

# 第二回 MIDI 検定試験

## 試験問題冊子 《3級》

問題冊子は試験開始の合図があるまで開いてはいけません。

## 第1章 【MIDIの基礎】

MIDIの基礎に関する説明文の [ ] 内にあてはまる語句を、それぞれの語群から選び解  
答用紙に文字記号（アイウ・・・）で答えて下さい。

(1) MIDIとは、Musical [ a ] Digital [ b ] の頭文字で、音楽の演奏情報を伝達する  
ための規格です。

ア、Instrument    イ、Information    ウ、Internet    エ、Interface

(2) MIDIの演奏情報は、楽器演奏の要素となる音の [ c ]、大きさ、長さや音色や効果を、  
[ d ] 化したものです。

ア、強さ    イ、高さ    ウ、明るさ    エ、速さ    オ、接続  
カ、言葉    キ、数値

(3) 「MIDIは、演奏情報の通信 [ e ] である」という考えが基本にあります。

ア、モデム    イ、テキスト    ウ、プロトコル    エ、プロバイダー

(4) 1バイトの2進数を2桁の16進数で表すときは、最後に [ f ] を付けて表記するの  
が一般的です。

ア、L    イ、M    ウ、H    エ、R

(5) MIDIメッセージを [ g ] ために MIDI OUT 端子に接続されたMIDIケーブルのもう  
一方は、他のMIDI機器の MIDI [ h ] 端子に接続されます。

ア、送り出す    イ、受け取る    ウ、IN    エ、OUT  
オ、THRU    カ、TRHU

(6) MIDIに使われているコネクタは [ i ] ピンの DIN 規格の端子で、この規格は  
[ j ] 工業規格のことです。

ア、3    イ、5    ウ、8    エ、MIDI    オ、GM  
カ、JIS    キ、日本    ク、ドイツ    ケ、アメリカ

## 第2章-1 【ノートデータ】

ノートデータに関する説明文の [ ] 内にあてはまる語句を、それぞれの語群から選び  
解答用紙に文字記号（アイウ・・・）で答えて下さい。

- (1) 鍵盤楽器のキーを押す情報で音を出すメッセージである [ a ] には、音の高さとなる  
[ b ] と、音の強弱となる [ c ] の情報が含まれます。

ア、ノートデータ      イ、ノートオン      ウ、ノートオフ  
エ、ノートナンバー      オ、ノートレベル      カ、アクセント  
キ、ベロシティ      ク、フォルテ

- (2) 鍵盤楽器のキーを離す情報で音を止めるメッセージは [ d ] ノートオンの [ e ]  
も同じ機能を持ちます。

ア、ノートデータ      イ、ノートオン      ウ、ノートオフ      エ、アクセント0  
オ、ベロシティ0      カ、ストップ0

- (3) ノートナンバーは音階の低いものから順に [ f ] の番号を割り当てピアノ鍵盤上の中  
央のド（中央C）は [ g ] 番となっています。この中央Cを音名表記ではC3、また  
は [ h ] とする2種類の表記方法があります。

ア、0～127      イ、1～88      ウ、1～128      エ、60      オ、64  
カ、72      キ、C2      ク、C4      ケ、C5

- (4) 88鍵盤のピアノの音域をノートナンバーで表すと [ i ] となり、中央CをC3とする  
と音名表記で最高音は [ j ] となります。

ア、0～127      イ、20～100      ウ、21～108  
エ、C7      オ、C8      カ、C9

- (5) 中間的強さのmf（メゾフォルテ）をベロシティ80位としたとき、ff（フォルティッシモ）  
にあたる数値は [ k ] 位、p（ピアノ）にあたる数値は [ l ] 位となります。

ア、0      イ、0.25      ウ、48      エ、112      オ、256

## 第2章-2 【ゲートタイム、ドラム音源】

ゲートタイム、ドラム音源に関する説明文の [ ] 内にあてはまる語句を、それぞれの語群から選び解答用紙に文字記号（アイウ・・・）で答えて下さい。

- (1) MIDIでは、ノートオンからノートオフまでの間が鍵盤を [ a ] 長さとなり、音の長さとなります。音の長さを表す用語には、ゲートタイムの他に [ b ] やレンジスがあります。

ア、押している      イ、離している      ウ、タイミング      エ、デュレーション  
オ、ポジション      カ、ノーテーション

- (2) 音楽用語で音を短く切って演奏する [ c ] のゲートタイムの値は、音符の長さの [ d ] 位が目安となります。

ア、アレグロ      イ、クレシェンド      ウ、スタッカート      エ、マルカート  
オ、50%      カ、80%      キ、100%

- (3) 音楽用語で音を切らずに滑らかに演奏する [ e ] のゲートタイムの値は、音符の長さの [ f ] 位が目安となります。

ア、リタルダンド      イ、レガート      ウ、マルカート      エ、オブリガード  
オ、50%      カ、80%      キ、100%

- (4) 連続した同じ [ g ] の音符の連結を [ h ] といいます。

ア、音量      イ、音程      ウ、音色      エ、コンティニュー      オ、タイ  
カ、スラー      キ、アクセント

- (5) ドラム音源の [ i ] には、1つの楽器音を重ねて発音しないシングルアサインやハイハットやトライアングルのなどのためにノートナンバーが違っていても同時に発音しない [ j ] などの設定があります。

ア、クロックアサイン      イ、ボイスアサイン      ウ、ナンバーアサイン  
エ、システムアサイン      オ、ダブルアサイン      カ、オルタネートアサイン

## 第2章-3 【イベントリスト】

- (1) 楽譜 を参照しイベントリスト の[ ]内にあてはまる語句を、語群[イベントリスト ] から選び解答用紙に文字記号(アイウ・・・)で答えて下さい。

### 楽譜



### イベントリスト (分解能480bpqn 中央CをC3として)

Meas	Beat	Tick	Note	Velocity	Gate time
1:	1:	000	B2	80	2:000
1:	3:	000	[ a ]	80	1:432
2:	1:	000	G#3	80	[ b ]
2:	2:	240	E3	80	0:240
2:	3:	000	C#3	80	1:432
3:	2:	000	[ c ]	80	1:000
3:	3:	000	B3	80	[ d ]
3:	4:	000	A3	80	0:432
4:	1:	000	[ e ]	80	1:240
4:	2:	[ f ]	E3	80	0:240
4:	3:	000	C#3	80	0:432

### 語群 [ イベントリスト ]

ア、C#3    イ、E3    ウ、G#3    エ、A3    オ、B3    カ、C#4    キ、240  
ク、432    ケ、1:000    コ、1:240    サ、1:432    シ、2:000

(2) 楽譜 を参照しイベントリスト の[ ]内にあてはまる語句を、語群[イベントリスト ] から選び解答用紙に文字記号(アイウ・・・)で答えて下さい。

楽譜



イベントリスト (分解能480bpqn 中央CをC3として)

Meas	Beat	Tick	Note	Velocity	Gate time
1:	1:	000	B4	112	0:120
1:	1:	240	B4	112	0:120
1:	2:	240	[ a ]	112	0:120
2:	1:	120	B4	112	0:120
2:	1:	[ b ]	A4	96	0:96
2:	2:	000	B4	[ c ]	0:120
2:	2:	240	A4	96	0:120
3:	1:	000	F#4	112	0:120
3:	1:	240	[ d ]	96	0:120
3:	2:	000	E4	96	0:120
3:	2:	[ e ]	F#4	112	0:120

語群 [ イベントリスト ]

ア、A3    イ、E4    ウ、F4    エ、F#4    オ、A4    カ、B4    キ、48  
ク、96    ケ、112    コ、240    サ、360    シ、480

(3) 楽譜 を参照しイベントリスト の[ ]内にあてはまる語句を、語群[イベントリスト ] から選り解答用紙に文字記号 (アイウ・・・) で答えて下さい。

楽譜



イベントリスト (分解能480bpqn 中央CをC3として)

Meas	Beat	Tick	Note	Velocity	Gate time
1:	1:	000	E2	96	0:240
1:	1:	240	A#2	80	0:192
1:	2:	240	B2	80	0:192
1:	3:	000	[ a ]	96	0:240
1:	3:	240	E2	80	0:192
1:	4:	240	B1	80	0:192
2:	1:	000	E2	96	0:192
2:	1:	240	A#2	80	0:[ b ]
2:	2:	000	B2	80	0:192
2:	2:	240	A#2	[ c ]	0:192
2:	[ d ]:	240	E2	80	0:192
2:	4:	240	B1	80	0:192
3:	1:	000	E2	96	0:240
3:	1:	240	A#2	80	0:192
3:	2:	240	[ e ]	80	0:192
3:	3:	000	A#2	96	0:240
3:	3:	240	E2	80	0:192
3:	4:	240	B1	[ f ]	0:192
3:	5:	000	E2	80	0:192
3:	5:	240	A#2	96	0:240
3:	6:	000	B2	80	0:192
3:	6:	240	[ g ]	96	0:192

語群 [ イベントリスト ]

ア、2 イ、3 ウ、4 エ、5 オ、10 カ、32 キ、80 ク、96  
 ケ、192 コ、240 サ、B1 シ、E2 ス、A2 セ、A#2 ソ、B2  
 タ、E3

### 第3章 【MIDIメッセージ】

MIDIメッセージに関する説明文の [ ] 内にあてはまる語句を、それぞれの語群から選び解答用紙に文字記号（アイウ・・・）で答えて下さい。

(1) MIDIのバイトは、最上位ビットが1である [ a ] と、最上位ビットが0の [ b ] の2種類に分かれています。

ア、システムバイト           イ、ステータスバイト           ウ、データバイト  
エ、チャンネルバイト           オ、エンドバイト

(2) チャンネルメッセージのステータスバイトは、上位4ビットで演奏情報の種類を表し、下位4ビットで [ c ] を表します。

ア、MIDIモード           イ、MIDIチャンネル           ウ、チャンネルモード

(3) システムメッセージは、機能の種類によって システムエクスクルーシブ、システムコモン、システム [ d ] の3つに分けられます。

ア、リアルタイム   イ、ノンリアルタイム   ウ、ステップタイム  
エ、パートタイム

(4) チャンネルメッセージのステータスバイトが [ e ] であるのはプログラムチェンジで、 [ f ] であるのはピッチベンドチェンジです。

ア、AnH   イ、BnH   ウ、CnH   エ、DnH   オ、EnH



## 第4章 【コントロール】

コントロールに関する説明文の [ ] 内にあてはまる語句を、それぞれの語群から選び  
解答用紙に文字記号（アイウ・・・）で答えて下さい。

- (1) MIDI楽器（音源）の音色切り替えのメッセージを [ a ] と呼びます。これを使用して  
選択することのできる音色数は [ b ] 種類です。これ以上の切り替えには [ c ]  
のバンクセレクトを使用します。

ア、コントロールチェンジ    イ、プログラムチェンジ    ウ、プログラムナンバー  
エ、チャンネルプレッシャー    オ、ピッチベンドチェンジ  
カ、88                      キ、99                      ク、127                      ケ、128

- (2) コントロールチェンジでは、ステータスバイトが [ d ] で始まり [ e ] データバ  
イトがコントロールナンバーで、[ f ] データバイトで値を表します。

ア、AnH                      イ、BnH                      ウ、CnH                      エ、DnH                      オ、EnH  
カ、第1                      キ、第2                      ク、第3                      ケ、第4

- (3) コントロールナンバー [ g ] は、エクスプレッションで音量の設定、変化させます。  
コントロールナンバー [ h ] は、パンで左右の定位の設定、変化させます。  
コントロールナンバー [ i ] は、サステインペダルでノートオフを保留し音を伸ばし  
続けます。  
コントロールナンバー [ j ] は、リリースタイムで音の余韻の設定を変化させます。  
コントロールナンバー [ k ] は、エフェクトデプス3で一般的に  
コーラスセンドレベルとして使われます。

ア、7                      イ、8                      ウ、10                      エ、11                      オ、60  
カ、64                      キ、72                      ク、73                      ケ、92                      コ、93

- (4) コントロールナンバー101はRPNの [ l ] で、コントロールナンバー100は同じくRPN  
の [ m ] です。このコントロールナンバー101の値0とコントロールナンバー100の値  
0に、さらにコントロールナンバー [ n ] を併用することで [ o ] を変更するこ  
とができます。

ア、MSB    イ、USB    ウ、LSB    エ、ピッチベンドレンジ    オ、6  
カ、ボリューム    キ、3    ク、0    ケ、NRPN    コ、モジュレーション

(5) RPNや [ p ] とコントロールナンバー6の [ q ] を使用して値を変更した後は、再びコントロールナンバー6がきたときに値が変更されてしまわないように、コントロールナンバー101の値127，コントロールナンバー100の値127で構成される [ r ] を入力するようにします。

ア、BPM   イ、NRPN   ウ、データエンリー   エ、システムエクスクルーシブ  
オ、ピッチベンドチェンジ   カ、GMリセット   キ、パンポット   ク、RPNヌル

(6) ギターのチョーキングやスライドなどを表現するには [ s ] を使用します。このときに最大の変化量を [ t ] にするには、ピッチベンドレンジを12にします。

ア、モジュレーション   イ、ピッチベンド   ウ、パンポット  
エ、アフタータッチ   オ、1オクターブ   カ、半音   キ、全音

(7) コントロールナンバー0～31まではMSBです。これに対応するLSBは [ u ] であり、MSBとLSBを併用することで [ v ] 段階の、より細かいデータを設定することができます。

ア、16384           イ、2097152           ウ、8192           エ、32～63           オ、64～95  
カ、96～127

## 第5章 【システムメッセージ】

システムメッセージに関する説明文の [ ] 内にあてはまる語句を、それぞれの語群から選び解答用紙に文字記号（アイウ・・・）で答えて下さい。

- (1) システム エクスクルーシブ メッセージは、始めにステータスバイト [ a ] が送信され、続いてデータバイト、最後に [ b ] が送信されます。

ア、FnH      イ、F0H      ウ、F1H      エ、F7H      オ、FFH

- (2) MIDI [ c ] チャートとは、MIDI機器がどのようなMIDI [ d ] に対応しているかを一覧表にしたものです。

ア、ノーション      イ、インプリメンテーション      ウ、ステーション  
エ、ファイル      オ、メッセージ      カ、ケーブル

- (3) システムエクスクルーシブには製造元を示す [ e ] IDや機種を示すモデルIDがあるため、その機種独自のパラメータを扱うことができます。また、同じ機種でも [ f ] IDを変えることで個別に認識させることができます。

ア、システム      イ、デバイス      ウ、メーカー      エ、ファクトリ      オ、ユーザー  
カ、サブ      キ、パーソナル

## 第6章 【MIDIの知識】

MIDIの知識に関する説明文の [ ] 内にあてはまる語句を、それぞれの語群から選び解答用紙に文字記号（アイウ・・・）で答えて下さい。

- (1) アナログシンセサイザーの発振器を [ a ] フィルターを [ b ] 増幅器を [ c ] といいいます。また、音程や音量などに周期的変化をあたえる低周波の発振器を [ d ] といいいます。

ア、LFA      イ、LFC      ウ、LFO      エ、VCA      オ、VCF  
カ、VCO      キ、VFA      ク、VFC      ケ、VFO

- (2) アナログシンセサイザーの音色や音量の時間的変化を作り出すエンベロープジェネレーターは、4つのパラメータを持つ [ e ] と呼ばれるタイプが一般的です。

ア、ADSL      イ、ADSR      ウ、ADDA      エ、ADAT

- (3) アナログシンセサイザーのフィルターLPFは、カットオフ周波数より [ f ] 周波数をカットします。

ア、高い      イ、低い      ウ、強い      エ、弱い

- (4) スタンダードMIDIファイルは、MIDIの演奏データの [ g ] 性を目的に [ h ] 形式を決めたものです。

ア、保存      イ、検索      ウ、選択      エ、互換      オ、番号

- (5) スタンダードMIDIファイルには、1つのトラックに1チャンネルから16チャンネルにデータをまとめる [ i ] と、複数のトラックをもつ [ j ] があります。

ア、レベル1      イ、レベル2      ウ、フォーマット1      エ、フォーマット0

- (6) GMは、MIDI音源の互換性を目的に、音色の種類と [ k ] を統一したものです。

ア、情報      イ、保存      ウ、検索      エ、番号

(次ページへ)

(7) GMサウンドセットのリストにある代表的な音色は、1番Acoustic Grand Piano、  
10番Glockenspiel、 [ l ] 番Rock Organ、 26番Acoustic Guitar ( steel )  
[ m ] 番Electric Bass ( finger )、 [ n ] 番String Ensembles 1、  
62番Brass Section、 [ o ] 番Alto Sax、 74番Flute、  
[ p ] 番FX 5 ( Brightness )、 128番Gunshotなどがあります。

ア、 15	イ、 19	ウ、 30	エ、 34	オ、 49
カ、 58	キ、 64	ク、 66	ケ、 101	コ、 122