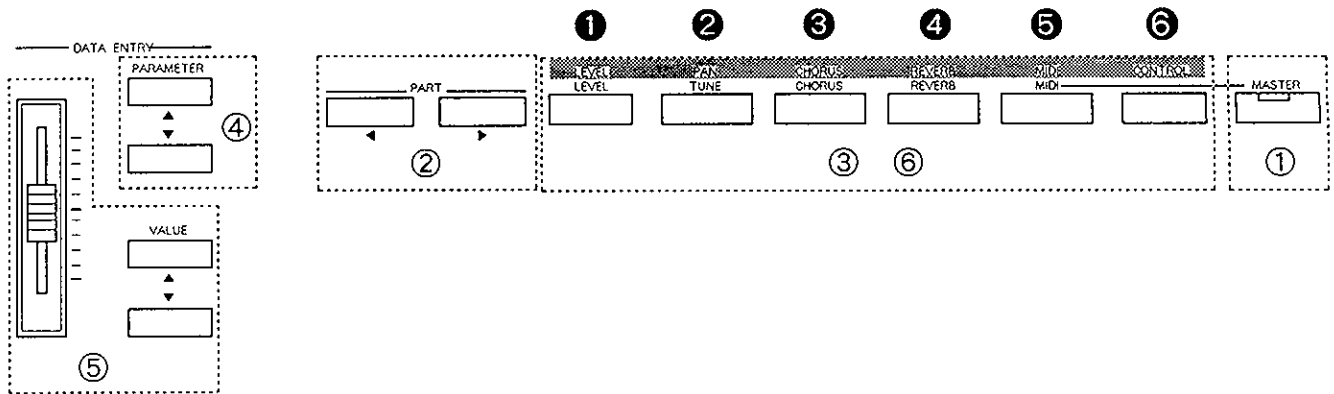
## ⑤MIDI

他のMIDI機器と組み合わせて使うときに関係する機能を設定します。&lt;詳しくは、「MIDIの設定」(&gt;&gt;P.34)をご覧ください。

# 各パートごとの演奏機能の設定

パートごとに設定できる機能を設定します。

## 【設定のしかた】



- ① **MASTER**を押して、ボタンのインジケーターを消灯させます。
- ② **PART**  $\blacktriangleleft$   $\blacktriangleright$  で設定を変更したいパートを選びます。
- ③ 設定を変更したい機能のボタン(白色表示)を押します。
- ④ 指定した機能に、設定する項目が複数あるときは、**PARAMETER**  $\blacktriangle$   $\blacktriangledown$  で切り換えます。ディスプレイに機能名と値が表示されます。
- ⑤ **VALUE** スライダー、または **VALUE**  $\blacktriangle$   $\blacktriangledown$  で値を変更します。
- ⑥ 設定を終了したら、最後に変更した機能のボタンをもう一度押します。

\* 他の機能の設定も変更したいときは、操作②～⑤を繰り返します。  
\* 変更した設定は、電源を入れ直しても記憶されています。

### ① レベル

```
1▶Piano 1
Part Level: 100
```

各パートの音量を設定します。設定範囲は0～127です。

### ② パン

```
1▶Piano 1
Pan: L60 R
```

ステレオ出力するときの、各パートのパン(音像の定位)を設定します。Lの数字が大きくなるほど、左から音が聞こえます。Rの数字が大きくなるほど、右から音が聞こえます。RND(ランダム)にすると、鍵盤を弾くたびに音が不規則に飛び交う特殊な効果が得られます。

\* ドラム・セットは、打楽器ごとに定位が決められています。ドラム・パートでパンの設定をすると、ドラム・セット自体の定位が移動します。

### ③ コーラス・センド・デプス

```
1▶Piano 1
Chorus Depth: 50
```

各パートのコーラスのかかり具合を設定します。設定範囲は0～127です。

## ④リバーブ・センド・デプス

```
1▶Piano 1
Reverb Depth: 40
```

各パートのリバーブのかかり具合を設定します。設定範囲は0~127です。

## ⑤MIDI

他のMIDI機器と組み合わせて使うときに関係する機能を設定します。くわしくは、『MIDIの設定』(▶)P.34をご覧ください。

## ⑥コントロール

次の機能の働きを設定します。

## ○ベンド・レンジ

```
1▶Piano 1
Bend Range: +10
```

ベンダー/モジュレーション・レバーを最大に倒したときのピッチの変化幅を設定します。

半音単位で、最大2オクターブまで設定できます(0~+24)。

## ○モジュレーション・デプス

```
1▶Piano 1
Mod Depth: 20
```

ベンダー/モジュレーション・レバーを奥に傾けたときのビブラートの深さを設定します。

設定範囲は0~127です。値が大きくなるほど、ビブラートが深くなります。

## ○キー・シフト

```
1▶Piano 1
Key Shift: + 2
```

トーンのピッチを半音単位で移動します。

設定範囲は、±2オクターブです(-24~0~+24)。

## ○ペロシティー・センス・デプス

```
1▶Piano 1
Velo Depth: 64
```

JV-30では、鍵盤を叩く強さ(速さ:ペロシティー)に応じて、音量や音色が変化します。

ペロシティー・センス・デプスの値を大きくするほど、音量変化の度合いが大きくなります。値を0にしたときは、鍵を強く叩いても音量は変化しません。

設定範囲は、0~127です。

## ○ペロシティー・センス・オフセット

```
1▶Piano 1
Velo Offset: 64
```

鍵盤を叩く強さがどれくらいのときに、音量を変化させるかを設定します。

値を64より大きくするほど、鍵を弱く弾いたときに音量変化がつかます。値を64より小さくするほど、鍵を強く弾いたときに音量変化がつかます。

設定範囲は、0~127です。

\*ペロシティー・センス・デプスとペロシティー・センス・オフセットの設定によっては、音が出なくなったりすることがあります。そのときは、それぞれの値を大きくしてください。

## ○ボイス・リザーブ

```
Voice Reserve
Part1: 3 ( 2 )
```

↑ 残りボイス数  
↑ 選んでいるパートのボイス・リザーブ数

JV-30の発音数が最大同時発音数を越えたとき、各パートで最小限鳴らしたいボイス数を設定できます。例えば、あるパートのボイス・リザーブを6に設定すれば、最大同時発音数を越えたときも、そのパートは必ず6ボイスまで鳴らせます。

\*JV-30の最大同時発音数は24ですので、設定できるボイス・リザーブの値は全パート合わせて24以内です。

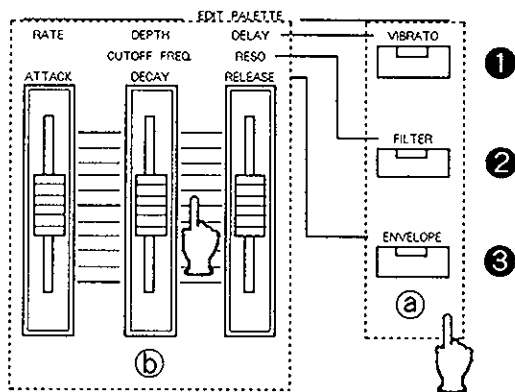
# トーンの修正

JV-30では、トーンの設定を修正して、オリジナルのトーンを作成できます。作成したトーンは、ユーザー・トーンとして記憶しておけます。

- \* トーンを修正しても、トーンを切り換えると、修正したトーンは、もとに戻ってしまいます。修正したトーンを記憶する場合は、ライト操作で記憶させてください。
- \* この操作では、ドラム・セットの設定は変更できません。ドラム・セットの設定を変更するには、『ドラム・セットの修正』( )P. 26)をご覧ください。

## 【修正のしかた】

トーンの設定は8つのパラメーター(設定要素)で修正します。これらのパラメーターは、働きによって、ビブラート/フィルター/エンベロープの3グループに分かれています。



- ①修正するトーンを選びます。  
ユーザー・トーン、プリセット・トーンのいずれを選んでもかまいません。
- ②'ⓐ'のボタンでパラメーターのグループを選びます。  
押したボタンのインジケーターが点灯します。
- ③'ⓑ'の slider でパラメーターの値を修正します。  
選んでいるグループによって、各 slider で修正できるパラメーターが切り換わります。  
パラメーターの値を修正すると、『PRESET』または『USER』のインジケーターが点滅し、修正されたことを知らせます。  
もとの状態に戻るときは、『ⓐ』のボタンのインジケーターが点灯しているボタンを押してください。

\* トーンの修正は、PARAMETER ▲▼ と VALUE slider、または VALUE ▲▼ でもできます。  
PARAMETER ▲▼ でパラメーターを選び、VALUE slider、または VALUE ▲▼ で値を変更します。

## 【パラメーターの働き】

### ●ビブラート

ビブラートのかかり具合を設定します。

### ●ビブラート・レート

```
1▶Piano 1
Vib. Rate: +30
```

ビブラートのゆれの速さを設定します。  
設定範囲は、-50~+50です。slider を上げるほど、ゆれが速くなります。

### ●ビブラート・デプス

```
1▶Piano 1
Vib. Depth: +30
```

ビブラートのゆれの深さを設定します。  
設定範囲は、-50~+50です。slider を上げるほど、ゆれが深くなります。

### ●ビブラート・ディレイ

```
1▶Piano 1
Vib. Delay: +20
```

鍵を押さえてから、ビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。  
設定範囲は、-50~+50です。slider を上げるほど、時間が長くなります。



## ②フィルター

音の倍音成分を変化させて、音のニュアンスを変化させます。

## ●カットオフ・フリケンシー

```
1▶Piano 1
Cutoff Freq.: +10
```

倍音成分をカットする周波数を設定します。

設定範囲は、-50~+16です。スライダーを下げるほど、やわらかな音になります。

## ●レゾナンス

```
1▶Piano 1
Resonance: +20
```

カットオフ・フリケンシー付近の倍音成分を、どのくらい強調するかを設定します。

設定範囲は、-50~+50です。スライダーを上げるほど、くせのある音になります。

## ③エンベロープ

音量と、カットオフ・フリケンシーの時間変化を調節します。

## ●アタック・タイム

```
1▶Piano 1
Attack Time: +10
```

鍵を押さえてから、音が立ち上がるまでの時間を設定します。

設定範囲は、-50~+50です。スライダーを上げるほど、音の立ち上がりが遅くなります。

## ●ディケイ・タイム

```
1▶Piano 1
Decay Time: +10
```

音が立ち上がってから、サステイン・レベルになるまでの時間を設定します。設定範囲は、-50~+50です。スライダーを上げるほど、時間が長くなります。

→サステイン・レベル……音量/カットオフ・フリケンシーの変化が落ち着くレベル

## ●リリース・タイム

```
1▶Piano 1
Release Time: +10
```

鍵を離してから、音が消えるまでの時間を設定します。

設定範囲は、-50~+50です。スライダーを上げるほど、時間が長くなります。

## 修正したトーンを記憶するには

修正したトーンを記憶することを、ライト操作といいます。記憶先は、今選んでいるトーンと同じバンク/ナンバーのユーザー・トーンです。

PRESET : BANK [1] + NUMBER [5]  
 BANK [1] + NUMBER [5] + VARIATION → USER : BANK [1] + NUMBER [5]  
 USER : BANK [1] + NUMBER [5]                      ライト操作

## 【ライト操作】



+



WRITEを押しながら、点滅しているNUMBER [1]~[8]を押すと、修正したトーンが記憶されます。

ナンバー・ボタンを押す前にWRITEから指を離すと、ライト操作を中止します。

\*ユーザー・トーンにバリエーションはありません。バリエーションをエディットした音色は、そのバリエーションを持っているナンバー・ボタンに記憶できます。

\*ライト操作をすると、以前記憶されていたトーンは消えてしまいますので、ご注意ください。

# ドラム・セットの修正

JV-30では、現在選ばれているドラム・セットの打楽器音を修正して、オリジナルのドラム・セットを作成できます。

ドラム・セットごとにいくつかのパラメーター(設定要素)があり、ボタン、スライダー操作で修正します。

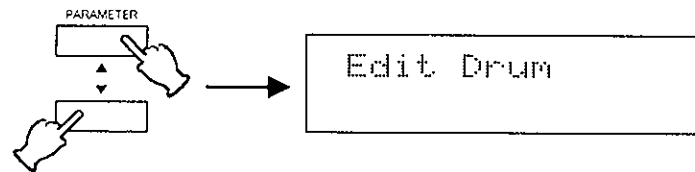
## 【修正のしかた】

ドラム・セットの設定は、4つのパラメーターで修正します。

①修正するドラム・セットを選びます。

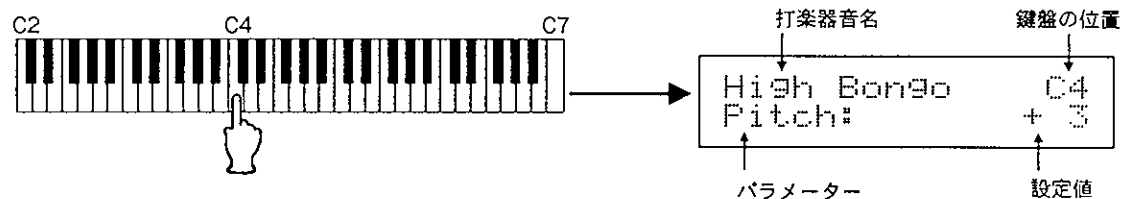
ユーザーのドラム・セット、プリセットのドラム・セットのいずれを選んでかまいません。

②PARAMETERの▲と▼を同時に押します。



③鍵盤を押して修正したい打楽器音を選びます。

ディスプレイに選んだ打楽器音の名前と、鍵盤の位置が表示されます。

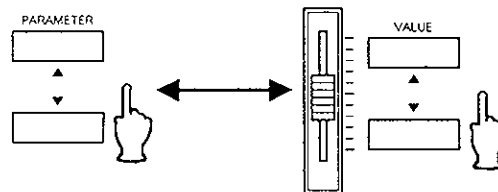


④PARAMETER▲▼でパラメーターを選びます。

ディスプレイにパラメーター名と値が表示されます。

⑤VALUEスライダー、またはVALUE▲▼でパラメーターの値を修正します。

パラメーターの値を修正すると、[PRESET]または[USER]のインジケーターが点滅し、修正されたことを知らせます。



⑥PARAMETERの▲と▼を同時に押して、ドラム・セットの修正を終わります。

\* 鍵盤の音域を越える鍵のドラム音を修正するときは、トランスポーズ機能で鍵盤の音域を移動してください(▷P. 18)。

\* ドラム・セットを修正しても、ドラム・セットを切り換えると、修正したドラム・セットはもとに戻ってしまいます。修正したドラム・セットを記憶する場合は、ライト操作で記憶させてください。

## 【パラメーターの働き】

### ①ピッチ

```
High Bongo    C4
Pitch:        + 3
```

打楽器音の音程を半音単位で調節します。設定範囲は、±2オクターブです（-24~0~+24）。

### ②レベル

```
High Bongo    C4
Level:        127
```

打楽器音の音量を調節します。設定範囲は、0~127です。

### ③パン

```
High Bongo    C4
Pan:          L23|R
```

ステレオ出力するときの、各打楽器音のパン(音像の定位)を設定します。Lの数字が大きくなるほど左から音が聞こえます。Rの数字が大きくなるほど、右から音が聞こえます。RND(ランダム)にすると、鍵盤を弾くたびに音が不規則に飛び交う特殊な効果が得られます。

### ④リバーブ・デプス

```
High Bongo    C4
Reverb Depth: 30
```

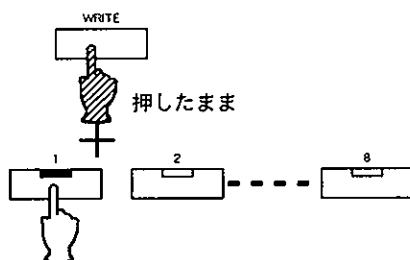
リバーブのかかり具合を設定します。設定範囲は、0~127です。

## 修正したドラム・セットを記憶するには

修正したドラム・セットを記憶できます。記憶先は、今選んでいるドラム・セットと同じボタンのユーザーのドラム・セットです。

**PRESET** : NUMBER **1** をエディット  
 → ライト操作 → **USER** : NUMBER **1**  
**USER** : NUMBER **1** をエディット

### 【ライト操作】



**WRITE**を押しながら、点滅しているNUMBER **1**~**8**または、**VARIATION**を押すと、修正したドラム・セットが記憶されます。

NUMBER **1**~**8**または、**VARIATION**を押す前に**WRITE**から指を離すと、ライト操作を中止します。

\*ライト操作をすると、以前記憶されていたドラム・セットは消えてしまいますので、ご注意ください。

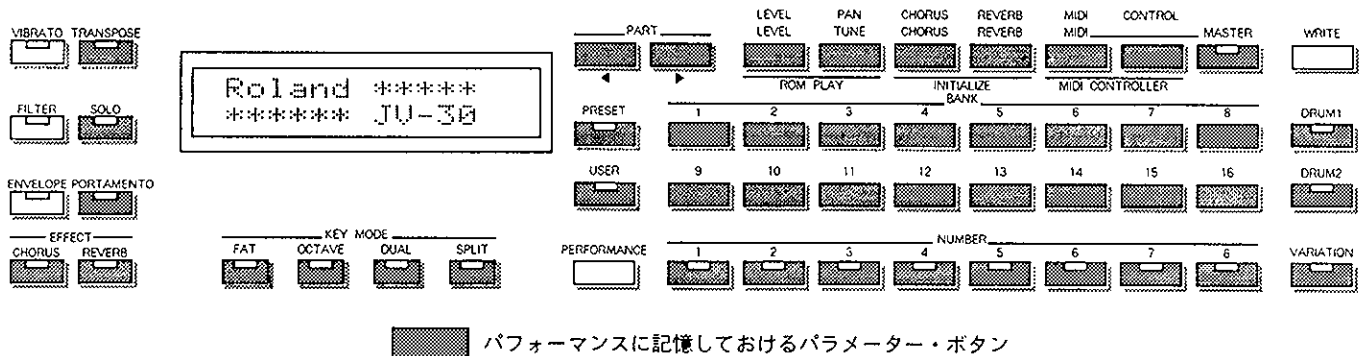
# パフォーマンスを活用してみましょう

JV-30には、いろいろな機能の設定をパフォーマンスという単位で記憶することができます。ここでは、パフォーマンスの使いかたと、設定のしかたについて説明します。

## ●パフォーマンスとは

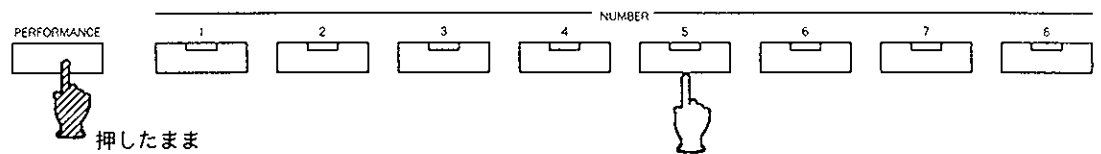
JV-30では、演奏時に直接ボタンを押してトーンを切り換えたり、エフェクターをオン/オフするのが基本的な使いかたです。しかし、そのようなさまざまな設定は、演奏時に素早く変更できません。このようなときに便利なのがパフォーマンスです。

パフォーマンスは下図のボタンの設定をひとまとめに記憶できるもので、8種類まで記憶しておくことができます。あらかじめ演奏に最適なパフォーマンスを記憶しておけば、演奏時にはパフォーマンスの切り換えだけでまとめて設定を切り換えることができます。



## 【パフォーマンスの選びかた】

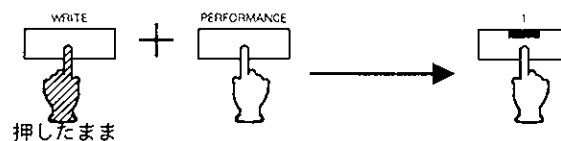
[PERFORMANCE]を押しながら、NUMBER [1]～[8]を押します。  
JV-30が、今選んだパフォーマンスの状態になります。



## 【パフォーマンスに記憶するには】

①パフォーマンスに記憶する機能を設定します。

②[WRITE]を押しながら[PERFORMANCE]を押します。[WRITE]を押したまま、記憶先のパフォーマンスのNUMBER [1]～[8]を押します。



\* NUMBER [1]～[8]を押す前に、[WRITE]から指を離すと、パフォーマンスの設定を記憶せずに戻ります。

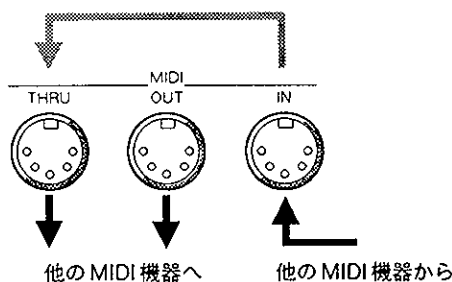
\* パフォーマンスを記憶すると、前の設定は消えてしまいますので、ご注意ください。

セクション II

MIDIを使ってみま  
しょう

# MIDIを使う 1

## 【MIDIとは】



MIDI(ミディ: Musical Instrument Digital Interface)は、電子楽器やコンピューター間で、演奏情報などをやりとりするために作られた世界共通の規格です。MIDIでは、音声をそのまま扱うのではなく、演奏情報や命令をデジタル・データに変換して扱います。

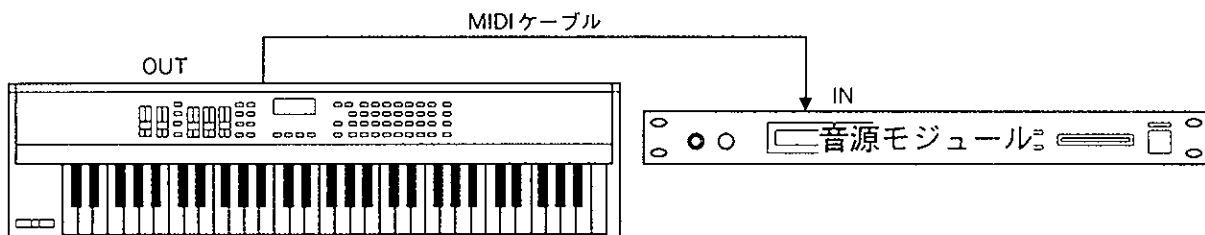
MIDI端子がついていれば、MIDIケーブルを接続することで、メーカーや機種が違って、演奏情報をやり取りできます。例えば、JV-30を使って他のキーボードを鳴らしたり、シーケンサーを使った自動演奏などができます。

## 【接続のしかた】

### ●JV-30と他の機種を同時に鳴らしたいとき

下図のように接続します。この状態でJV-30を弾くと、JV-30の音が鳴ると同時に、接続された機種もその演奏情報を受信して鳴ります。この様な接続を、ワン・ウェイ方式といいます。

演奏情報を送信する側をマスター、演奏情報を受信する側をスレーブといいます。

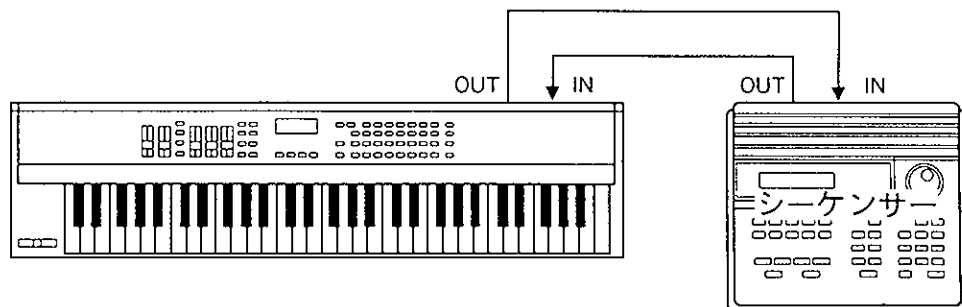


### ●JV-30とシーケンサーを接続するとき

JV-30とシーケンサー(MC-50など)を下図のように接続します。シーケンサーを録音状態にしてJV-30を弾くと、その演奏情報が記録されます。

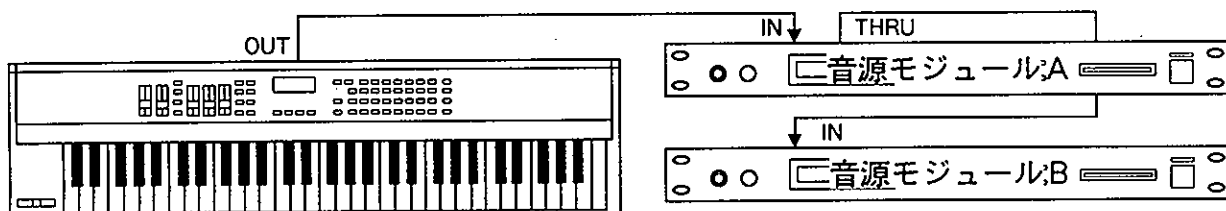
この場合、シーケンサーにソフト・スルー機能がついていれば、ソフト・スルーをオンにして、JV-30のローカル・コントロール(>>P.35)をオフにします。ソフト・スルーの機能がついていない場合は、JV-30のローカル・コントロールをオンにしてください。この接続もワン・ウェイ方式のひとつで、録音時はJV-30がマスター、シーケンサーがスレーブとなります。再生時は逆になります。

また、コンピューターをシーケンサーとして使うときも、同じように接続します。



## ●2台以上のMIDI機器を同時にコントロールしたいとき

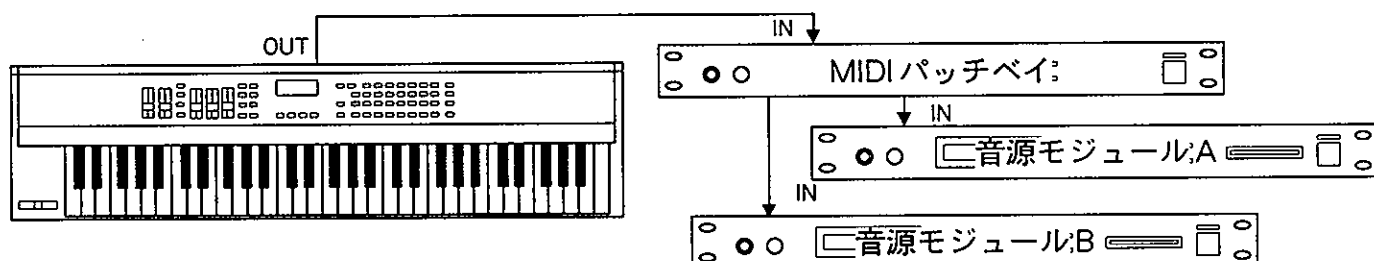
下図のように、マスターとなるJV-30のMIDI OUTと、スレーブ1のMIDI INを接続します。さらに、スレーブ1のMIDI THRUと、スレーブ2のMIDI INを接続します。このように接続すると、マスターの演奏情報がスレーブ1、スレーブ2に送られ、マスターを弾くとスレーブ1とスレーブ2の音が鳴ります。このような接続方法を、シリーズ接続といいます。



しかし、この方法ではマスターからの接続が遠くなるにつれて信号が劣化したり、情報が遅れて受信エラーを起こすことがあります。

4台以上の機器を接続する場合は、MIDIパッチ・ベイ(A-880:別売)を使用して、下図のように接続することをおすすめします。

このような接続方法を、スター接続といいます。

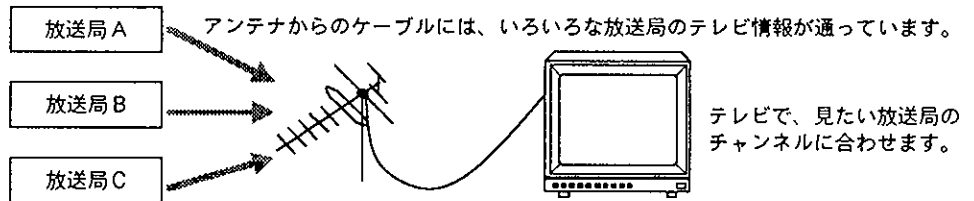


# MIDIを使う 2

## 【MIDIチャンネルについて】

MIDIでは、たくさんの情報を一本のケーブルで送受信できます。これを可能にしているのがMIDIチャンネルという考え方です。MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと考え方が似ています。

テレビのチャンネルを切り換えると、チャンネルの一致したテレビ局の番組を見ることができます。MIDIチャンネルも同じように、送信側と受信側のチャンネルが一致したときに、そのチャンネルの情報が伝わります。



さらに、JV-30とテレビとは大きく違う点があります。テレビでは、受信しているチャンネルのうち、一度に1つのチャンネルしか見れませんが、JV-30は、受信した16個のMIDIチャンネルの情報を同時に鳴らせます。16個のパートが、それぞれ別の音源になっており、16チャンネル分の情報をすべて再生できるからです。これが一般に、マルチ・ティンバーとよばれる音源の構造です。

## 【MIDIで扱う情報について】

MIDIには、さまざまな演奏情報を伝えるために、いろいろな種類のMIDI情報(メッセージ)があります。

MIDI情報は、大きく次の2つに分けられます。

- MIDIチャンネルごとに扱う情報      —    チャンネル・メッセージ
- MIDIチャンネルに関係なく扱う情報   —    システム・メッセージ

### ●チャンネル・メッセージ

演奏操作を伝えるための情報です。MIDI情報の大部分を占めています。

#### ○ノート情報

鍵盤を弾いたときに送られる情報です。ノート情報には以下のものがあります。

- ノート・ナンバー    :    どの鍵盤を弾いたか
- ベロシティ            :    どれくらいの強さで弾いたか
- ノート・オン        :    鍵盤を押した
- ノート・オフ        :    鍵盤を離した

#### ○ピッチ・ベンド情報

バンダー/モジュレーション・レバーの操作を伝える情報です。



### ○アフタータッチ情報

鍵盤を押してから、さらに強く押し込んだときの押し強さを伝える情報です。チャンネルごとにコントロールするチャンネル・アフタータッチと、鍵盤ごとにコントロールするポリフォニック・アフタータッチがあります。

JV-30は、アフタータッチ情報を送信できませんが、外部からはどちらのアフタータッチ情報も受信できます。

ただし、工場出荷時は、アフタータッチ情報を受信しても効果がかからないように設定されています。この設定は、外部からエクスクルーシブ情報を送ることで変更できます。

くわしくは、MIDIインプリメンテーションをご覧ください。

### ○プログラム・チェンジ情報

音色を切り換える情報です。

### ○コントロール・チェンジ情報

ピブラート、ホールド、ポリューム、パンなど、演奏表現を高めるための情報です。JV-30では、コントロール・ナンバー0の値でパリエーションを切り換えます。

## ●システム・メッセージ

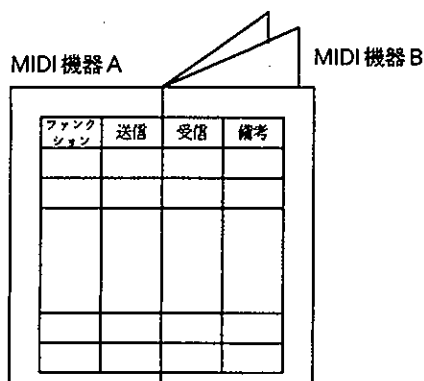
エクスクルーシブ情報、同期演奏に必要な情報、トラブル防止のための情報などがあります。JV-30では、主にエクスクルーシブ情報を扱います。

### ○エクスクルーシブ情報

音色データなどの機器固有の情報です。基本的には、同じメーカーの同機種の間で情報をやりとりできます。JV-30では、音色データやシステム機能、パートの設定をシーケンサーに記憶させるときなどに活用します。

\*エクスクルーシブ情報をやりとりするには、デバイスIDナンバー( )P. 35)を一致させておく必要があります。

## ●MIDIインプリメンテーション・チャートについて



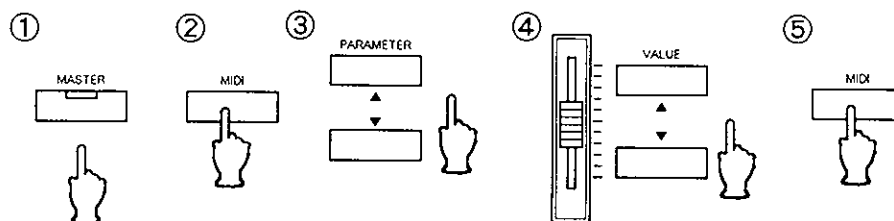
MIDIでは演奏に関するいろいろな情報を扱いますが、接続機種の機能によって、送信できる情報、受信できる情報がそれぞれ異なります。どのMIDI情報が扱えるかは、接続する機器についているMIDIインプリメンテーション・チャートで確認してください。双方のチャートで'○'のついている情報を扱うことができます。

# MIDIの設定

JV-30は、MIDIを活用することでマルチ・ティンバー音源として使ったり、外部機器のコントローラーとしても使えます。

ここでは、MIDIを使う上で必要となってくるJV-30の設定を説明します。

## 【設定のしかた】



①全パート共通のMIDI設定をするときは、**[MASTER]**を押して、ボタンのインジケーターを点灯させます。

パートごとのMIDI設定をするときは、**[MASTER]**を押して、ボタンのインジケーターを消灯させます。

②**[MIDI]**を押します。

③**PARAMETER** **▲**/**▼**で設定したいパラメーターを選びます。

ディスプレイに機能名と現在の設定が表示されます。

④**VALUE**スライダー、または**VALUE** **▲**/**▼**で設定を変更します。

⑤設定が終了したら、**[MIDI]**を押します。

\*他の機能の設定も変更したいときは、操作③、④を繰り返します。

\*変更した設定は、電源を入れ直しても記憶されています。

## 【設定できるパラメーター】

### ●全パート共通のMIDI設定

全パート共通の機能を設定します。

#### ○送信チャンネル

```
MIDI Function  
Tx Channel: Part
```

JV-30のMIDIの送信チャンネルを設定します。

1~16のいずれかに設定すると、選んだチャンネルでJV-30の演奏情報が送信されます。'PART'に設定すると、パートごとに、パートの受信チャンネルと同じMIDIチャンネルで演奏情報を送信します。

#### ○トーン・チェンジ受信スイッチ

```
MIDI Function  
Rx Tone Chg: ON
```

音色の切り換え情報を受信するかを設定します。

ONにすると、外部機器からのトーン・チェンジ情報を受信して、JV-30のトーンを切り換えます。OFFにすると、外部機器からのトーン・チェンジ情報を受信しても、トーンを切り換えません。

#### ○GSリセット受信スイッチ

```
MIDI Function  
Rx GS Reset: ON
```

GSの基本設定に初期化するオール・リセット情報を受信するかを決めます。

## ○エクスルーシブ受信スイッチ

```
MIDI Function
Rx SysEx:      ON
```

エクスルーシブ情報を受信するかを設定します。

ONにすると、外部機器からのエクスルーシブ情報を受信して、JV-30の設定を変更するなどします。OFFにすると、外部機器から設定変更の情報を受信しても、設定を変更しません。

## ○アフタータッチ受信スイッチ

```
MIDI Function
Rx After:      ON
```

アフタータッチ情報を受信するかどうかを決めます。

## ○ローカル・コントロール

```
MIDI Function
Local          ON
```

ローカル・コントロールは、キーボード・コントローラー部(鍵盤、スイッチ、ペダラーなど)と音源部を切り離すかどうかを設定します。

OFFにすると音源部が本体と切り離され、鍵盤を弾いても音が鳴らなくなりますが、演奏情報はMIDI OUTから送信されます。外部MIDI機器からの演奏情報は、ローカル・コントロールの設定に関係なく受信でき、内部音源を鳴らせます。

\*音が鳴らないなどのトラブルを防ぐため、電源を入れると自動的にローカル・オンに設定されます。また、キー・モードをオンにした時も、ローカル・オンに設定されます。

## ○パフォーマンス・ダンプ送信スイッチ

```
Performance Dump
Tx :           ON
```

**PERFORMANCE** + **[1]** ~ **[8]** を押したときに、パフォーマンスのデータを送信するかを決めます。

ONのときは、**PERFORMANCE** + **[1]** を押すとパフォーマンス1のデータが送信されます。

## ○デバイスIDナンバー

```
MIDI Function
Device ID#:    17
```

同じ機器を複数使う場合、それぞれを区別するために機器につける番号のことです。エクスルーシブ情報に含まれており、機器別にエクスルーシブ情報を受信することができます。

1~32の間で設定でき、工場出荷時は17に設定されています。

## ○バルク・ダンプ/トーン・ダンプ/ドラム・トーン・ダンプ

JV-30のデータを送信します。くわしくは、『JV-30のデータを保存するには』(P.40)をご覧ください。

```
Bulk Dump
Sure?         [WRITE]
```

```
Tone Dump
Sure?         [WRITE]
```

```
Drum Tone Dump
Sure?         [WRITE]
```

## ●パートごとのMIDI設定

## ○受信チャンネル

```
1 Piano 1
Rx Channel:   10
```

各パートの受信チャンネルを設定します。1~16チャンネルの範囲で設定でき、OFFにするとそのパートは外部からのMIDI情報を受信しません。

## ○バルク・ダンプ

```
Bulk Dump Sure?
Part 1     [WRITE]
```

各パートのデータを送信します。くわしくは、『JV-30のデータを保存するには』(P.40)をご覧ください。

# マルチ・ティンバー活用法

JV-30は、16パートのマルチ・ティンバー音源です。マルチ・ティンバー音源が威力を発揮するのは、シーケンサーなどと組み合わせてアンサンブル演奏をするときです。

ここでは、JV-30とシーケンサー(Roland MC-50, MC-500MKIIなど)を使った録音/再生のしかたを説明します。シーケンサーの使いかたは、シーケンサーの取扱説明書をご覧ください。

## ①シーケンサーと接続しましょう

『JV-30とシーケンサーを接続するとき』(P.30)を参考にして、JV-30とシーケンサーを接続します。接続が終わったら、JV-30、シーケンサーの順に電源を入れます。

JV-30のローカル・コントロールをオフ、シーケンサーのソフト・スルー(\*\*)をオンにしてください(シーケンサーにソフト・スルー機能が無い場合はJV-30はローカル・オンのままにしておきます)。

→(\*\*)シーケンサーのソフト・スルー機能については、シーケンサーの取扱説明書をご覧ください。

## ②トーンを選びましょう

JV-30のパートごとにトーンを選びます。ここでは、16パートを生かしてオーケストラを編成してみましょう。ドラム・パートはパート10を使います。下図を参考にして、トーンを選んでみましょう。

PART 1	Violin	PART 9	Bassoon
PART 2	Viola	PART 10	DRUM 1 (ORCHESTRA Set)
PART 3	Cello	PART 11	Horn
PART 4	Contrabass	PART 12	Trumpet
PART 5	Piccolo	PART 13	Trombone
PART 6	Flute	PART 14	Tuba
PART 7	Clarinet	PART 15	Piano 1
PART 8	Oboe	PART 16	Harp

\*工場出荷時は、パート10がドラム・パートに設定されています。

## ③録音してみましょう

『全パート共通のMIDI設定』を参考にして、JV-30の送信チャンネルを設定します。パート・ナンバーと、MIDIの送信チャンネルが一致するように設定すると便利です。

準備ができたら、パートごとに録音してみましょう。

シーケンサーを録音状態にして、それぞれのパートを鍵盤で入力していきます。まず、ドラム・パートを入力し、それを聴きながら他のパートを重ねて録音していくと良いでしょう。ドラム演奏は鍵盤で弾きにくいので、シーケンサーのステップ入力で作ったり、別にリズム・マシン(Roland R-8, R-5, CR-80など)を使ってシーケンサーといっしょに演奏するのも良いでしょう。

また、キー・モードをスプリットにすれば、同時に2つのパートが録音できます。録音中にベンド/モジュレーション・レバーなどを操作すれば、その情報も同時に録音できます。

#### ④演奏に最適なパフォーマンスをつくりましょう

ひととおり録音が終わったら、再生してみます。再生しながら他のトーンを選んだり、ミキサー感覚でレベルやパンを変えてバランスを調節します。最後にコーラスやリバーブを調節して曲を仕上げましょう。設定し終わったら、パフォーマンスに記憶しておきます。パフォーマンスに記憶しておけば、曲の最初にパフォーマンスの切り換え情報を送ることで、最適なバランスで録音できます。

#### ⑤演奏中にトーンを切り換えるには

演奏中にトーンを切り換えると、音色が変わると同時に、選ばれたトーンのパリエーション番号(キャピタル・トーンは0)、プログラム・チェンジ・ナンバー、トーンのエディット・データが送信されます。

しかし、このときに大量のデータを送信するため、録音したデータを聴き返してみると、トーンの切り換わるタイミングがずれていることがあります。

トーンを切り換えるときはタイミングのずれを防ぐために、まず演奏情報だけを記録しておいて、後からトーンの切り換え情報をオーバー・ダビングしたほうがよいでしょう。

### ●最大同時発音数とパートの優先順位について

#### 【最大同時発音数について】

JV-30の最大同時発音数は24音です。ただし、2つのボイスで1つのトーンをつくっている場合には最大同時発音数は12音になります。また、キー・モードを使って演奏すると、2つのトーンを同時に鳴らすため、最大同時発音数は変わってきます。それぞれのトーンのボイス数は「トーン一覧表」( )P.52)をご覧ください。

#### 【パートの優先順位について】

発音優先順位	パート番号
1	10 (ドラム・パート)
2	1
3	2
4	3
5	4
6	5
7	6
8	7
9	8
10	9
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16

発音数が24音を越えると、後から鳴る音を優先し、すでに鳴っている音を順番に消していきます。JV-30では、パートの発音優先順位を設けて、優先度の低いパートから順番に音を消すようになっています。曲作りをするとき、パートの優先度を考えて各パートを決めてください。

音が消えると困るパートがある場合は、ボイス・リザーブ機能( )P.23)を使って、パートの発音数を確保しておいてください。

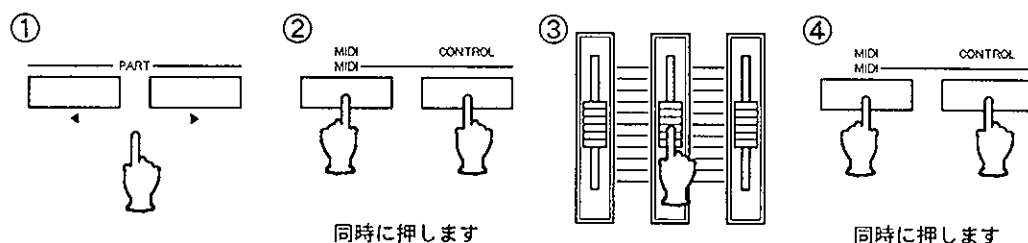
# MIDIコントローラー機能

JV-30は、シーケンサーなどで作った曲データを再生/録音しながら、スライダーでさまざまなパラメーターを変化させて曲に表情をつけることができます。これを、MIDIコントローラー機能と呼んでいます。

MIDIコントローラー機能を使うことで、パートの音量(エクスプレッション)を連続的に変化させて盛り上がりをつけたり、パンを自由に移動させたり、その他のパラメーターに変化をつけるといったことができます。このような通常の録音では非常に手間のかかる操作を、スライダーで簡単に録音することができます。

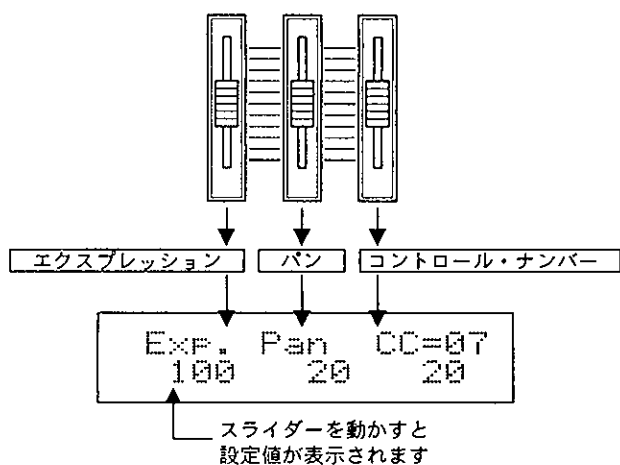
MIDIコントローラー機能を使って、表現力豊かな曲づくりをしていきましょう。

## 【操作のしかた】



- ①PART◀▶で、音量(エクスプレッション)やパンを変化させるパートを選びます。
- ②MIDIとCONTROLを同時に押します。
- ③シーケンサーを録音状態にして、スライダーを動かして音量の変化や、パンの移動などを録音します。
- ④もう一度MIDIとCONTROLを同時に押すと、もとに戻ります。

3本のスライダーには、下図のようにパラメーターが割り当てられます。コントロール・ナンバーは、VALUE▲▼で何を割り当てるかを決めます。くわしくは、MIDIインプリメンテーションをご覧ください。



また、各パラメーターの設定範囲は、下図のとおりです。

エクスプレッション	0~127
パン	0~127 (L63~R63に対応)
指定したコントロール・ナンバーの値	0~127

\*コントロール・ナンバーは、0~9、12~31、64~95を指定できます。

# 基本設定に戻すには

JV-30は、いろいろな設定をしたり、音色の修正などの操作をしても、次の3種類の基本的な設定に戻すことができます。

(1)すべての設定を工場出荷時の基本設定に戻す。

```
Initialize Sure?  
All [VALUE▲]
```

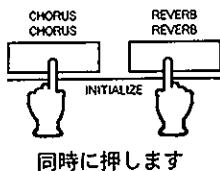
(2)ユーザー・トーンとユーザー・ドラム・セットを工場出荷時の基本設定に戻す。

```
Initialize Sure?  
Tone/Dr. [VALUE▲]
```

(3)GSフォーマットの基本設定にする。

```
Initialize Sure?  
GS [VALUE▲]
```

## 【操作のしかた】

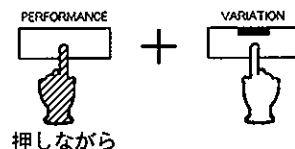


- ① **CHORUS** と **REVERB** を同時に押します。
- ② **PARAMETER** ▲▼ で(1)~(3)を選びます。
- ③ **VALUE** ▲ を押すと、指定した基本設定になります。  
中止するには、**VALUE** ▼ を押します。

## MT-32の音色配列にするには

JV-30は、コンピューター・ミュージックなどで標準機として使われている、MT-32(マルチ・ティンバー・サウンド・モジュール)の音色配列にできます。パート10には、CM-64/32Lのドラム・セットが自動的に選ばれます。MT-32用の曲データを演奏したいときにセットしてください。

```
Initialize  
MT-32
```



**PERFORMANCE** を押しながら **VARIATION** を押します。

\*元の音色配列に戻るときは、**PERFORMANCE** ①~⑧を押してください。MT-32の音色配列のまま電源を切ると、電源再投入時にはパフォーマンス1の設定になります。

\*MT-32の音色配列は、P.55をご覧ください。

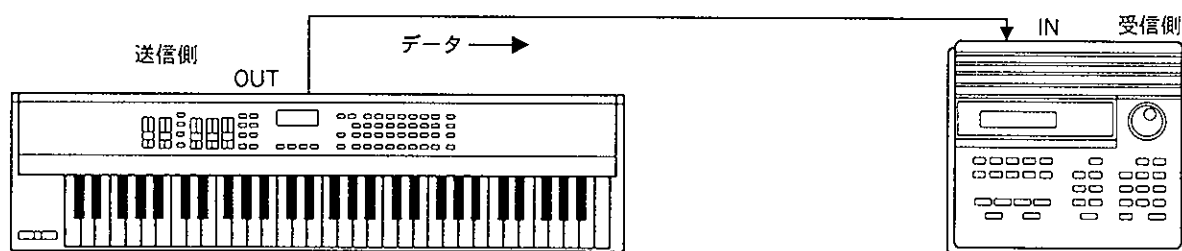
# JV-30のデータを保存するには

JV-30のデータ(パラメーターの設定値)は、エクスクリューシブ情報として外部MIDI機器に保存しておくことができます。データを保存するには、バルク・ダンプと呼ばれる操作をします。

ここでは、バルク・ダンプの種類とその操作方法について説明します。

## 【接続のしかた】

バルク・ダンプをしてデータを保存するには、JV-30とシーケンサーなどの外部MIDI機器を接続しなくてはなりません。下図のようにMIDIケーブルで接続してください。



\*シーケンサーの代わりに他のJV-30を接続することで、2台のJV-30を同じ設定にできます。

## 【バルク・ダンプの種類】

バルク・ダンプには、次の種類があります。

### ●バルク・ダンプ

JV-30のすべての設定を送信します。

```
Bulk Dump  
Sure? [WRITE]
```

### ●トーン・ダンプ

128種類のユーザー・トーンの設定を送信します。

```
Tone Dump  
Sure? [WRITE]
```

### ●ドラム・トーン・ダンプ

ユーザーのドラムセットの設定を送信します。

```
Drum Tone Dump  
Sure? [WRITE]
```

### ●バルク・ダンプ(パート)

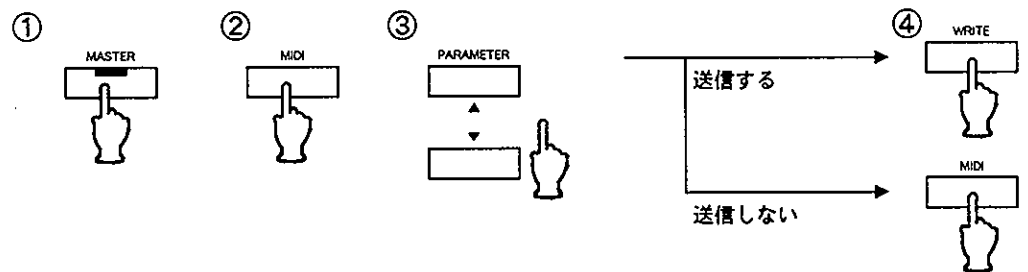
各パートの設定を、パートごとに送信します。

```
Bulk Dump Sure?  
Part 1 [WRITE]
```



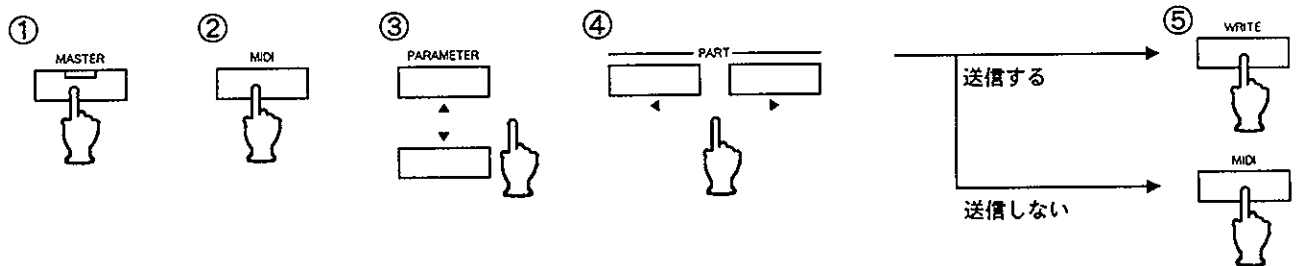
## 【バルク・ダンプのしかた】

### (1) バルク・ダンプ、トーン・ダンプ、ドラム・トーン・ダンプ



- ① **MASTER** を押してインジケータを点灯させます。
- ② **MIDI** を押します。
- ③ **PARAMETER** ▲▼ で送信したいパラメータを選びます。
- ④ **WRITE** を押すと、JV-30のデータが送信されます。  
送信が終わると、“Completed”とディスプレイに約1秒間表示されます。  
データを送信せずに終わるには、**MIDI** を押します。

### (2) バルク・ダンプ(パート)



- ① **MASTER** を押してインジケータを消灯させます。
- ② **MIDI** を押します。
- ③ **PARAMETER** ▲▼ でバルク・ダンプ(パート)を選びます。
- ④ **PART** ◀▶ で、バルク・ダンプするパートを選びます。
- ⑤ **WRITE** を押すと、パートのデータが送信されます。  
送信が終わると、“Completed”とディスプレイに約1秒間表示されます。  
データを送信せずに終わるには、**MIDI** を押します。

\*シーケンサーを使ってバルク・ダンプをする場合は、通常フロッピー・ディスクにデータを保存しますが、BOSS BL-1などを使うことで、メモリー・カードにデータを保存できます。

## 保存しておいたデータをJV-30に戻すには

外部機器のMIDI OUTとJV-30のMIDI INをMIDIケーブルで接続し、JV-30のエクスクルーシブ受信スイッチ(▶)P.35)をオンにしてください。

この状態で外部機器側からデータを送信すると、JV-30はデータを受信して、保存されていた状態に設定されます。

\* 外部機器に保存したデータを受信すると、以前JV-30に記憶されていた設定は消えてしまいますのでご注意ください。



セクション III

# 付録

# GS、GMシステムについて

MIDI規格は、メーカーや機種が異なった電子楽器間でも、演奏情報を伝えたいという願いから生まれた統一規格です。MIDIを用いることで、シーケンサーを使った楽器の自動演奏や、コンピューターを使ったDTMS（デスク・トップ・ミュージック・システム）の発達など、電子楽器の世界はたいへん自由度の高いものとなりました。

しかし、MIDIが電子楽器にとって不可欠になった現在、演奏情報を伝える細かな取り決めがされていなかったために、いろいろと不都合なことがおきるようになりました。例えば、MIDIでは「音色を切り換えるための信号は、プログラム・チェンジ情報を使って送りなさい。」といった取り決めがあります。しかし、「どの番号のプログラム・チェンジ情報を送ると、どの音色に切り換わるか」までは決められていませんでした。このため、機器ごとに音色と音色番号の対応がバラバラになってしまいました。

これでは、ある音源機器を使ってつくったソング・データは、他の音源機器を使うとうまく鳴らすことができなくなってしまう。

このような問題点を解決するために考え出されたのが、GMシステムであり、GSフォーマットなのです。



## ●GMシステムとは？

GMシステムとは、メーカーや機種に限定されないミュージック・データを作成するために、日本のMIDI規格協議会とアメリカのMMA（MIDI Manufacturers Association）によって合意された、音源に関する共通仕様です。

GMシステムでは、最低限サポートすべきボイス数、認識しなければならないMIDIメッセージ、プログラム・チェンジ・ナンバーに対応する音色、リズム音色の鍵盤への割り当てなどについて定められています。このような取り決めがあるため、GMシステムに適合した音源を備えた機器であれば、メーカーや機種に関わらずGMスコア（GMシステム用に作成されたミュージック・データ）を同じように再生することができます。



## ●GSフォーマットとは？

GSフォーマットとは、MIDI情報を受信したときのマルチ・ティンバー音源のふるまいを定めた、ローランドの音源に関する共通仕様で、GMシステムにも適合しています。

GSフォーマットは、さらに独自の音色、トーンのエディットやエフェクト（リバーブやコーラス）に関する仕様、MIDIに対する音源の反応の仕方などが定められています。GSフォーマットの音源を備えた機器であれば、GS音源用ミュージック・データ（GSフォーマットにもとづいて作成されたミュージック・データ）を同じように再生することができます。

本機は、GM/GSの両方に適合した製品です。どちらのマークのついたミュージック・データも演奏できます。

# 故障と思うまえに

音が出なくなったり、動作がおかしいと思ったら、まず次の点をチェックしてください。チェックしても直らないときは、お買い上げ店、またはお近くのローランド・サービス・ステーションにご連絡ください。

## 音が出ない/音が小さい

●VOLUMEが下がっていませんか？

本体のボリュームや、接続しているアンプやミキサーのボリュームを確認してください。

●ヘッドホンをして音が出ますか？

音が出るようであれば、接続しているケーブルが断線していたり、アンプやミキサーが故障している場合が考えられます。もう一度、接続ケーブルや機器を確認してください。

●MIDI/パラメーターのローカル・コントロールがオフになっていませんか？

ローカル・コントロールをオンにしてください( )P.35)。

●全パート/各パートの音量の設定値が小さくなっていませんか？

全パートのレベル( )P.20)、各パートのレベル( )P.22)を確認してください。

●外部機器からのボリューム情報でパートの音量が下がっていませんか？

パートを切り換えてください。

●送信チャンネルと受信チャンネルは合っていますか？

送信チャンネル( )P.34)と受信チャンネル( )P.35)を調べてください。

## 音程がおかしい

●マスター・チューンの設定は正しいですか？

設定を確認してください。

●トランスポーズがオンになっていませんか？

**TRANSPOSE** を押して、オフにしてください。

●キー・シフトは、正しく設定されていますか？

設定を確認してください( )P.23)。

●ベンダー情報を受けたままになっていませんか？

ベンダー/モジュレーション・レバーを動かしてみてください。

## トーンが切り換わらない

●ローカル・コントロールがオフになっていませんか？

ローカル・コントロールをオンにしてください( )P.35)。

●トーン・チェンジ受信スイッチがオフになっていませんか？

トーン・チェンジ受信スイッチをオンにしてください。

●ROMプレイ・モードになっていませんか？

**LEVEL** と **PAN** を同時に押して、ROMプレイ・モードを抜けてください。

## エフェクトがかからない

●マスター/パートのコーラス/リバーブ・レベルが小さくなっていませんか？

設定値を確認してください。

●エフェクト・オン/オフ・スイッチ(コーラス、リバーブ)のインジケーターが点灯していますか？

ボタンを押して、オンにしてください。

# エラー・メッセージ

操作を間違ったり、正しく操作が実行できなかったときは、ディスプレイにエラー・メッセージが表示されます。表示のエラー・メッセージの指示に従って対処してください。

## ●電池が消耗したとき

Battery Low!

原因：本体のバック・アップ用電池が消耗しています。  
対応：お近くのローランド・サービス・ステーションにご連絡ください。

## ●他のMIDI機器を使っているとき

MIDI Buff. Full!

原因：受信したMIDI情報の量が多くて正しく処理ができない。  
対応：送信側のMIDI情報を減らしてください。

状態：エクスクルーシブ情報が正しく受信されていない。  
対応：MIDIケーブルの接続や送信するデータを確認した後、操作し直してください。

MIDI Off Line!

原因：MIDIケーブルが抜けているか、断線している可能性がある。  
対応：MIDIケーブル、または接続を確認してください。

Check Sum Error!

原因：受信したチェック・サムが違っている。  
対応：送信したデータを確認した後、再度データを送り直してください。また、MIDIケーブルが抜けていないか、断線していないかを確認してください。

No sound!!  
on this Bank

状態：音が鳴らなくなり、トーン名が表示されない。  
原因：受信したバンク・セレクト（コントロール・ナンバー0）の値に割り当てられているトーンがない。  
対応：送信したデータをチェックして、再度操作し直してください。

# 送信できるMIDI情報

JV-30から送信できるMIDI情報は次のとおりです。

	JV-30の操作	送信されるMIDI情報	外部音源の反応
Note	キーを弾く	ノート情報	受信したノート情報に従って音が鳴る
P.Chg	バンク/ナンバー・ボタンを押して、音色を切り換えようとしたとき	コントロール・チェンジ 0 +コントロール・チェンジ 32 (バリエーション・ナンバーの設定) +プログラム・チェンジ情報 +NRPN (トーン・エディット情報) C.Chg 0 : 0~127 C.Chg 32 : 0 P.Chg : 1~128 NRPN	送られてきたコントロール・チェンジ 0, 32とプログラム・チェンジの組み合わせでトーンが切り換わり、NRPNでエディット・データを読み込む
Bend	ベンダー/モジュレーション・レバーを動かして、発音中の音のピッチを上下に変化させようとしたとき	ピッチ・バンド情報 (変化に応じて連続的に送信) Bend : -8192~0~+8191	鳴らしている音のピッチが上下になめらかに変化する
C.Chg	ベンダー/モジュレーション・レバーを動かして、音色にビブラートをかけようとしたとき	コントロール・チェンジ 1 (モジュレーション情報) (変化に応じて連続的に送信) C.Chg 1 : 0~127	鳴らしている音にビブラート効果がかかる
	ポルタメント・ボタンを押してポルタメントをかけようとしたとき	コントロール・チェンジ 5 (ポルタメント・タイム情報) (オン時に送信) C.Chg 5 : 0~127	本体のポルタメント・タイムの設定値でポルタメントがかかる
	パンのスライダーを動かして、パン(定位)を振ろうとしたとき	コントロール・チェンジ 10 (パン情報) (変化に応じて連続的に送信) C.Chg 10 : 0~127	鳴らしている音の定位(パン)が変化する
	エクスプレッションのスライダーを動かして、音量をコントロールしようとしたとき	コントロール・チェンジ 11 (エクスプレッション情報) (変化に応じて連続的に送信) C.Chg 11 : 0~127	鳴らしている音の音量が変化する
	ホールド・ペダルを踏むなどして音を持続させようとしたとき	コントロール・チェンジ 64 (ホールド1情報) (オン時とオフ時に送信) C.Chg 64 : OFF 0 ON 127	鳴らしている音が持続する
	ポルタメント・ボタンを押して、ポルタメント効果をかけようとしたとき	コントロール・チェンジ 65 (ポルタメント情報) (オン時とオフ時に送信) C.Chg 65 : OFF 0 ON 127	最初に押さえたキーと次に押さえたキーの間の音程がなめらかに変化する
	ソロ・ボタンを押して単音で演奏しようとしたとき	コントロール・チェンジ 126, 127 (モノ/ポリ情報) (オン時とオフ時に送信) C.Chg 126 : ON C.Chg 127 : OFF	鳴らしている音が一音ずつ鳴る
	コントロール・ナンバーを指定して、スライダーで好みのパラメーターを変化させようとしたとき	コントロール・チェンジ 0~9,12~31,64~95 C.Chg 0~9,12~31,64~95 Value : 0~127	指定したパラメーターが変化する

# JV-30の音色構成について

ここでは、JV-30の音色構成について説明します。この音色構成は、パネル上からの操作ですべて自動的に処理してくれるので必要ありませんが、外部機器で音色を選ぶ場合には、重要になってきます。

## 【音色構成について】

JV-30では、左図のように、0~127のバリエーション番号と1~128のトーン番号の組合せで、それぞれの音色に番号が割り当てられています。バリエーション番号0~127はMIDI情報のコントロール・ナンバー0、トーン番号1~128はプログラム・ナンバーに対応しています。外部のMIDI機器から音色を選ぶ場合は、以下の順序でMIDI情報を送信して下さい。

1. コントロール・ナンバー0/選択するバリエーション番号
2. コントロール・ナンバー32/0
3. プログラム・ナンバー/JV-30のトーン番号

\*最近では、ほとんどのMIDI機器が音色を選ぶと上記のMIDI情報を自動的に送信します。くわしくは、お使いになっている機器の取扱説明書をご覧ください。

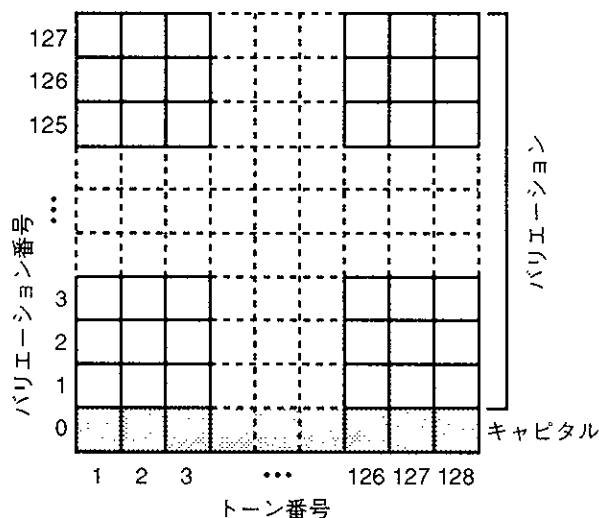
### ○キャピタル・トーン

キャピタル・トーンは、図のように、バリエーション番号0の列（よこの列）に割り当てられています。（上記のMIDI情報で、“選択するバリエーション番号”を0にします）。

### ○バリエーション

バリエーションは、バリエーション番号1~127の列に割り当てられています。各バリエーションは、そのバリエーションが属するキャピタル・トーンと同じトーン番号の列（たての列）に配置されています。

バリエーション番号127の列（よこの列）には、MT-32セットが割り当てられています。

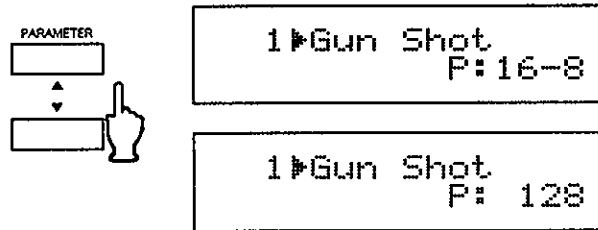


■ キャピタル・トーン



# JV-30のプログラム・ナンバー

JV-30では、プログラム・チェンジ情報を使って外部から内部のトーンを切り換えたり、JV-30のパネル上から外部のトーンを切り換えたりできます。トーンを切り換えるプログラム・チェンジ情報は、送受信チャンネルでやりとりします。



JV-30では、それぞれのトーンごとにプログラム・ナンバーが決まっています。現在選んでいるトーンのプログラム・ナンバーを知りたい時は、ディスプレイにトーン名が表示されている状態で、PARAMETERの▲か▼を押してください。バンク/ナンバーの表示とプログラム・ナンバーの表示を切り換えることができます。

## ● JV-30のバンク/ナンバー・ボタンを切り換えたときに送信されるプログラム・ナンバー

ナンバー バンク	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	9	10	11	12	13	14	15	16
3	17	18	19	20	21	22	23	24
4	25	26	27	28	29	30	31	32
5	33	34	35	36	37	38	39	40
6	41	42	43	44	45	46	47	48
7	49	50	51	52	53	54	55	56
8	57	58	59	60	61	62	63	64
9	65	66	67	68	69	70	71	72
10	73	74	75	76	77	78	79	80
11	81	82	83	84	85	86	87	88
12	89	90	91	92	93	94	95	96
13	97	98	99	100	101	102	103	104
14	105	106	107	108	109	110	111	112
15	113	114	115	116	117	118	119	120
16	121	122	123	124	125	126	127	128

## ● ドラム・パートを選んでいる場合

ナンバー	プログラム・ナンバー
1	1
2	9
3	17
4	25
5	26
6	33
7	41
8	49
VARIATION	57
MT-32セット	128

外部から内部のトーンを切り換えたり、JV-30のパネル上から外部のトーンを切り換えたりするときは、外部機器のプログラム・ナンバー対応表とよく照らし合わせてください。

# パラメーター一覧表

## ● JV - 30 全体にかかるパラメーター

パラメーター		設定値
レベル	*	0~127
チューン	*	415.3~440.0~466.2
コーラス	レベル	* 0~64~127
	タイプ	* Chorus 1/2/3/4 Feedback Chorus Flanger Short Delay Short Delay (FB)
リバーブ	レベル	* 0~64~127
	タイプ	* Room 1/2/3 Hall 1/2 Plate Delay Panning Delay
MIDI	送信チャンネル (Tx Channel)	* PART, 1~16
	トーンチェンジ受信スイッチ (Rx Tone Chg)	* OFF,ON
	GSリセット受信スイッチ (Rx GS Reset)	* OFF,ON
	エクスクルーシブ受信スイッチ (Rx SysEx)	* OFF,ON
	アフタータッチ受信スイッチ (Rx After)	* OFF,ON
	ローカル・コントロール (Local)	OFF,ON
	パフォーマンス・ダンプ送信スイッチ (Performance Dump Tx)	OFF,ON
	デバイスIDナンバー (Device ID #)	* 1~17~32
	バルク・ダンプ	-----
	トーン・ダンプ	-----
ドラム・トーン・ダンプ	-----	
トランスポーズ・オン/オフ	* OFF,ON	
トランスポーズ量	* -24~-12~0~+12	
キー・モード	* OFF, FAT, OCTAVE, DUAL, SPLIT	
スプリット・ポイント	* C2~C4~C#7	

## ● トーンのエディット・パラメーター

パラメーター		設定値
ビブラート	ビブラート・レイト	-50~0~+50
	ビブラート・デプス	-50~0~+50
	ビブラート・ディレイ	-50~0~+50
フィルター	カットオフ・フリケンシー	-50~0~+16
	レゾナンス	-50~0~+50
エンベロープ	アタック・タイム	-50~0~+50
	ディケイ・タイム	-50~0~+50
	リリース・タイム	-50~0~+50

●各パートにかかるパラメーター

パラメーター		設定値
レベル	*	0~108~127 (100)
パン	*	L63~0~R63,RND
コーラス・センド・デプス	*	0~40~127 (0)
リバーブ・センド・デプス	*	0~64~127 (40)
MIDI	受信チャンネル (Rx Channel)	* OFF, 1~16
	バルク・ダンプ	-----
コントロール	バンド・レンジ	* 0~2~24
	モジュレーション・デプス	* 0~10~127
	キー・シフト	* -24~0~+24
	ペロシティー・センス・デプス	* 0~64~127
	ペロシティー・センス・オフセット	* 0~64~127
ボイス・リザーブ	* 0~24	
トーン・セレクト	*	-----
エフェクト・オン/オフ	コーラス	* OFF, ON
	リバーブ	* OFF, ON
ソロ・オン/オフ	*	OFF, ON
ポルタメント・オン/オフ	*	OFF, ON
ポルタメント・タイム	*	0~30~127 (0)

●ドラム・トーンのエディット・パラメーター

パラメーター	設定値
ピッチ	-24~0~+24
レベル	0~127
パン	L63~0~R63, RND
リバーブ・デプス	0~127

●MIDIコントローラー機能のパラメーター

パラメーター		設定値
エクスプレッション		0~127
パン		0~127
コントロール・ナンバー	コントロール・ナンバー	0~9, 12~31, 64~95
	バリュー	0~127

太字 : 工場出荷時の設定

\* : パフォーマンスに記憶できるパラメーター

( ) : GSの初期設定 (GSリセット)

( ) のないパラメーターのGS初期設定は、工場出荷時の設定と同じです

# トーン一覧表

	#	PC#	CC0#	Tone Name	Voice
BANK1: Piano	1	1	0	Piano 1	1
			8	Piano 1w	2
			16	Piano 1d	1
	2	2	0	Piano 2	1
			8	Piano 2w	2
	3	3	0	Piano 3	1
			8	Piano 3w	2
	4	4	0	Honky-tonk	2
			8	Honky-tonk w	2
	5	5	0	E.Piano 1	1
			8	Detuned EP 1	2
			16	E.Piano 1v	2
			24	60's E.Piano	1
	6	6	0	E.Piano 2	1
			8	Detuned EP 2	2
			16	E.Piano 2v	2
	7	7	0	Harpsichord	1
			8	Coupled Hps.	2
			16	Harpsi.w	2
			24	Harpsi.o	2
8	8	0	Clav.	1	
BANK2: Chromatic Percussion	1	9	0	Celesta	1
	2	10	0	Glockenspiel	1
	3	11	0	Music Box	1
	4	12	0	Vibraphone	1
			8	Vib.w	2
	5	13	0	Marimba	1
			8	Marimba w	2
	6	14	0	Xylophone	1
7	15	0	Tubular-bell	1	
		8	Church Bell	1	
		9	Carillon	1	
8	16	0	Santur	1	

	#	PC#	CC0#	Tone Name	Voice
BANK3: Organ	1	17	0	Organ 1	1
			8	Detuned Or.1	2
			16	60's Organ 1	1
			32	Organ 4	2
	2	18	0	Organ 2	1
			8	Detuned Or.2	2
			32	Organ 5	2
	3	19	0	Organ 3	2
	4	20	0	Church Org.1	1
			8	Church Org.2	2
			16	Church Org.3	2
	5	21	0	Reed Organ	1
6	22	0	Accordion Fr	2	
		8	Accordion It	2	
7	23	0	Harmonica	1	
8	24	0	Bandoneon	2	
BANK4: Guitar	1	25	0	Nylon-str.Gt	1
			8	Ukulele	1
			16	Nylon Gt.o	2
			32	Nylon.Gt.2	1
	2	26	0	Steel-str.Gt	1
			8	12-str.Gt	2
			16	Mandolin	1
	3	27	0	Jazz Gt.	1
			8	Hawaiian Gt.	1
	4	28	0	Clean Gt.	1
			8	Chorus Gt.	2
	5	29	0	Muted Gt.	1
			8	Funk Gt.	1
			16	Funk Gt.2	1
	6	30	0	Overdrive Gt	1
	7	31	0	DistortionGt	1
8			Feedback Gt.	2	
8	32	0	Gt.Harmonics	1	
		8	Gt. Feedback	1	

# : ナンバー  
 PC # : プログラム・ナンバー  
 CC0# : コントロール・ナンバー0の値 (GSバンク・セレクト・ナンバー)  
 Voice : 使用ボイス数

	#	PC#	CC0#	Tone Name	Voice
BANK5: Bass	1	33	0	Acoustic Bs.	1
	2	34	0	Fingered Bs.	1
	3	35	0	Picked Bs.	1
	4	36	0	Fretless Bs.	1
	5	37	0	Slap Bass 1	1
	6	38	0	Slap Bass 2	1
	7	39	0	Synth Bass 1	1
			1	SynthBass101	1
8			Synth Bass 3	1	
8	40	0	Synth Bass 2	2	
		8	Synth Bass 4	2	
		16	Rubber Bass	2	
BANK6: Strings/Orchestra	1	41	0	Violin	1
			8	Slow Violin	1
	2	42	0	Viola	1
	3	43	0	Cello	1
	4	44	0	Contrabass	1
	5	45	0	Tremolo Str	1
	6	46	0	PizzicatoStr	1
	7	47	0	Harp	1
8	48	0	Timpani	1	
BANK7: Ensemble	1	49	0	Strings	1
			8	Orchestra	2
	2	50	0	Slow Strings	1
	3	51	0	Syn.Strings1	1
			8	Syn.Strings3	2
	4	52	0	Syn.Strings2	2
	5	53	0	Choir Aahs	1
			32	Choir Aahs 2	1
6	54	0	Voice Oohs	1	
7	55	0	SynVox	1	
8	56	0	OrchestraHit	2	

	#	PC#	CC0#	Tone Name	Voice
BANK8: Brass	1	57	0	Trumpet	1
	2	58	0	Trombone	1
			1	Trombone 2	2
	3	59	0	Tuba	1
	4	60	0	MutedTrumpet	1
	5	61	0	French Horn	2
			1	Fr.Horn 2	2
	6	62	0	Brass 1	1
8			Brass 2	2	
7	63	0	Synth Brass1	2	
		8	Synth Brass3	2	
		16	AnalogBrass1	2	
8	64	0	Synth Brass2	2	
		8	Synth Brass4	1	
BANK9: Reed	1	65	0	Soprano Sax	1
			0	Alto Sax	1
	3	67	0	Tenor Sax	1
	4	68	0	Baritone Sax	1
	5	69	0	Oboe	1
	6	70	0	English Horn	1
	7	71	0	Bassoon	1
	8	72	0	Clarinet	1
BANK10: Pipe	1	73	0	Piccolo	1
	2	74	0	Flute	1
	3	75	0	Recorder	1
	4	76	0	Pan Flute	1
	5	77	0	Bottle Blow	2
	6	78	0	Shakuhachi	2
	7	79	0	Whistle	1
	8	80	0	Ocarina	1
BANK11: Synth Lead	1	81	0	Square Wave	2
			1	Square	1
			8	Sine Wave	1
	2	82	0	Saw Wave	2
			1	Saw	1
	3	83	0	Doctor Solo	2
			0	Syn.Calliope	2
	4	84	0	Chiffer Lead	2
5	85	0	Charang	2	
6	86	0	Solo Vox	2	
7	87	0	5th Saw Wave	2	
8	88	0	Bass & Lead	2	

# : ナンバー  
PC # : プログラム・ナンバー  
CC0# : コントロール・ナンバー-0の値 (GSバンク・セレクト・ナンバー)  
Voice : 使用ボイス数

	#	PC#	CC0#	Tone Name	Voice
BANK12: Synth Pad	1	89	0	Fantasia	2
	2	90	0	Warm Pad	1
	3	91	0	Polysynth	2
	4	92	0	Space Voice	1
	5	93	0	Bowed Glass	2
	6	94	0	Metal Pad	2
	7	95	0	Halo Pad	2
	8	96	0	Sweep Pad	1
BANK13: Synth SFX	1	97	0	Ice Rain	2
	2	98	0	Soundtrack	2
	3	99	0	Crystal	2
			1	Syn Mallet	1
	4	100	0	Atmosphere	2
	5	101	0	Brightness	2
	6	102	0	Goblin	2
	7	103	0	Echo Drops	1
1			Echo Bell	2	
2			Echo Pan	2	
8	104	0	Star Theme	2	
BANK14: Ethnic	1	105	0	Sitar	1
		1	Sitar 2	2	
	2	106	0	Banjo	1
	3	107	0	Shamisen	1
	4	108	0	Koto	1
			8	Taisho Koto	2
	5	109	0	Kalimba	1
	6	110	0	Bag Pipe	1
7	111	0	Fiddle	1	
8	112	0	Shanai	1	
BANK15: Percussive	1	113	0	Tinkle Bell	1
	2	114	0	Agogo	1
	3	115	0	Steel Drums	1
	4	116	0	Woodblock	• 1
			8	Castanets	• 1
	5	117	0	Taiko	• 1
			8	Concert BD	• 1
	6	118	0	Melo. Tom 1	• 1
			8	Melo. Tom 2	• 1
	7	119	0	Synth Drum	• 1
			8	808 Tom	• 1
			9	Elec Perc 1	• 1
8	120	0	Reverse Cym.	• 1	

	#	PC#	CC0#	Tone Name	Voice
BANK16: SFX	1	121	0	Gt.FretNoise	• 1
			1	Gt.Cut Noise	• 1
			2	String Slap	• 1
	2	122	0	Breath Noise	1
			1	Fl.Key Click	• 1
	3	123	0	Seashore	• 1
			1	Rain	• 1
			2	Thunder	• 1
			3	Wind	• 1
			4	Stream	• 2
	4	124	0	Bird	• 2
			1	Dog	• 1
			2	Horse-Gallop	• 1
	5	125	3	Bird 2	• 1
			0	Telephone 1	• 1
			1	Telephone 2	• 1
			2	DoorCreaking	• 1
			3	Door	• 1
	6	126	4	Scratch	• 1
			5	Windchime	• 2
			0	Helicopter	• 1
			1	Car-Engine	• 1
			2	Car-Stop	• 1
			3	Car-Pass	• 1
			4	Car-Crash	• 2
			5	Siren	• 1
			6	Train	• 1
	7	127	7	Jetplane	• 2
			8	Starship	• 2
			9	Burst Noise	• 2
			0	Applause	• 2
			1	Laughing	• 1
			2	Screaming	• 1
			3	Punch	• 1
			4	Heart Beat	• 1
			5	Footsteps	• 1
8	128	0	Gun Shot	• 1	
		1	Machine Gun	• 1	
		2	Lasergun	• 1	
		3	Explosion	• 2	

# : ナンバー  
 PC# : プログラム・ナンバー  
 CC0# : コントロール・ナンバー 0の値 (GSバンク・セレクト・ナンバー)  
 Voice : 使用ボイス数  
 • : この印の付いている音色は、平均律になっていません。C4 (Key #60) 付近でご使用ください。この印の付いていない音色は、A4 (Key #69) で440Hzのピッチで、平均律にチューニングされています。

## ● MT-32セット (CC0 # : 127)

PC #	音色名	V	PC #	音色名	V	PC #	音色名	V	PC #	音色名	V
1	Acou Piano 1	1	33	Fantasy	2	65	Acou Bass 1	1	97	Brs Sect 2	2
2	Acou Piano 2	1	34	Harmo Pan	2	66	Acou Bass 2	1	98	Vibe 1	1
3	Acou Piano 3	1	35	Chorale	1	67	Elec Bass 1	1	99	Vibe 2	1
4	Elec Piano 1	1	36	Glasses	2	68	Elec Bass 2	1	100	Syn Mallet	1
5	Elec Piano 2	1	37	Soundtrack	2	69	Slap Bass 1	1	101	Windbell	2
6	Elec Piano 3	1	38	Atmosphere	2	70	Slap Bass 2	1	102	Glock	1
7	Elec Piano 4	1	39	Warm Bell	2	71	Fretless 1	1	103	Tube Bell	1
8	Honkytonk	2	40	Funny Vox	1	72	Fretless 2	1	104	Xylophone	1
9	Elec Org 1	1	41	Echo Bell	2	73	Flute 1	1	105	Marimba	1
10	Elec Org 2	2	42	Ice Rain	2	74	Flute 2	1	106	Koto	1
11	Elec Org 3	1	43	Oboe 2001	2	75	Piccolo 1	1	107	Sho	2
12	Elec Org 4	1	44	Echo Pan	2	76	Piccolo 2	2	108	Shakuhachi	2
13	Pipe Org 1	2	45	Doctor Solo	2	77	Recorder	1	109	Whistle 1	2
14	Pipe Org 2	2	46	School Daze	1	78	Pan Pipes	1	110	Whistle 2	1
15	Pipe Org 3	2	47	Bellsinger	1	79	Sax 1	1	111	Bottleblow	2
16	Accordion	2	48	Square Wave	2	80	Sax 2	1	112	Breathpipe	1
17	Harpsi 1	1	49	Str Sect 1	1	81	Sax 3	1	113	Timpani	1
18	Harpsi 2	2	50	Str Sect 2	1	82	Sax 4	1	114	Melodic Tom	1
19	Harpsi 3	1	51	Str Sect 3	1	83	Clarinet 1	1	115	Deep Snare	1
20	Clavi 1	1	52	Pizzicato	1	84	Clarinet 2	1	116	Elec Perc 1	1
21	Clavi 2	1	53	Violin 1	1	85	Oboe	1	117	Elec Perc 2	1
22	Clavi 3	1	54	Violin 2	1	86	Engl Horn	1	118	Taiko	1
23	Celesta 1	1	55	Cello 1	1	87	Bassoon	1	119	Taiko Rim	1
24	Celesta 2	1	56	Cello 2	1	88	Harmonica	1	120	Cymbal	1
25	Syn Brass 1	2	57	Contrabass	1	89	Trumpet 1	1	121	Castanets	1
26	Syn Brass 2	2	58	Harp 1	1	90	Trumpet 2	1	122	Triangle	1
27	Syn Brass 3	2	59	Harp 2	1	91	Trombone 1	2	123	Orche Hit	1
28	Syn Brass 4	2	60	Guitar 1	1	92	Trombone 2	2	124	Telephone	1
29	Syn Bass 1	1	61	Guitar 2	1	93	Fr Horn 1	2	125	Bird Tweet	1
30	Syn Bass 2	2	62	Elec Gtr 1	1	94	Fr Horn 2	2	126	One Note Jam	1
31	Syn Bass 3	2	63	Elec Gtr 2	1	95	Tuba	1	127	Water Bell	2
32	Syn Bass 4	1	64	Sitar	2	96	Brs Sect 1	1	128	Jungle Tune	2

CC0 # : コントロール・ナンバー0の値  
(GSバンク・セレクト・ナンバー)

PC # : プログラム・ナンバー

V : 使用ボイス数

※ コントロール・ナンバー0の127番は、MT-32 (ローランド・マルチティンバー・サウンド・モジュール) と同じ音色配列になっています。ただし、ピッチ・ベンド・レンジやモジュレーション・デプスなどの設定は、MT-32とは異なります。また、バンの動作が左右逆になりますので、オーディオ出力信号のL/Rを逆に接続してください。

※ MT-32のエクスクルーシブ情報は認識しません。

# ドラム・セット一覧表

ノート・ ナンバー	PC # 1 : STANDARD Set, PC # 33 : JAZZ Set	PC # 9 : ROOM Set	PC # 17 : POWER Set
27	High - Q		
28	Slap		
29	Scratch Push [EXC1]		
30	Scratch Pull [EXC1]		
31	Sticks		
32	Square Click		
33	Metronome Click (Mtrnm. Click)		
34	Metronome Bell (Mtrnm. Bell)		
35	Kick Drum 2 (Kick 2)		
36	Kick Drum 1 (Kick 1)		MONDO Kick (Mondo Kick)
37	Side Stick		
38	Snare Drum 1 (Fat Snare)		Gated SD (Reverb Snare)
39	Hand Clap		
40	Snare Drum 2 (Tight Snare)		
41	Low Tom 2 (Tom)	Room Low Tom 2 (Melo. Tom 2)	Room Low Tom 2 (Melo. Tom 2)
42	Closed Hi - Hat (Close Hi Hat) [EXC2]		
43	Low Tom 1 (Tom)	Room Low Tom 1 (Melo. Tom 2)	Room Low Tom 1 (Melo. Tom 2)
44	Pedal Hi - Hat (Pedal Hi Hat) [EXC2]		
45	Mid Tom 2 (Tom)	Room Mid Tom 2 (Melo. Tom 2)	Room Mid Tom 2 (Melo. Tom 2)
46	Open Hi - Hat (Open Hi Hat) [EXC2]		
47	Mid Tom 1 (Tom)	Room Mid Tom 1 (Melo. Tom 2)	Room Mid Tom 1 (Melo. Tom 2)
48	High Tom 2 (Tom)	Room Hi Tom 2 (Melo. Tom 2)	Room Hi Tom 2 (Melo. Tom 2)
49	Crash Cymbal 1 (Crash Cymbal)		
50	High Tom 1 (Tom)	Room Hi Tom 1 (Melo. Tom 2)	Room Hi Tom 1 (Melo. Tom 2)
51	Ride Cymbal 1 (Ride Cymbal)		
52	Chinese Cymbal (China Cymbal)		
53	Ride Bell		
54	Tambourine		
55	Splash Cymbal (Crash Cymbal)		
56	Cowbell		
57	Crash Cymbal 2 (Crash Cymbal)		
58	Vibra - slap (Vibraslap)		
59	Ride Cymbal 2 (Ride Cymbal)		
60	High Bongo		
61	Low Bongo		
62	Mute High Conga (Mute Conga)		
63	Open High Conga (Conga)		
64	Low Conga (Conga)		
65	High Timbale (Timbales)		
66	Low Timbale (Timbales)		
67	High Agogo (Agogo)		
68	Low Agogo (Agogo)		
69	Cabasa		
70	Maracas		
71	Short Hi Whistle (ShortWhistle) [EXC3]		
72	Long Low Whistle (Long Whistle) [EXC3]		
73	Short Guiro [EXC4]		
74	Long Guiro [EXC4]		
75	Claves		
76	High Wood Block (Woodblock)		
77	Low Wood Block (Woodblock)		
78	Mute Cuica [EXC5]		
79	Open Cuica [EXC5]		
80	Mute Triangle (Mute Triangl) [EXC6]		
81	Open Triangle (Open Triangl) [EXC6]		
82	Shaker (808 Maracas)		
83	Jingle Bell		
84	Belltree		
85	Castanets		
86	Mute Surdo [EXC7]		
87	Open Surdo [EXC7]		
88	---		

PC # : プログラム・ナンバー

★ : 使用ボイス数が2の打楽器音  
(その他の打楽器は、すべて使用ボイス数が1です。)

空白 : Standard Setの打楽器音と同じ

----- : 音は鳴らない

[EXC] : 同じ番号の打楽器音は同時にならない。



ノート・ ナンバー	PC # 25 : ELECTRONIC Set	PC # 26 : TR - 808 Set	PC # 41 : BRUSH Set	PC # 49 : ORCHESTRA Set
28	27			Closed Hi - Hat (Close Hi Hat) [EXC1]
29				Pedal Hi - Hat (Close Pedal Hat) [EXC1]
31	30			Open Hi - Hat (Open Hi Hat) [EXC1]
33	32			Ride Cymbal
35	34			
36				Concert BD 2 (Kick 2)
37	Elec BD (Elec.Kick)	808 Bass Drum (808 Kick)		Concert BD 1 (Concert BD)
38		808 Rim Shot (808 Rimshot)		
39	Elec SD (Elec Snare)	808 Snare Drum (808 Snare)	Brush Tap	Concert SD 1 (ConcertSnare)
40			Brush Slap	Castanets
41	Gated SD (Reverb Snare)		Brush Swirl	Concert SD 2 (ConcertSnare)
42	Elec Low Tom 2 (Synth Drum)	808 Low Tom 2 (808 Tom)		Timpani F (Timpani)
43		808 CHH (808 Hi Hat C) [EXC1]		Timpani F # (Timpani)
44	Elec Low Tom 1 (Synth Drum)	808 Low Tom 1 (808 Tom)		Timpani G (Timpani)
45		808 CHH (808 Hi Hat C) [EXC1]		Timpani G # (Timpani)
46	Elec Mid Tom 2 (Synth Drum)	808 Mid Tom 2 (808 Tom)		Timpani A (Timpani)
47		808 OHH (808 Hi Hat O) [EXC1]		Timpani A # (Timpani)
48	Elec Mid Tom 1 (Synth Drum)	808 Mid Tom 1 (808 Tom)		Timpani B (Timpani)
49	Elec Hi Tom 2 (Synth Drum)	808 Hi Tom 2 (808 Tom)		Timpani c (Timpani)
50		808 Cymbal (808 Crash)		Timpani c # (Timpani)
51	Elec Hi Tom 1 (Synth Drum)	808 Hi Tom 1 (808 Tom)		Timpani d (Timpani)
52				Timpani d # (Timpani)
53	Reverse Cymbal (Reverse Cym.)			Timpani e (Timpani)
54				Timpani f (Timpani)
55				
56		808 Cowbell		
57				
58				
59				Concert Cymbal 1 (Concert Cym.)
60				
61				
62		808 High Conga (808 Conga)		
63		808 Mid Conga (808 Conga)		
64		808 Low Conga (808 Conga)		
65				
66				
67				
68				
69				
70		808 Maracas		
71				
72				
73				
74				
75		808 Claves		
76				
77				
78				
79				
80				
81				
82				
83				
84				
85				
86				
87				
88	---			Applause ★

PC # : プログラム・ナンバー

★ : 使用ボイス数が2の打楽器音  
(その他の打楽器音は、すべて使用ボイス数が1です。)

空白 : Standard Setの打楽器音と同じ

----- : 音は鳴らない

[EXC] : 同じ番号の打楽器音は同時に鳴らない。

● SFX セット (PC # 57)

Note number	PC#57:SFX Set
40	39 High O
	Slap
41	Scratch Push
	42 Scratch Pull
43	Sticks
	44 Square Click
45	Metronome Click (Mtrm. Click)
	46 Metronome Bell (Mtrm. Bell)
47	Guitar sliding finger(Gt. FretNoise)
	Guitar cutting noise (down) (Gt.Cut Noise)
48	49 Guitar cutting noise (up) (Gt. CutNoise)
50	String slap of double bass (String Slap)
	51 Fl. Key Click
52	Laughing
	53 Screaming
53	54 Punch
55	Heart Beat
	56 Footsteps1
57	Footsteps2
	58 Applause ★
59	Door Creaking
	60 Door
60	61 Scratch
62	Windchime ★
	63 Car-Engine
64	Car-Stop
	Car-Pass
65	66 Car-Crash ★
67	Siren
	68 Train
69	Jetplane ★
	70 Helicopter
71	Starship ★
	72 Gun Shot
72	73 Machine Gun
74	Lasergun
	75 Explosion ★
76	Dog
	77 Horse-Gallop
77	78 Birds ★
79	Rain ★
	80 Thunder
81	Wind
	82 Seashore
83	Stream ★
	84 Bubble ★

★ : 使用ボイス数が2の打楽器音  
(その他の打楽器音はすべて使用のボイス数が1です。)

----- : 音が鳴らない

[EXC] : 同じ番号の打楽器音は同時に鳴らない。

※ CM-64/32Lセットは、MT-32のドラム・セットに SFX音(ノート・ナンバー76~108)を加えたものです。

● CM64/32L セット (PC # 128)

Note number	PC#128:CM-64/32L Set
35	34 -----
	Acoustic Bass Drum
36	Acoustic Bass Drum
	37 Rim Shot
38	Acoustic Snare Drum
	39 Hand Clap
40	Electronic Snare Drum
	41 Acoustic Low Tom
41	42 Closed High Hat [EXC1]
43	Acoustic Low Tom
	44 Open High Hat 2
45	Acoustic Middle Tom
	46 Open High Hat 1 [EXC1]
47	Acoustic Middle Tom
	48 Acoustic High Tom
48	49 Crash Cymbal
50	Acoustic High Tom
	51 Ride Cymbal
52	-----
	-----
53	54 Tambourine
55	-----
	56 Cowbell
57	-----
	58 -----
59	-----
	60 High Bongo
60	61 Low Bongo
62	Mute High Conga
	63 High Conga
64	Low Conga
	65 High Timbale
65	66 Low Timbale
67	High Agogo
	68 Low Agogo
69	Cabasa
	70 Maracas
71	Short Whistle
	72 Long Whistle
72	73 Quijada
74	-----
	75 Claves
76	Laughing
	77 Screaming
77	78 Punch
79	Heartbeat
	80 Footsteps 1
81	Footsteps 2
	82 Applause ★
83	Creaking
	84 Door
84	85 Scratch
86	Windchime ★
	87 Engine
88	Car-Stop
	89 Car-Pass
89	90 Crash ★
91	Siren
	92 Train
93	Jet ★
	94 Helicopter
95	Starship ★
	96 Pistol
96	97 Machine Gun
98	Lasergun
	99 Explosion ★
100	Dog
	101 Horse-Gallop
101	102 Birds ★
103	Rain ★
	104 Thunder
105	Wind
	106 Waves
107	Stream ★
	108 Bubble ★

# ローランドのエクスクルーシブ・メッセージについて

## 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) はすべて以下の表のようになっています。

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。

例えば、  
 (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。

例えば、  
 (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」および「コマンドID」によってサイズや内容が変わります。

## 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1.のフォーマットにしたが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、データの転送を行ないます。

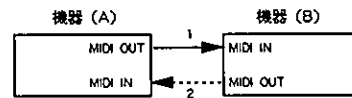
以上により、機種やデータの種類によってデータの転送方法が変わることはありません。転送方法としては、ワン・ウェイ方式とハンドシェイク方式の2方式があります。

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場合もあります。

## ■ワン・ウェイ方式 (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行っています。

接続図

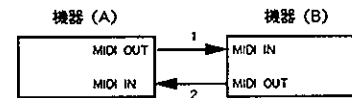


「データ要求」(3.参照)を使用するとき、2の接続が必要です。

## ■ハンドシェイク方式 (本機では対応していません)

この方式は、送る側と受ける側で互いに確認 (ハンドシェイク) をしてデータ転送を行っています。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及び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] および機器 [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. 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時は、適当な時間間隔 (20msec以上) を取って送ります。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

メッセージ	コマンドID
データ要求1	RQ1 (11H)
データ・セット1	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と量を示しています。

このメッセージを受信した場合、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1」メッセージで送信します。そうでない場合は何も送信しません。

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
11H	コマンドID
aaH	アドレス MSB
⋮	⋮
	LSB
sqH	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場合もあります。

\*アドレスとサイズは同じバイト数で、「モデルID」ごとに決められます。

\*チェック・サムは、アドレス、サイズ、及びチェック・サム自身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いません。  
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類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ルーシブ・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慮して、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
FOH	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
12H	コマンドID
aaH	アドレス MSB
⋮	⋮
	LSB
ddH	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場合もあります。

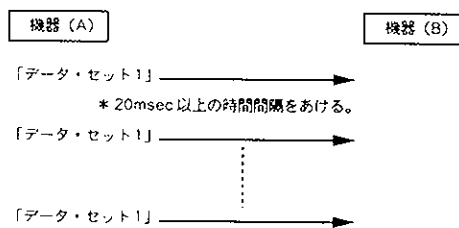
\*アドレスのバイト数では、「モデルID」ごとに決められます。

\*チェック・サムは、アドレス、データ、及びチェック・サム自身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

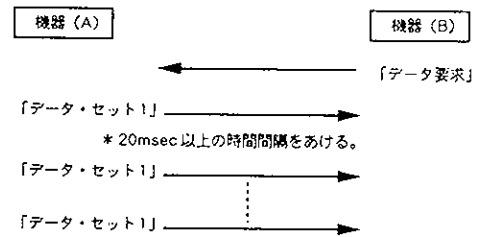
●機器 (A) が機器 (B) にデータを転送するとき。

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。



## 1. 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 = ベロシティー : 00H - 7FH (0 - 127)

\*"Rx.Note message = OFF" のときは受信しません。  
 \*ドラム・パートでは、各トーンについて"Rx.Note off = ON" のとき受信します。  
 \*ベロシティーは無視します。

## ● 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 = ベロシティー : 01H - 7FH (1 - 127)

\*"Rx.Note message = OFF" のときは受信しません。  
 \*ドラム・パートでは、各トーンについて"Rx.Note on = OFF" のときは受信しません。

## ● ポリフォニック・キー・プレッシャー

ステータス	第2バイト	第3バイト
AnH	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 = バリュース : 00H - 7FH (0 - 127)

\*"Rx.Polyphonic key pressure = OFF" のときは受信しません。  
 \*Controller function で設定されている機能に効果します。  
 初期設定の機能はありません。

## ● コントロール・チェンジ

\*"Rx.Control change = OFF" のときは、チャンネル・モード・メッセージを除く全てのコントロール・チェンジを受信しません。

## ○ バンク・セレクト

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	00H	mmH
8nH	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)

\*下位7ビットは、00Hとして処理します。  
 \*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ます。  
 \*JV-30の「バリエーション・ナンバー」は、バンク・セレクトのMSB (コントロール・ナンバー0) のバリュースを十進表記したものです。

## ○ モジュレーション

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)

\*"Rx.Modulation = OFF" のときは受信しません。  
 \*Controller function で設定されている機能に効果します。  
 初期設定はピッチ・モジュレーション・デプスです。

## ○ ポルタメント・タイム

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)

\*ポルタメント・オンの時のピッチ変化速度を調節できます。

## ○ データ・エントリー

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バリュース

## ○ ボリューム

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)

\*受信したメッセージのMIDIチャンネルに対応するパートの音量を調節できます。  
 \*"Rx.Volume = OFF" のときは受信しません。

## ○ パンポット

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0AH	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (ch. 1 - ch. 16)  
 vv = パンポット : 00H - 7FH (0 - 127)

\*0が左、64が中央、127が右で、その間を127段階で調節できます。  
 \*"Rx.Panpot = OFF" のときは受信しません。

## ○ エクスプレッション

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0BH	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (ch. 1 - ch. 16)  
 vv = エクスプレッション : 00H - 7FH (0 - 127)

\*受信したメッセージのMIDIチャンネルに対応するパートの音量を調節できます。  
 \*"Rx.Expression = OFF" のときは受信しません。

## ○ ホールド1

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・バリュース : 00H - 7FH (0 - 127)  
 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

\*"Rx.Hold1 = OFF" のときは受信しません。

## ○ ポルタメント

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・バリュース : 00H - 7FH (0 - 127)  
 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

\*"Rx.Portamento = OFF" のときは受信しません。

## ○ ソステヌート

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	42H	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・バリュース : 00H - 7FH (0 - 127)  
 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

\*"Rx.Sostenuto = OFF" のときは受信しません。

## ○ ソフト

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	43H	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・バリュース : 00H - 7FH (0 - 127)  
 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

\*"Rx.Soft = OFF" のときは受信しません。

## ○ 汎用エフェクト1 (リバーブ・センド・レベル (デプス))

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	5BH	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・バリュース : 00H - 7FH (0 - 127)

### ○ 汎用エフェクト3 (コーラス・センド・レベル (デプス))

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	5DH	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・バリュウ : 00H - 7FH (0 - 127)

### ○ NRPN MSB/LSB

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

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

\*電源投入時、および Turn General MIDI System On (F0 7E 7F 09 01 F7) 受信時は、"Rx.NRPN = OFF" で、受信しません。  
 GS RESET (F0 41 10 42 12 40 00 7F 00 41 F7) または、"Rx.NRPN = ON" を受信するとNRPNの受信可能状態になります。

#### \*\* NRPN \*\*

コントロール・チェンジには、NRPN (ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー) すなわちMIDI規格では機能を定義せず、機器固有の機能を設定している拡張領域が用意されています。

このNRPNの使用によって、音色のパラメーターを変化させることができます。プリセット値からの相対変化をするパラメーターと、絶対値を指定できる絶対変化のパラメーターがあります。

実際の使用にあたっては、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します。

NRPN	Data entry		機能とレンジ
	MSB	LSB	
01H	08H	mmH	ビブラート・レイト (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	09H	mmH	ビブラート・デプス (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	0AH	mmH	ビブラート・ディレイ (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	20H	mmH	TVF カットオフ・フリクエンシー (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	21H	mmH	TVF レゾナンス (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	63H	mmH	TVF & TVA エンベロープ・アタック・タイム (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	64H	mmH	TVF & TVA エンベロープ・ディケイ・タイム (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	66H	mmH	TVF & TVA エンベロープ・リリース・タイム (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
18H	rrH	mmH	ドラム・トーン・ピッチ・コース (相対変化) rr : ドラム・トーンのノート・ナンバー mm : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
1AH	rrH	mmH	ドラム・トーンTVAレベル (絶対変化) rr : ドラム・トーンのノート・ナンバー mm : 00H - 7FH (0 - 最大)
1CH	rrH	mmH	ドラム・トーン・パンポット (絶対変化) rr : ドラム・トーンのノート・ナンバー mm : 00H,01H - 40H - 7FH (ランダム, 左 - 中央 - 右)
1DH	rrH	mmH	ドラム・トーン・リバーブ・センド・レベル (絶対変化) rr : ドラム・トーンのノート・ナンバー mm : 00H - 7FH (0 - 最大)
1EH	rrH	mmH	ドラム・トーン・コーラス・センド・レベル (絶対変化) rr : ドラム・トーンのノート・ナンバー mm : 00H - 7FH (0 - 最大)

\*データ・エントリーのLSBは無視します。

\*相対変化のパラメーターは、機種や音色によって効果のある範囲が設定できる範囲より狭い場合があります。

### ○ RPN MSB/LSB

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  
 ll = RPNで指定するパラメーター・ナンバーの下位バイト

\*"Rx.RPN = OFF" のときは受信しません。

#### \*\* 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領域が、用意されています。

このRPNの使用によって、機器のパラメーターを変化させることができます。実際の使用にあたっては、まずRPN MSBとRPN 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します。

JV-30が受信することのできるRPNは、ピッチ・バンド・センシティビティ (RPN # 0)、マスター・ファイン・チューン (RPN # 1)、マスター・コース・チューン (RPN # 2)、RPNリセット (RPN # 16383) です。

RPN	Data entry		解説
	MSB	LSB	
00H	00H	mmH ---	ピッチ・バンド・センシティビティ mm : 00H - 18H (0 - 24半音) ll : 無視 半音ステップで2オクターブまで指定可能 電源投入時は2半音
00H	01H	mmH llH	マスター・ファイン・チューニング mm,ll : 00H,00H - 40H,00H - 7FH,7FH (-8192 * 100 / 8192 - 0 - +8191 * 100 / 8192セント)
00H	02H	mmH ---	マスター・コース・チューニング mm : 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24半音) ll : 無視
7FH	7FH	--- ---	RPNリセット RPNおよびNRPNが指定されていない状態にする。 内部の設定値は、変化しない。 mm,ll : 無視

### ● 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 - 7FH (prog.1 - prog.128)

\*"Rx.PROG = OFF" のときは受信しません。

\*プログラム・チェンジ受信後の新たなノート・オンから音色が変わります。プログラム・チェンジ受信時以前からすでに発音中のボイスは影響を受けません。

\*ドラム・パートでは、バンク・ナンバー129~16384 (コントロール・ナンバー0のバリュウが0 (00H) 以外) のバンクでは、プログラム・チェンジを受信しません。

### ● チャンネル・プレッシャー

ステータス	第2バイト
OnH	vvH

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

\*"Rx.Channel pressure = OFF" のときは受信しません。

\*Controller functionで設定されている機能に効果します。初期設定の機能はありません。

### ● ピッチ・バンド・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 = バリュウ : 00H,00H - 7FH,7FH (-8192 - +8191)

\*"Rx.Pitch bend change = OFF" のときは受信しません。

\*Controller functionで設定されている機能に効果します。初期設定はピッチ・バンドです。

## ■ チャンネル・モード・メッセージ

### ● オール・サウンド・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	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全て消音します。ただし、チャンネル・メッセージの状態は何も変化しません。

### ● リセット・オール・コントローラー

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	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、以下のコントローラーの設定値が変化します。

コントローラー	設定値
ピッチ・ベンド・チェンジ	± 0 (中点)
ホールド1	0 (オフ)
ポルタメント	0 (オフ)
ソフト	0 (オフ)
ソステヌート	0 (オフ)
モジュレーション	0 (オフ)
エクスプレッション	127 (最大)
RPN	未設定状態、内部データは変化しない
NRPN	未設定状態、内部データは変化しない

### ● オール・ノート・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	7BH	00H

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

\*オール・ノート・オフを受信すると、該当チャンネルのオンしているノートをすべてオフします。ただしホールド1もしくはソステヌートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しません。

### ● OMNI OFF

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	7CH	00H

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

\*オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行いません。

### ● OMNI ON

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	7DH	00H

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

\*オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行いません。OMNI ONにはなりません。

### ● MONO

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	7EH	mmH

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

mm = モノ数 : 00H - 10H (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、mmが上記範囲内にあれば該当チャンネルをMode4 (m = 1) にします。

### ● POLY

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	7FH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (ch.1 - ch.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、該当チャンネルをMode3にします。

## ■ 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、メッセージ間隔が約420msecを超えると、オール・サウンド・オフ/オール・ノート・オフ/リセット・オール・コントローラーを受信した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・メッセージ

ステータス	データ・バイト
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H	: システム・エクスクルーシブ
ii = IDナンバー	: 41H (65), 7EH (126)
dd, ..., ee = データ	: 00H - 7FH (0 - 127)
F7H	: EOx (End of Exclusive/System common)

\*"Rx SysEx : OFF" のときは、受信しません。

JV-30で受信するシステム・エクスクルーシブ・メッセージは、モード設定に関するメッセージ、データ要求 (RQ1)、データ・セット (DT1) があります。

データ要求 (RQ1)、データ・セット (DT1) の詳細は「ローランドのエクスクルーシブ・メッセージについて」および、セクション3以降を参照してください。

## ■ モード設定に関するシステム・エクスクルーシブ・メッセージ

### ● GSリセット

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	41H, 10H, 42H, 12H, 40H, 00H, 7FH, 00H, 41H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	メーカーID (Roland)
10H	デバイスID
42H	モデルID (GS)
12H	コマンドID (DT1)
40H	アドレスMSB
00H	アドレス
7FH	アドレスLSB
00H	データ (GS reset)
41H	チェック・サム
F7H	EOx (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

\*このメッセージを受信するとGSの初期状態にリセットされ、GS用の曲データなどを正しく受信する状態になります。このとき、"Rx.NRPN = ON" になります。

\*このメッセージの実行には、約50msかかります。次のメッセージとの間隔を取ってください。

\*"Rx GS Reset : OFF" のときは受信しません。

### ● GMシステム・オン

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7EH	ID (ユニバーサル・ノン・リアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
09H	サブID # 1 (General MIDI Message)
01H	サブID # 2 (General MIDI On)
F7H	EOx (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

\*このメッセージを受信すると、機器の内部設定がどのような状態であっても、GMの初期状態 (General MIDI Performance Level 1) にリセットし、GMスコア (Level 1) を正しく受信する状態になります。この時、"Rx.NRPN = OFF" になります。

また、この時バンク・セレクト・メッセージは無視します。

\*このメッセージの実行には、約50msかかります。次のメッセージとの間隔を取ってください。

\*"Rx GS Reset : OFF" のときは受信しません。

## 2. 送信データ

### ■ チャンネル・ボイス・メッセージ

MIDIファンクションのTx Channelで設定されたチャンネルから送信されます。[PART]に設定すると、現在選ばれているパートの受信チャンネルで送信します。

#### ● 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 = ペロシティー	: 01H - 7FH (1 - 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 = ペロシティー	: 01H - 7FH (1 - 127)	

#### ● コントロール・チェンジ

##### ○ バンク・セレクト

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	: 00H, 00H - 7FH, 7FH (bank.1 - bank.16384)	

\* パネルから選べるバリエーション番号を送信します。  
\* JV-30の「バリエーション・ナンバー」は、バンク・セレクトのMSB(コントロール・ナンバー0)のバリューを十進表記したものです。

##### ○ モジュレーション

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	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)	

\* モジュレーション・レバーを操作すると送信します。

##### ○ ポルタメント・タイム

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	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)	

\* ポルタメント・ボタンをオンにすると、そのときの設定値が送信されます。

##### ○ データ・エントリー

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	06H	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・バリュー	: 00H - 7FH (0 - 127)	

##### ○ パンポット

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	0AH	vvH
n = MIDIチャンネル・ナンバー	: 0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv = パンポット	: 00H - 7FH (0 - 127)	

\* 0が左、64が中央、127が右で、その間を127段階で調節できます。  
\* MIDIコントロール・モードの時のスライダ操作によって送信します。

##### ○ エクスプレッション

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	0BH	vvH
n = MIDIチャンネル・ナンバー	: 0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv = エクスプレッション	: 00H - 7FH (0 - 127)	

\* MIDIコントロール・モードの時のスライダ操作によって送信します。  
音量を調節できます。

##### ○ ホールド1

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	40H	vvH
n = MIDIチャンネル・ナンバー	: 0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv = ホールド	: 00H, 7FH (0, 127) 0 = OFF, 127 = ON	

\* ホールド・ペダルを操作すると送信されます。

##### ○ ポルタメント

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 = ポルタメント	: 00H, 7FH (0, 127) 0 = OFF, 127 = ON	

\* ポルタメント・ボタンを操作すると送信されます。

##### ○ NRPN MSB/LSB

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH
n = MIDIチャンネル・ナンバー	: 0H - FH (ch.1 - ch.16)	
mm = NRPNで指定するパラメーター・ナンバーの上位バイト		
ll = NRPNで指定するパラメーター・ナンバーの低位バイト		

\* パネル上から音色を切り換えたときに送信されます。

##### \*\* NRPN \*\*

コントロール・チェンジには、NRPN(ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー)すなわちMIDI規格では機能を定義せず、機器固有の機能を設定している拡張領域が用意されています。

JV-30では、音色を切り換えたとき、その音色に対応するバンク・セレクト、プログラム・チェンジと共にこのNRPNが送信されます。

NRPN	Data Entry		機能とレンジ
	MSB	LSB	
01H	08H	mmH	ビブラート・レイト (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	09H	mmH	ビブラート・デプス (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	0AH	mmH	ビブラート・ディレイ (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	20H	mmH	TVF カットオフ・フリクエンシー (相対変化) mm: 0EH - 40H - 50H (-50 - 0 - +16)
01H	21H	mmH	TVF レゾナンス (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	63H	mmH	TVF & TVA エンベロープ・アタック・タイム (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	64H	mmH	TVF & TVA エンベロープ・ディケイ・タイム (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)
01H	66H	mmH	TVF & TVA エンベロープ・リリース・タイム (相対変化) mm: 0EH - 40H - 72H (-50 - 0 - +50)

\* データ・エントリーのLSBは送信しません。

##### ○ エクスターナル・コントロール・ナンバー

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	ccH	vvH
n = MIDIチャンネル・ナンバー	: 0H - FH (ch.1 - ch.16)	
cc = コントロール・ナンバー	: 00H - 09H, 0CH - 1FH, 40H - 5FH	
vv = コントロール・バリュー	: 00H - 7FH (0 - 127)	

\* MIDIコントロール・モードのとき、一番右のスライダにコントロール・ナンバーをアサインします。

##### ● 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 - 7FH (prog.1 - prog.128)

\* パネル上のPRESET/USER, BANK, NUMBER, VARIATION, DRUM1/2の各ボタンでトーンを切り換えたときに送信します。



● ピッチ・ベンド・チェンジ

ステータス	第2バイト	第3バイト
EnH	11H	mmH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 mm, ll = バリュール : 00H, 00H - 7FH, 7FH (-8192 - +8191)

\*ピッチ・ベンダーを操作すると送信されます。分解能は、方向も含めて12ビットです。

■ チャンネル・モード・メッセージ

● リセット・オール・コントローラー

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)

\*JV-30本体で、パートの切り換えやMIDI受信チャンネル変更の操作を行なうと、外部機器に対してこのメッセージを送信します。受信側の機器は、このメッセージでコントローラーが現在保持している値を、既定値に戻します。

● オール・ノート・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7BH	00H

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

\*JV-30本体で、パートの切り換えやMIDI受信チャンネル変更の操作を行なうと、外部機器に対してこのメッセージを送信します。

● MONO

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7EH	01H

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

\*ソロ・ボタンをオンにすると送信されます。

● POLY

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)

\*ソロ・ボタンをオフにすると送信されます。

■ 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

\*約250msec.間隔で常時送信します。

■ システム・エクスクルーシブ・メッセージ

ステータス	データ・バイト
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H : システム・エクスクルーシブ  
 ii = IDナンバー : 41H (65)  
 dd, ..., ee = データ : 00H - 7FH (0 - 127)  
 F7H : EOX (End of Exclusive/System common)

詳細は「ローランドのエクスクルーシブ・メッセージについて」および、セクション3以降を参照してください。

3. エクスクルーシブ・コミュニケーションズ

JV-30は、エクスクルーシブ・メッセージによって、本体全てのパラメーターやユーザー・トーン・データなどを送受信できます。

JV-30で使用可能なエクスクルーシブ・メッセージのモデルIDは、4DH (JV-30) と42H (GS) です。デバイスIDは、00H - 1FHで設定可能です。

■ ワン・ウェイ・コミュニケーション

● リクエスト・データ1 RQ1 (11H)

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	メーカーID (Roland)
dev	デバイスID (dev: 00H - 1FH)
mdl	モデルID (mdl: 4DH or 42H)
llH	コマンドID (RQ1)
aaH	アドレスMSB
bbH	アドレス
ccH	アドレスLSB
ssH	サイズMSB
ttH	サイズ
uuH	サイズLSB
sum	チェック・サム
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

● データ・セット DT1 (12H)

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	メーカーID (Roland)
dev	デバイスID (dev: 00H - 1FH)
mdl	モデルID (mdl: 4DH or 42H)
llH	コマンドID (DT1)
aaH	アドレスMSB
bbH	アドレス
ccH	アドレスLSB
ddH	データ
eeH	データ
sum	チェック・サム
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

4. パラメーター・アドレス・マップ

アドレスおよびサイズは、7ビットごとの16進表示です。

アドレス	MSB		LSB
バイナリー	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc
7ビット・16進	AA	BB	CC
サイズ	MSB		LSB
バイナリー	0sss ssss	0ttt tttt	0uuu uuuu
7ビット・16進	SS	TT	UU

## ■ Parameter base address

V-30には、インディビジュアル・パラメーターとバルク・ダンプの2種類のコミュニケーション方法があります。

エクスクルーシブ・コミュニケーションズのアドレス・マップの概略は以下のとおりです。

< Model ID = 4DH >

Address	Block	Sub Block	Note
20 00 00	Performance Dump	Performance 1 Performance 2 Performance 3  Performance 8	Bulk
28 00 00	Temporary		Bulk
30 00 00	User Tone Dump	User Tone 1 User Tone 2 User Tone 3  User Tone 128	Bulk
38 00 00	User Drum Set Dump	User Drum 1 User Drum 2 User Drum 3  User Drum 9	

< Model ID = 42H >

Address	Block	Sub Block	Notes
40 00 00	System Parameters		Individual
40 01 00	Patch parameters	Patch common Patch block 0  Patch block F	Individual
40 30 00	Information		Individual
41 00 00	Drum setup parameters	Drum map name Drum tone parameters	Individual
48 00 00	Bulk dump	System parameters Patch common Patch block 0  Patch block F	Bulk
49 00 00	Bulk dump (Drum setup parameters)	Drum tone parameters Drum map name	Bulk

インディビジュアル・パラメーターの場合[F0 ..... F7]の1パケットには1つのパラメーターに対するバリューを、データ・バイト数の過不足なく記述してください。1つのパケットだけで、アドレスの連続した複数パラメーターに対するDT1,RQ1はできません。

「#」の付いているアドレスは、先頭アドレスとして使用することはできません。

< Model ID = 4DH >

[ PERFORMANCE DUMP ]

1-packet = 128byte (MIDI)

--- PERFORMANCE ALL ((18 + 32 + (16 \* 14)) \* 8 = 0x890byte)

--- 0x890 \* 2 (nibble) = 22 20 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Description
20 00 00	00 22 20		
#			35 packets
20 22 1F #			

--- PERFORMANCE (18 + 32 + (16 \* 14) = 0x112byte)

--- 0x112 \* 2 (nibble) = 04 24 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Description
20 00 00	00 04 24		
#			performance 1 [Table] 5 packets
20 04 23 #			
20 04 24	00 04 24		performance 2 5 packets
#			
20 08 47 #			
20 08 48	00 04 24		performance 3 5 packets
#			
20 0C 6B #			
20 0C 6C	00 04 24		performance 4 5 packets
#			
20 11 0F #			
20 11 10	00 04 24		performance 5 5 packets
#			
20 15 33 #			
20 15 34	00 04 24		performance 6 5 packets
#			
20 19 57 #			
20 19 58	00 04 24		performance 7 5 packets
#			
20 1D 7B #			
20 1D 7C	00 04 24		performance 8 5 packets
#			
20 22 1F #			

[ TEMPORARY ]

--- TEMPORARY (18 + 32 + (16 \* 14) = 0x112byte)

--- 0x112 \* 2 (nibble) = 04 24 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Description
28 00 00	00 04 24	
#		5 packets
28 04 23 #		

[ USER TONE DUMP ]

--- USER TONE (10 \* 128 = 0x500byte)

--- 0x500 \* 2 (nibble) = 14 00 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Description
30 00 00	00 14 00	
#		20 packets
30 13 7F #		

[ USER DRUM SET DUMP ]

--- USER DRUM SET ALL (512 \* 9 = 0x1200byte)

--- 0x1200 \* 2 (nibble) = 48 00 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Description
38 00 00	00 48 00	
#		72 packets
38 47 7F #		

--- USER DRUM SET (512 = 0x200byte)  
 --- 0x200 \* 2 (nibblize) = 80 00 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Description
38 00 00   # 38 07 7F #	00 08 00	Drum Set 1 8 packets
38 08 00   # 38 0F 7F #	00 08 00	Drum Set 2 8 packets
38 10 00   # 38 17 7F #	00 08 00	Drum Set 3 8 packets
38 18 00   # 38 1F 7F #	00 08 00	Drum Set 4 8 packets
38 20 00   # 38 27 7F #	00 08 00	Drum Set 5 8 packets
38 28 00   # 38 2F 7F #	00 08 00	Drum Set 6 8 packets
38 30 00   # 38 37 7F #	00 08 00	Drum Set 7 8 packets
38 38 00   # 38 3F 7F #	00 08 00	Drum Set 8 8 packets
38 40 00   # 38 47 7F #	00 08 00	Drum Set 9 8 packets

< Model ID = 42H >

[ SYSTEM PARAMETERS ]

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
40 00 00 40 00 01 # 40 00 02 # 40 00 03 #	00 00 04	0018 - 07E8	MASTER TUNE	- 100.0 - + 100.0 [cent]	00 04 00 00
40 00 04 40 00 05 40 00 06	00 00 01	00 - 7F	MASTER VOLUME	0 - 127	7F
40 00 05 40 00 06	00 00 01	28 - 58	MASTER KEY-SHIFT	- 24 - + 24semitones	40
40 00 06	00 00 01	00 - 7F	MASTER PAN		40
40 00 7F	00 00 01	00, 7F	00 : GS RESET JV-30の内部設定を、GSの初期状態にリセットします。 7F : EXIT GS MODE パフォーマンス1の状態に設定されます。		---

例：マスター・チューンを + 100 にする場合は、以下のメッセージを送信します。  
 FO 41 10 42 12 40 00 00 00 07 0E 08 sum F7

マスター・ボリュームを 100 にする場合は、以下のメッセージを送信します。  
 FO 41 10 42 12 40 00 04 64 sum F7

[ PATCH PARAMETERS ]

\*n...block number (0 - F), Part 1 (default MIDI ch = 1) n = 1  
 : : :  
 Part 9 (default MIDI ch = 9) n = 9  
 Part10 (default MIDI ch = 10) n = 0  
 Part11 (default MIDI ch = 11) n = A  
 : : :  
 Part16 (default MIDI ch = 16) n = F

\*x...MIDI channel number (0 - F).

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
40 01 10 40 01 11 # 40 01 12 # 40 01 13 # 40 01 14 # 40 01 15 # 40 01 16 # 40 01 17 # 40 01 18 # 40 01 19 # 40 01 1A # 40 01 : # 40 01 1F #	00 00 10	00 - 17	VOICE RESERVE	Part 10 (Drums) Part 1 Part 2 Part 3 Part 4 Part 5 Part 6 Part 7 Part 8 Part 9 Part 11 : Part 16	02 06 02 02 02 02 02 02 02 00 : 00

全パートのボイス・リザーブの合計値は、JV-30の最大同時発音数24音以下に設定して下さい。

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
40 01 30	00 00 01	00 - 07	REVERB MACRO	00 : Room 1 01 : Room 2 02 : Room 3 03 : Hall 1 04 : Hall 2 05 : Plate 06 : Delay 07 : Panning Delay	04
40 01 31	00 00 01	00 - 07	REVERB CHARACTER		04
40 01 32	00 00 01	00 - 07	REVERB PRE-LPF		00
40 01 33	00 00 01	00 - 7F	REVERB LEVEL		40
40 01 34	00 00 01	00 - 7F	REVERB TIME		40
40 01 35	00 00 01	00 - 7F	REVERB DELAY FEEDBACK		00
40 01 36	00 00 01	00 - 7F	REVERB SEND LEVEL TO CHORUS		00
40 01 38	00 00 01	00 - 07	CHORUS MACRO	00 : Chorus 1 01 : Chorus 2 02 : Chorus 3 03 : Chorus 4 04 : Feedback Chorus 05 : Flanger 06 : Short Delay 07 : Short Delay (FB)	02
40 01 39	00 00 01	00 - 07	CHORUS PRE-LPF		00
40 01 3A	00 00 01	00 - 7F	CHORUS LEVEL		40
40 01 3B	00 00 01	00 - 7F	CHORUS FEEDBACK		08
40 01 3C	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DELAY		50
40 01 3D	00 00 01	00 - 7F	CHORUS RATE		03
40 01 3E	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DEPTH		13
40 01 3F	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL TO REVERB		00
40 1n 00	00 00 02	00 - 7F	TONE NUMBER	CC # 00 VALUE	00
40 1n 01 #		00 - 7F		P.C. VALUE	00
40 1n 02	00 00 01	00 - 10	Rx. CHANNEL	1 - 16, OFF	same as the Part #
40 1n 03	00 00 01	00 - 01	Rx. PITCH BEND	OFF/ON	01
40 1n 04	00 00 01	00 - 01	Rx. CH PRESSURE (CAf)	OFF/ON	01
40 1n 05	00 00 01	00 - 01	Rx. PROGRAM CHANGE	OFF/ON	01
40 1n 06	00 00 01	00 - 01	Rx. CONTROL CHANGE	OFF/ON	01
40 1n 07	00 00 01	00 - 01	Rx. POLY PRESSURE (PAf)	OFF/ON	01
40 1n 08	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE MESSAGE	OFF/ON	01
40 1n 09	00 00 01	00 - 01	Rx. RPN	OFF/ON	01
40 1n 0A	00 00 01	00 - 01	Rx. NRPN	OFF/ON	00
電源投入時は、Rx. NRPN = OFFです。"GS RESET" を受信するとONになります。					
40 1n 0B	00 00 01	00 - 01	Rx. MODULATION	OFF/ON	01
40 1n 0C	00 00 01	00 - 01	Rx. VOLUME	OFF/ON	01
40 1n 0D	00 00 01	00 - 01	Rx. PANPOT	OFF/ON	01
40 1n 0E	00 00 01	00 - 01	Rx. EXPRESSION	OFF/ON	01
40 1n 0F	00 00 01	00 - 01	Rx. HOLD1	OFF/ON	01
40 1n 10	00 00 01	00 - 01	Rx. PORTAMENTO	OFF/ON	01
40 1n 11	00 00 01	00 - 01	Rx. SOSTENUTO	OFF/ON	01
40 1n 12	00 00 01	00 - 01	Rx. SOFT	OFF/ON	01
受信スイッチ (40 1n 03 - 40 1n 12) OFF/ONの設定は、発音していない状態で行なってください。					
40 1n 13	00 00 01	00 - 01	MONO/POLY MODE	Mono/Poly	01
40 1n 14	00 00 01	00 - 02	(= Bx 7E 01/Bx 7F 00) ASSIGN MODE	0 = SINGLE 1 = LIMITED - MULTI 2 = FULL - MULTI	00 at n = 0 01 at n ≠ 0
40 1n 15	00 00 01	00 - 02	USE FOR RHYTHM PART	0 = OFF 1 = MAP1 2 = MAP2	00 at n ≠ 0 01 at n = 0
40 1n 16	00 00 01	28 - 58	PITCH KEY SHIFT [semitone]	- 24 - + 24	40
40 1n 17	00 00 02	08 - F8	PITCH OFFSET FINE	- 12.0 - + 12.0 [Hz]	08 00
40 1n 18 #			Use nibblized data.		
40 1n 19	00 00 01	00 - 7F	PART LEVEL	0 - 127	64
40 1n 1A	00 00 01	00 - 7F	(= Bx 07 vv)		
40 1n 1B	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0 - 127	40
40 1n 1C	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0 - 127	40
40 1n 1D	00 00 01	00 - 7F	PART PANPOT	Random,	40
40 1n 1E	00 00 01	00 - 7F	(= Bx 0A vv, except random)	- 63 (LEFT) - + 63 (RIGHT)	
40 1n 1F	00 00 01	00 - 5F	KEY RANGE LOW	C - 1 - G9	00
40 1n 20	00 00 01	00 - 5F	KEY RANGE HIGH	C - 1 - G9	7F
40 1n 21	00 00 01	00 - 7F	CC1 CONTROLLER NUMBER	0 - 95	10
40 1n 22	00 00 01	00 - 7F	CC2 CONTROLLER NUMBER	0 - 95	11
40 1n 23	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL	0 - 127	00
40 1n 24	00 00 01	00 - 7F	(= Bx 5D vv)		
40 1n 25	00 00 01	00 - 7F	REVERB SEND LEVEL	0 - 127	28
40 1n 26	00 00 01	0E - 72	(= Bx 5B vv)		
40 1n 27	00 00 01	0E - 72	TONE MODIFY 1	- 50 - + 50	40
40 1n 28	00 00 01	0E - 72	Vibrato rate (= Bx 63 01 62 08 06 vv)		
40 1n 29	00 00 01	0E - 72	TONE MODIFY 2	- 50 - + 50	40
40 1n 30	00 00 01	0E - 50	Vibrato depth (= Bx 63 01 62 09 06 vv)		
40 1n 31	00 00 01	0E - 50	TONE MODIFY 3	- 50 - + 16	40
40 1n 32	00 00 01	0E - 50	TVF cutoff freq.(= Bx 63 01 62 20 06 vv)		

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
40 1n 33	00 00 01	0E - 72	TONE MODIFY 4	- 50 - + 50	40
			TVF resonance (= Bx 63 01 62 21 06 vv)		
40 1n 34	00 00 01	0E - 72	TONE MODIFY 5	- 50 - + 50	40
			TVF & TVA Env. attack (= Bx 63 01 62 63 06 vv)		
40 1n 35	00 00 01	0E - 72	TONE MODIFY 6	- 50 - + 50	40
			TVF & TVA Env. decay (= Bx 63 01 62 64 06 vv)		
40 1n 36	00 00 01	0E - 72	TONE MODIFY 7	- 50 - + 50	40
			TVF & TVA Env.release (= Bx 63 01 62 66 06 vv)		
40 1n 37	00 00 01	0E - 72	TONE MODIFY 8	- 50 - + 50	40
			Vibrato delay (= Bx 63 01 62 0A 06 vv)		
40 1n 40	00 00 0C	00 - 7F	SCALE TUNING C	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 41 #		00 - 7F	SCALE TUNING C #	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 42 #		00 - 7F	SCALE TUNING D	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 43 #		00 - 7F	SCALE TUNING D #	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 44 #		00 - 7F	SCALE TUNING E	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 45 #		00 - 7F	SCALE TUNING F	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 46 #		00 - 7F	SCALE TUNING F #	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 47 #		00 - 7F	SCALE TUNING G	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 48 #		00 - 7F	SCALE TUNING G #	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 49 #		00 - 7F	SCALE TUNING A	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 4A #		00 - 7F	SCALE TUNING A #	- 64 - + 63 [cent]	40
40 1n 4B #		00 - 7F	SCALE TUNING B	- 64 - + 63 [cent]	40
40 2n 00	00 00 01	28 - 58	MOD PITCH CONTROL	- 24 - + 24 [semitone]	40
40 2n 01	00 00 01	00 - 7F	MOD TVF CUTOFF CONTROL	- 9600 - + 9600 [cent]	40
40 2n 02	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLITUDE CONTROL	- 100.0 - + 100.0 [%]	40
40 2n 03	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 04	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	0A
40 2n 05	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 06	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00
40 2n 07	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 08	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 09	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 0A	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00
40 2n 10	00 00 01	40 - 58	BEND PITCH CONTROL	0 - 24 [semitone]	42
40 2n 11	00 00 01	00 - 7F	BEND TVF CUTOFF CONTROL	- 9600 - + 9600 [cent]	40
40 2n 12	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	- 100.0 - + 100.0 [%]	40
40 2n 13	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 14	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 15	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 16	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00
40 2n 17	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 18	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 19	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 1A	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00
40 2n 20	00 00 01	28 - 58	CAf PITCH CONTROL	- 24 - + 24 [semitone]	40
40 2n 21	00 00 01	00 - 7F	CAf TVF CUTOFF CONTROL	- 9600 - + 9600 [cent]	40
40 2n 22	00 00 01	00 - 7F	CAf AMPLITUDE CONTROL	- 100.0 - + 100.0 [%]	40
40 2n 23	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 24	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 25	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 26	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00
40 2n 27	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 28	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 29	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 2A	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00
40 2n 30	00 00 01	28 - 58	PAf PITCH CONTROL	- 24 - + 24 [semitone]	40
40 2n 31	00 00 01	00 - 7F	PAf TVF CUTOFF CONTROL	- 9600 - + 9600 [cent]	40
40 2n 32	00 00 01	00 - 7F	PAf AMPLITUDE CONTROL	- 100.0 - + 100.0 [%]	40
40 2n 33	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 34	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 35	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 36	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00
40 2n 37	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 38	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 39	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 3A	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00
40 2n 40	00 00 01	28 - 58	CC1 PITCH CONTROL	- 24 - + 24 [semitone]	40
40 2n 41	00 00 01	00 - 7F	CC1 TVF CUTOFF CONTROL	- 9600 - + 9600 [cent]	40
40 2n 42	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLITUDE CONTROL	- 100.0 - + 100.0 [%]	40
40 2n 43	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 44	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 45	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 46	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00
40 2n 47	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 48	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 49	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 4A	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
40 2n 50	00 00 01	28 - 58	CC2 PITCH CONTROL	- 24 - + 24 [semitone]	40
40 2n 51	00 00 01	00 - 7F	CC2 TVF CUTOFF CONTROL	- 9600 - + 9600 [cent]	40
40 2n 52	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLITUDE CONTROL	- 100.0 - + 100.0 [%]	40
40 2n 53	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 54	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 55	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 56	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00
40 2n 57	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 RATE CONTROL	- 10.0 - + 10.0 [Hz]	40
40 2n 58	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cent]	00
40 2n 59	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cent]	00
40 2n 5A	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00

LFOは、内部の音色を作るために使用されていますので、LFO1、LFO2のパラメーターを変化させても希望どおりの効果が得られない場合があります。

[ DRUM SETUP PARAMETERS ]

\* m : Map number (0 = MAP1, 1 = MAP2)

\* rr : drums part note number (00 - 7F)

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Parameter	Description
41 m0 00	00 00 0C	20 - 7F	DRUMS MAP NAME	ASCII Character
#				
41 m0 0B	#			
41 m1 rr	00 00 01	00 - 7F	PLAY NOTE NUMBER	Pitch coarse
41 m2 rr	00 00 01	00 - 7F	LEVEL	TVA level
(= Bx 63 1A 62 rr 06 vv)				
41 m3 rr	00 00 01	00 - 7F	ASSIGN GROUP NUMBER	Non, 1 - 127
41 m4 rr	00 00 01	00 - 7F	PANPOT	Random, - 63 (LEFT) - + 63 (RIGHT)
(= Bx 63 1C 62 rr 06 vv)				
41 m5 rr	00 00 01	00 - 7F	REVERB LEVEL	0.0 - 1.0
Multiplicand of the part reverb level				
(= Bx 63 1D 62 rr 06 vv)				
41 m6 rr	00 00 01	00 - 7F	CHORUS LEVEL	0.0 - 1.0
Multiplicand of the part chorus level				
(= Bx 63 1E 62 rr 06 vv)				
41 m7 rr	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE OFF	OFF/ON
41 m8 rr	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE ON	OFF/ON

ドラム・セットを切り換えるとDRUM SETUP PARAMETERSの値はすべて初期化されます。

[ BULK DUMP ]

1 - packet = 128byte (MIDI)

--- ALL (8 + 64 + (112 \* 16) = 0x748byte)

--- 0x748 \* 2 (nibble) = 1D 10 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Parameter	Description
48 00 00	00 1D 10			
#				
48 1D 0F	#			

30 packets

--- SYSTEM PARAMETER (8 = 0x08byte)

--- 0x08 \* 2 (nibble) = 00 10 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Parameter	Description
48 00 00	00 00 10			
#				
48 00 0F	#			

1 packet

--- PATCH COMMON (64 = 0x40byte)

--- 0x40 \* 2 (nibble) = 01 00 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Parameter	Description
48 00 10	00 01 00			
#				
48 01 0F	#			

1 packet

--- PATCH PART (112 = 0x70byte)  
 --- 0x70 \* 2 (nibble) = 01 60 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Data (H)	Parameter	Description
48 01 10	00 01 60		PART 10 (Block 0)	2 packets
#				
48 02 6F #				
48 02 70	00 01 60		PART 1 (Block 1)	2 packets
#				
48 04 4F #				
48 04 50	00 01 60		PART 2 (Block 2)	2 packets
#				
48 06 2F #				
48 06 30	00 01 60		PART 3 (Block 3)	2 packets
#				
48 08 0F #				
48 08 10	00 01 60		PART 4 (Block 4)	2 packets
#				
48 09 6F #				
48 09 70	00 01 60		PART 5 (Block 5)	2 packets
#				
48 0B 4F #				
48 0B 50	00 01 60		PART 6 (Block 6)	2 packets
#				
48 0D 2F #				
48 0D 30	00 01 60		PART 7 (Block 7)	2 packets
#				
48 0F 0F #				
48 0F 10	00 01 60		PART 8 (Block 8)	2 packets
#				
48 10 6F #				
48 10 70	00 01 60		PART 9 (Block 9)	2 packets
#				
48 12 4F #				
48 12 50	00 01 60		PART 11 (Block A)	2 packets
#				
48 14 2F #				
48 14 30	00 01 60		PART 12 (Block B)	2 packets
#				
48 16 0F #				
48 16 10	00 01 60		PART 13 (Block C)	2 packets
#				
48 17 6F #				
48 17 70	00 01 60		PART 14 (Block D)	2 packets
#				
48 19 4F #				
48 19 50	00 01 60		PART 15 (Block E)	2 packets
#				
48 1B 2F #				
48 1B 30	00 01 60		PART 16 (Block F)	2 packets
#				
48 1D 0F #				

----- DRUM MAP PARAMETER (128 = 80h)  
 0x80 \* 2 (nibble) = 00 02 00 (MIDI)

Address (H)	SIZE (H)	Parameter	Description
49 m0 00	00 02 00	PLAY NOTE NUMBER	2 packets
49 m1 7F			
49 m2 00	00 02 00	LEVEL	2 packets
49 m3 7F			
49 m4 00	00 02 00	ASSIGN GROUP NUMBER	2 packets
49 m5 7F			
49 m6 00	00 02 00	PANPOT	2 packets
49 m7 7F			
49 m8 00	00 02 00	REVERB LEVEL	2 packets
49 m9 7F			
49 mA 00	00 02 00	CHORUS LEVEL	2 packets
49 mB 7F			
49 mC 00	00 02 00	Rx. NOTE ON/OFF	2 packets
49 mD 7F			
49 mE 00	00 00 18	DRUM MAP NAME	1 packet
49 mE 17			

m : map number (0 - 1)

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 設定可能範囲	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16 each	電源オフ後も記憶される
モード 電源 ON 時 メッセージ 代用	モード 3 モノ、ポリ *****	モード 3 モード 3, 4 (m = 1)	* 2 パネル操作で設定する
ノート ナンバー 音域	12 - 120 *****	0 - 127 0 - 127	
ペロシティー ノート・オン ノート・オフ	○ ×	○ ×	
アフター キー別 タッチ チャンネル別	× ×	* 1 * 1	
ピッチ・ベンダー	○	* 1	
0 - 9, 12 - 31, 64 - 95 コントロール チェンジ 0, 32 1 5 6, 38 7 10 11 64 65 66 67 91 93 98, 99 100, 101 120 121	* 1 (指定可) ○ ○ ○ ○ (MSB only) * 1 ○ ○ ○ ○ * 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 1 ○ * 4 * 1 * 1 ○	* 3 (MSB only) * 1 * 3 * 3 * 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 1 * 3 (Reverb) * 3 (Chorus) * 1 * 1 ○ ○	バンク・セレクト モジュレーション ポルタメント・タイム データ・エントリー ポリューム パンポット エクスプレッション ホールド1 ポルタメント ソフテヌート ソフト 汎用エフェクト1 汎用エフェクト3 NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB オール・サウンド・オフ リセット・オール・ソフト0-ラー
プログラム チェンジ 設定可能範囲	○ *****	* 1 0 - 127	プログラム・ナンバー 1 - 128
エクスクルーシブ	○	* 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 クロック タイム コマンド	× ×	× ×	
その他 ローカル ON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット	× ○ ○ ×	× ○ (123 - 125) ○ ×	
備考	* 1 ○×切り換え可能 * 2 m ≠ 1 の場合も m = 1 として扱う * 3 コントロール・チェンジすべての○×切り換え時にのみ可能 * 4 トーン・チェンジの場合のみエディット・データを送信する		

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



## ■ MIDI インプリメンテーション・チャートの読みかた

○ : 送信または受信できる MIDI 情報

× : 送信または受信できない MIDI 情報

### ● ベーシック・チャンネル

MIDI 情報を送信 (受信) するための MIDI チャンネルの設定範囲です。MIDI チャンネルは、電源を入れ直しても設定は変わりません。

### ● モード

最近のほとんどのキーボードでは、モード 3 (オムニ・オフ、ポリ) が使用されます。

受信時 : 設定された MIDI チャンネルの MIDI 情報だけを受信して、ポリフォニックで発音。

送信時 : 設定された MIDI チャンネルで MIDI 情報を送信する。

\*モードとは、MIDI で扱うモード・メッセージのことです。

### ● ノート・ナンバー

送信 (受信) できるノート・ナンバーの範囲です。ノート・ナンバー 60 が中央 C (C4) になります。

### ● ベロシティー

「ノート・オン」時と「ノート・オフ」時について、ベロシティーの送信 (受信) できる範囲です。

### ● アフタータッチ

キー別 : ポリフォニック・アフタータッチ

チャンネル別 : チャンネル・アフタータッチ

### ● ピッチ・ベンダー

ピッチ・ベンダー情報の受信する範囲は、各トーンのベンダー・レンジで設定します。0 にすると受信しません。

### ● コントロール・チェンジ

送信 (受信) できるコントロール・ナンバーと、コントロール機能が書かれています。詳細は、MIDI インプリメンテーションをご覧ください。

### ● プログラム・チェンジ

表記のプログラム・ナンバーは、データ上の数字です。トーンのプログラム・ナンバーから 1 を引いた数字になります。

### ● エクスクルーシブ

エクスクルーシブ情報の受信は、オン/オフできます。

### ● コモン、リアルタイム

シーケンサーやリズム・マシンと同期演奏するときを使う MIDI 情報です。本機では使いません。

### ● その他

主に、アクティブ・センシング (MIDI ケーブルの断線チェック) やオール・ノート・オフ (すべての発音を中止させる情報) など、MIDI を使う上でのトラブルを防ぐための情報です。

# 目的別索引

## ●名前が知りたい

- パネル上のボタン/スライダーの名前や働きが知りたい……………各部の名称と働き (P.6)
- 背面の端子(差込み口)の名前や働きが知りたい……………接続のしかた (P.8)

## ●音色を鳴らす

- 音色を切り換えたい……………いろいろなトーンを鳴らしてみましょう (P.12)
- バリエーションを鳴らしたい……………いろいろなトーンを鳴らしてみましょう (P.12)
- ドラム・セットを選びたい/切り換えたい……………ドラム・セットを鳴らしてみましょう (P.14)
- パートを切り換えたい……………パートの切り換え (P.15)

## ●音に効果をつける

- 音に広がり/奥行きを持たせたい……………ファット/オクターブ (P.16)
- コーラスをかけたい/切りたい……………エフェクト (P.18)
- リバーブをかけたい/切りたい……………エフェクト (P.18)
- 移調したい……………トランスポーズ (P.18)  
……………キー・シフト (P.23)
- 同じ場所で弾きながら音を高く/低くしたい……………トランスポーズ (P.18)  
……………キー・シフト (P.23)
- 単音で鳴るようにしたい……………ソロ (P.19)
- 音がなめらかに上がっていく/下がっていく効果をつけたい……………ポルタメント (P.19)
- ベンダー/モジュレーション・レバーの使いかたを知りたい……………ベンダー/モジュレーション・レバー (P.19)

## ●いろいろな設定をする

- 全体の音量を調節したい……………レベル (P.20)
- 各パートごとに音量を調節したい……………レベル (P.22)
  
- 全体の音を外部機器の音と合わせたい……………チューン (P.20)
- パートごとの左右の出力バランスを調節したい……………パン (P.22)
  
- コーラスの種類を別のものに変えたい……………コーラス・タイプ (P.21)
- 全体のコーラスのかかり具合を調節したい……………コーラス・レベル (P.21)
- 各パートごとにコーラスのかかり具合を調節したい……………コーラス・センド・デプス (P.22)
  
- リバーブの種類を別のものに変えたい……………リバーブ・タイプ (P.21)
- 全体のリバーブのかかり具合を調節したい……………リバーブ・レベル (P.21)
- 各パートごとにリバーブのかかり具合を調節したい……………リバーブ・センド・デプス (P.23)
  
- ベンダー/モジュレーション・レバーでの効果のかかり具合を大きく/小さくしたい……………ベンド・レンジ (P.23)  
……………モジュレーション・デプス (P.23)
- 鍵盤を弾く強さに対する音量を変えたい……………ベロシティー・センス・デプス (P.23)  
……………ベロシティー・センス・オフセット (P.23)
- 一度にたくさんの音を鳴らしたときの音切れを防ぎたい……………ボイス・リザーブ (P.23)

## ●二つの音色を同時に使う

- 二つの音色を重ねて鳴らしたい……………デュアル(P.16)
- 二つの音色を左右に分けて鳴らしたい……………スプリット(P.16)
- 二つの音色を分ける場所を変えたい……………スプリット・ポイントの設定(P.17)

## ●自分だけの音色をつくる

- 音をゆらす効果をつけたい……………ビブラート(P.24)
- 音をもっとかたく/やわらかくしたい……………フィルター(P.25)
- もっと明るい/落ち着いた音にしたい……………フィルター(P.25)
- 鍵を弾くと、コツンと/フワッと鳴る音にしたい……………アタック・タイム(P.25)
- 鍵を弾いている間、音を持続させたい……………ディケイ・タイム(P.25)
- 鍵を弾くと、すぐ小さくなる音にしたい……………ディケイ・タイム(P.25)
- 音に余韻をつけたい/つけたくない……………リリース・タイム(P.25)

## ●自分だけのドラム・セットをつくる

- 音の高さを高く/低くしたい……………ピッチ(P.27)
- 音量を調節したい……………レベル(P.27)
- 音の左右の出力バランスをかえたい……………パン(P.27)
- 音に奥行きをつけたい……………リバーブ(P.27)

## ●記憶させる

- 修正した音(トーン/ドラム・セット)を本体に記憶させたい……………修正したトーンを記憶するには(P.25)  
……………修正したドラム・セットを記憶するには(P.27)
- JV-30全体の設定を覚えさせたい……………パフォーマンスを活用してみましょう(P.28)

## ●MIDI関係

- MIDIケーブルの接続のしかたがわからない……………MIDIを使う1(P.30)
- MIDIで扱う情報が知りたい……………MIDIを使う2(P.32)
- JV-30から送信できるMIDI情報を知りたい……………送信できるMIDI情報(P.47)
- 曲データに音量/パンの変化をつけたい……………MIDIコントローラー機能(P.38)
- コントロール・チェンジのナンバーを指定して、設定値を送信したい……………MIDIコントローラー機能(P.38)

## ●その他

- 工場出荷時の設定にしたい……………基本設定に戻すには(P.39)
- GSの設定にしたい……………基本設定に戻すには(P.39)
- パートの優先順位が知りたい……………パートの優先順位について(P.37)
- 最大同時発音数が知りたい……………最大同時発音数について(P.37)
- 文中の表記がわからない……………文中の表記について(P.4)

# 索引

## 「あ」

アタック・タイム	25
アフタータッチ受信スイッチ	35
アフタータッチ情報	33

## 「え」

ACアダプター	9
ACアダプター端子	9
エクスクルーシブ受信スイッチ	35
エクスクルーシブ情報	33
エクスプレッション	38
NRPN	47
MT-32の音色配列	39
エフェクト・オン/オフ	18
エラー・メッセージ	46
エンベロープ	25

## 「お」

オクターブ	16
音源モジュール	30

## 「か」

カットオフ・フリケンシー	25
--------------	----

## 「き」

キー・シフト	23
キー・モード	16
キャピタル・トーン	12,48

## 「こ」

コード・フック	9
コーラス・タイプ	21
コーラス・センド・デプス(パート)	22
コーラス・レベル(マスター)	21
コーラスのオン/オフ	18
コントロール	23
コントロール・チェンジ0	48
コントロール・チェンジ情報	33
コントロール・ナンバー	38
コンピューター	30

## 「さ」

最大同時発音数	23,37
サブ・キャピタル	48

## 「し」

CM-64/32L	39
GS	44
GSフォーマット	39,44
GSマーク	44
GSリセット受信スイッチ	34

GMシステム	44
シーケンサー	30
システム・メッセージ	33
受信チャンネル(パート)	35
出力端子	9
シリーズ接続	31

## 「す」

スター接続	31
スプリット	16
スプリット・ポイント	17
スレーブ	30

## 「そ」

送信チャンネル	34
ソフト・スルー	36
ソロ	19

## 「ち」

チャンネル・アフタータッチ	33
チャンネル・メッセージ	32
チューン	20

## 「て」

定位	22
ディケイ・タイム	25
ディレイ	21
デバイスIDナンバー	35
デモ演奏	10
デュアル	16
電源スイッチ	9

## 「と」

ドラム・セット	14
ドラム・トーン・ダンプ	40
ドラム・パート	15
トランスポーズ	18
トランスポーズ量	18
トーン・チェンジ受信スイッチ	34
トーン・ダンプ	40
トーン番号	48

## 「な」

ナンバー	12
------	----

## 「の」

ノート・オン	32
ノート・オフ	32
ノート情報	32
ノート・ナンバー	32

## 「は」

パフォーマンス	28
パフォーマンス・ダンプ送信スイッチ	35
パート	15
バリエーション	13, 48
バリエーション番号	48
バルク・ダンプ(パート)	40
バルク・ダンプ(マスター)	40
パン(ドラム・セット)	27
パン(パート)	22
パン(MIDI コントローラー)	38
バンク	12

## 「ひ」

ピッチ(ドラム・セット)	27
ピッチ・ベンド情報	32
ビブラート	24
ビブラート・ディレイ	24
ビブラート・デプス	24
ビブラート・レイト	24

## 「ふ」

ファット	16
フィルター	25
プリセット・トーン	12
プログラム・チェンジ	48
プログラム・チェンジ情報	33
プログラム・ナンバー	49

## 「へ」

ペダル・スイッチ	8
ペダル・ホールド端子	9
ヘッドホン端子	9
ペロシティー・センス・オフセット	23
ペロシティー・センス・デプス	23
ベンダー/モジュレーション・レバー	19
ベンド・レンジ	23

## 「ほ」

ボイス・リザーブ	23
ポリフォニック・アフタータッチ	33
ボリューム	9
ポルタメント	19
ポルタメント・タイム	19

## 「ま」

マスター	20
マスター(MIDI)	30
マルチ・ティンバー	36

## 「み」

MIDI	30
MIDIインプリメンテーション	61
MIDIインプリメンテーション・チャート	33, 72
MIDIケーブル	8
MIDIコントローラー機能	38
MIDIコントロール・モード	47
MIDI情報	32
MIDI端子	9
MIDIチャンネル	32
MIDIパッチベイ	31

## 「め」

メモリー・カード	41
----------	----

## 「も」

モジュレーション・デプス	23
--------------	----

## 「ゆ」

ユーザー・トーン	12
----------	----

## 「ら」

ライト操作	25, 27
-------	--------

## 「り」

リバーブ・タイプ	21
リバーブ・センド・デプス(パート)	23
リバーブ・デプス(ドラム・セット)	27
リバーブ・レベル(マスター)	21
リバーブのオン/オフ	18
リリース・タイム	25

## 「れ」

レゾナンス	25
レベル(ドラム・トーン)	27
レベル(パート)	22
レベル(マスター)	20

## 「ろ」

ローカル・コントロール	35
ROMプレイ	10

## 「わ」

ワン・ウェイ方式	30
----------	----

# 主な仕様

JV-30 : 16パート・マルチ・ティンバー・シンセサイザー  
GSフォーマット対応

## ●鍵盤

61鍵（ペロシティー付き）

## ●パート

1~16

\*2つのパートをドラム・パートに設定可能

## ●最大同時発音数

24音

## ●エフェクト

リバーブ、コーラス

## ●本体メモリー

トーン プリセット : 226

ユーザー : 128

ドラムセット プリセット : 9

ユーザー : 9

MT-32セット トーン : 128

ドラム・セット : 1

パフォーマンス : 8

## ●ディスプレイ

16桁2行（バック照明つき）

## ●接続端子

アウト・プット端子(L, R)

ヘッドホン端子

ペダル・ホールド端子

MIDI端子(IN, OUT, THRU)

## ●外形寸法

978(W)×279(D)×84(H)mm

## ●重量

6.6kg

## ●消費電流

800mA (9V DC)

## ●付属品

ACアダプター (ACI-100)

取扱説明書

保証書

接続ケーブル (PJ-1M) × 1

## ●オプション（別売品）

ペダル・スイッチ DP-2/6, FS-5U(BOSS)

キーボード・スタンド KS-8

キャリング・バック CB-10

ステレオ・ヘッドホン RH-20/80/120

MIDI/SYNCケーブル MSC-07/15/25/50/100

モニター・アンプ MA-12(BOSS)

\* 製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。



