

Roland SOUND MODULE
VE-GS1
GS EXPANSION

Roland

Copyright © 1993 by ROLAND CORPORATION

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced in any form without the permission of ROLAND CORPORATION.
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。

このたびは、ローランド・サウンド・モジュール **VE-GS1** 「GSエクspansion」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

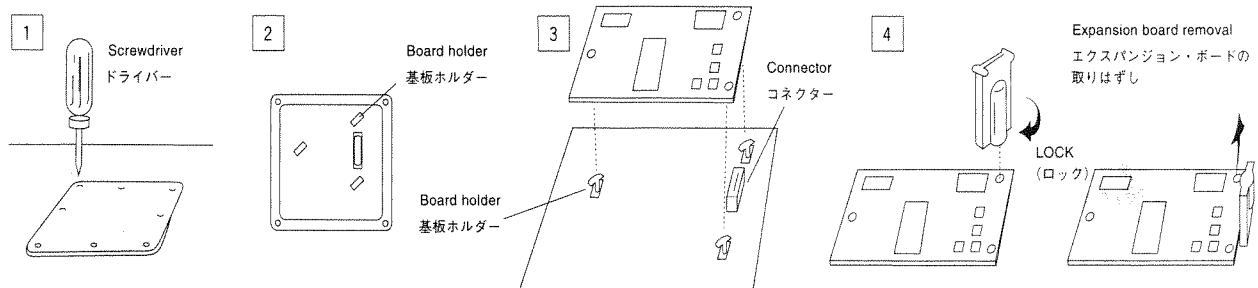
このエクspansion・ボード上の拡張音源は、高品位で多彩な音色とドラム・セットを多数内蔵した、16パート28ボイスのマルチ・ティンバー音源です。また、エフェクターとしてリバーブとコーラスを内蔵しています。JV-1000に装着することで、さらに多彩な表現力を手にすることができるでしょう。

この拡張音源はGMシステムとGSフォーマットに適合しています。JV-1000に装着することで、どちらのマークのついたミュージック・データも演奏できるようになります。

■エクspansion・ボードの取り付け方

※使用機器の電源スイッチをオフにしてください。

- 1 JV-1000の底部にあるカバーをはずします。(リア・パネルを手前にして左側のカバーです。)
- 2 基板ホルダーを、図2のような向きに合わせます。
- 3 エクspansion・ボードのコネクターを、本体のコネクターに完全に差し込みます。このとき3つの基板ホルダーが、エクspansionボードから出るようにします。
- 4 付属の固定用具で基板ホルダーをLOCK方向に回し、エクspansion・ボードを固定します。最後にカバーを取り付けます。
- 5 エクspansion・ボードが正しく取り付けられたかを確認します。V-EXPモード(JV-1000の取扱説明書を参照)にできないときは、もう一度エクspansion・ボードを取り付け直してください。



ご注意

VE-GS1は単独では動作しません。必ずJV-1000に取り付けてお使いください。

外部のMIDI機器やミュージック・データから、「GMシステム・オン」のメッセージを受信すると、トーンの一部のパラメーターがエディットできなくなります。このようなときは、エクspansion・ボード上の拡張音源をリセットしてください。再び、エディットができるようになります。詳しくは、JV-1000の取扱説明書をご覧ください。

•Installing the expansion board.

* Turn off the JV-1000.

1. Remove the cover on the bottom of the JV-1000. (On the right looking from the keyboard.)
2. Set the board holder as shown in Fig. 2.
3. Insert the expansion board connector into the main unit connector. Three board holders must protrude through the expansion board at this time.
4. Turn the board holder in the LOCK direction with the enclosed fixing tool, and fix the expansion board. Finally, replace the cover.
5. Confirm that the expansion board has been mounted properly.

If the V-EXP mode (refer to JV-1000 Owner's Manual) cannot be selected, reinstall the expansion board.

Caution

The VE-GS1 cannot be used on its own; it must be installed in the JV-1000.

Some instruments' parameters cannot be edited when a "GM system on" message is received from an external MIDI device or a song data disk. If this situation occurs, reset the VE-GS1 so you can edit the instruments' parameters. Refer to the JV-1000 Owner's Manual for details.

* 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。

* In the interest of product improvement, the specifications of this unit are subject to change without prior notice.

■GMシステム、GMフォーマットについて

●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、メーカーや機種にかかわらず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。JV-1000に装着することで、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。

■同時に発音できる音数について

音数を数える単位をボイスといいます。VE-GS1には1音鳴らすために1つのボイスを使うトーンと、2つのボイスを使うトーンがあります。VE-GS1が同時に発音できる音数は28ボイスです。1音につき1つのボイスを使うトーンでは28音を鳴らすことができますが、2つのボイスを使うトーンだけでは同時に14音しか鳴らせなくなります。この音数を越えるようなデータを受信すると、音が抜けて演奏がおかしくなってしまいます。

GSフォーマットでは以下のようにパートの発音順位を決めています。これは、発音できる音数の越えたデータがきた場合に、どのパートの音を消すか決めるものです。優先度の低いパートから順番に音が消されていきます。

音が抜けてしまうと困るメロディーなどは、優先度の高いパートを使ってください。



● The GM System and GS Format

What is the General MIDI System?

The General MIDI System is a universal set of specifications for sound generating devices which has been agreed upon by both the Japanese MIDI Standards Committee and the American MMA (MIDI Manufacturer's Association). These specifications seek to allow for the creation of music data which is not limited to equipment by a particular manufacturer or to specific models.

The General MIDI System defines things such as the minimum number of voices that should be supported, the MIDI messages that should be recognized, which sounds correspond to which Program Change numbers, and the layout of rhythm sounds on the keyboard. Thanks to these specifications, any device that is equipped with sound sources supporting the General MIDI System will be able to accurately reproduce General MIDI Scores (music data created for the General MIDI System), regardless of the manufacturer or model.



What is the GS Format?

The GS Format is a standardized set of specifications for Roland's sound sources which defines the manner in which multi-timbral sound generating units will respond to MIDI messages. The GS Format also complies with the General MIDI System.

The GS Format also defines a number of other details. These include unique specifications for sounds and the functions available for Tone editing and effects (chorus and reverb), and other specifications concerning the manner in which sound sources will respond to MIDI messages.

Any device that is equipped with GS Format sound sources can faithfully reproduce GS Music Data (music data created under the GS Format).

Any product carrying both the General MIDI and GS logos can faithfully reproduce the song data carrying either logo.

The Most Notes You Can Play At Once (Maximum Polyphony)

When we say "notes" here, what we are really counting is the number of "voices." A voice is an internal circuit that can make whatever sound it's told to make. The VE-GS1 has 28 such circuits, i.e., 28 voices. It depends on the Tone, but some use up only one voice, and some are combinations of two voices.

What this means is that you can play up to 28 notes at once with a Tone that uses only one voice...or 14 notes at once if the Tone uses two voices. And everything in between.

Now, let's say you've already got all 28 voices going at once (playing different Tones and notes), when some new data comes in saying "OK, now play this note too." Something's got to go and the GS Format has something called a "Voice Priority" ranking for each Part to help make sure that the impending 'voice-stealing' won't completely disrupt your music.

When a new note comes in that would cause you to exceed the maximum polyphony, Voice Priority helps decide what Part will lose its voice. Naturally, the lowest priority Parts should be the first to go. So when writing music, be sure to put the most important things (like melody) in the higher priority Parts.

優先順位 Voice Priority Ranking	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
パート Part	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16

■ トーン一覧表 / Tone Table

	PC#	CC0#	Tone Name	V
Piano	1	0	Piano 1	1
		8	Piano 1w	2
		16	Piano 1d	1
	2	0	Piano 2	1
		8	Piano 2w	2
	3	0	Piano 3	1
		8	Piano 3w	2
	4	0	Honky-tonk	2
		8	Honky-tonk w	1
	5	0	E.Piano 1	1
		8	Detuned EP 1	2
		16	E.Piano 1v	2
		24	60's E.Piano	1
	6	0	E.Piano 2	1
		8	Detuned EP 2	2
		16	E.Piano 2v	2
7	0	Harpsichord	1	
	8	Coupled Hps.	2	
	16	Harpsi.w	2	
	24	Harpsi.o	2	
8	0	Clav.	1	
Chromatic Percussion	9	0	Celesta	1
	10	0	Glockenspiel	1
	11	0	Music Box	1
	12	0	Vibraphone	1
		8	Vib.w	2
	13	0	Marimba	1
		8	Marimba w	2
	14	0	Xylophone	1
	15	0	Tubular-bell	1
		8	Church Bell	1
9		Carillon	1	
16		0	Santur	1
Organ	17	0	Organ 1	1
		8	Detuned Or.1	2
		16	60's Organ 1	1
		32	Organ 4	2
	18	0	Organ 2	1
		8	Detuned Or.2	2
		32	Organ 5	2
	19	0	Organ 3	2
		0	Church Org.1	1
		8	Church Org.2	2
		16	Church Org.3	2
	21	0	Reed Organ	1
22	0	Accordion Fr	2	
	8	Accordion It	2	
23	0	Harmonica	1	
24	0	Bandoneon	2	

	PC#	CC0#	Tone Name	V
Guitar	25	0	Nylon-str.Gt	1
		8	Ukulele	1
		16	Nylon Gt.o	2
		32	Nylon.Gt.2	1
	26	0	Steel-str.Gt	1
		8	12-str.Gt	2
		16	Mandolin	1
	27	0	Jazz Gt.	1
		8	Hawaiian Gt.	1
	28	0	Clean Gt.	1
		8	Chorus Gt.	2
	29	0	Muted Gt.	1
		8	Funk Gt.	1
	30	0	Funk Gt.2	1
		16	Overdrive Gt	1
	31	0	DistortionGt	1
8		Feedback Gt.	2	
32	0	Gt.Harmonics	1	
	8	Gt. Feedback	1	
Bass	33	0	Acoustic Bs.	1
		8	Fingered Bs.	1
	34	0	Picked Bs.	1
		8	Fretless Bs.	1
	35	0	Slap Bass 1	1
		8	Slap Bass 2	1
	36	0	Synth Bass 1	1
		8	Synth Bass 101	1
		16	Synth Bass 3	1
		32	Synth Bass 2	2
37	0	Synth Bass 4	2	
	8	Rubber Bass	2	
	16	Violin	1	
	32	Slow Violin	1	
Strings/Orchestra	41	0	Viola	1
		8	Cello	1
	42	0	Contrabass	1
		8	Tremolo Str	1
	43	0	PizzicatoStr	1
		8	Harp	1
	44	0	Timpani	1
		8	Strings	1
Ensemble	45	0	Orchestra	2
		8	Slow Strings	1
	46	0	Syn.Strings1	1
		8	Syn.Strings3	2
	47	0	Syn.Strings2	2
		8	Choir Aahs	1
	48	0	Choir Aahs 2	1
		8	Choir Oohs	1
49	0	SynVox	1	
	8	OrchestraHit	2	

	PC#	CC0#	Tone Name	V	
Brass	57	0	Trumpet	1	
		8	Trombone	1	
	58	0	Trombone 2	2	
		8	Tuba	1	
	59	0	MutedTrumpet	1	
		8	French Horn	2	
	60	0	French Horn 2	2	
		8	Brass 1	1	
	61	0	Brass 2	2	
		8	Synth Brass1	2	
		16	Synth Brass3	2	
		32	AnalogBrass1	2	
	62	0	Synth Brass2	2	
		8	Synth Brass4	1	
		16	AnalogBrass2	2	
		32	Soprano Sax	1	
Reed	65	0	Alto Sax	1	
	66	0	Tenor Sax	1	
	67	0	Baritone Sax	1	
	68	0	Oboe	1	
	69	0	English Horn	1	
	70	0	Bassoon	1	
	71	0	Clarinet	1	
	72	0	Piccolo	1	
Pipe	73	0	Flute	1	
	74	0	Recorder	1	
	75	0	Pan Flute	1	
	76	0	Bottle Blow	2	
	77	0	Shakuhachi	2	
	78	0	Whistle	1	
	79	0	Ocarina	1	
	80	0	Square Wave	2	
Synth Lead	81	0	Square	1	
		8	Sine Wave	1	
	82	0	Saw Wave	2	
		8	Saw	1	
	83	0	Doctor Solo	2	
		8	Syn.Calliope	2	
	Synth Pad	84	0	Chiffer Lead	2
		85	0	Charang	2
86		0	Solo Vox	2	
87		0	5th Saw Wave	2	
88		0	Bass & Lead	2	
89		0	Fantasia	2	
90		0	Warm Pad	1	
91		0	Polysynth	2	
92	0	Space Voice	1		
93	0	Bowed Glass	2		
94	0	Metal Pad	2		
95	0	Halo Pad	2		
96	0	Sweep Pad	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)
 V : 使用ボイス数

: Number
 PC# : Program number
 CC0# : Value of control number 0
 (GS bank select number)
 V : Number of voices

■ドラム・セット一覧表 / Drum Set Table

Synth SFX				SFX				C3					
PC#	CC0#	Tone Name	V	PC#	CC0#	Tone Name	V	Note No.	PC#1: Standard set PC#33: Jazz set	PC#9:Room set			
Synth SFX	97	0	Ice Rain	2	121	0	Gt.FretNoise	*	1	28	27	High Q	
	98	0	Soundtrack	2		1	Gt.Cut Noise	*	1	28	Slap		
	99	0	Crystal	2		2	String Slap	*	1	29	30	Scratch Push	
		1	Syn Mallet	1		122	0	Breath Noise		1	31	32	Scratch Pull
	100	0	Atmosphere	2			1	Fl.Key Click	*	1	31	Sticks	
	101	0	Brightness	2	123	0	Seashore	*	1	33	34	Square Click	
	102	0	Goblin	2		1	Rain	*	1	33	Metronome Click		
	103	0	Echo Drops	1		2	Thunder	*	1	35	34	Metronome Bell	
		1	Echo Bell	2		3	Wind	*	1	36	37	Kick Drum 2 / JAZZ KD 2	
	104	2	Echo Pan	2		4	Stream	*	2	36	Kick Drum 1 / JAZZ KD 1		
0		Star Theme	2	5	Bubble	*	2	38	37	Side Stick			
Ethnic Misc	105	0	Sitar	1	124	0	Bird	*	2	38	Snare Drum 1		
		1	Sitar 2	2		1	Dog	*	1	40	39	Hand Clap	
	106	0	Banjo	1		2	Horse-Gallop	*	1	40	Snare Drum 2		
	107	0	Shamisen	1	125	3	Bird 2	*	1	41	Low Tom 2	Room Low Tom 2	
	108	0	Koto	1		0	Telephone 1	*	1	41	42	Closed Hi-Hat [EXC1]	
		8	Taisho Koto	2		1	Dog	*	1	43	44	Low Tom 1	Room Low Tom 1
	109	0	Kalimba	1		2	Horse-Gallop	*	1	45	44	Pedal Hi-Hat [EXC1]	
	110	0	Bag Pipe	1		3	Bird 2	*	1	45	46	Mid Tom 2	Room Mid Tom 2
	111	0	Fiddle	1	126	0	Telephone 1	*	1	47	46	Open Hi-Hat [EXC1]	
		8	Taisho Koto	2		0	Telephone 2	*	1	47	48	Mid Tom 1	Room Mid Tom 1
112	0	Shanai	1	1		Telephone 2	*	1	48	49	High Tom 2	Room Hi Tom 2	
Percussive	113	0	Tinkle Bell	1		2	DoorCreaking	*	1	50	51	Crash Cymbal 1	
	114	0	Agogo	1		3	Door	*	1	50	51	High Tom 1	Room Hi Tom 1
	115	0	Steel Drums	1	4	Scratch	*	1	52	51	Ride Cymbal 1		
		8	Woodblock	*	1	5	Windchime	*	2	52	54	Chinese Cymbal	
	116	0	Castanets	*	1	0	Helicopter	*	1	53	54	Ride Bell	
		8	Taiko	*	1	1	Car-Engine	*	1	53	54	Tambourine	
	117	0	Concert BD	*	1	2	Car-Stop	*	1	55	56	Splash Cymbal	
		8	Melo. Tom 1	*	1	3	Car-Pass	*	1	57	56	Cowbell	
	118	0	Melo. Tom 2	*	1	4	Car-Crash	*	2	57	58	Crash Cymbal 2	
		8	Synth Drum	*	1	5	Siren	*	1	59	58	Vibra-slap	
119	0	808 Tom	*	1	6	Train	*	1	60	61	Ride Cymbal 2		
	8	Elec Perc	*	1	7	Jetplane	*	2	60	61	High Bongo		
	16	Reverse Cym.	*	1	8	Starship	*	2	62	61	Low Bongo		
120	0	Reverse Cym.	*	1	9	Burst Noise	*	2	62	63	Mute High Conga		
SFX	127	0	Applause	*	2	0	Applause	*	2	64	63	Open High Conga	
		1	Laughing	*	1	1	Laughing	*	1	64	63	Low Conga	
		2	Screaming	*	1	2	Screaming	*	1	65	66	High Timbale	
		3	Punch	*	1	3	Punch	*	1	65	66	Low Timbale	
		4	Heart Beat	*	1	4	Heart Beat	*	1	67	68	High Agogo	
	128	0	Gun Shot	*	1	0	Gun Shot	*	1	69	68	Low Agogo	
		1	Machine Gun	*	1	1	Machine Gun	*	1	69	70	Cabasa	
		2	Lasergun	*	1	2	Lasergun	*	1	71	70	Maracas	
		3	Explosion	*	2	3	Explosion	*	2	71	71	Short Hi Whistle [EXC2]	
		0	Explosion	*	2	4	Footsteps	*	1	72	72	Long Low Whistle [EXC2]	

: 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)
 V : 使用ボイス数

: Number
 PC# : Program number
 CC0# : Value of control number 0
 (GS bank select number)
 V : Number of voices

■ドラム・セット一覧表 / Drum Set Table

Note No.	PC#17:Power set	PC#25: Electronic set	PC#26:TR-808 set	PC#41: Brush set	PC#49:Orchestra set	PC#57: SFX set
27						
28					Closed HH [EXC1]	----
29					Pedal HH [EXC1]	----
30					Open HH [EXC1]	----
31					Ride Cymbal	----
32						----
33						----
34						----
35						----
36	MONDO Kick	Elec BD	808 Bass Drum	JAZZ KD 2	Concert BD 2	----
37			808 Rim Shot	JAZZ KD 1	Concert BD 1	----
38	Gated SD	Elec SD	808 Snare Drum	Brush Swish	Concert SD	----
39				Brush Slap	Castanets	High Q
40		Gated SD		Brush Swirl	Concert SD	Slap
41	Room Low Tom 2	Elec LowTom 2	808 Low Tom 2		Timpani F	Scratch Push
42			808 CHH [EXC1]		Timpani F#	Scratch Pull
43	Room Low Tom 1	Elec LowTom 1	808 Low Tom 1		Timpani G	Sticks
44			808 CHH [EXC1]		Timpani G#	Square Click
45	Room Mid Tom 2	Elec MidTom 2	808 Mid Tom 2		Timpani A	Metronome Click
46			808 OHH [EXC1]		Timpani A#	Metronome Bell
47	Room Mid Tom 1	Elec MidTom 1	808 Mid Tom 1		Timpani B	Guitar sliding finger
48	Room Hi Tom 2	Elec Hi Tom 2	808 Hi Tom 2		Timpani c	Guitar cutting noise (down)
49			808 Cymbal		Timpani c#	Guitar cutting noise (up)
50	Room Hi Tom 1	Elec Hi Tom 1	808 Hi Tom 1		Timpani d	String slap of double bass
51					Timpani d#	Fl. Key Click
52		Reverse Cymbal ★			Timpani e	Laughing
53					Timpani f	Screaming
54						Punch
55						Heart Beat
56			808 Cowbell			Footsteps 1
57					Concert Cymbal2	Footsteps 2 ★
58						Applause
59					Concert Cymbal1	Door Creaking
60						Door
61						Scratch ★
62			808 Hi Conga			Windchime
63			808 Mid Conga			Car-Engine
64			808 Low Conga			Car-Stop
65						Car-Pass ★
66						Car-Crash
67						Siren
68						Train ★
69						Jetplane
70			808 Maracas			Helicopter ★
71						Starship
72						Gun Shot
73						Machine Gun
74						Lasergun ★
75			808 Claves			Explosion
76						Dog
77						Horse-Gallop ★
78						Birds ★
79						Rain
80						Thunder
81						Wind
82						Seashore ★
83						Stream ★
84						Bubble
85						----
86						----
87						----
88					Applause ★	----

PC# : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号)
 ★ : 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)

PC# : Program number
 : Tone which is created by using two voices.
 ★ (All other tones are created by one voice.)

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

Blank : Same as the percussion sound of "STANDARD"
 ----- : No sound
 [EXC] : Percussion sound of the same number will not be heard at the same time.

Roland®

40120512

UPC

40120512



18981

Roland®