

YAMAHA

G10
GUITAR MIDI CONTROLLER

G10C
GUITAR MIDI CONVERTER

取扱説明書

はじめに

このたびは、YAMAHAギターMIDIコントローラーG10およびギターMIDIコンバーターG10Cをお買い求めいただき、まことにありがとうございます。

G10/G10Cは、MIDI端子をもつシンセサイザーや音源モジュール等を、ギター感覚で演奏するための、MIDIコントローラー/コンバーターです。

DX7のように多彩な音色バリエーションをもつシンセサイザーは、今までおもに鍵盤によって演奏されてきました。すなわち、多少なりとも鍵盤のテクニックを必要としていたのです。もしギターでブラスの音が出せたら、というような希望を、世界中の多くのギタリストたち(あなたもその一人です)が抱いていたはずです。

いまあなたの前にあるG10/G10Cは、そんな希望をきっと余すところなくかなえてくれるでしょう。そして新たな音楽の世界が広がるに違いありません。

- ★ この取扱説明書を初めてお読みになる場合は、まず **1** 章から **5** 章まで(導入編)を順番にお読みください。

G10/G10Cの特長

●高性能超音波センサーを装備

G10は音程の検出を、超音波センサーによって行っています。これは約500 KHzの高周波振動を利用し、それによって音程を割り出すというものです。これによって楽器を演奏する上で最も重要な要素の一つである、レスポンス(反応性)は、通常のギターとほとんど同等のレベルです。

●ベンドセンサーを装備

各弦ごとにベンドセンサーを装備しています。これによって、チョーキングをした場合の音程変化は、通常のギターとほとんど同じです。

●パフォーマンスの切り換え

本システムでは“パフォーマンス”という単位でデータを管理していますが、パフォーマンスはつねにコントローラー、コンバーター両方に同時に表示され、また変更が可能です。

●TX802、TX81Z用の音色データを内蔵

G10CはMIDI音源モジュール“TX802”、“TX81Z”の、G10用音色データを内蔵しています。MIDIを接続し、データを送信するだけの簡単な操作で、ギター音色をはじめ多彩な音色バリエーションを楽しむことができます。

●ペロシティーカーブを選択可能

弦を弾く強さと音の強弱の関係を“ペロシティーカーブ”といい、あらかじめ用意された4つのパターンの中から選ぶことができます。またそれとは別に、自分で作成したペロシティーカーブも、4種類まで本体内に記憶することができます。

●ベンドカーブを設定可能

ベンドカーブとは、チョーキングをしたときにどれだけ音程を変化させるかを表すものです。ベンドカーブは各弦ごとに設定できますので、弦によってチョーキング時の音程変化量をかえることが可能です。

●アーム、ホイールの機能設定

コントローラーに装備されたアームやホイールの機能は単一ではなく、何種類かの中から選ぶことができます。これによって、たとえばアームで音の明るさを調整し、ホイールでポルタメントタイムをコントロール、といったことも可能です。

●カートリッジの利用

コンバーターの前面パネルにカートリッジスロットを装備。G10Cで作成したパフォーマンスデータなどをカートリッジに保存しておくことができます。またカートリッジスロットをもたないTX81Zの音色データを、RAMカートリッジに取り込む機能も装備しているといった充実ぶりです。

目 次

導入編

① 各部の名称と働き

1. コントローラー(G10) ……………P. 7
2. コンバーター(G10C)……………P. 9
3. 付属品……………P.11
4. オプション……………P.11

② G10のご使用にあたって

1. 概 要……………P.13
2. MIDIについて……………P.15
3. 音源について……………P.16

③ セッティングとご注意

1. 接 続……………P.19
2. 電源投入時の注意……………P.20
3. 演奏時の注意……………P.22
4. ご使用上の注意……………P.23
5. 各部の調整……………P.24
6. メンテナンスについて……………P.27

④ プリセット音色を聴くには

1. TX802用音色データの呼び出し
(UTILITY 3) ……………P.31
2. TX81Z用音色データの呼び出し
(UTILITY 3) ……………P.33
3. 音色の切り換え(PLAY)……………P.36
4. 各弦のゲイン調整(UTILITY 2) ……P.38
5. 発音感度の調整……………P.39

⑤ おもなデータの設定

1. モードについて……………P.41
2. 操作の基本……………P.42
3. コンペア機能(EDIT) ……………P.42
4. アームやホイールの機能を設定する
には(EDIT 12)……………P.43
5. ベロシティーカーブ(EDIT 8) ……P.45
6. ストアの操作(STORE) ……………P.47

解説編

⑥ プレイ/チェインモード

1. パフォーマンスの切り換え(PLAY) P.49
2. チェイン機能とは(CHAIN)……………P.50
3. チェインデータの作成(CHAIN) ……P.50
4. チェインによるパフォーマンス
の切り換え(CHAIN) ……………P.52

⑦ エディットモード

1. 送信プログラムナンバーの設定(EDIT 1) P.55
2. MIDI送信チャンネルの設定(EDIT 2) P.55
3. ボリュームデータの設定(EDIT 3) ……P.56
4. オープンチューニング(EDIT 4) ……P.56
5. トリガーモードの選択(EDIT 5) ……P.57
6. カポタスト効果(EDIT 6) ……………P.57
7. レガート効果のON/OFF(EDIT 7) P.58
8. ベロシティーカーブの選択(EDIT 8) ……P.58
9. 発音感度のオフセット(EDIT 9) ……P.58
10. ミュートの設定(EDIT 10) ……………P.59
11. パフォーマンス名の設定(EDIT 11) ……P.59
12. ファンクションデータの設定(EDIT 12) ……P.60

⑧ ユーティリティーモード

1. メモリープロテクト/パフォーマンスの
初期化/リコール機能(UTILITY 1) ……P.65
2. ベロシティーピークの調整(UTILITY 2) ……P.66
3. TXセットアップ(UTILITY 3) ……………P.67
4. ギター・リセット(UTILITY 4) ……P.73
5. カートリッジのフォーマット(UTILITY 5) ……P.73
6. カートリッジからのロード(UTILITY 6) ……P.74
7. カートリッジへのセーブ(UTILITY 7) ……P.74
8. カートリッジ音色の送信(UTILITY 8) ……P.75
9. TX81Z音色データのカートリッジ
への保存(UTILITY 9) ……………P.76
10. デバイスナンバーの設定
/G10CデータのMIDI送信(UTILITY 10) ……P.78

- 11. システム・セットアップデータの設定
(UTILITY 11)..... P.79

9 G10-119番

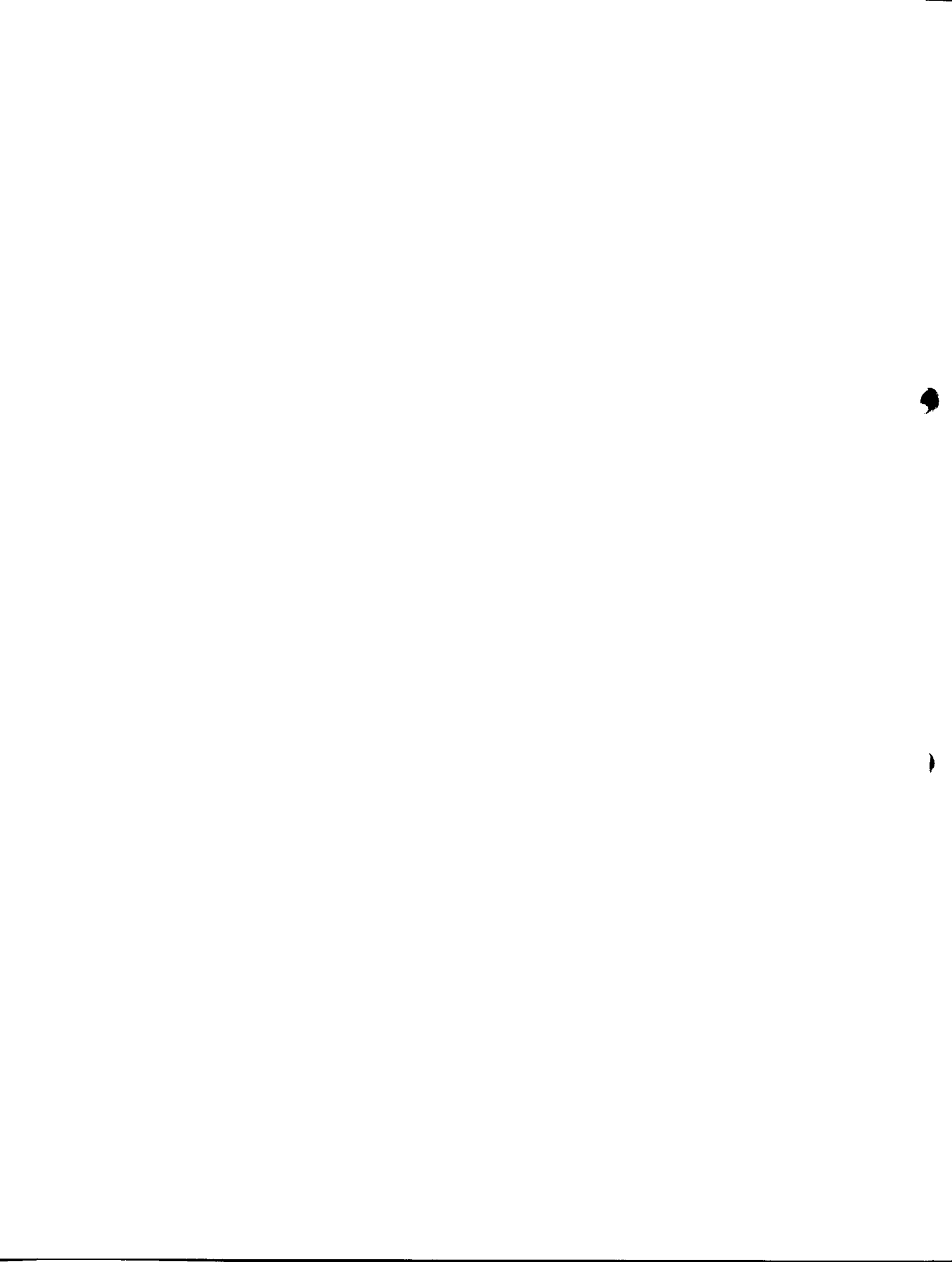
- 1. 故障かな、と思ったら.....P.85
- 2. エラーメッセージ.....P.86

10 索 引

- 1. 50音順索引.....P.89
- 2. アルファベット順索引.....P.90

11 資 料

- 1. MIDIデータフォーマット.....P.93
- 2. 仕 様.....P.102
- 3. ブランクチャート.....P.103
- 4. MIDIインプリメンテーションチャート P.105

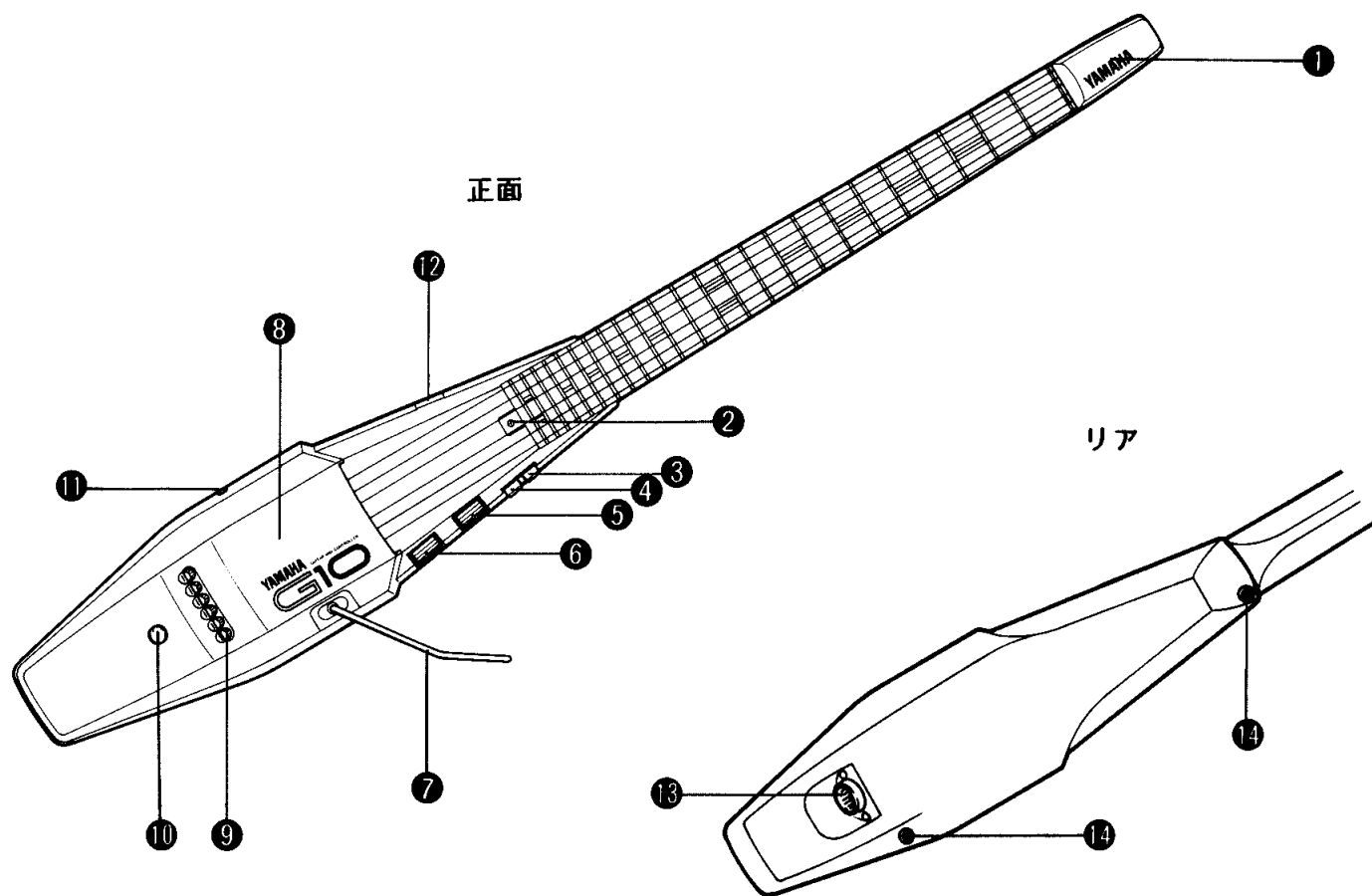


1 各部の名称と働き

- 1. コントローラー(G10)P.7
- 2. コンバーター(G10C)P.9
- 3. 付属品.....P.11
- 4. オプション.....P.11

ここでは、G10およびG10Cの各部について、名称と簡単な働きを説明します。また、付属品も確認してください。別売のオプションについても紹介してありますので、必要に応じてそろえるとよいでしょう。

1. コントローラー(G10)



① ヘッドカバー

クランパー、ヘッドダンパーといった部品を覆っています。弦を張り替えるときは、先端方向にスライドさせて取りはずします。

② トラスロッドカバー

ネックの反りを直すときに取りはずします。

③ パフォーマンスナンバー・インクリメントスイッチ

コンバーターのパフォーマンス番号が1つずつ増加します。押し続けると連続的に変化します。

④ パフォーマンスナンバー・デクリメントスイッチ

コンバーターのパフォーマンス番号が1つずつ減少します。押し続けると連続的に変化します。

⑤ ホイール

シンセサイザーのモジュレーションホイールと同じ役割をもち、音色にビブラートなどの効果をかけます。さらにモジュレーション以外のMIDIコントロールチェンジの機能を持たせることもできます。

⑥ ボリューム

コンバーターに接続されている音源の音量をコントロールします。ただし、音源側の設定によっては、コントロールできない場合もあります。

⑦ アーム

エレキギターのトレモロアームのように、音程を変化させるだけでなく、⑤ホイールと同様音色をさまざまにコントロールすることができます。

⑧ トップカバー

各種ピックアップやセンサーなどを覆っています。取りはずすときは、ネック側から持ち上げるようにします。

⑨ チューニングツマミ

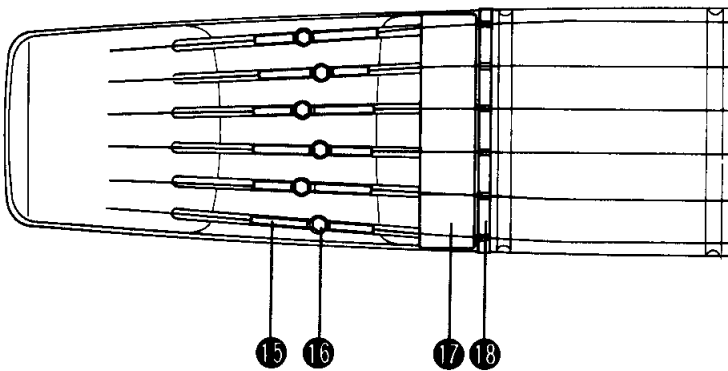
このツマミで各弦ごとのチューニングを行います。ツマミそのものがゆるんだ時は、各ツマミ横のネジを付属の六角レンチ(小)で締め付けます。

⑩ センシティブィティ調整ボリューム

ピッキングの強弱に対する感度を調整します。右に回すと感度が高くなり、左に回すと感度は低くなります。

- ① プレスコントロール用端子
別売の“プレスコントローラー(→ 11 ページ)”を接続し、音色にさまざまな効果をかけます。
- ⑫ パフォーマンスナンバー・ディスプレイ
現在選ばれているパフォーマンスの番号を確認することができます。すなわち、コンバーターのパネルに表示されている番号がここにも表示されるわけです。

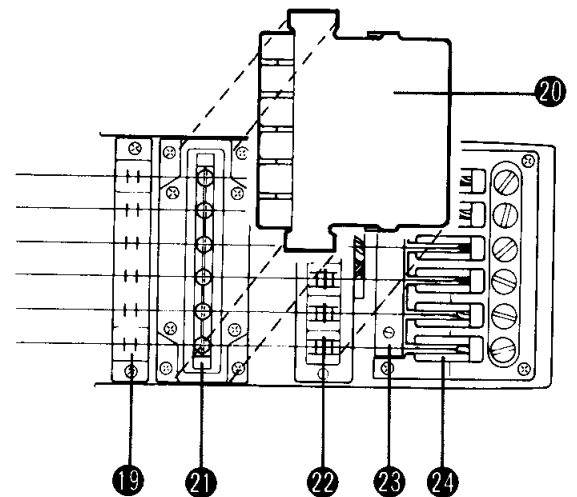
ヘッド部(ヘッドカバーをはずした状態)



- ⑮ クランパー
弦を押さえる役割をしています。
- ⑯ 弦ロックネジ
クランパーを締めるためのネジです。
- ⑰ ヘッドダンパー
ヘッド部で弦振動をダンプする役割をもちます。
- ⑱ スtringガイド
弦と弦の間隔を常に均等に保ちます。
- ⑲ デバイドピックアップ
ピッキングの強弱(ベロシティ)を検知するための電磁型ピックアップです。
- ⑳ ハンドレスト
ベンドセンサーの保護と、ダンパー効果の役割をもちます。トップカバーをはずして演奏する場合、右手の支えになります。

- ⑬ 出力端子
付属の専用ケーブルでコンバーターと接続します。
- ⑭ ストラップ用ピン
ストラップを装着するためのピンです。

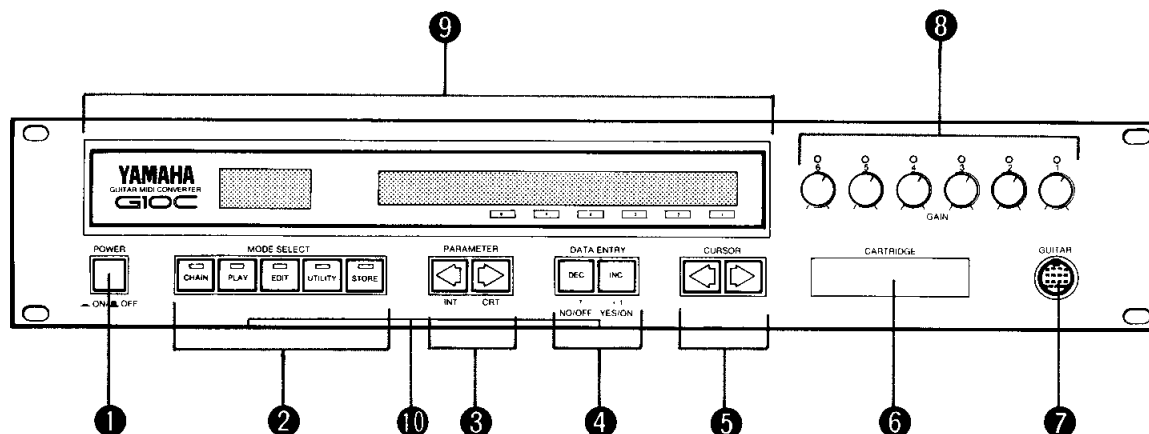
センサー部(トップカバーをはずした状態)



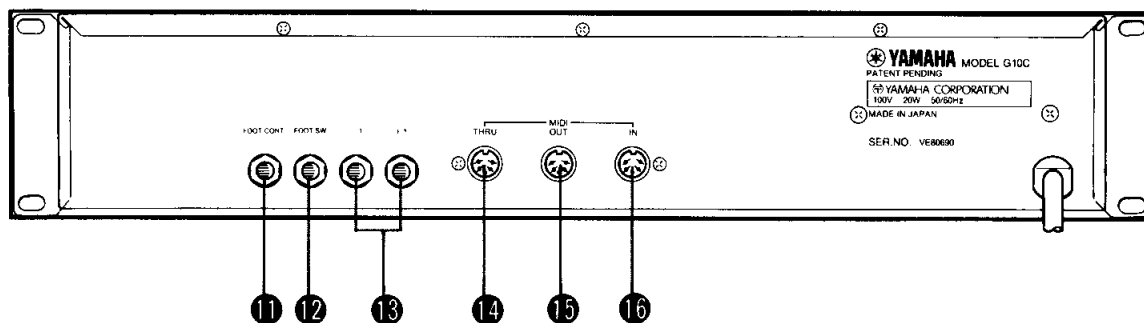
- ⑲ ベンドセンサー
チョーキングによって弦が動くと、このセンサーが反応して、ピッチベンド情報が音源に送られます。弦がこのセンサー上部の溝にきちんとはまっていることを確認してから演奏してください。
- ⑳ 超音波センサー
各弦の音程を識別するための高周波を出力し、その反射波を検出しています。
- ㉑ テールダンパー
不要な超音波振動をダンプする役割をもちます。
- ㉒ テンショナー
弦のボールエンドをここに引っかけます。

2. コンバーター(G10C)

フロントパネル



リアパネル



フロントパネル

- ① 電源スイッチ (POWER)**
G10およびG10Cの電源のON/OFFスイッチです。
- ② モードセレクトキー (MODE SELECT)**
操作の内容によって、モードを切り換えるためのキーです。
- ③ パラメーターキー (PARAMETER)**
各モード内で、ディスプレイの表示を切り換えます。
- ④ データエントリーキー (DATA ENTRY)**
データの入力は、このキーで数値等を変更することによって行います。
- ⑤ カーソルキー (CURSOR)**
ディスプレイにカーソルが表示されている場合、このキーで移動します。
- ⑥ カートリッジスロット (CARTRIDGE)**
別売のRAMカートリッジを使用するときは、ここに挿入します。
- ⑦ コントローラー接続端子 (GUITAR)**
付属の専用ケーブルで、コントローラーと接続します。
- ⑧ ゲイン調整ボリューム (GAIN)**
弦を弾いたときの信号の大きさを調整します。
- ⑨ ディスプレイ**
40文字×2行の液晶表示板と、3ケタのLED表示板で、各種のデータを表示します。
- ⑩ ガイドシート**
エディット、ユーティリティ各モードのパラメーターリストとプリセットしたペロシティカーブの図を載せてあります。

リアパネル

- ⑪ フットコントロール端子 (FOOT CONT)
別売のフットコントローラーを接続し、ボリュームや音色をコントロールすることができます。
- ⑫ フットスイッチ端子 (FOOT SW)
別売のフットスイッチを接続し、サステーン効果などをコントロールすることができます。
- ⑬ +1/-1端子
ここに別売のフットスイッチを接続し、足元でパフォーマンスを切り換えることができます。
- ⑭ MIDI THRU端子
MIDI IN端子から入力されたMIDI情報を、そのまま出力します。
- ⑮ MIDI OUT端子
G10の演奏情報をはじめ、音色データの情報などを出力します。G10によって鳴らすMIDI音源は、ここと接続します。
- ⑯ MIDI IN端子
G10Cのパフォーマンスを、MIDIによって切り換える場合など、外部機器と接続します。

3. 付属品

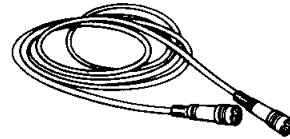
① ストラップ



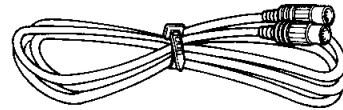
② 調整工具

- 六角レンチ×3(大・中・小)
- マイナスドライバー

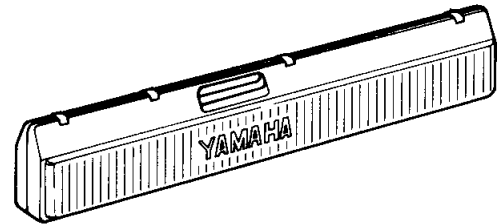
③ G10専用ケーブル



④ MIDIケーブル

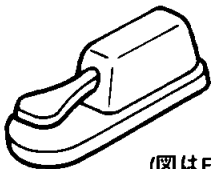


⑤ ハードケース



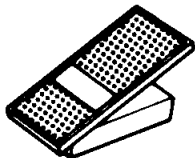
4. オプション

●フットスイッチ (FC4/FC5)



(図はFC4)

●フットコントローラー (FC7)

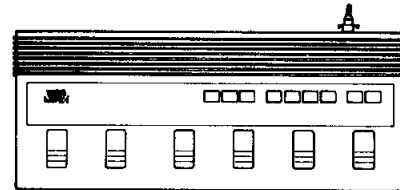


●ブレスコントローラー (BC1/BC2)



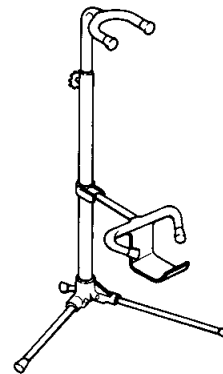
(図はBC1)

●MIDIフットコントローラー (MFC1/MFC05)

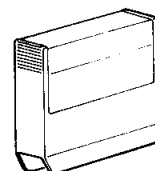


(図はMFC1)

●スタンド (LG-G10)



●RAMカートリッジ (RAM4)



2 G10のご使用にあたって

1. 概 要……………P.13
2. MIDIについて……………P.15
3. 音源について……………P.16

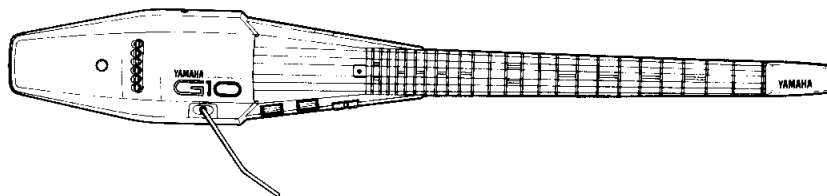
G10はMIDI音源を鳴らすためのコントローラーですので、ご使用にあたっては、MIDIについての簡単な知識が必要となります。また接続する音源についても、知っているとお大変便利です。初めての方はぜひお読みください。

1. 概要

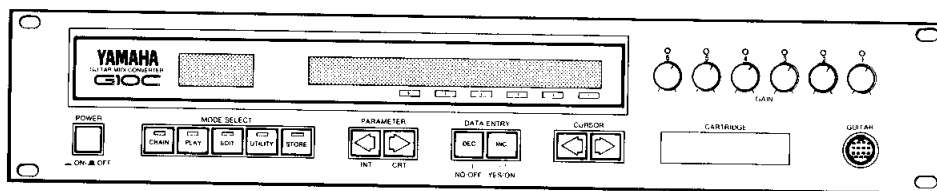
(1) コントローラーとコンバーター

コントローラー (G10) とコンバーター (G10C) は付属の専用ケーブルで接続して使用します。どちらか一方だけではいっさい使うことができません。(コントローラーを接続しないかぎりコンバーターのデータ作成も行えません)これは、それぞれ次のような役割をもっています。

- コントローラー . . . 演奏、音色の切り換えについての情報をコンバーターへ送る。



- コンバーター . . . コントローラーから送られてきた情報を、作成したデータにもとづいてMIDI信号の形で音源に送信する。



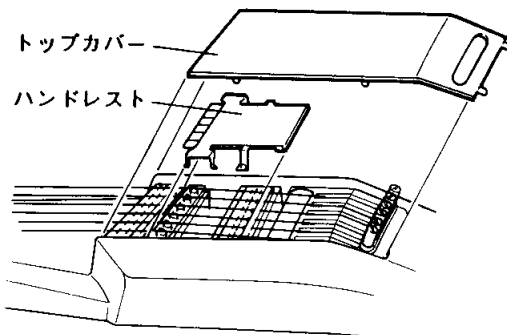
(2) 演奏情報の検知

コントローラーの演奏情報をMIDI出力するには、“音程” “音の長さ” “音の強さ”といった要素を検知しなければなりません。ここでは、それらの検知方法についてお話ししたいと思います。これは演奏とは無関係であるかのように思われますが、ぜひ一読されることをおすすめします。G10を演奏する上できっと参考になるはずです。

G10は、演奏情報を次の部分で検知しています。

- デバイドピックアップ 音の強さ
- ベンドセンサー チョーキングによる音程の変化
- 超音波センサー 音程、ミュート

これらはいずれも、トップカバーの下にあります。それでは、トップカバーとハンドレストを取りはずしてみましよう。



★ トップカバーをはずす場合は、ネック側(弦が出ている方向)から持ち上げるようにしてください。ハンドレストはそのまま上に引き抜きます。

デバイドピックアップ

“デバイドピックアップ”は、エレキギターのピックアップのように、弦振動の大きさを電気信号に変換するはたらきを持っています。ただし、エレキギターはアナログ信号であったのに対して、G10ではデジタル信号に変換されます。これによって、音源から出力される音の強さがコントロールされます。

バンドセンサー

“バンドセンサー”はチョーキングをしたときの、各弦の音程の変化を表現するためにあります。ためしに、チョーキングをするように、フレット上で弦をスライドさせてみてください。弦といっしょにバンドセンサーが動くのがわかりましたか？ G10がMIDIギターであるにもかかわらず、ダブルチョーキングやチョーキングハーモナイズが可能なのは、このセンサーによるものといえます。

超音波センサー

最後に“超音波センサー”ですが、これは少しばかり難しい原理です。このセンサー、見ただけではわかりませんが、ここから約500KHzの高周波振動を出力し、弦に伝えています。その波は、もしどこかのフレットが押さえられていると、そこではね返って再びセンサーに戻ってきます。ですから、押さえるフレットの位置によって、波の戻ってくる時間は異なります。これを利用して“どのフレットを押さえたか”すなわち音程の検出を行っているわけです。また弦を手で押さえると、波の変化によってそれを検知し、音を止める信号を出すようなしくみになっています。これによって、エレキギターと同じような感覚でミュートをかけることができます。しかし、もしプラスチックのピックで弦を押さえたとしても、高周波振動は通過してしまいますので、ミュートをかけることはできません。

(3)パフォーマンスについて

コンバーターのパネルのディスプレイには、つねに赤く表示されている数字があります。これは“パフォーマンス (PERFORMANCE)”といって、音源をコントロールするために設定するデータの番号です。

1つ1つのパフォーマンスには、“音源の何番の音を使うか”とか“アームでどんな効果を得るか”といったデータを設定します。つまり、シンセサイザーでの音色切り換えのようなものです。

パフォーマンスは、コンバーター本体内に64種類まで記憶します。(電源を切っても)また、別売のRAMカートリッジを使用すると、本体内のものと合わせて128種類のパフォーマンスが瞬時に呼び出せます。

2. MIDIについて

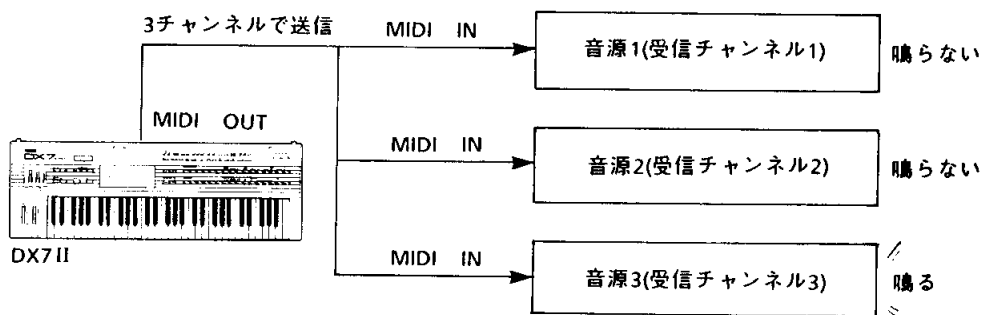
(1)MIDI(ミディー)とは

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) は、シンセサイザー、リズムマシン、シーケンスレコーダー、そしてパーソナルコンピューターなど、デジタル機器間でコントロール信号のやり取りをするために考案された国際統一規格です。

(2)MIDIチャンネルについて

MIDIを使ってやり取りされる情報は、大きく2つにわけられます。1つは“チャンネル・メッセージ”もう1つは“システム・メッセージ”といわれるものです。“チャンネル・メッセージ”は、その名の通り、データは1~16いずれかのチャンネルナンバーをもっています。そして送信側の機器のチャンネルナンバーと受信側の機器のチャンネルナンバーが一致したときだけ、データのやり取りが行えるというものです。

たとえば、送信側が“3”チャンネルでデータを送信したとします。そしてそれを複数の機器が同時に受信した場合、受信チャンネルとして“3”が設定されている機器だけがそのデータを受信できることになります。



したがって、MIDI機器のほとんどには“送信チャンネル”と“受信チャンネル”を設定する機能があることをおぼえておいてください。(受信チャンネルは設定できるが、送信チャンネルは1に固定というようなものもあります)チャンネルメッセージは、おもに演奏の内容(どの音を、どれぐらいの強さで、どれだけ弾いたか)を伝えるもので、G10Cで扱うMIDI情報のほとんどは、このチャンネルメッセージです。

それに対して“システム・メッセージ”にはチャンネルがありません。これは、曲のテンポに関する情報(リズムマシンなど)や、音色データなど本体で作成されたデータのやり取りをする、というものです。G10Cのパフォーマンスもこれに入ります。

システムメッセージにはチャンネルがない、ということをいいましたが、ヤマハではシステムメッセージの一部にも“デバイスナンバー”という、MIDIチャンネルのような1~16の番号をつけて、データを区別できるようにしています。(→78ページ)

3. 音源について

(1)マルチチャンネル受信

MIDIチャンネルの話をしたところで、G10CのMIDIチャンネルはどうなっているのか説明しなければなりません。

G10Cは音源にMIDI信号を送信するための機器です。したがって、MIDI送信チャンネルの設定が重要です。

G10Cでは、1から6の各弦それぞれの演奏情報を、異なるMIDIチャンネルで送信するようになっています。(同一チャンネルでの送信も可能です)

これはなぜかという一番大きな理由は、チョーキングをしたときの音程変化を自然なものにするためです。G10Cはチョーキングによる音程変化を、シンセサイザーのピッチベンド情報として送っていますから、もしすべての弦を同じチャンネルで送信すると、ダブルチョーキングをしたときなど不自然な音になってしまいます。

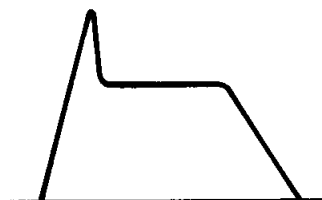
結局、各弦ごとに異なるMIDIチャンネルで送信するという事は、各弦ごとに別々の音源を発音させるということなのです。しかし、だからといって6台のシンセサイザーを用意するのは容易ではありません。

そこで音源には、一度に6つのチャンネルの情報をバラバラに処理できるものが望まれます。(このような機能を、マルチティンバーとかマルチチャンネル受信などといいます)

(2)モノ・モード

ギターの場合、トリルやハンマリングによって出る音は、普通に弾いたときと比べてアタックの弱い音です。

これをシンセサイザーで表現するには、“モノ・モード(MONO MODE)”の機能を備えていることが必要になります。



普通に弾いた音

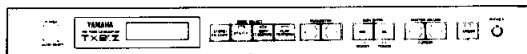


トリルによる音

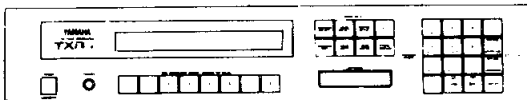
モノ・モードを備えていない(ポリ・モードのみの)音源を使用すると、すべての音のアタックが同じになり、ギターなど撥弦楽器系の音色を演奏するとき、非常に不自然になります。

- マルチチャンネル受信が可能で、モノ・モードを備えた音源の例

・TX81Z



・TX802



・TX816

・V2

)

7

③ セッティングとご注意

1. 接 続……………P.19
2. 電源投入時の注意……………P.20
3. 演奏時の注意……………P.22
4. ご使用上の注意……………P.23
5. 各部の調整……………P.24
6. メンテナンスについて……………P.27

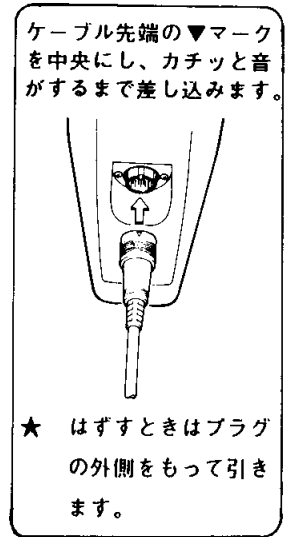
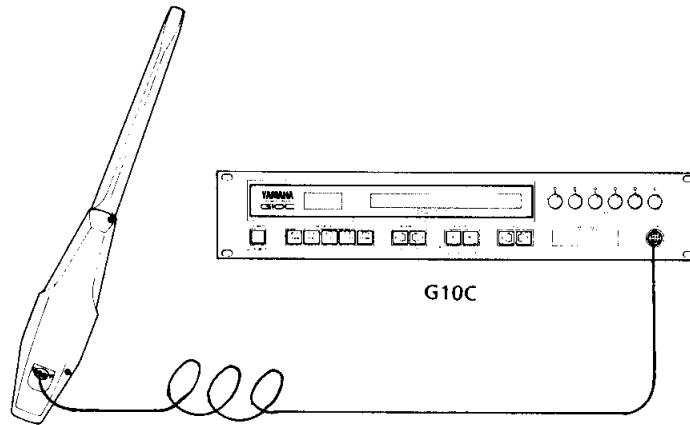
G10は電子楽器ですので、普通のギターやエレキギターとは扱い方が異なる部分があります。ここでは、ご使用に際しての注意や、調整の方法について述べてあります。

1. 接続

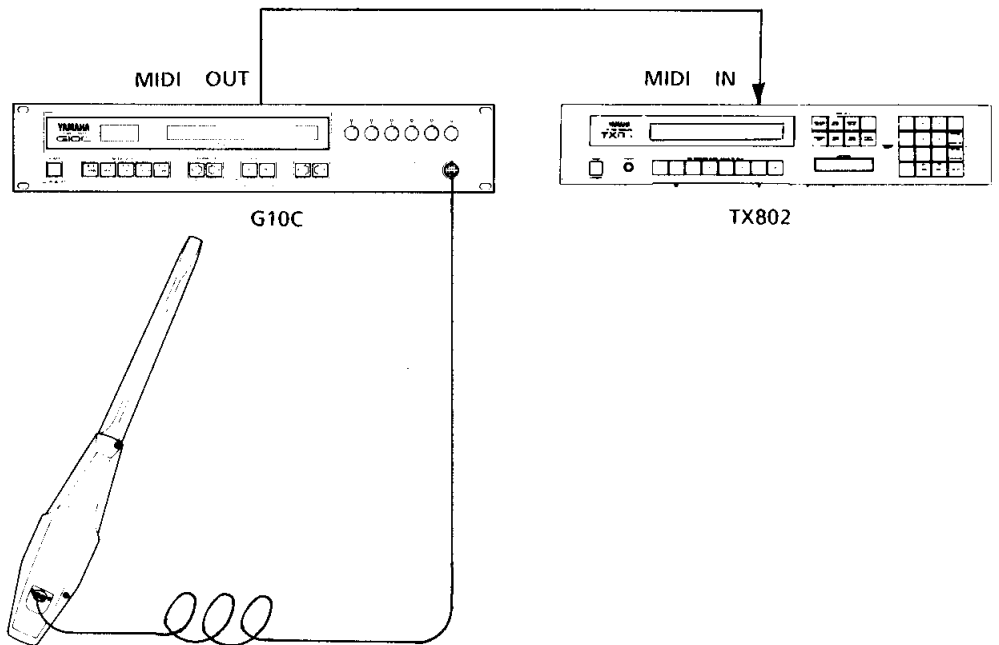
音源が決まったら、接続をしてみましょう。ここではコントローラー (G10) とコンバーター (G10C) の接続、およびMIDIの接続について説明します。

- ① コンバーターの電源はOFFにしてあることを確認してください。
- ② コントローラーとコンバーターを付属の専用ケーブルで接続します。

★必ず専用ケーブルを使ってください。
★専用ケーブルの両端は、全く同じものです。



- ③ コンバーターとMIDI音源を下図のように接続します。

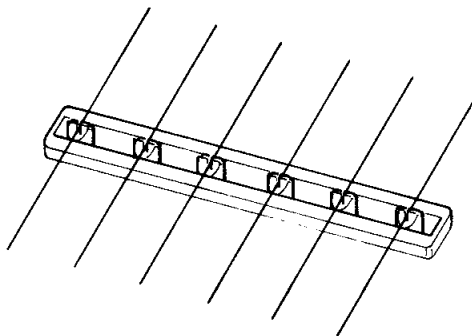


2. 電源投入時の注意

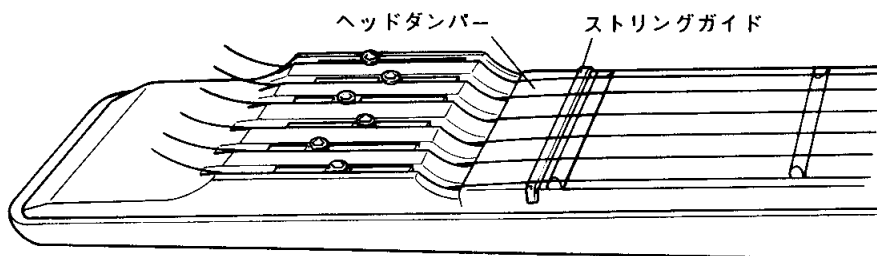
G10は電源を入れる際にいくつかの注意点があります。

(1)電源投入前の確認

- ベンドセンサーのサドルにすべての弦がのっているか?

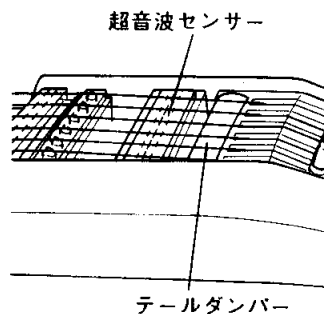


- すべての弦がヘッドダンパーとストリングガイドの溝に入っているか?



- すべての弦が超音波センサーの溝に入っているか?

- すべての弦がテールダンパーの溝に入っているか?



- すべての弦のチューニングはされているか?

★電源投入後にチューニングを変えた場合は、必ずギターリセット(→73ページ)を行ってください。

★弦は6本すべてスチールの第3弦(0.016インチ)を使用しています。チューニングは自由に設定できますが、F~Gぐらいの範囲をおすすめします。

(2)電源投入時の注意

電源を入れると、下記表示になり、G10およびG10C内部で自動的に初期設定を行います。この表示が出ている間(約4秒)は、コントローラーの弦およびアームには触れないでください。触れていると、音程が正常ではなくなります。

初期画面

```
** YAMAHA G10C  Guitar MIDI Converter **  
                Copyright 1988 , YAMAHA
```

(3)バックアップバッテリーについて

パフォーマンスデータなどコンバーター内のデータの多くは電源をOFFにしても保存されていますが、これはコンバーター本体内にバックアップ用のバッテリーが内蔵されているためです。このバッテリーは、約5年の寿命をもちますが、寿命がなくなると、電源ON時にディスプレイに次のような警告メッセージが現れます。

```
** CAUTION **      Change battery!
```

(バッテリーが残り少なくなりました。速やかに交換してください)

```
** CAUTION **      No battery!
```

(バッテリーがなくなりました。交換してください)

★この場合、G10、G10Cは動作しないため、カートリッジへのデータ保存もできません。

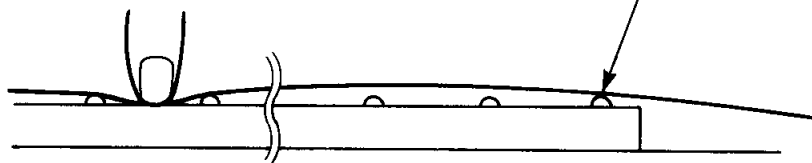
バッテリーの交換は、お買上げ店、もしくは最寄りの弊社電音サービスセンターにお申し出ください。なおバッテリー交換の際にはデータが消えてしまいますので、別売のRAMカートリッジにデータを保存しておくことをおすすめします。

3. 演奏時の注意

演奏時は、次のことにご注意ください。

- 弦には、ゴミや手アカなどが付着しないようにしてください。正しく音程を検知できなくなることがあります。
- ピックで音をミュートすることはできません。
(超音波センサーが検知できません)
- ハーモニクス奏法はできません。
- 24フレットの音程は検出しません。これは24フレット以外のポジションを押さえて演奏したときに、弦が不用意に24フレットに当たって発音するのを防ぐためです。

強くピッキングしたとき、ここに弦が触れやすい。



- あるフレットでピッキング後、新たにピッキングをせずに左手のみ離して開放弦の音を鳴らすような奏法の場合、プリングによって開放音を鳴らすことはできますが、一定以上の強さが必要です。これは、通常演奏の際に不用意に開放弦が鳴ってしまうのを防ぐためです。

4. ご使用上の注意

(1)設置場所について

次のような場所でご使用になりますと、故障などの原因になりますのでご注意ください。

- 窓際など直射日光の当たる場所
- 暖房器具のそばなど極端に暑い場所
- 湿度の極端に高い場所
- ほこりの多い場所
- 振動の多い場所

(2)電源について

- 本機は日本国内仕様です。必ず、AC100V(50Hzまたは60Hz)のコンセントに接続してください。
- 落雷の恐れがあるときなどは、コンセントから電源コードを抜き取っておくことをおすすめします。
- 長期間ご使用にならないときは、電源コードをコンセントからはずしてください。

(3)MIDIケーブルについて

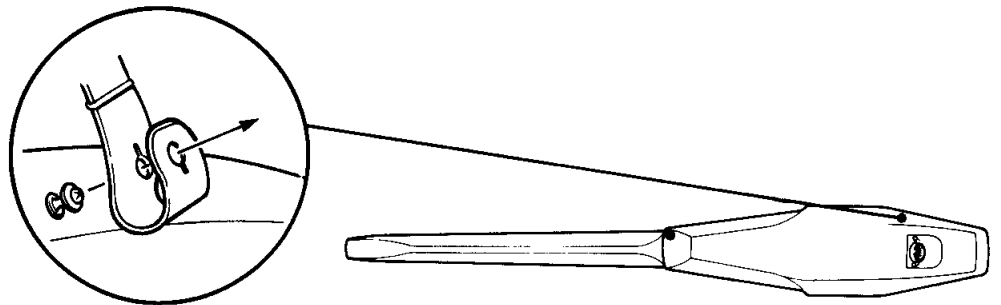
- ケーブルはMIDI規格のものをご使用ください。
- MIDIケーブルの長さは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルを自作して使うことは、トラブルの原因となります。

(4)専用ケーブルについて

- ケーブルの抜き差しは必ず電源を切ってから行ってください。

(5)ストラップについて

- ストラップは、付属品のほか、一般市販品がご使用になれます。付属品をお使いになる場合は、ボディ側のストラップピンに下図のように2重に装着してください。



(6)取扱い・移動について

- キー、ツマミ、端子などに無理な力を加えることは避けてください。
- コードの断線を防ぐため、コード類をはずすときは、必ずプラグ部分を持って引き抜いてください。
- コンバーターを移動する場合は、コードの断線やショートを防ぐため、電源コードはコンセントから取りはずし、接続コード類もすべて取りはずしてください。

(7)他の電気機器への影響について

- 本機はデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビを同時に使用した場合、ラジオやテレビ側で雑音が生じることがあります。十分に離してご使用ください。

(8)保証書の手続きと取扱説明書の保管について

- お買い求めの際、購入店で必ず保証書の手続きを行ってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償となる場合があります。
- この取扱説明書は、保証書とともに大切に保管してください。

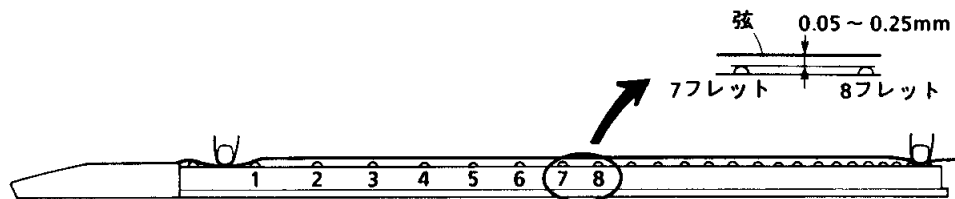
5. 各部の調整

G10はあらかじめ各部を調整した上で工場出荷していますが、長期間放置した後や、弦交換をした場合は、各部の確認をし、必要な場合は調整を行ってください。

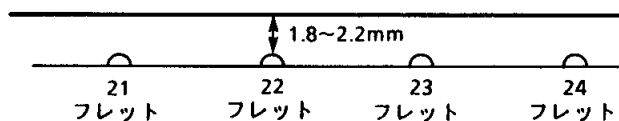
(1) 正常な状態

正常に調整された状態を以下に示します。

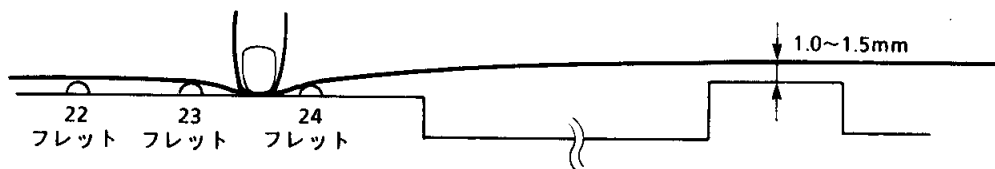
- 1フレットと24フレットを同時に押さえたとき、7~8フレット付近での弦高(フレットの上面から弦の下面まで)が、0.05~0.25mmになります。(ネックの反りの調整)



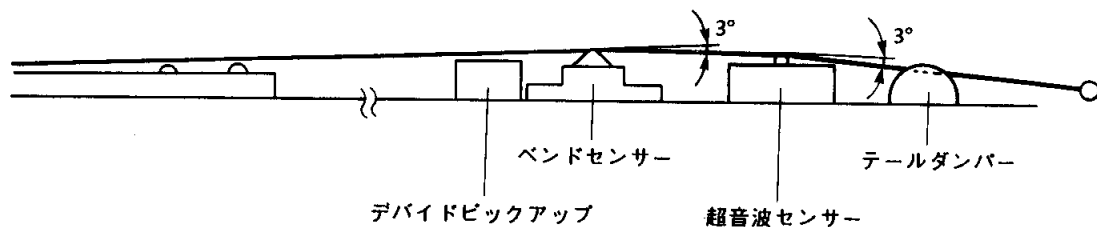
- 22フレット上の弦高が、1.8~2.2mmになります。(弦高の調整)



- 24フレットを押さえた状態で、デバイドピックアップ上面から弦までが、1.0mm~1.5mmになります。
このときピックアップ上面と弦は平行でなければなりません。

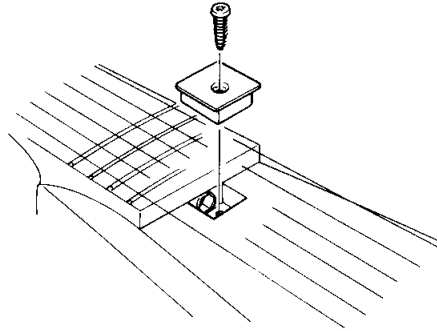


- ベンドセンサーが最も高く、超音波センサーはそれよりもわずかに低い位置となります。



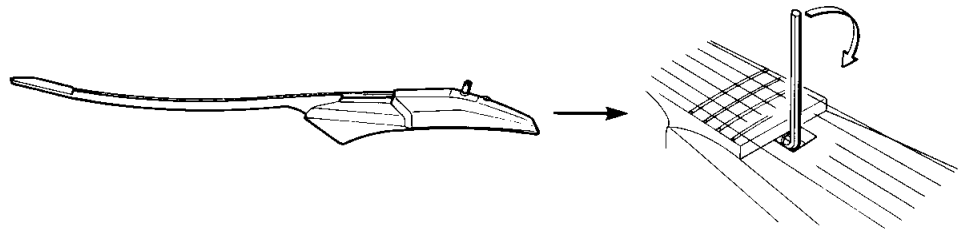
(2)ネックの反りの調整

- ① トラスロッドカバーをはずします。

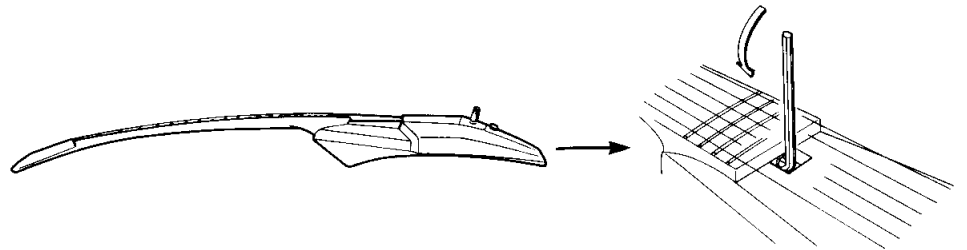


- ② 付属の“六角レンチ(大)”を使って、反りを調整します。

- 順反りの場合は右に回して調整します。

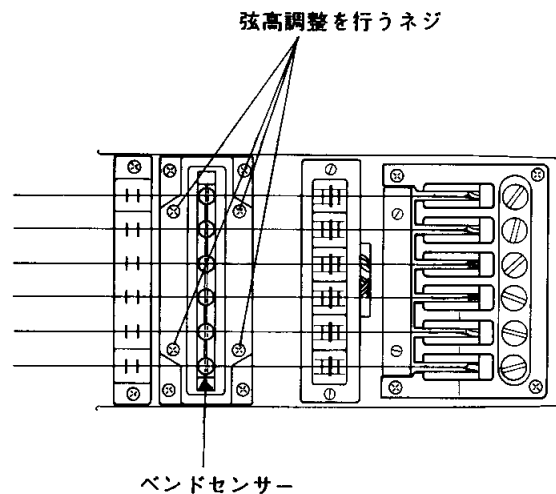


- 逆反りの場合は左に回して調整します。



(3)弦高の調整

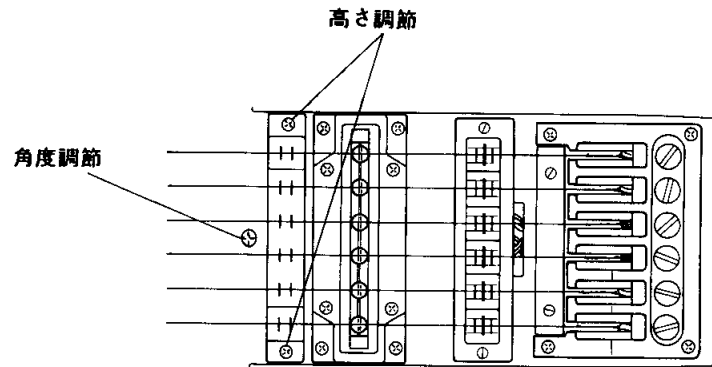
バンドセンサーの内側のネジ4本を均等に上下させて調整します。



★以下の調整は通常はあまり必要のないものです。やむをえない場合のみ行ってください。またご自分で調整が困難な場合は、お買い上げ楽器店もしくは弊社電音サービスセンターにご相談ください。

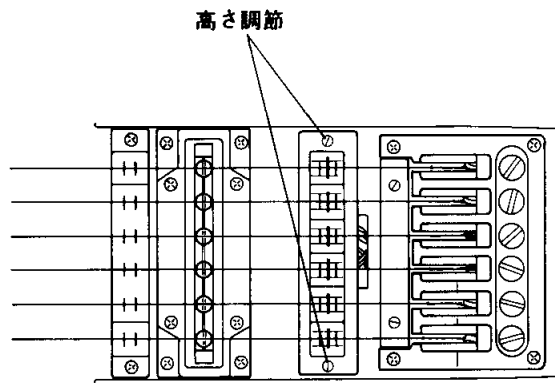
(4)デバインドピックアップの調整

プラスドライバーで高さ調節を行うほか、ピックアップ上面と弦とが平行になるように角度の調節も行います。



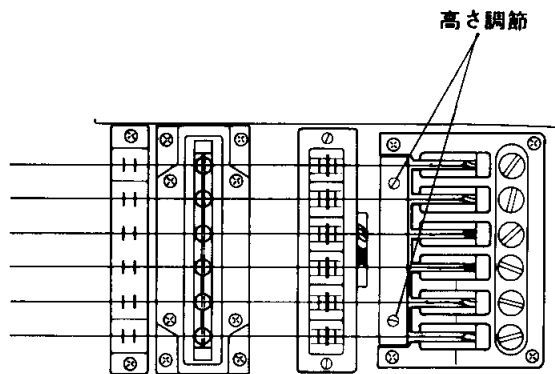
(5)超音波センサーの調整

付属のマイナスドライバーを使って調整します。



(6)テールダンパーの調整

付属のマイナスドライバーを使って調整します。



6. メンテナンスについて

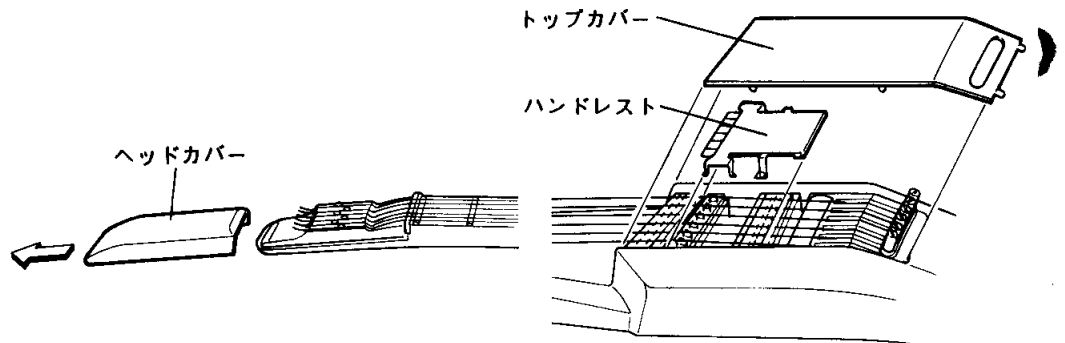
(1)弦の交換

コントローラーの弦が、ゴミや手アカの付着などによって、よごれたり、キズや折れ曲がりなどがあると、正しく音程を検知しなくなる場合があります。次の手順で弦を交換してください。

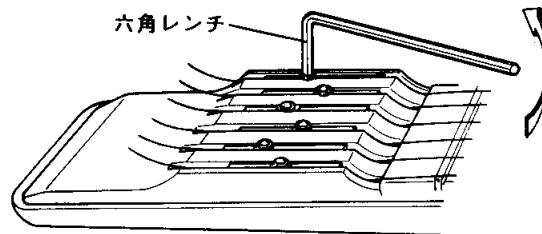
またG10では6本すべて、スーパーライトゲージの第3弦(0.016インチ)を使用してください。これ以外の弦を使用すると、正常に機能しないことがあります。

巻弦は超音波振動を正しく伝えないので使用できません。

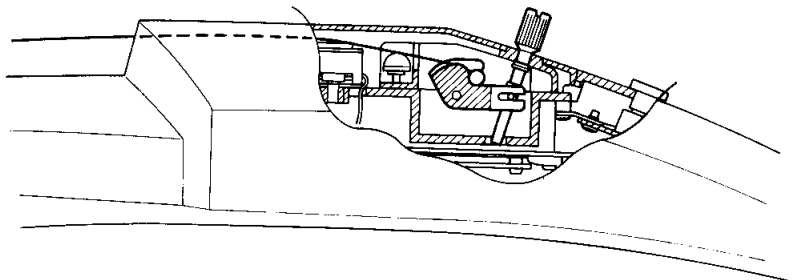
- ① ヘッドカバー、トップカバー、ハンドレストをはずします。



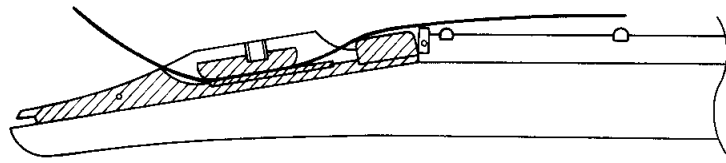
- ② 付属の調整器具“六角レンチ(中)”を使って、弦をとめているロックネジ6本をゆるめ、弦を引き抜きます。



- ③ テンショナーに引っかかっている、弦のボールエンドをはずし、古い弦6本をすべてはずします。
- ④ 6つのチューニングツマミすべてを、止まるまで左に回します。
- ⑤ 新しい弦のボールエンドを、テンショナーのフックに引っかけます。

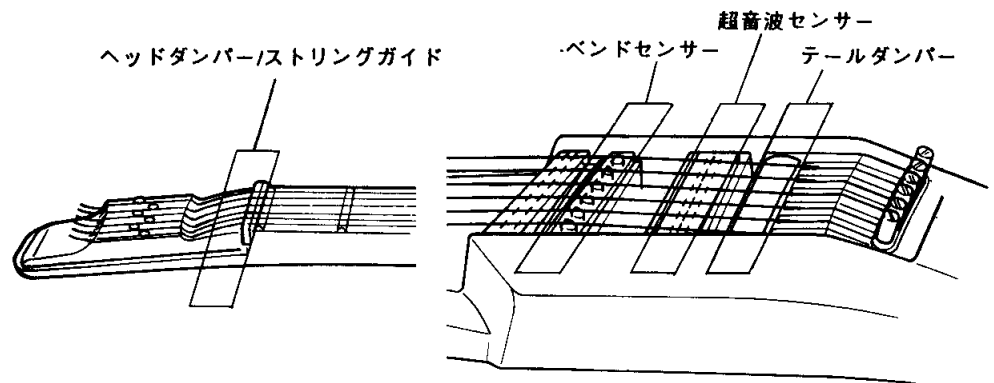


⑥ 弦ロックネジをゆるめて、クランパーの下側に弦を通します。

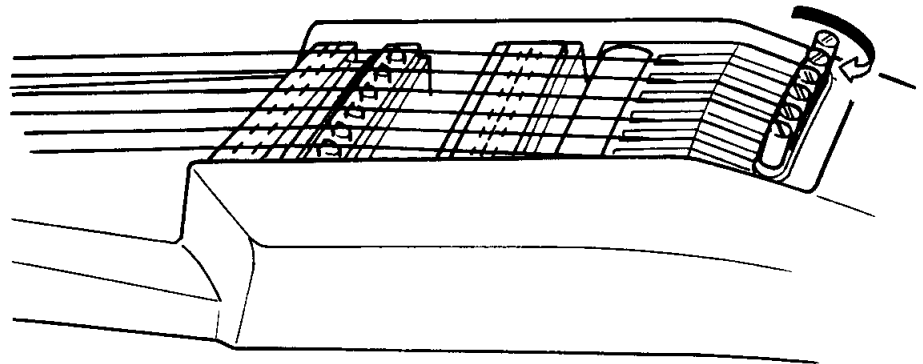


⑦ 弦を先端方向に軽く引っ張り、たるまない状態にして、弦ロックネジを右に回して締めます(②と逆の操作です)。ネジはあまりきつく締めすぎないようにします。

⑧ 弦が次の各溝に入っているか確認します。

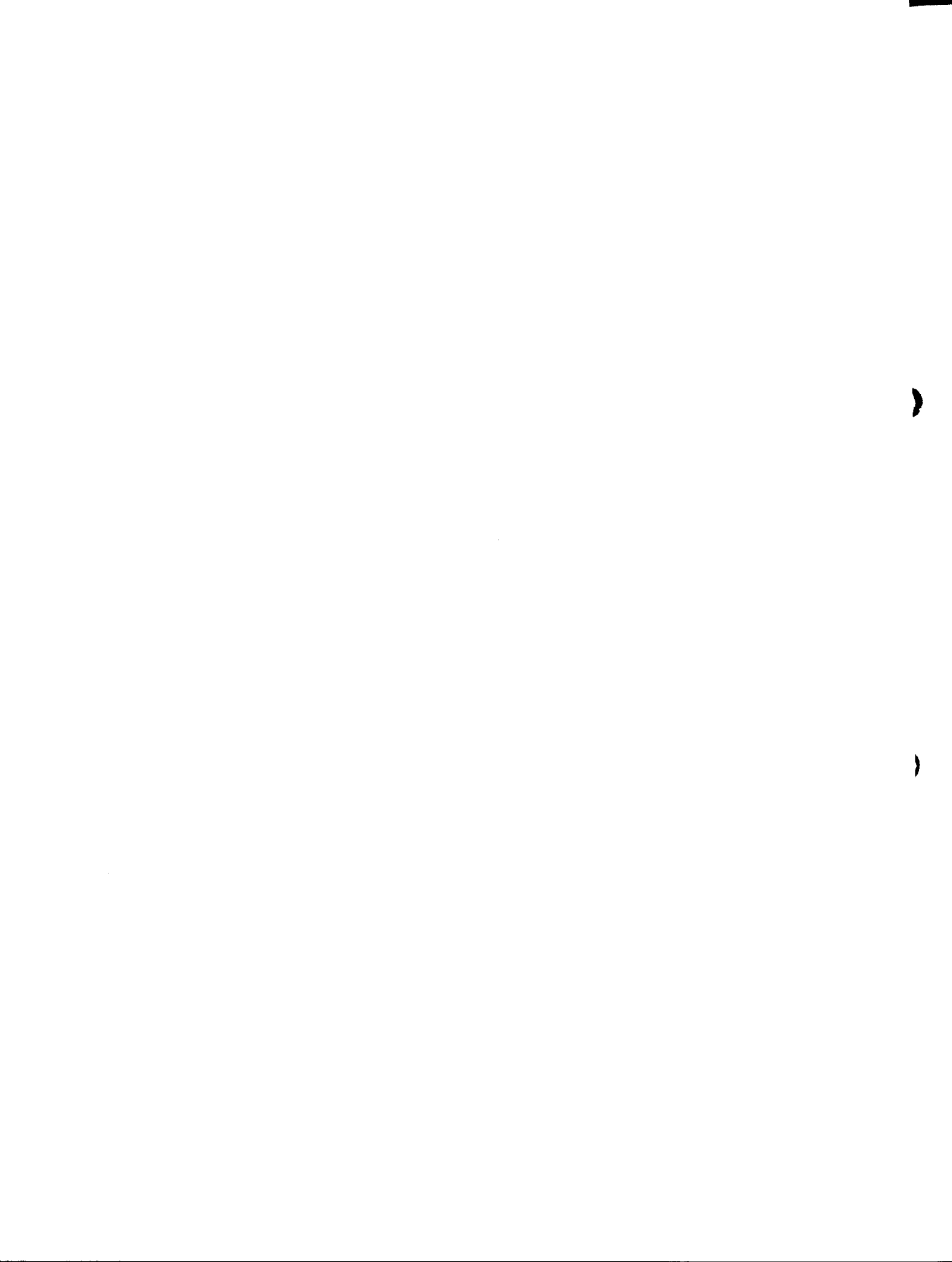


⑨ チューニングツマミを右に回し、各弦をチューニングします。
(F~Gぐらいが適当です。)



⑩ ヘッド部の弦の不要な部分は、ニッパー等で切断しておきます。

(2)外装のお手入れについて 汚れなどのお手入れは、柔らかい布でからぶきしてください。
ベンジンやシンナーなどの揮発油で外装を拭いたり、近くでエアゾールスプレーを散布したりすることはお避けください。



4 プリセット音色を聴くには

1. TX802用音色データの呼び出し(UTILITY 3).....P.31
2. TX81Z用音色データの呼び出し(UTILITY 3).....P.33
3. 音色の切り換え(PLAY).....P.36
4. 各弦のゲイン調整(UTILITY 2).....P.38
5. 発音感度の調整.....P.39

GI0本体は音源を持ちませんが、TX用のプリセット音色データを内蔵しています。ここではそれらを呼び出す方法と、演奏の前に行う調整について述べてあります。

1. TX802用音色データの呼び出し

コンバーター“G10C”は、TX802用音色データを1セット(64種類)内蔵しており、それらの音色は、TX802にMIDI送信することによって聴くことができます。ここでは、その手順について説明します。

★TX802にデータを送信すると、それまでTX802に入っていたデータは消えてしまいます。必要であればあらかじめRAMカートリッジ等へデータを保存しておいてください。

★④~⑥、⑨~⑩は、一度行えば、新たに設定を変えないかぎり、その後は省略することができます。

★音色の内容については、別添の“パフォーマンスリスト”を参照してください。

①G10Cの“MIDI OUT”端子と、TX802の“MIDI IN”端子をMIDIケーブルで接続します。(→19ページ参照)

②TX802の“SYSTEM SETUP”を押し、PARAMETER SELECT キーの“8”を押しします。

③“-1(OFF)”キーを押しして、メモリープロテクトを“off”にします。

```
SYSTEM8> Internal memory protect
▶ off
```

④PARAMETER SELECT キーの“4”を押しして、下の画面を出します。

```
SYSTEM4> System exclusive device number
▶ all
```

⑤デバイスナンバーが“all”か“1”以外の場合は、“+1(ON)”、“-1(OFF)”キーでそのいずれかにします。

⑥“PERFORMANCE SELECT”キーを押しして、表示を戻します。

⑦G10Cの“UTILITY”キーを押し、PARAMETER “←”、“→”キーで、下の画面を出します。

```
UTIL 1 >Protect >Initialize? >Recall?
Memory On
```

↓
Off

⑧“DEC(-1)”キーを押し、“>Protect”を“On”から“Off”にします。

★これはG10C側のシステムセットアップデータ(→79ページ)をプリセット音色用に書き換えるためです。

- ⑨ PARAMETER“→”キーを9回押し、下の画面を出します。

```
UTIL 10 >Dev.# >Data >Transmit?  
Sys.ex.      1 All
```

- ⑩ “>Dev.#”が“1”以外のはきは、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで“1”に設定してください。
- ⑪ PARAMETER“←”キーを7回押し、下の画面を出します。

```
UTIL 3 >Data >Execute?  
TX Setup 802all
```

- ⑫ 上のように、“>Data”を“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで“802all”にします。
- ⑬ CURSOR“→”キーでカーソルを“>Execute?”に移動し、“INC(ON)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(ON)”キーを押してください。
- ⑭ プリセット音色データがMIDIで送信され、この間“Now executing!”が表示されます。
- ⑮ 音色データを受信したTX802は、下のような表示になります。

```
PERFORMANCE INT01◀Electric Guitar 1 >  
101 101 101 101 101 101 ←←← ←←←
```

★上の表示と異なる場合は、MIDIの接続をもう一度確認してください。

- ⑯ データの送信が完了すると、G10Cの表示は自動的に“P1”プレイ(PLAY)モードに切り換わります。

```
PLAY P1 101 <TX802- 1 >
```

2. TX81Z用音色データの呼び出し

コンバーター“G10C”は、TX81Z用音色データを2セット(A、B各24種類)内蔵しており、それらの音色は、TX81ZにMIDI送信することによって聴くことができます。ここでは、その手順について説明します。

★TX81Zにデータを送信すると、それまでTX81Zに入っていたデータは消えてしまいます。必要であればあらかじめカセットテープ等へデータを保存しておいてください。

★④～⑧, ⑩～⑫は、一度行えば、新たに設定を変えないかぎり、その後は省略することができます。

★音色の内容については、別添の“パフォーマンスリスト”を参照してください。

① G10Cの“MIDI OUT”端子と、TX81Zの“MIDI IN”端子をMIDIケーブルで接続します。(→19ページ参照)

② TX81Zの“PLAY/PERFORM”キーを押して“PLAY SINGLE表示”にします。

```
PLAY SINGLE
101 Grand Piano
```

③ “UTILITY”キーを押し、PARAMETER“←”、“→”キーで、メモリープロテクトを表示させ“DEC(OFF)”キーで“off”にします。

```
UTILITY MODE
Mem Protection → off
```

④ PARAMETER“←”キーを1回押し、下の表示を出します。

```
UTILITY MODE
Midi Control?
```

⑤ “INC(YES)”キーを押して下の表示にします。

```
UTILITY MODE
Basic Rcv. Ch=omn ← ※
```

⑥ 上図の※が“omn”か“1”以外の場合は、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで、そのいずれかに変更します。

- ⑦ PARAMETER “→” キーを7回押し、下の表示にします。

```
UT  MIDI CONTROL
  Exclusive: on
```

★“on”のとき、音色データを受信することができます。

- ⑧ 表示が“off”の場合は、“INC(ON)”キーで“on”にします。

- ⑨ G10Cの“UTILITY”キーを押し、PARAMETER “←” “→”キーで、下の画面を出します。

```
UTIL  1  >Protect >Initialize? >Recall?
Memory          On
```

↓
Off

- ⑩ “DEC(-1)”キーを押し、“>Protect”を“On”から“Off”にします。

★これはG10C側のシステムセットアップデータ(→79ページ)をプリセット音色用に書き換えるためです。

- ⑪ PARAMETER “→” キーを9回押し、下の画面を出します。

```
UTIL 10  >Dev.# >Data >Transmit?
Sys.ex.  1    All
```

- ⑫ “>Dev.#”が“1”以外のときは、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで“1”に設定してください。

- ⑬ PARAMETER “←” キーを7回押し、下の画面を出します。

```
UTIL  3  >Data >Execute?
TX Setup 802all
```

- ⑭ “DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで、送信するデータを選択します。

▶ データ(A)を送信する場合は、“>Data”を“81Zall(A)”にします。

▶ データ(B)を送信する場合は、“>Data”を“81Zall(B)”にします。

⑬ CURSOR“→”キーでカーソルを“>Execute?”に移動し、“INC(ON)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(ON)”キーを押してください。

⑭ プリセット音色データがMIDIで送信され、この間G10Cには“Now executing!”が表示されます。

⑮ 音色データを受信したTX81Zは、下のような表示になります。

プリセット音色(A)

```
PF01 E. Guitar 1  
I01/I01/I01/I01→
```

プリセット音色(B)

```
PF01 SynLead 1  
I01/I01/I01/I01→
```

★上の表示と異なる場合は、MIDIの接続をもう一度確認してください。

⑯ G10Cの表示は自動的に“P2”(Aのとき)、あるいは“P3”(Bのとき)のプレイ(PLAY)モードに切り換わります。

プリセット音色(A)

```
PLAY P2 I01 <TX81Z-A 1 >
```

プリセット音色(B)

```
PLAY P3 I01 <TX81Z-B 1 >
```

3. 音色の切り換え

音色(音源側のパフォーマンス)の切り換えは、G10Cの“パフォーマンス(PERFORMANCE)”の切り換えによって行います。

(1)音色とパフォーマンスの対応 TXのプリセット音色とG10Cのパフォーマンスの対応は次のようになっています。

TX802

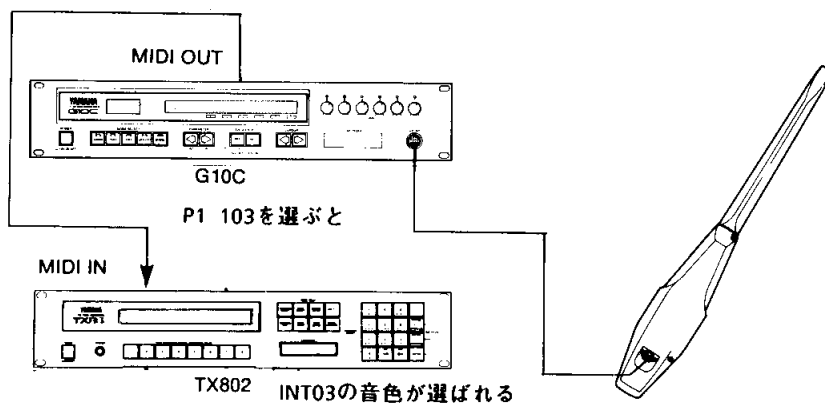
G10C	P1 101	P1 102	P1 164
TX802	INT01	INT02	INT64

TX81Z(A)

G10C	P2 101	P2 102	P2 124
TX81Z	PF01	PF02	PF24

TX81Z(B)

G10C	P3 101	P3 102	P3 124
TX81Z	PF01	PF02	PF24

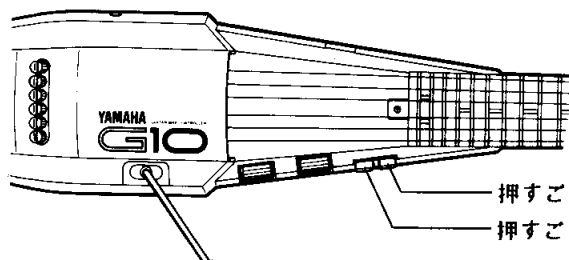


(2)パフォーマンスの切り換え

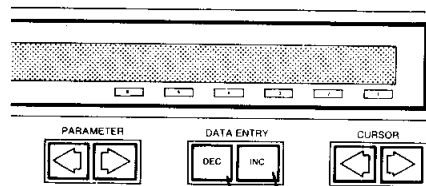
G10Cのパフォーマンスは、次のいずれかの方法で切り換えることができます。

ただしG10Cがプレイまたはチェインモードのときに限ります。

- コントローラーのスイッチで....



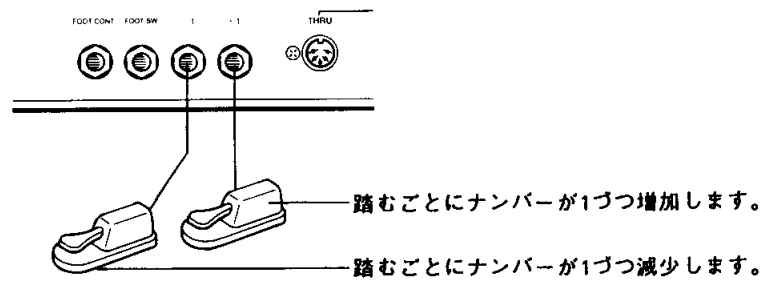
- コンバーターのデータエントリーキーで....



押すごとにナンバーが1つつ増加します。

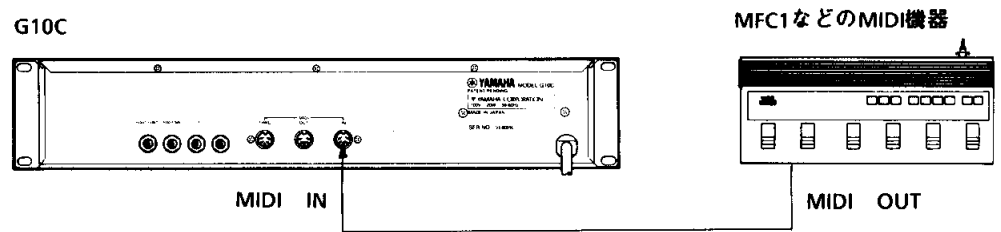
押すごとにナンバーが1つつ減少します。

- コンバーター背面の“+1”、“-1”ジャックに接続した別売のフットスイッチ (→11 ページ)を使って...



- MIDIプログラムチェンジ信号を受信して(プレイモードのみ)...

シンセサイザーの音色ボタンや、MIDIフットコントローラーのフットスイッチ等でパフォーマンスを切り換えることができます。



★G10Cの受信チャンネル(→79 ページ)と外部MIDI機器の送信チャンネルを一致させます。

★受信可能なプログラムナンバーは1~128です(MIDI規格では0~127に相当)。G10Cのパフォーマンスナンバーとは、次の表のように対応しています。

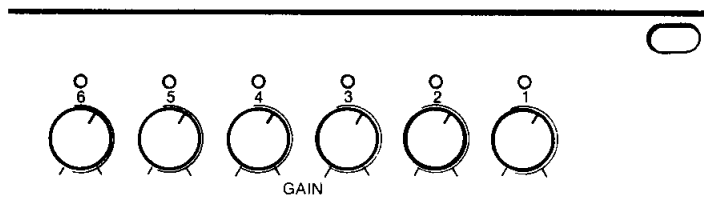
モード	プログラムナンバー	パフォーマンスナンバー
INT/CRT	1 ~ 64	INT1 ~ 64
	65 ~ 128	CRT1 ~ 64*
P1	1 ~ 64	101 ~ 164
	65 ~ 128	101 ~ 164
P2, P3	1 ~ 24	101 ~ 124
	25 ~ 48	101 ~ 124
	:	(24ごとにくり返し)

* カートリッジを使用していない場合はINT1からのくり返しになります。

4. 各弦のゲイン調整

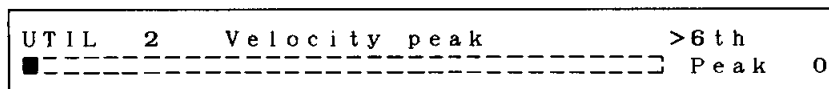
G10を演奏する前にまず、ピッキングのレベルを各弦ごとに調整しなければなりません。

すなわち、弦をもっとも強く弾いたときに出力される信号をG10Cの有効入力範囲内に収めるための調整です。

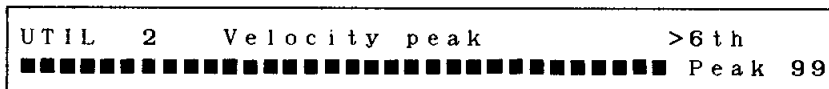


<ゲイン調整の手順>

- ① G10Cの“UTILITY”キーを押します。
- ② PARAMETER“←”、“→”キーで下の画面を表示させます。



- ③ “DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで調整する弦を選択します。
- ④ 3で選択した弦を、あなたの演奏において最も強いと思われる強さで弾き、そのときのレベルがちょうど“99”になるように、その弦の“ゲイン調整ボリューム”で調整します。右へ回すとゲインが上がります。

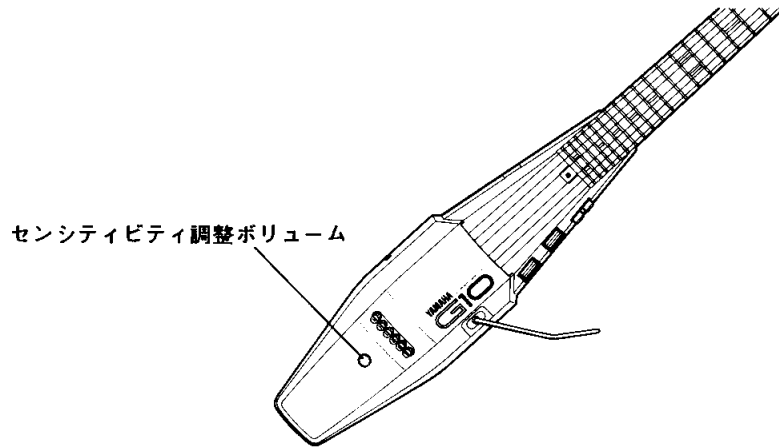


★ゲインを上げすぎるとすぐにピークに達し、それ以上音量が上がらなかつたり、発音が遅れたりする原因となります。逆にゲインを下げすぎると、弱いピッキングのときに発音しにくくなります。

- ⑤ すべての弦について、同様に調整します。

5. 発音感度の調整

コントローラー側で、弦を弾いたときの発音感度を調整することができます。



センシティブティボリュームによって、次のような効果が得られます。

- 右に回すと 弱く弾いても音が出るようになる
- 左に回すと ある程度強く弾かないと音が出ない

★感度を上げすぎると、他の弦も発音してしまう可能性があります。

★発音感度を、パフォーマンスごとに切り換えることができます。(→58ページ)

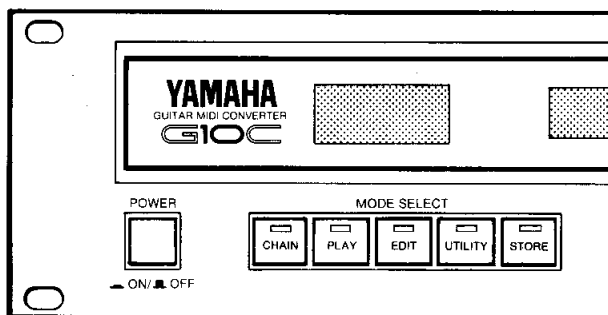
5 おもなデータの設定

1. モードについて……………P.41
2. 操作の基本……………P.42
3. コンペア機能(EDIT) ……P.42
4. アームやホイールの機能を設定するには(EDIT 12)……………P.43
5. ベロシティーカーブ(EDIT 8)……………P.45
6. ストアの操作(STORE) ……P.47

ここでは、コンバーターを操作する上で基本となる内容と、エディットモードで設定するデータのうち、特に重要なものについて説明します。
また、エディットモードで作成したデータをメモリーに書き込む“ストア(STORE)”の操作についても書かれています。

1. モードについて

G10Cは、作業の内容によって“モード(MODE)”を切り換えていく必要があります。基本モードは5種類あり、これらはフロントパネルの“モードセレクトキー(MODE SELECT)”で切り換えます。(選択されているモードのキーが赤く点灯します)



チェイン(CHAIN)モード

作成されたチェインデータに従ってパフォーマンスを切り換えます。

エディット(EDIT)モード

パフォーマンスデータを作成します。

プレイ(PLAY)モード

通常の演奏モードで、パフォーマンスを切り換えます。





ユーティリティー(UTILITY)モード



データの保存やプリセット音色データの送信、セットアップデータの作成を行います。

ストア(STORE)モード

作成したパフォーマンスデータを本体内やカートリッジのメモリーに書き込みます。

★ストアモードには、次の2種類があります。


-  と  が点灯している場合 パフォーマンスデータをストアするとき(→47ページ)
-  と  が点灯している場合 ペロシティーカーブのデータをストアするとき(→80ページ)

★チェインモードのとき、“EDIT”キーを押すとチェインエディットモードに入りチェインを作成、変更することができます。このとき  と  が点灯します。

2. 操作の基本

プレイモード以外のモードでは、データの作成がおもな作業になります。データの設定項目名を“パラメーター”といいます。その数は非常に多いので、一つの画面の中でいくつかを設定したり、あるいは画面を切り換える必要があります。

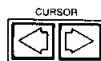
G10Cでは、これらの作業を下のような各キーに割り当てています。

- パラメーターキー(PARAMETER) 
同一モード内で、画面を切り換えます。

```
EDIT 2   Transmit channel
P1 150   > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1
```

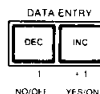


```
EDIT 3   Volume >Common?
P1 150   > 90 > 90 > 90 > 90 > 90 > 90
```

- カーソルキー(CURSOR) 

ディスプレイ表示中に点滅している“カーソル”を移動し、パラメーターを選択します。下の例では、“P.bend(Arm)”が選択されています。

```
UT. SY 4   >Control >Program ■ P. bend (Arm)
Global ch.  G16      G16      G16
```

- データエントリーキー(DATA ENTRY) 

データとなる数値や音名、アルファベットなどを設定します。

 は1つずつ数値が増し、 は1つずつ数値が減ります。

★押しつづけると連続的に数値が変化します。

3. コンペア機能

エディットモードでは、ディスプレイ左下に“現在データ作成中のパフォーマンス番号”が表示されていますが、データになんらかの変更が加えられた時点で、下図のようにパフォーマンスの種類を示すアルファベットが小文字に変わります。

```
EDIT 10,  Mute >Common
int 31  C > 4 > 4 > 4 > 4 > 4 > 4
```

↑ ↑
INT31 コンペアマーク

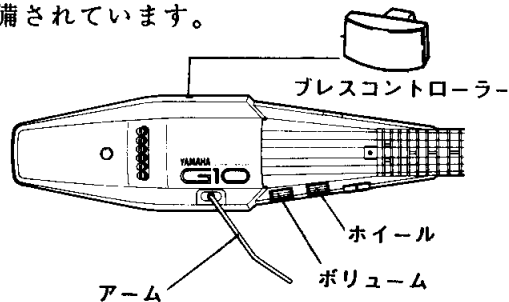
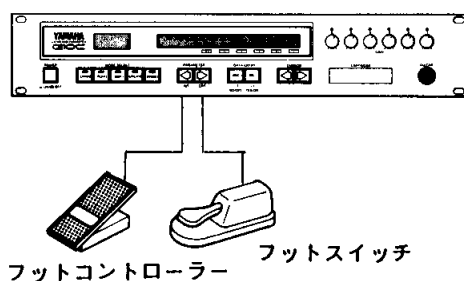
このとき、点灯している“EDIT”キーをさらに押すと、パフォーマンス番号の右隣りに、“C”が表示され、修正前のデータに戻ります。これを、“コンペア機能”といって、データ修正前後の比較を行うことができます。再び“EDIT”キーを押すと、エディット状態に戻ります。

★コンペア機能がはたらいっているときは、他のモードへ切り換えることはできません。

4. アームやホイールの機能を設定するには

(1)G10の各種操作子 (コントローラー)

シンセサイザーには、鍵盤の他に“ピッチベンドホイール”やモジュレーションホイール”といったコントローラーがあるように、G10にも音色にさまざまな効果をかける操作子(コントローラー)が装備されています。



- アーム、 パフォーマンスごとに機能を切り換えることができます。
ホイール、
フットスイッチ、
フットコントローラー
- ボリューム 機能が固定となっており、他の機能を割り当てることはできません。
- プレスコントローラー .. TXなど、音源側で効果の内容を設定します。

また、操作子に割り当てる機能によって次のような違いがあります。

- ボリューム 複数の操作子にボリュームの機能を割り当てた場合、その効果は加算されます。このとき、ある操作子のレベルが上がっていると、それを他の操作子によって下げることはできません。
- ボリューム以外 最後に操作したものの効果が有効となります。

(2)アームの機能設定

G10のアームは、エレキギターのトレモロアームのように、音程を下げるといった使い方以外にもさまざまな機能を割り当てることができます。ここでは、TX802プリセット音色“INT01”用のパフォーマンス、“P1 101”のアームデータを変更してみましょう。

- ① プレイモードでPARAMETER“←”(INT)キーを何回か押してP1モードにし、“P1 101”のパフォーマンスを選びます。

```
PLAY P1 101 <TX802- 1 >
```

- ② “EDIT”キーを押して、エディットモードにします。
- ③ PARAMETER“→”キーを何回か押していくと、下の画面になります。

```
EDIT 12          Function?
P1 101
```


5. ベロシティーカーブ

“ベロシティーカーブ(Velocity curve)”とは、弦を弾く強さと音の大きさの関係、すなわち、“ある強さで弾いたときにどれぐらいの音が出るか”という関係を折れ線グラフにしたものと考えてください。

G10は、各弦ごとに、異なるベロシティーカーブを選ぶことができます。

ベロシティーカーブは、本体に4種類がプリセットで用意されているほか、自分で作成したオリジナルのものも4種類まで本体内に記憶させておくことが可能です。

(1)各ベロシティーカーブの内容を確認するには

- ① “UTILITY”キーを押します。
- ② PARAMETER“→”キーを何回か押していくと、下の画面になります。

```
UTIL 11   System setup?
```

これは、“システムセットアップ(System setup)データの画面に入りますか?”という意味です。ベロシティーカーブのデータはシステムセットアップに含まれますから、ここは“YES”と回答しなければなりません。

- ③ “INC(YES)”キーを押します。
- ④ PARAMETER“→”キーを一回押すと、下の画面になります。

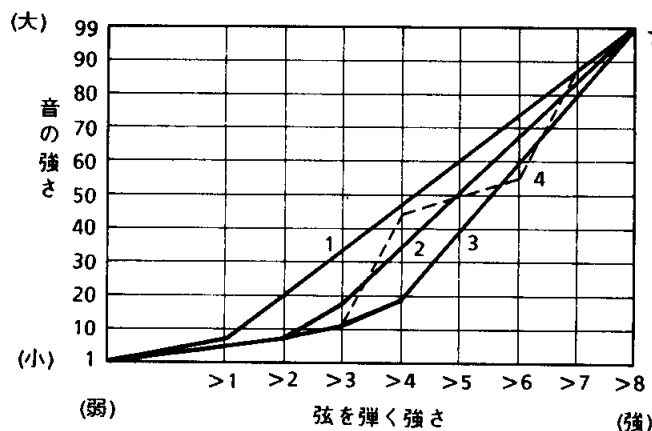
```
UT. SY 2      >Crv >1 >2 >3 >4 >5 >6 >7 >8
Vel. crv edit  1  6 19 33 45 59 72 85 99
```

↑
V(大文字):もとのデータ ↑ ベロシティーカーブのデータ
カーブの番号
v(小文字):変更後のデータ

ここでは、エディットモードのように、ベロシティーカーブのデータに変更が加えられた時点で、左下の“V”が小文字に変化します。(カーブの番号を変えると元に戻ります)

- ⑤ カーブの番号を変えて、各カーブのデータを確認します。

- “1”~“4” プリセットのベロシティーカーブ
- “U1”~“U4” ... オリジナルのベロシティーカーブ



★オリジナルのベロシティーカーブを作成した場合には、“ストア(→80ページ)”を行って、それをメモリーに書き込む必要があります。

(2) ペロシティーカーブの 選択

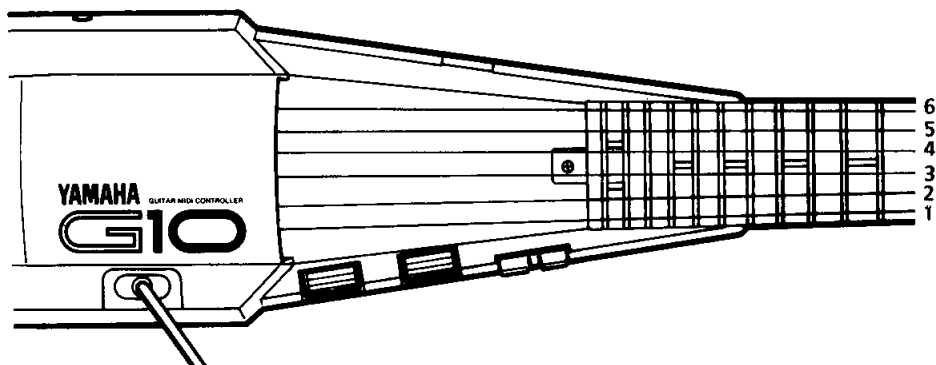
実際にペロシティーカーブの効果を得るためには、エディット(EDIT)モードで、使用するカーブの番号を選択することが必要です。

- ① “EDIT”キーを押します。
- ② PARAMETER“←”、“→”キーで下の画面を表示させます。

EDIT	8	Vel. crv assign	>Common
P1	101	> 1 > 1 > 1 > 1 > 1 > 1	

6 5 4 3 2 1

- ③ ここで、ディスプレイの下の、**6** ~ **1** は弦の番号を表しており、それぞれに割り当てられたペロシティーカーブの番号が表示されています。
- ④ コントローラーの1弦~6弦は、下のようになります。



- ⑤ CURSOR“←”、“→”キーでデータを設定する弦を選び、“DEC(-1)”、“INC”(“+1)”キーでペロシティーカーブの番号を選択します。カーソルが“>Common”にあるときは1~6弦すべてのデータを同時に変えることができます。

6. ストアの操作

エディット(EDIT)モードで作成したパフォーマンスデータを保存したい場合は、必ず“ストア(STORE)”を行って、それを本体内かカートリッジのメモリーに書き込まなくてはなりません。また、パフォーマンスの“INT 1”を“INT10”にコピーする、というような場合もストアを行います。

★ペロシティーカーブのストア(→80ページ)

<ストアの手順>

★メモリープロテクトは“Off”にします。(→65ページ)

- ① エディット(EDIT)モードの状態ですべての“STORE”キーを押します。
あるパフォーマンスを他へコピーする場合は、プレイ(PLAY)モードの状態ですべての“STORE”キーを押します。

```
STORE    >Store to          >Execute?  
INT  1   INT  10
```

- ② 次のようにして、ストア先のパフォーマンス番号を指定します

- 本体内(INT),カートリッジ(CRT)の選択

PARAMETER “←”キー.....本体内(INT)

PARAMETER “→”キー.....カートリッジ(CRT)

- パフォーマンス1~64の指定

“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで指定します。

- ③ “>Execute?”にカーソルを移動し、“INC(YES)”キーを押します。

- ④ “Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(YES)”キーを押します。

★メモリープロテクトが“On”のときは、“Memory protected!”と表示され、ストアが行えません。

- ⑤ “Completed!”が表示されたらストア完了です。

6 プレイ/チェインモード

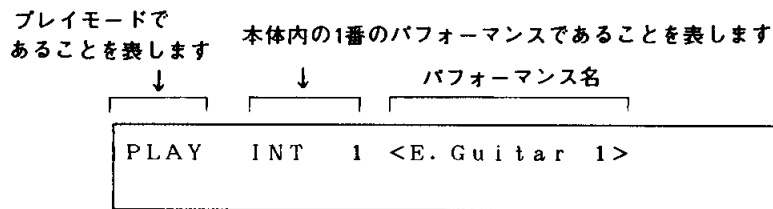
1. パフォーマンスの切り換え(PLAY)P.49
2. チェイン機能とは(CHAIN)..... P.50
3. チェインデータの作成(CHAIN).....P.50
4. チェインによるパフォーマンスの切り換え(CHAIN).....P.52

6

作成されたパフォーマンスデータに基づいて、パフォーマンスを切り換えて演奏する状態を“プレイ(PLAY)モード”と呼びます。

また、“チェイン(CHAIN)モード”は、パフォーマンスの切り換え順序を4通り記憶する“チェイン機能”を働かせる状態をいいます。

1. パフォーマンスの切り換え(PLAYモード)



(1)パフォーマンスの種類

G10Cのパフォーマンスには、次の5種類があります。

- INT 1~64 : コンバーター本体内に64種類まで記憶できる“インターナルデータ”
- CRT 1~64 : 別売のRAMカートリッジ(→11ページ)を装着した場合に呼び出せる、64種類の“カートリッジデータ”
- P1 101~164 : TX802用の、64種類の“プリセットデータ”
- P2 101~124 : TX81Z用の、24種類の“プリセットデータA”
- P3 101~124 : TX81Z用の、24種類の“プリセットデータB”

これら5種類の切り換えは、コンバーター本体の“パラメーターキー”によって行います。

- ▶ PARAMETER“←”キーを押すごとに、“INT→P1→P2→P3”が切り換わりま
- す。
- ▶ PARAMETER“→”キーを押すと、“CRT”に切り換わります。

(2)パフォーマンス番号の切り換え

各パフォーマンスの番号を切り換えるには、次の4種類の方法があります。

- コンバーター本体の“データ・エントリーキー”を使って
- コントローラーG10のスイッチを使って
- コンバーター背面の“+1”“-1”ジャックに接続した、別売のフットスイッチ(→11ページ)を使って
- “MFC1”などのMIDIコントローラーを接続して、MIDIプログラムチェンジによって

詳しくは36ページを参照してください。

2. チェイン機能とは

プレイ(PLAY)モードだけでも、すべてのパフォーマンスを呼び出すことはできますが、1つずつ数値を増減しているので、1番を瞬時に24番に切り換えるといったことは困難です。チェイン機能とは、あらかじめ演奏に使うパフォーマンスの順序をセットしておき、コントローラーやフットスイッチでパフォーマンスを切り換える、というものです。

たとえばあなたが、<INT 3> →<P1 115> →<CRT 61>の順番にパフォーマンスを切り換えたいならば、まずこれをチェインデータとして作成します。これによって実際の演奏時には、コントローラーの“パフォーマンス切替スイッチ”のみで、先に連結されたパフォーマンスが順番に呼び出されることになります。

チェインデータは、4種類(A~D)作成できますが、パフォーマンスデータのように“ストア(→47ページ)”を必要としません。作成したデータがそのままコンバーター本体に記憶されます。

★G10Cは出荷時にチェイン<A>とチェインに参考データが入っています(→53ページ)。

3. チェインデータの作成(CHAIN EDIT)

チェインデータを作成するには、まず“CHAIN”キーを押してチェインモードにした後、“EDIT”キーを押して下のような画面をディスプレイに表示させます。(チェイン・エディットモード)

```
CHAIN EDIT    >Chain  >Step >Perf. >Total
              <A>      1 = INT  3  15
```

- >Chain
チェインデータの選択 作成するチェインデータ<A>~<D>を選択します。
- >Step
チェイン・ステップ チェインによって連結されるパフォーマンスの順序を表します。最大ステップ数は20です。
- >Perf.
パフォーマンスの指定 呼び出したいパフォーマンスを、ステップ(>Step)に対応させて指定します。パフォーマンスは前ページの5種類の中から任意に指定することができます。
- >Total
最終ステップの変更 チェインの総ステップ数を小さくする場合、ここの数値を減らします。

〈チェーンデータ作成の 手順〉

- ① “>Chain”にカーソルを移動し、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで作成するチェーン(A~D)を選択します。
 - ② “>Step”にカーソルを移動し、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで数値を“1”にします。
 - ③ “>Perf.”にカーソルを移動し、1番目のパフォーマンスを指定します。
 - ▶ PARAMETER“←”キーを押すごとに“INT”、“P1”、“P2”、“P3”が切り換わり、PARAMETER“→”キーを押すとで“CRT”になります。
 - ▶ “DEC(-1)”、“INC(+1)”キーでパフォーマンス番号を指定します。
 - ④ 再び“>Step”にカーソルを移動し、“INC(+1)”キーで数値を“2”にします。
 - ⑤ “>Perf.”にカーソルを移動し、2番目のパフォーマンスを指定します。
 - ⑥ 以下、同様の操作を行います。
 - ⑦ 最後のパフォーマンスを指定した時点で、操作は終了です。
“CHAIN”キーを押して、チェインプレイ(CHAIN PLAY)に切り換えます。
- ★すでに設定されているデータを変更した場合など、トータルのステップ数を小さくするには、次のいずれかの方法があります。
- ▶ “>Total”にカーソルを移動し、“DEC(-1)”キーで数値を減らします。
 - ▶ 最後にある不要なステップを、“INT 1”、“CRT 1”、“P1 1”、“P2 1”、“P3 1”にいずれかにし、そこで“DEC(-1)”キーを押して、“>Perf.”を“*****”にします。

4. チェインによるパフォーマンスの切り換え(CHAIN PLAY)

“CHAIN”キーを押すと、チェイン・プレイモードに切り換わり、下のような画面が現れます。

CHAIN PLAY	Chain	Step	Perf.	Total
	<A>	1 = INT	3	15

↑ ↑ ↑ ↑
 チェインデータ ステップナンバー 呼び出されているパフォーマンス 総ステップ数

(1)チェインデータの選択

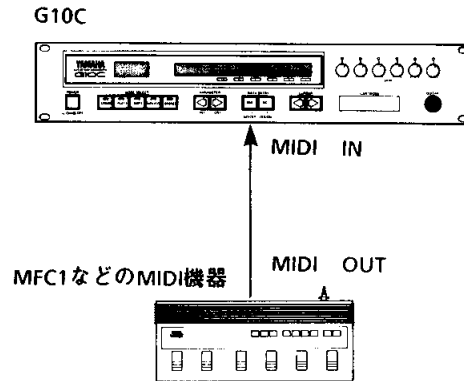
チェインデータ<A>~<D>の選択方法は次のいずれかです。

- “CHAIN”キーを押すごとに<A>~<D>が切り換わります。
- コンバーターの“MIDI IN”端子と接続した外部MIDI機器の送信する、MIDIプログラムチェンジによって切り換えることができます。このとき<A>~<D>とプログラムナンバーの対応は、次のようになります。

<A>……1(機器によっては0) ……2(機器によっては1)

<C>……3(機器によっては2) <D>……4(機器によっては3)

これを利用すると、たとえば、別売のMIDIフットコントローラー“MFC1”とG10Cコンバーターを下のようにMIDI接続し、足元でチェインデータ<A>~<D>を切り換えることが可能です。



★このときMFC1の送信チャンネルとG10Cの受信チャンネル(→79ページ)を一致させる必要があります。

(2) パフォーマンスの切り換え

チェーンによってパフォーマンスを切り換える方法は、プレイ(PLAY)モードでのパフォーマンスの切り換えと全く変わりません。すなわち、次のいずれかになります。

- コントローラーのスイッチで
- コンバーターの“データエントリーキー”を使って
- コンバーター背面の“+1”“-1”ジャックに接続した、別売のフットスイッチ(→11ページ)を使って

詳しい方法については36ページ、“パフォーマンスの切り換え”を参照してください。ただし、“MIDIプログラムチェンジ信号を受信して”は除きます。

またチェーンでは、最後のステップの後、再び最初のステップに戻ります。

* 参考：出荷時チェーンデータ

STEP	CHAIN<A>		CHAIN	
	Perf.No	TX802 Perf.Name	Perf.No	TX802 Perf.Name
1	P1 104	Electric Guitar 2	P1 119	Electronic Piano
2	106	Electric Guitar 4	134	Synth Brass
3	102	Overdrive 1	120	Fat Strings
4	103	Overdrive 2	132	Horn
5	108	12st.Electric 1	131	Harmonica
6	112	Elec.Acoustic 1	130	Flute
7	115	Trad Gut Guitar	121	Synth Ensemble 1
8	149	Synth Bass 1▶▶4st.	125	Fantasy 1
9	148	Fretless ▶▶4st.	137	Synth Solo 2
10	144	6st.E.Bass	139	Synth Solo 4

7 エディットモード

1. 送信プログラムナンバーの設定(EDIT 1)P.55
2. MIDI送信チャンネルの設定(EDIT 2).....P.55
3. ボリュームデータの設定(EDIT 3)P.56
4. オープンチューニング(EDIT 4)P.56
5. トリガーモードの選択(EDIT 5)P.57
6. カポタスト効果(EDIT 6)P.57
7. レガート効果のON/OFF (EDIT 7)P.58
8. ベロシティーカーブの選択(EDIT 8)P.58
9. 発音感度のオフセット(EDIT 9)P.58
10. ミュートの設定(EDIT 10)P.59
11. パフォーマンス名の設定(EDIT 11)P.59
12. ファンクションデータの設定(EDIT 12)P.60

7

“エディット(EDIT)モード”は、パフォーマンスを作成するためのモードです。
すなわち、エディットモードにある項目は、パフォーマンスごとに異なるデータを設定できることとなります。

1. 送信プログラムナンバーの設定

EDIT	1	Program number	>Common				
INT	64	> 15 > 15 > 3 > 3 > 21 > 21					
		6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦

プレイ(PLAY)モードで、そのパフォーマンスを呼び出したときに各弦に割り当てられたMIDIチャンネルによって送信されるプログラムナンバーを設定します。

>Common

6弦同時設定と 各弦独立設定

6弦とも同じプログラムナンバーを設定する場合は、“>Common”にカーソルを点滅させた状態で、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーを操作します。

CURSOR“→”キーを押すと、カーソルは下段に移り、各弦ごとの設定が可能になります。CURSOR“←”キーを押していくとカーソルは“>Common”まで戻ります。

TX802, TX81Zを音源とした場合、ここで設定したプログラムナンバーによって“VOICE”を切り換えることができます。

たとえば、上の例のようにプログラムナンバーを入力した場合、5,6弦が“15”に、3,4弦が“3”に、そして1,2弦が“21”というように、各弦に対応したボイス(Voice)を切り換えます。

★プログラムチェンジについて“グローバルチャンネル(→81ページ)”を設定した場合は、6弦のプログラムナンバー(上の場合は15)を出力します。

2. MIDI送信チャンネルの設定

EDIT	2	Transmit channel					
INT	64	> 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1					
		6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦

各弦ごとの、MIDI送信チャンネル(1~16)を設定します。

音程、ピッキングの強弱(ペロシティー)、チョーキング(ピッチベンド)、プログラムチェンジといった情報は、各弦それぞれ、ここで設定されたMIDIチャンネルによって送信されます。

★グローバルチャンネル(→81ページ)を設定した内容は、そのチャンネルで送信します。

3. ボリュームデータの設定

EDIT	3	Volume					>Common
INT	64	> 99	> 99	> 99	> 99	> 99	> 99
		6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦

最も強くピッキングしたときの音量(音の強さ)を、各弦ごとに設定します。

99が最大、0が最小で、0のときは弦を弾いても音が出なくなります。

>Common

6弦同時設定と
各弦独立設定

6弦とも同じ数値を設定する場合は、“>Common”にカーソルを点滅させた状態で、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーを操作します。CURSOR“→”キーを押すと、カーソルは下段に移り、各弦ごとの設定が可能になります。

★ここで設定する音量とは、MIDIのペロシティーデータ(0~127)に対応しています。

4. オープンチューニング

EDIT	4	Open tuning					>Common
INT	64	> E2	> A2	> D3	> G3	> B3	> E4
		6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦

各弦の、開放時の音程(開放弦の音程)を設定します。

各弦とも、“C-2~G#6”の範囲内で設定できます。(C3がMIDIノートナンバーの“60”になります)

>Common

6弦同時変更と
各弦独立設定

“>Common”にカーソルを点滅させた状態で、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーを操作すると、各弦間の音程差を変えずに、6弦全体の音程を上下します。すなわち移調機能として使うことができます。CURSOR“→”キーを押すと、カーソルは下段に移り、各弦ごとの設定が可能になります。

5. トリガーモード

EDIT 5	Trigger mode
INT 64	Normal

G10は、奏法に応じて、次の2種類のトリガーモードを選択することができます。

- **Normal** アコースティックギターを演奏するときのように、左手で弦を押さえ、右手で弦をはじく奏法で演奏する場合のモードです。
- **Left hand** 左手(右手)で指板上で弦を押さえるだけでも、音を出すことができるモードです。

6. カポタスト効果

EDIT 6	Capotasto
INT 64	0F

カポタスト(カポ)をつけたのと同等の効果を出す機能です。

- **0F** カポタストを付けていない、通常のギターの状態です。
- **1F** 1フレットにカポタストを付けたのと、同じ状態になります。
(開放と1フレットは同じ音程)
- **2F** 2フレットにカポタストを付けたのと、同じ状態になります。
(開放~2フレットは同じ音程)
-
●
●
● **23F** 23フレットにカポタストを付けたのと、同じ状態になります。
(開放~23フレットは同じ音程)

7. レガート効果のON/OFF

EDIT	7	Legato	
INT	64		On

弦を弾いた後、新たにピッキングせず、フレットの移動によって音程を変えるような奏法(トリル、ライトハンド奏法など)を行った場合の音の出かたについて、以下の2種類のいずれかを選択します。

- On エレキギターやアコースティックギターと同様、2音目以降はアタック感がなくなり、なめらかに音が変わります。
 - Off すべての音は、同じアタック感をもった音になります。
- ★音源のシンセサイザーが“POLYモード”に設定されているときは、つねに“レガートOff”と同じ効果になります。(→16ページ)

8. ベロシティーカーブの選択

EDIT	8	Vel. crv assign	>	Common			
INT	64	> 1 > 1 > 1 > 1 > 1 > 1					
		6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦

ベロシティーカーブ(ピッキングの強弱と音の強さの関係)のタイプを、各弦ごとに選択します。

ベロシティーカーブは、4種類がプリセットとして用意されており(1~4)、またあなた自身が作成したものを4種類まで記憶します(U1~U4)。(ベロシティーカーブの作成→79ページ)

9. 発音感度のオフセット

EDIT	9	Sensitivity offset
INT	64	+0

発音の感度を調整します。

これはいわば、コントローラーのセンシティブィティーボリュームと同じ働きと考えることができますが、パフォーマンスごとに、発音感度を変えたいときに便利です。音源側の音色によっては、これを調整すると弾きやすくなる場合があります。

設定範囲は、“-7”~“0”~“+7”で、マイナス側に設定すると感度が上がり(弱く弾いても音が出るようになり)、プラス側だと感度が下がり(強く弾かないと音が出なくなります)。

10. ミュートの調整

EDIT 10	Mute					>Common			
INT 64	> 4	> 4	> 4	> 4	> 4	> 4	> 4	> 4	4
		6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦		

G10では、弦を右手(左手)で押さえたまま弾いた場合、ギターのミュート奏法と同じように、発音時間が短くなります。また、発音中に弦に触れると発音が止まります。どれほどの触れかたでミュートとするかの度合をパフォーマンスごとに調整することができます。

1のときは強く触れないとミュートせず、数値を上げるにつれ弱い触れかたでミュートします。8のとき最もミュートしやすくなります。

★開放弦のミュートレベルは最大値(8)で固定になっています。

>Common

6弦同時設定と
各弦独立設定

6弦とも同じ数値を設定する場合は、“>Common”にカーソルを点滅させた状態で、“DEC(-1)”“INC(+1)”キーを操作します。CURSOR“→”キーを押すと、カーソルは下段に移り、各弦ごとの設定が可能になります。

11. パフォーマンス名の設定

EDIT 11	Performance name
INT 63	<E. Guitar 1>

作成したパフォーマンスに、10文字以内の名前をつけることができます。

<パフォーマンス名設定
の手順>

- ① CURSOR“←”、“→”キーで文字を書き込む位置を指定します。
- ② “DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで書き込む文字、記号を選択します。

書き込める文字、記号と順序

空白	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[¥]	^	_
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←

12. ファンクションデータの設定

```
EDIT 12          Function?  
INT 64
```

以下のデータは、G10Cでは“ファンクションデータ”として扱われます。これらのデータを作成する場合は、上の画面を呼び出し、“INC(YES)”キーを押して、エディットファンクション(ED.FUNC)の画面を呼び出します。

ファンクション(Function)データ

- ピッチベンド・センドレンジ チョーキングやアームの変化幅
- アームの音程変化幅 アームをトレモロアームとして使うとき
- アームの機能設定 アームでピブラートをかけるときなど
- ホイールの極性の選択 ホイールの効く方向を逆にする
- ホイールの機能設定 ホイールでポルタメントタイムを変えるときなど
- フットスイッチの機能設定 コンバーターにフットスイッチを接続した場合
- フットコントローラーの機能設定 コンバーターにフットコントローラーを接続した場合

★ボリュームの機能を2つ以上の操作子(コントローラー)に割り当てた場合は、その効果は加算されます。このときいずれかが上がった状態になっていると、他の操作子によってそのレベルを下げることはできません。

★ボリューム以外で、同一の機能を複数の操作子(コントローラー)に割り当てた場合は、最後に動かしたものによって効果が得られます。

(1)ピッチベンド・センドレンジ

```
ED.FUNC 1 Pitch bend send range  
INT 64          12
```

ピッチベンドとは、ピッチ(音程)をゆらす効果のことです。シンセサイザーなどの場合はホイールなどによってコントロールしますが、G10では左手のチョーキングやアームによってコントロールします。ここでは音源で設定したピッチベンド・レンジ(範囲)を、どのくらいの送りの幅で働かせるかを設定します。音源のピッチベンド・レンジと、この数値を一致させることによって、ギターに似た自然な感覚のチョーキングが得られます。

たとえば、音源のベンドレンジが12の場合は、この数値も12に設定することになります。

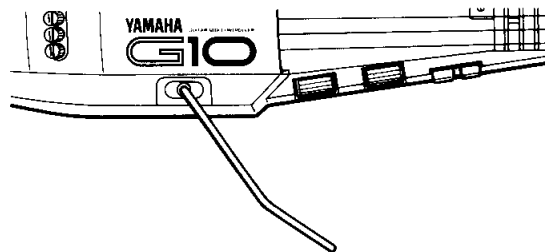
もしこの数値を減少させると音程変化の度合が急になり、変化が粗い感じになります。また数値を増加させると、音程変化の度合が小さくなります。

★0のとき、チョーキング、アームによる音程の変化はなくなります。

(2)アーム

ED. FUNC 2 Arm >P. bend max >Control name
INT 64 +/- 4 Off

付属のアームをコントローラーに装着すると、さまざまな効果を得ることができますが、ここではその内容を設定します。



アームの機能は、エレキギターのトレモロアームのように音程を変化させるか、あるいはビブラートなどシンセサイザー的な効果を加えるか、のいずれかとなります。

>P. bend max

音程変化幅の設定

アームで音程を変化させる場合は、ここの数値を設定します。

+/- 0 のとき音程は全く変化せず、数値を上げるにしたがって変化幅が大きくなります。ただし、前ページのピッチベンド・センドレンジの値を越えた設定にしても、その値以上の効果はかかりません。

★ここを0以外に設定した場合“>Control name”は自動的に“off”になります。

>Control name

シンセサイザー的な効果の設定

MIDIコントロールチェンジ(ピッチベンド以外に音源にさまざまな効果を加える機能)を出力することによって、アームでシンセサイザー的な効果を得ることができます。

- Off コントロールチェンジを出力しません。
- Mod.wheel (1) .. TX802, TX81Z などの“Mod.wheel”で設定した効果(ビブラートなど)を加えることができます。
- Breath ctrl (2) . TX802, TX81Z などの“Breath ctrl”で設定した効果(ビブラートなど)を加えることができます。
- Porta.time (5) .. ボルタメント効果の長さをコントロールします。
- Volume (7) 音量をコントロールします。
- Pan (10) TX81Z などのパンニング効果をコントロールします。

★()内の数字は、MIDIコントロールチェンジの“コントロールナンバー”を表します。

★上記の効果は、ヤマハのシンセサイザーにおけるものですので、すべての音源にこれがあてはまるとはかぎりません。また音源側でコントロールチェンジの設定が正しくされていないと、期待した効果がかけられない場合があります。

★ここを“Off”以外に設定した場合、“>P.bend max”は自動的に“+/- 0”になります。

(3)ホイール

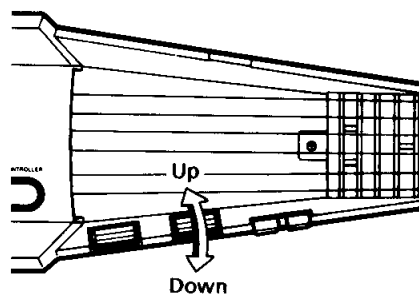
ED. FUNC 3 Wheel >Direction >Control name
INT 64 Up Mod.wheel

コントローラーのホイールによって、さまざまな効果を得ることができますが、ここではその内容を設定します。

>Direction

ホイールの極性

ホイールの極性(+/-)を切り換えることができます。“Up”、“Down”のいずれか、あなたの演奏スタイルに合わせて選択してください。



>Control name

シンセサイザー的な効果の設定

MIDIコントロールチェンジを出力することによって、ホイールでシンセサイザー的な効果を得ることができます。

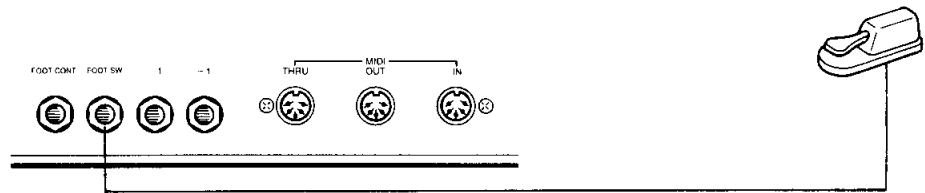
- Mod.wheel (1) .. TX802, TX81Zなどの“Mod.wheel”で設定した効果(ビブラートなど)をかけることができます。
- Porta.time (5) .. ポルタメント効果の長さをコントロールします。
- Pan (10) TX81Zなどのパンニング効果をコントロールします。

★()内の数字は、MIDIコントロールチェンジの“コントロールナンバー”を表します。

(4)フィットスイッチ

ED. FUNC 4 Foot switch	Sustain sw.
INT 64	

コンバーター背面の“FOOT SW”端子に、別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)を接続した場合に得られる効果を設定します。



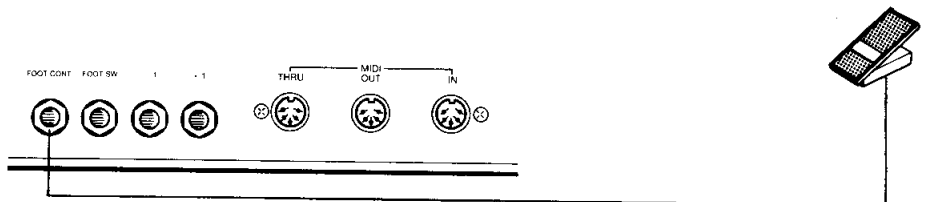
- Sustain sw (64) フットスイッチを踏んでいる間、音が延びる効果です。
- Porta.sw (65) 音源側でポルタメントタイムが設定されているとき、ポルタメント効果のON/OFFを切り換えます。

★()内の数字は、MIDIコントロールチェンジの“コントロールナンバー”を表します。

(5)フットコントローラー

ED. FUNC 5 Foot controller	Foot ctrl
INT 64	

コンバーター背面の“FOOT CONT”端子に、別売のフットコントローラー(FC7)を接続した場合に得られる効果を設定します。



- Mod.wheel (1) ... TX802, TX81Zの“Mod.wheel”で設定した効果(ビブラートなど)をかけることができます。
- Foot ctrl (4) ... TX802, TX81Zの“Foot control”で設定した効果(ビブラートなど)をかけることができます。
- Porta.time (5) ... ポルタメント効果の長さをコントロールします。
- Volume (7) 音量をコントロールします。
- Pan (10) TX81Zのパンニング効果をコントロールします。

★()内の数字は、MIDIコントロールチェンジの“コントロールナンバー”を表します。

8 ユーティリティーモード

1. メモリープロテクト/パフォーマンスの初期化
 /リコール機能(UTILITY 1) P.65
2. ベロシティー・ピークの調整(UTILITY 2) P.66
3. TXセットアップ(UTILITY 3) P.67
4. ギター・リセット(UTILITY 4) P.73
5. カートリッジのフォーマット(UTILITY 5) P.73
6. カートリッジからのロード(UTILITY 6) P.74
7. カートリッジへのセーブ(UTILITY 7) P.74
8. カートリッジ音色の送信(UTILITY 8) P.75
9. TX81Z音色データのカートリッジへの保存(UTILITY 9) P.76
10. デバイスナンバーの設定
 /G10CデータのMIDI送信(UTILITY 10)..... P.78
11. システム・セットアップデータの設定(UTILITY 11) P.79

“ユーティリティー(UTILITY)モード”は、データの保存やパフォーマンスの初期化など、データの作成以外の作業と、“システム・セットアップデータ”の作成を行うモードです。

システム・セットアップデータとは、すべてのパフォーマンスに共通なデータで、ベロシティーカーブ以外は、チェーンデータと同様、“ストア”を必要としません。

1. メモリープロテクト/パフォーマンスの初期化/リコール機能

```
UTIL 1 >Protect >Initialize? >Recall?  
Memory Off
```

>Protect

メモリープロテクト

ここにカーソルがあるとき、“DEC(OFF)”、“INC(ON)”キーによって、メモリープロテクトのON/OFFを切り換えます。

メモリープロテクトは、データの誤消去を防ぐための機能で、“ON”のときは次の作業がおこなえません。

- パフォーマンスデータのストア (→47ページ)
- ベロシティーカーブのストア (→80ページ)
- カートリッジデータのロード (→74ページ)
- TXセットアップ (→67ページ)
- G10CデータのMIDI受信 (→78ページ)

>Initialize?

パフォーマンスの初期化

パフォーマンスデータの初期化を行う機能です。

現在作成中のパフォーマンスデータが、次のページにあるような初期データに置き変わります。

- ① “>Initialize?”にカーソルを移動し、“INC(YES)”キーを押します。
- ② “Are you sure?”と確認メッセージが表示されます。現在作成中のパフォーマンスデータをまだストアしていない場合、初期化を実行すると復活させることができません。
- ③ 再度“INC(YES)”キーを押すと、初期化が実行され、“Completed!(完了)”が表示されます。

>Recall?

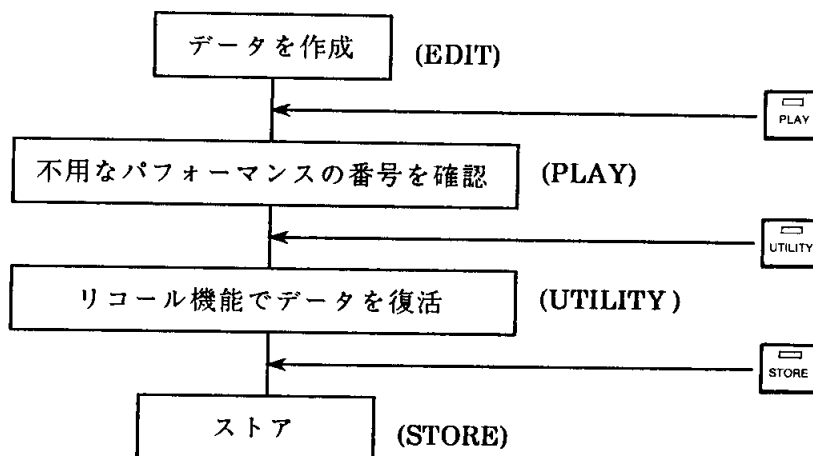
リコール機能

作成したパフォーマンスデータをストアせずに、プレイ(PLAY)モードへ切り換えて、パフォーマンスを切り換えてしまった場合、再びエディット(EDIT)モードへ戻ったとしても、先のデータは消えてしまっています。

このようなときに、この“リコール機能”を使うと、最後に作成していたデータを復活させることができます。

- ① “>Recall?”にカーソルを移動し、“INC(YES)”キーを押します。
- ② “Are you sure?”と確認メッセージが表示されるので、再度“INC(YES)”キーを押すとリコール機能が実行され、“Completed!”が表示されます。

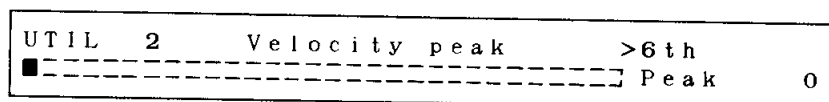
また、この機能を使うと、データをストアする際にいったんプレイ(PLAY)モードに切り換えて、不要なパフォーマンスの番号を確認することもできます。



パフォーマンスの初期化データ

パラメーター	6	5	4	3	2	1	Performance name	Init perf
Program number	1	1	1	1	1	1	Pitch bend send range	12
Transmit channel	6	5	4	3	2	1	Arm(P.bend max)	+/- 4
Volume	99	99	99	99	99	99	Arm(Control name)	Off
Open tuning	E2	A2	D3	G3	B3	E4	Wheel(Direction)	Up
Trigger mode	Normal						Wheel(Control name)	Mod.wheel
Capotasto	0F						Foot switch	Sustain sw.
Legato	On						Foot controller	Foot ctrl
Vel.crv assign	1	1	1	1	1	1		
Sensitivity offset	+0							
Mute	4	4	4	4	4	4		

2. ベロシティ・ピークの調整



コントローラーを弾いたときのピッキングの強弱を bargraph で表示し、演奏者のピッキングに合うように“ゲイン(GAIN)”を調整します。調整方法(→38ページ)

3. TXセットアップ

```
UTIL 3      >Data      >Execute?  
TX Setup    802all
```

TXセットアップは、音源モジュール“TX802”、“TX81Z”を、G10用の音源として使いやすい状態にセットする機能で、次の5種類があります。

- TX802に、G10Cが内蔵している
プリセット音色データを送信する (2)
- TX81Zに、G10Cが内蔵している
プリセット音色データ(A)を送信する (3)
- TX81Zに、G10Cが内蔵している
プリセット音色データ(B)を送信する (3)
- TX802の“インターナル”に現在入っている
ボイス(I01~I64)を、G10用のデータに組替える (4)
- TX81Zの“インターナル”に現在入っている
ボイス(I01~I32)を、G10用のデータに組替える (5)

これらは、“>Data”にカーソルがあるとき、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで選択します。

(1)TXセットアップを行うにあたって

TXセットアップを実行する場合は、G10Cのメモリープロテクトを“Off”にしなければなりません。これは、TXセットアップによって、G10C自身のデータも一部書き換えを行うためです。

もし、TXセットアップを行う前のデータが必要な場合は、カートリッジにデータを保存するか、あるいは視認によってメモしてください。

一方、TX側のメモリープロテクトも“Off”にしなければなりません。

また、セットアップは“MIDIエクスクルーシブ・メッセージ”によって行われます。G10Cの“MIDI OUT”とTXの“MIDI IN”の接続を確認すると同時に、双方の“デバイスナンバー”を一致させなければなりません。

G10の事前設定

- ① G10Cの“UTILITY 1”でメモリープロテクトを“OFF”にします。(→65ページ)
- ② “UTILITY 10”でデバイスナンバーを“1”にします。(→78ページ)
- ③ “UTILITY 3”、TXセットアップ画面を表示させておきます。

TX802の事前設定

- ① TX802の“SYSTEM SETUP”を押し、PARAMETER SELECTキーの“8”を押します。
- ② “-1(OFF)”キーを押して、メモリープロテクトを“off”にします。

```
SYSTEM8> Internal memory protect  
▶ off
```

- ③ **PARAMETER SELECT** キーの“4”を押して、下の画面を出します。

```
SYSTEM4> System exclusive device number
                                     ▶all
```

- ④ デバイスナンバーが“all”か“1”以外の場合は、“+1(ON)”、“-1(OFF)”キーでそのいずれかにします。

- ⑤ “**PERFORMANCE SELECT**”キーを押して、表示を戻します。

TX81Zの事前設定

- ① TX81Zの“**PLAY/PERFORM**”キーを押して“**PLAY SINGLE**表示”にします。

```
PLAY SINGLE
I01 Grand Piano
```

- ② “**UTILITY**”キーを押し、**PARAMETER** “←”、“→”キーで、メモリープロテクトを表示させ“**DEC(OFF)**”キーで“off”にします。

```
UTILITY MODE
Mem Protection → off
```

- ③ **PARAMETER** “←”キーを1回押し、下の表示を出します。

```
UTILITY MODE
Midi Control?
```

- ④ “**INC(YES)**”キーを押して下の表示にします。

```
UT MIDI CONTROL
Basic Rcv. Ch=omn ← ※
```

★TX81Zは、MIDI受信チャンネルと受信デバイスナンバーが兼用になっています。

- ⑤ 上図の※が“omn”か“1”以外の場合は、“**DEC(-1)**”、“**INC(+1)**”キーで、そのいずれかに変更します。

- ⑥ **PARAMETER** “→”キーを7回押して、下の表示にします。

```
UT MIDI CONTROL
Exclusive:on
```

★“on”のとき、MIDIエクスクルーシブメッセージを送受信します。

- ⑦ 表示が“off”の場合は、“**INC(ON)**”キーで“on”にします。

- ⑧ “**PLAY/PERFORM**”キーを押して“**PLAY SINGLE**表示”に戻します。

(2)802all

TX802に、G10Cが内蔵しているプリセット音色データを送信します。

★TX802のプリセット音色の内容は、別添パフォーマンスリストを参照ください。

- ① G10Cの“>Data”を“802all”にします。
- ② カーソルを“>Execute?”に移動し、“INC(ON)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(ON)”キーを押してください。
- ③ プリセット音色データがMIDIバルクダンプされ、この間“Now executing!”が表示されます。
- ④ セットアップが完了すると、G10Cの表示は自動的に“P1”プレイ(PLAY)モードに切り換わります。

★このときG10Cのグローバルチャンネル(→81ページ)は、コントロールチェンジ、プログラムチェンジとも“G16”に、ピッチベンド(アーム)は、“Off”に自動設定されます。

(3)81Zall(A)/81Zall(B)

TX81Zに、G10Cが内蔵しているプリセット音色データ(A)あるいは(B)を送信します。

★A,B各音色の内容は、別添パフォーマンスリストを参照ください。

- ① (A)を送信する場合はG10Cの“>Data”を“81Zall(A)”, また(B)の場合は“81Zall(B)”にします。
- ② カーソルを“>Execute?”に移動し、“INC(ON)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(ON)”キーを押してください。
- ③ プリセット音色データがMIDIバルクダンプされ、この間“Now executing!”が表示されます。
- ④ セットアップが完了すると、G10Cの表示は自動的に“P2”あるいは“P3”プレイ(PLAY)モードに切り換わります。

★このときG10Cのグローバルチャンネル(→81ページ)は、コントロールチェンジ、プログラムチェンジとも“G16”に、ピッチベンド(アーム)は、“Off”に自動設定されます。

TX802の“インターナル”に現在入っているボイス(I01~I64)を、G10用のデータに組替えます。

- ① TX802の“UTILITY”キーを押し、PARAMETER SELECT キーの“5”を押して、下の画面を出します。
(押すごとに、2つの画面が切り換わります。)

```
UTIL5> Initialize perf. edit buffer?
```

- ② “+1(YES)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“+1(YES)”キーを押します。
- ③ “Completed!”が点滅したら、“VOICE SELECT”キーを押します。
- ④ “>”キーを1回押して、カーソル“◀”を移動します。

```
VOICE SELECT           <Strings 1 > Rch=1
I01  <---◀---<---<---<---<---
```

- ⑤ テンキー(グレーのキー)の“1”を押し、“ENTER”を押します。(I01が表示されます)

```
VOICE SELECT           <Strings 1 > Rch=1
I01  I01◀<---<---<---<---<---
```

- ⑥ 同様に、ボイス3~6をすべて“I01”にします。
- ⑦ “PERFORMANCE EDIT”を押し、PARAMETER SELECT キーの“1”を押します。
- ⑧ “<”、“>”キーを使ってカーソル“◀”を移動、“+1”、“-1”キーで各ボイスのMIDIチャンネルを、下のよう設定します。

```
PERF. EDIT1> Receive channel (←Altr asgn)
6      5      4      3      2      1  <---<---
```

- ⑨ “Completed!”が表示されたら、“SYSTEM SETUP”キーを押し、PARAMETER SELECT キーの“3”を押します。
(押すごとに、3つの画面が切り換わります。)

```
SYSTEM3> Perform select channel
           by program change           ▶ 1 →off
```

- ⑩ “-1(NO)”キーを押して、表示を“off”にします。
- ⑪ G10Cの“>Data”を“802int”にします。
- ⑫ カーソルを“>Execute?”に移動し、“INC(ON)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(ON)”キーを押してください。
- ⑬ セットアップのMIDIメッセージが送信され、この間“Now executing!”が表示されます。(送信には約25秒かかります)
- ⑭ G10Cの表示が、プレイ(PLAY)モードに切り換わったら、セットアップは完了です。
- ⑮ G10Cの各パフォーマンス(INT1～INT64)は、下ののように、各弦異なるMIDI送信チャンネルを、1～6の範囲で設定してください。(⑧で、TX802の受信チャンネルを、1～6に設定したため)

```
EDIT 2   Transmit channel
INT 1   > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1
```

- ⑯ 音色の切り換えは、G10Cのパフォーマンスを切り換えることによって行います(→36ページ)。このときTX802のパフォーマンスは固定で、ボイスのみが切り換わることになります。

★このときG10Cのすべてのパフォーマンスのピッチバンド・センドレンジ(→60ページ)は“12”に、またグローバルチャンネル(→81ページ)はすべて“Off”に自動設定されます。

TX81Zの“インターナル”に現在入っているボイス(I01~I32)を、G10用のデータに組替えます。

- ① TX81Zの“PLAY/PERFORM”キーを押して、パフォーマンス表示(下図参照)にします。

```
PF01 AcustcGuit
C01/C01/C01/C01→
```

- ② “UTILITY”キーを押し、PARAMETER“←”、“→”キーで、下の表示を出します。

```
P. UTILITY  singl
Init Perfrm?
```

- ③ “DEC(OFF)”キーを4回押し、右上の“singl”を“mono8”にします。
- ④ “INC(ON)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(ON)”キーを押してください。(ストアは不用です)
- ⑤ G10Cの“>Data”を“81Zint”にします。
- ⑥ カーソルを“>Execute?”に移動し、“INC(ON)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(ON)”キーを押してください。
- ⑦ セットアップのMIDIメッセージが送信され、この間“Now executing!”が表示されます。(送信には約12秒かかります)
- ⑧ G10Cの表示が、プレイ(PLAY)モードに切り換わったら、セットアップは完了です。
- ⑨ G10Cの各パフォーマンス(INT1~INT64)は、下のよう、各弦異なるMIDI送信チャンネルを、1~6の範囲で設定してください。(TX81Zの受信チャンネルが、1~6に設定されているため)

```
EDIT 2 Transmit channel
INT 1 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1
```

- ⑩ 音色の切り換えは、G10Cのパフォーマンスを切り換えることによって行います(→36ページ)。このときTX81Zのパフォーマンスは固定で、ボイスのみが切り換わることになります。
- ★このときG10Cのすべてのパフォーマンスのピッチベンド・センドレンジ(→60ページ)は“12”に自動設定されます。また、グローバルチャンネル(→81ページ)は、コントロールチェンジのみ“G16”に、他は“Off”に自動設定されます。

4. ギター・リセット

```
UTIL 4          Execute?
Guitar reset
```

G10のコントローラー本体を初期化する機能です。

弦にさわったまま電源をONしたため、音程がおかしい場合や、バンドセンサーからはずれた弦をセットし直したときなどに使う機能で、コントローラー部分のみを、いったん電源を切った状態にして初期化します。

▶ “INC(YES)”キーを押すとリセットを行います。この際、コントローラーの弦には手を触れないでください。

```
UTIL 4          Execute
Guitar reset OK OK OK OK OK OK
6 5 4 3 2 1
```

異常がなければ上記のような表示になります。もし“NG”が表示されたら、その弦をチェックする必要があります。(→20ページ)

5. カートリッジのフォーマット

```
UTIL 5 >Type >Execute?
CRT Format G10C
```

別売のRAMカートリッジを使用するにあたっては、保存するデータの種類名を書き込む“フォーマット (Format)”をまず行う必要があります。

ここでは、保存するデータの種類の合わせて、2種類のフォーマットを行うことができます。

>Type

フォーマットの種類

- G10C G10Cで作成したデータ(パフォーマンスデータなど)を保存するカートリッジは、“G10C”にします。
- TX81Z(VD) TX81Zの音色データ(ボイス, パフォーマンス...)を保存するカートリッジは、“TX81Z(VD)”にします。これは、シンセサイザーV2のカートリッジと同一フォーマットです。

★TX81ZのデータはすべてV2で扱うことができます。

>Execute?

フォーマット実行

ここへカーソルを移動し、“+1(YES)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“+1(YES)”キーを押してください。フォーマットが実行されると“Completed!”と表示されます。

6. カートリッジからのロード

```
UTIL  6    >Bank >Data  >Execute?  
CRT Load    1    All
```

カートリッジに保存されているG10Cデータを読み取り、本体内のメモリーに入れる機能で、“ロード (Load)”と呼びます。

>Bank

ロードするバンクの選択

RAMカートリッジ“RAM4”は、1つしかバンクをもたないで通常は“1”のままでよいのですが、複数バンクをもつカートリッジの場合には、ロードを行うバンクを指定することができます。

>Data

ロードするデータの内容

カートリッジに保存されるG10Cデータは3種類ありますが、ここではロードするデータを限定することができます。

- All すべてのデータをロード
- Perf パフォーマンスデータのみロード
- Util. ユーティリティーデータ(主としてセットアップデータ)のみロード(→101ページ)
- Chain チェインデータのみロード

>Execute ?

ロード実行

ここへカーソルを移動し、“+1(YES)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“+1(YES)”キーを押してください。ロードが実行されると“Completed!”と表示されます。

7. カートリッジへのセーブ

```
UTIL  7                >Data  >Execute?  
CRT Save                All
```

G10Cで作成したデータをカートリッジに保存する機能で、“セーブ(Save)”と呼びます。

>Data

セーブするデータの内容

カートリッジに保存されるG10Cデータは3種類ありますが、ここではセーブするデータを限定することができます。

- All すべてのデータをセーブ
- Perf. パフォーマンスデータのみセーブ
- Util. ユーティリティーデータ(主としてセットアップデータ)のみセーブ(→101ページ)
- Chain チェインデータのみセーブ

>Execute ?

セーブ実行

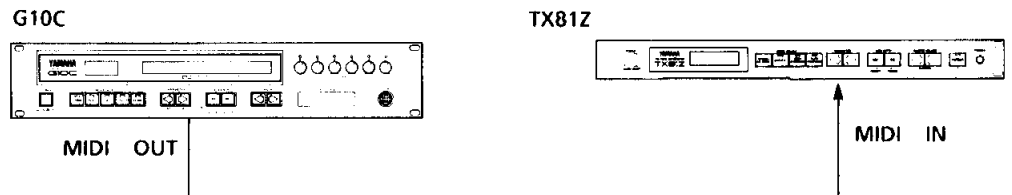
ここへカーソルを移動し、“+1(YES)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“+1(YES)”キーを押してください。セーブが実行されると“Completed!”と表示されます。

8. カートリッジ音色の送信

```
UTIL  8    >Bank >Data  >Execute?  
CRT Trans  1A   All
```

カートリッジに保存されているTX81Zデータを、TX81ZへMIDI送信する機能です。

① 下図のようにMIDI接続します。



- ② TX81Z用のデータが入っているカートリッジをG10Cのカートリッジスロットに入れます。
- ③ TX81Zのメモリープロテクトを“off”にし、MIDI受信チャンネルをG10Cのデバイスナンバー(→78ページ)に一致させます。(手順は68ページの①～③までと同様です。)

★TX81Zのデータは、すべてシンセサイザー“V2”でも扱うことができます。

>Bank

送信するバンクの選択

送信を行うバンクを指定します。

>Data

送信するデータの内容

カートリッジに保存されるTX81Zデータは6種類ありますが、ここでは送信するデータを限定することができます。

- All すべてのデータを送信
- Voice ボイスデータのみ送信
- Perf. パフォーマンスデータのみ送信
- SetAL システムデータ以外のセットアップデータを、すべて送信
- SetSY システムデータのみ送信
- SetPC プログラムチェンジテーブルデータのみ送信
- SetEF エフェクトデータのみ送信
- SetMC マイクロチューニングデータのみ送信

>Execute?

送信実行

ここへカーソルを移動し、“+1(YES)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“+1(YES)”キーを押してください。送信中は“Transmitting!”と表示され、完了すると“Completed!”と表示されます。

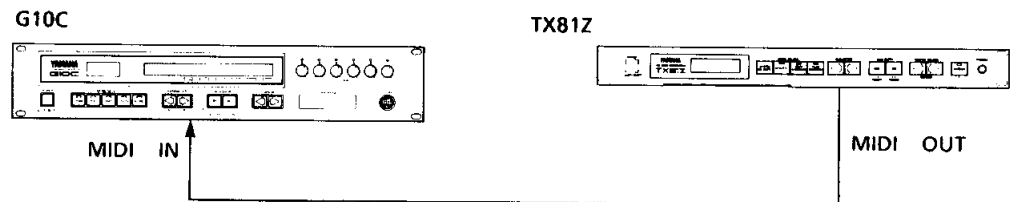
9. TX81Z音色データのカートリッジへの保存

```
UTIL 9          Bank
CRT Receive     1A
```

TX81ZからMIDI送信された音色データを取り込み、RAMカートリッジ“RAM4”に保存する機能です。

★データを保存するカートリッジは、あらかじめ“TX81Z”タイプにフォーマットしておく必要があります。(→73ページ)

①下図のようにMIDI接続します。



②“TX81Z”タイプにフォーマットされたRAMカートリッジをG10Cのカートリッジスロットに入れます。このとき カートリッジのメモリープロテクトスイッチは“OFF”にしておきます。

③ユーティリティー9(上記)の画面で、データを保存するバンクを選択します。TX81Zデータは、RAM4 1つにつき2種類まで取り込めますので、“1A”か“1B”のいずれかを選ぶことになります。

④TX81Zの“PLAY/PERFORM”キーを押して“PLAY SINGLE表示”にします。

```
PLAY SINGLE
105 G10 103-1
```

⑤“UTILITY”キーを押し、PARAMETER“←”、“→”キーで、下の表示を出します。

```
UTILITY MODE
Midi Control?
```

⑥“INC(YES)”→PARAMETER“→”キーの順に押し、下の表示にします。

```
UT MIDI CONTROL
Transmit Ch= 1
```

★TX81Zは、MIDI送信チャンネルと送信デバイスナンバーが兼用になっています。

⑦“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで、TX81Zのデバイスナンバーを、G10Cのデバイスナンバー(→78ページ参照)と一致させます。

⑧PARAMETER“→”キーを6回押して、下の表示にします。

```
UT  MIDI  CONTROL
   Exclusive:on
```

★“on”のとき、MIDIエクスクルーシブメッセージを送受信します。

⑨表示が“off”の場合は、“INC(ON)”キーで“on”にします。

⑩以下、PARAMETER“→”キーを押すごとに、データ送信の画面が切り換わります。

```
UT  MIDI  CONTROL
   Voice Trans?(1)
```

インターナル32ボイスデータ(101~132)

★“DEC(NO)”キーを押す事に、()内が選択できます。

“1”→“A”→“B”→“C”→“D”

```
UT  MIDI  CONTROL
   Perfrm Transmit?
```

24パフォーマンスデータ(PF01~PF24)

```
UT  MIDI  CONTROL
   Setup Trans?(AL)
```

セットアップデータ(範囲)

★“DEC(NO)”キーを押すごとに、()内が選択できます。

“AL”→“SY”→“PC”→“EF”→“MC”

⑪“INC(YES)”キーを押すと、TX81Zはデータを送信し、G10Cはそれを受信します。

⑫G10Cが受信を完了すると、下のようなメッセージが表示されます。

- ・Voice data received! 32ボイスデータを受信しました。
- ・Perf. data received! 24パフォーマンスデータを受信しました。
- ・SetSY data received! システムデータを受信しました。
- ・SetPC data received! プログラムチェンジテーブルデータを受信しました。
- ・SetEF data received! エフェクトデータを受信しました。
- ・SetMC data received! マイクロチューニングデータを受信しました。

このとき、データはRAMカートリッジに書き込まれています。また、カートリッジの同じバンク中に以前あったデータは消えてしまいます。

⑬カートリッジを抜き取り、カートリッジのメモリープロテクトを“ON”にしておきます。

10. デバイスナンバーの設定/G10CデータのMIDI送信

```
UTIL 10 >Dev.# >Data >Transmit?  
Sys.ex.      1   All
```

G10Cは、MIDIエクスクルーシブメッセージによって、G10C本体のデータをもう1台のG10Cや、シーケンサー-QX3、MIDIデータファイラー-MDF1などMIDIデータを保存する機能をもった機器との間で送受信することができます。ここでは送受信を行う際、外部機器(データ)と一致させるべきデバイスナンバーの設定と、G10Cデータの送信を行います。

★受信側機器のメモリープロテクトは“Off”にします。

★G10Cデータの受信は外部からの転送によってどのモードでも可能です。

>Dev.#

デバイスナンバーの設定

G10C本体の送受信デバイスナンバーを設定します。

送受信兼用で、“Off”のときは、MIDIエクスクルーシブメッセージの送受信を行いません。

デバイスナンバーが“Off”のときは、以下の機能は働きません。

- TXセットアップ(UTILITY 3)
- カートリッジ音色の送信 (UTILITY 8)
- カートリッジ音色の受信 (UTILITY 9)
- G10Cデータの送受信 (UTILITY 10)

>Data

送信データの選択

送信するデータの種類を選択します。

- All すべてのG10Cデータ
- Perf. インターナル・パフォーマンスデータ(INT1~INT64)
- Util. ユーティリティーデータ(主としてセットアップデータ)
(→101ページ)
- Chain チェインデータ

>Transmit?

送信実行

ここへカーソルを移動し、“+1(YES)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“+1(YES)”キーを押してください。送信中は、“Transmitting!”と表示され、完了すると“Completed!”と表示されます。

11. システム・セットアップデータの設定

```
UTIL 11      System setup?
```

以下のデータは、G10Cでは“セットアップデータ”として扱われます。これらのデータを作成する場合は、上の画面を呼び出し、“INC(YES)”キーを押して、ユーティリティー・システム(UT.SY)の画面を呼び出します。

これらは、いずれも全パフォーマンスに共通のデータですが、カートリッジなどに保存することができます。

システムセットアップ(System setup)データ

MIDI受信チャンネルの設定	G10CのMIDI受信チャンネル
ペロシティーカーブの作成	オリジナルのペロシティーカーブを作成する
ベンドカーブの設定	弦ごとのチョーキングのかかり具合を調整する
グローバルチャンネルの設定	グローバルチャンネルを設定できる

(1)MIDI受信チャンネルの設定

```
UT. SY 1  
Receive channel          omni
```

G10Cは、MIDIチャンネルメッセージのうち、プログラムチェンジ(音色の切り換え)について受信し、プレイモードで本体のパフォーマンスを、チェインモードでチェインの種類を切り換えることができます。また、コントロールチェンジについては、G10C本体が出力するMIDI情報と一緒に“MIDI OUT”端子より出力されます。これは、その際のMIDI受信チャンネルを限定するための機能です。

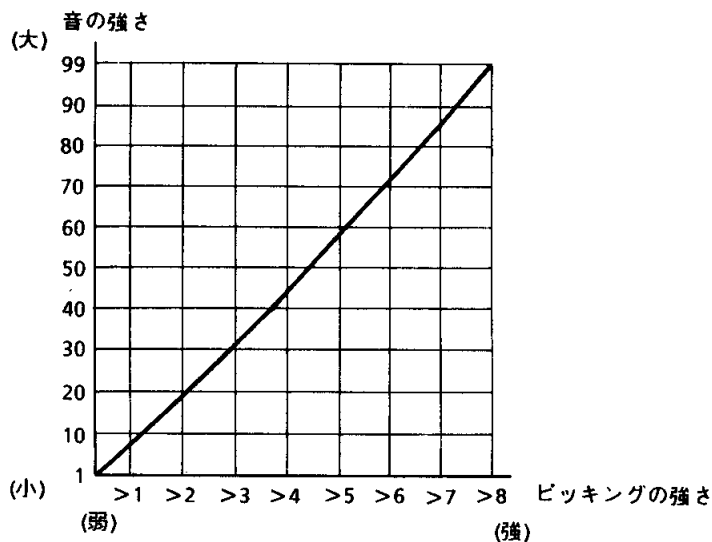
- ▶ 1~16は、そのチャンネルの情報だけを受信します。“omni”は1~16全てのチャンネルの情報を受信する状態です。

(2)ペロシティーカーブの作成とストア

```
UT. SY 2      >Crv >1 >2 >3 >4 >5 >6 >7 >8  
Vel. crv edit  1  6 19 33 45 59 72 85 99
```

ピッキングの(弦を弾く)強弱と、音の強弱の関係を決める“ペロシティーカーブ”を作成する機能です。ここで作成したペロシティーカーブは4種類まで“ユーザーカーブ(U1~U4)”として本体内に記憶(ストア)することができます。

下図のように、ピッキングの強さを“>1”から“>8”の8段階に分割し、そのそれぞれに対応する音の強さ(音の大きさ)を“1~99”の99段階から設定します。このとき注意しなければならないのは、“ピッキングを強くすれば、必ず音の大きさも大きくなる”ように設定するという事です。すなわち、“>3”のとき33、“>5”のとき24、というような設定はできません。



<ベロシティカーブの設定方法>

- ① “>Crv”で作成のもとになるベロシティカーブを選択します。このとき、あなたが考えているカーブに最も近いと思われるものを選ぶようにします。
- ② “>1”~“>8”にカーソルを移動し、それぞれに対応する音のレベルを設定します。
- ③ “STORE”キーを押し、下のようなストア画面を出します。(再度“UTILITY”キーを押すと、前の画面に戻ります)

```

UT.SY 2      >Store to  >Execute?
Vel.crv edit    U1
    
```

<ベロシティカーブのストア>

- ④ “>Store”にカーソルがある状態で、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで、ストアするカーブ番号“U1”~“U4”を選択します。
 - ⑤ “>Execute?”にカーソルを移動し、“INC(YES)”を押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(YES)”を押してください。ストアが実行されると“Completed!”と表示されます。
- ★メモリープロテクト(→65 ページ)が“On”になっていると、“Memory protected!”が表示され、ストアが行えません。

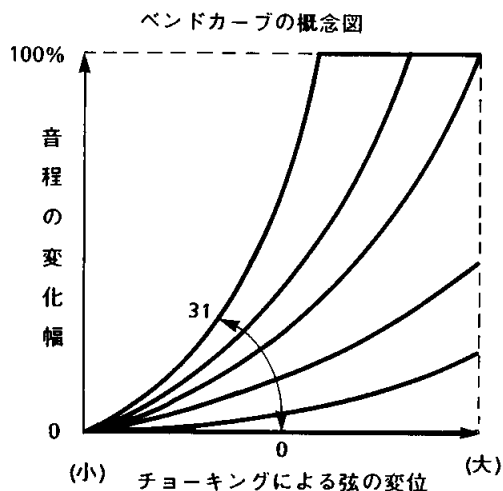
(3) ベンドカーブの選択

UT. SY 3
Bend curve > 16 > 13 > 15 > 18 > 15 > 7

6弦 5弦 4弦 3弦 2弦 1弦

チョーキングの変化量は、エディット(EDIT)モードの“ピッチベンド・センドレンジ(→60ページ)”で決定されますが、ここでは各弦ごとに、チョーキングのかかり具合を調整することができます。

0のときは、チョーキングをしても音程は変化せず、数値を大きくするにしたがって、音程の変化度合が急になり、31のとき最大となります。ただし、数値を上げすぎるとチョーキング途中で音程が上がりきってしまい、それ以上は変化しません。



(4) グローバルチャンネルの設定

UT. SY 4	>Control	>Program	>P. bend (Arm)
Global ch.	G16	G16	G16

グローバルチャンネルを設定すると、不要なMIDIチャンネルメッセージを省略できますので、以下の各コントロールをスムーズに行うことができます。

>Control

コントロールチェンジ

MIDIコントロールチェンジ情報(ホイール、ボリューム、フットスイッチ...)について、グローバルチャンネルを設定します。

★ここでグローバルチャンネルを設定した場合、コントロールチェンジ信号はそのチャンネルで送信されます。“Off”にすれば、各弦ごとのチャンネル(→55ページ)によって送信されます。

>Program

プログラムチェンジ

MIDIプログラムチェンジ情報(音色切り換え)について、グローバルチャンネルを設定します。

★ここでグローバルチャンネルを設定した場合、プログラムチェンジ信号はそのチャンネルで送信されます。送信されるプログラムナンバーは、エディット(EDIT)モード(→55ページ)で、6弦に設定したナンバーになります。

>P.bend(Arm)

ピッチベンド(アーム)

アームの操作によって送信される、MIDIピッチベンド情報について、グローバルチャンネルを設定します。

★ここでグローバルチャンネルを設定した場合、アームのピッチベンド情報はそのチャンネルで送信されます。また“Off”にすると、各弦ごとに設定したチャンネル(→55ページ)によって送信されます。

★チョーキングのデータは、グローバルチャンネルの設定に関係なく、各弦ごとに設定したチャンネルナンバー(→55ページ)で送信します。

★グローバルチャンネルとして設定するチャンネルナンバーは、各弦ごとに設定したチャンネルナンバーのいずれとも重ならないように設定してください。

★アームにグローバルチャンネルを設定したとき、チョーキングをかけながらアームを操作すると誤動作する場合があります。同時に使用したい場合はグローバルチャンネルを“Off”にしてください。

グローバルチャンネルについて

グローバルチャンネルの機能をもつ音源は、MIDI受信チャンネルとして設定したチャンネルの情報に加えてグローバルチャンネルに設定したチャンネルナンバーで送られた情報については、それを、その音源のすべての音色に働かせる、というものです。

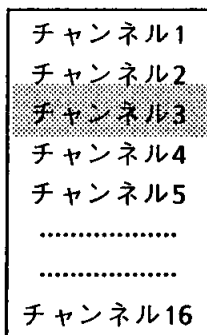
たとえば、TX802のグローバルチャンネルを例にとると、

● 通常(norm)の場合

“3”チャンネルでピッチベンド情報を送信



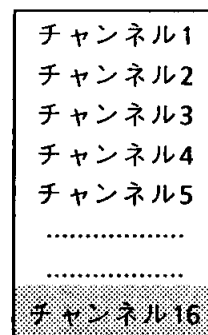
受信チャンネル“3”の音色のみ、音程が変化



“16”チャンネルでピッチベンド情報を送信



受信チャンネル“16”の音色のみ、音程が変化

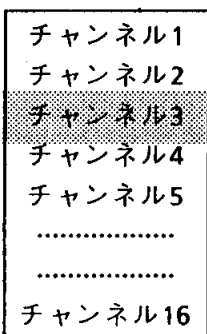


● ピッチベンド情報について、グローバルチャンネル“16”(G16)を設定した場合

“3”チャンネルでピッチベンド情報を送信



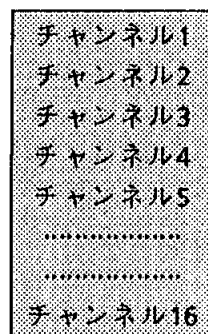
受信チャンネル“3”の音色のみ、音程が変化

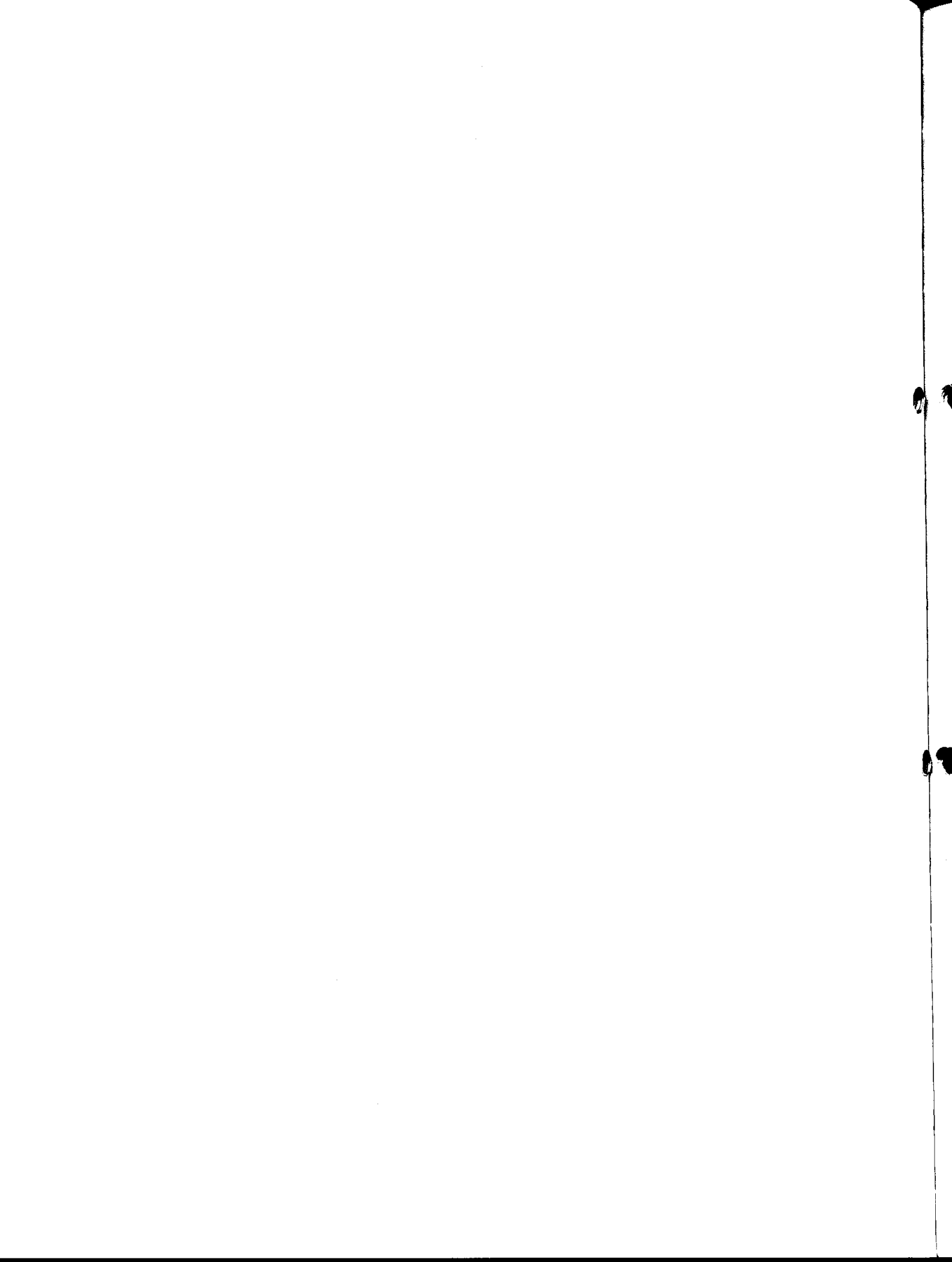


“16”チャンネルでピッチベンド情報を送信



受信チャンネルの設定を問わず“すべて”の音色の音程が変化





9 G10-119番

1. 故障かな、と思ったら……………P.85
2. エラーメッセージ……………P.86

ここでは、故障と間違えやすい症状の例と、誤った操作を行ったとき現れる“エラーメッセージ”について述べてあります。

9

1. 故障かな、と思ったら

●音が出ない

- 正しいMIDI接続がなされていますか?(→19ページ)
- 音源のボリュームは上がっていますか?
- G10Cのパフォーマンス中のボリュームは上がっていますか?(→56ページ)
- G10Cの送信チャンネルと音源の受信チャンネルは合っていますか?(→55ページ)
- コントローラーのボリュームは上がっていますか?
- G10Cのゲインボリュームは調整されていますか?(→38ページ)

●音が途切れる

- G10Cのパフォーマンスのミュートの数値が上がりすぎていませんか?(→59ページ)
- 弦に汚れ、傷、折れまがりなどはありませんか?(→27ページ)
- 各部の調整は正しくされていますか?(→24ページ)

●音程がおかしい

- ギターリセットを行ってください。(→73ページ)
- すべての弦がバンドセンサーにきちんとかかっていますか?(→20ページ)
- 各部の調整は正しくされていますか?(→24ページ)
- G10Cのパフォーマンス中でカポタストがかかっていますか?(→57ページ)
- G10Cのパフォーマンス中のオープンチューニングは正常ですか?(→56ページ)

●音源側の音色が正常に切り換わらない

- 音源側のプログラムチェンジ機能を確認してください。
- G10Cの送信チャンネルと音源側の受信チャンネルが合っていますか?(→55, 81ページ)

●チョーキングがかからない

- G10Cのバンドカーブの設定が“0”になっていませんか?(→81ページ)
- G10Cのピッチバンド・センドレンジが“0”になっていませんか?(→60ページ)
- 音源のピッチバンドレンジが“0”になっていませんか?

●ボリューム、ホイール、アームなどを操作しても効果がかからない

- 音源側のコントロールチェンジ機能が正しく設定されていますか?
- G10C側の設定は正しくされていますか?
- 同じ機能を複数の操作子に割りあてていませんか?(→60ページ)

2. エラーメッセージ

次のようなメッセージがディスプレイに表示されたときは、操作になんらかの誤りがあることを表します。

Memory protected!

意味： G10CのメモリープロテクトがONのため、データを書き込めません。

処置：メモリープロテクト(→65ページ)をOFFにします。

CRT not ready!

意味：カートリッジが装着されていません。

処置：カートリッジをスロットに挿入します。

CRT protected!

意味：カートリッジのメモリープロテクトがONのため、データを書き込めません。

処置：カートリッジのメモリープロテクトスイッチをOFFにします。

CRT format error!

意味：カートリッジのフォーマットが異なり、データの出し入れが行えません。

処置：カートリッジを確認の上、フォーマットを行います。(→73ページ)

CRT bank unavail!

意味：カートリッジのバンクが異なり、データの出し入れが行えません。

処置：正しいバンクを設定します。(→74,75ページ)

CRT store error!

意味：カートリッジへのストアを失敗しました。

処置：再度、同じ操作を行ってください。

****MIDI bulk rejected by memory protected!**

意味 : G10CのメモリープロテクトがONのため、データを書き込めません。
処置 : メモリープロテクト(→65 ページ)をOFFにします。

****MIDI bulk rejected by dev# conflict!**

意味 : デバイスナンバーが送信側と異なるため、データを受信できません。
処置 : デバイスナンバーを送信側に合わせます。

****MIDI data error!**

意味 : MIDI送受信に関するエラーが発生しました。
処置 : 接続を確認の上、再度操作を行います。

****MIDI checksum error!**

意味 : バルクデータにエラーが発生しました。
処置 : 再度、同じ操作を行ってください。

****MIDI receive buffer full!**

意味 : 一度に大量のデータが入力されたため、エラーが発生しました。
処置 : 再度、同じ操作を行ってください。

10 索引

1. 50音順索引……………P.89
2. アルファベット順索引……………P.90

1. 50音順索引

ア	アームの機能設定	P.43,61		データエントリーキー	P.42
イ	イニシャライズ	P.65		デバインドピックアップ	P.14
エ	エラーメッセージ	P.86	ト	電源投入時の注意	P.20
	演奏時の注意	P.22		トリガーモードの選択	P.57
	演奏情報の検知	P.13	ネ	ネックの調整	P.25
オ	オプション	P.11	ハ	発音感度の調整	P.39,58
	オープンチューニング	P.56		パフォーマンス	P.14
	音源について	P.16		パフォーマンスの切り換え	P.36
カ	カーソルキー	P.42		パフォーマンスの初期化	P.65
	カートリッジ音色データの送信	P.75		パフォーマンスの初期化データ	P.66
	カートリッジからデータをロード	P.74		パフォーマンスのデータ作成	P.54
	カートリッジのフォーマット	P.73		パフォーマンス名の設定	P.59
	カートリッジヘデータをセーブ	P.74	ヒ	パラメーターキー	P.42
	カポタスト機能	P.57		ピッチベンド・センドレンジの設定	P.60
キ	ギターリセット	P.73	フ	ファンクションデータの設定	P.60
ク	グローバルチャンネル	P.82		付属品	P.11
	グローバルチャンネルの設定	P.81		フットスイッチの機能設定	P.63
ケ	ゲイン調整	P.38		フットコントローラーの機能設定	P.63
	弦高の調整	P.25		プリセットパフォーマンスの呼び出し	P.30
	弦の交換	P.27	ヘ	プログラムナンバーの設定	P.55
コ	コントローラー	P.7		ベロシティーカーブ	P.45
	コントローラーとコンバーター	P.13		ベロシティーカーブの選択	P.46,58
	コンバーター	P.9		ベロシティーカーブの作成	P.79
	コンペア機能	P.42		ベロシティーピーク	P.38,66
シ	G10CデータのMIDI送信	P.78		ベンドカーブの設定	P.81
	システムセットアップデータの設定	P.79	ホ	ベンドセンサー	P.14
	使用する弦	P.20,27		ホイールの効く方向の選択	P.62
ス	ストア(パフォーマンスデータ)	P.47		ホイールの機能設定	P.44,62
	ストア(ベロシティーカーブ)	P.80		ボリュームの設定	P.56
セ	接続	P.19	マ	マルチチャンネル受信	P.16
	センシティブィティー・オフセット	P.58	ミ	MIDIインプリメンテーションチャート	P.103
チ	チェインとは	P.50		MIDI機器による音色切り換え	P.37
	チェインの切り換え	P.52		MIDI受信チャンネルの設定	P.79
	チェインデータの作成	P.50		MIDI送信チャンネルの設定	P.55
	超音波センサー	P.14		MIDIチャンネル	P.15
テ	TXセットアップ	P.67		MIDIデータフォーマット	P.93
	TX802の音色をG10用にセット	P.70	メ	ミュート	P.59
	TX81Zの音色をカートリッジに保存	P.76		メモリープロテクト	P.65
	TX81Zの音色をG10用にセット	P.72	モ	モノモード	P.16
	ディバイスナンバー	P.67,78	リ	リコール機能	P.65
	ディバイスナンバーの設定	P.78	レ	レガート機能の選択	P.58

2. アルファベット順索引

A

802all P.32,69
 81Zall(A)/81Zall(B) P.34,69
 Arm P.61

B

Bank P.74,75,76
 Bend curve P.81

C

Capotasto P.57
 CHAIN P.41,50
 CHAIN PLAY P.52
 CHAIN EDIT P.50
 Control name P.44,61,62
 CRT P.49
 CRT Format P.73
 CRT Load P.74
 CRT Receive P.76
 CRT Save P.74
 CRT Trans. P.75
 CURSOR P.42

D

DEC P.42
 Device number(Dev.#) P.78
 Direction P.62

E

EDIT P.41,54

F

Foot controller P.63
 Foot switch P.63
 Function P.60

G

G10/G10C P.13
 GAIN P.38
 Global channel(Global ch.) P.81
 Guitar reset P.73

I

INC P.42
 802int P.70
 81Zint P.72
 Initialize P.65
 INT P.49

L

Legato P.58

M

Mode P.41
 Mute P.59

O

Omni P.79
 Open tuning P.56

P

P1 P.32,49
 P2/P3 P.35,49
 PARAMETER P.42
 PERFORMANCE P.14,49
 Performance name P.59
 P.bend max P.61
 Pitch bend send range P.60
 PLAY P.41,49

R

Program number P.55
 Protect P.65

S

Recall P.65
 Receive channel P.79

S

Sensitivity offset P.58
 STORE P.41,47
 System exclusive(Sys.ex.) P.78
 System setup P.79

T

Transmit channel P.55
 Trigger mode P.57
 TX Setup P.67
 Type P.73

U

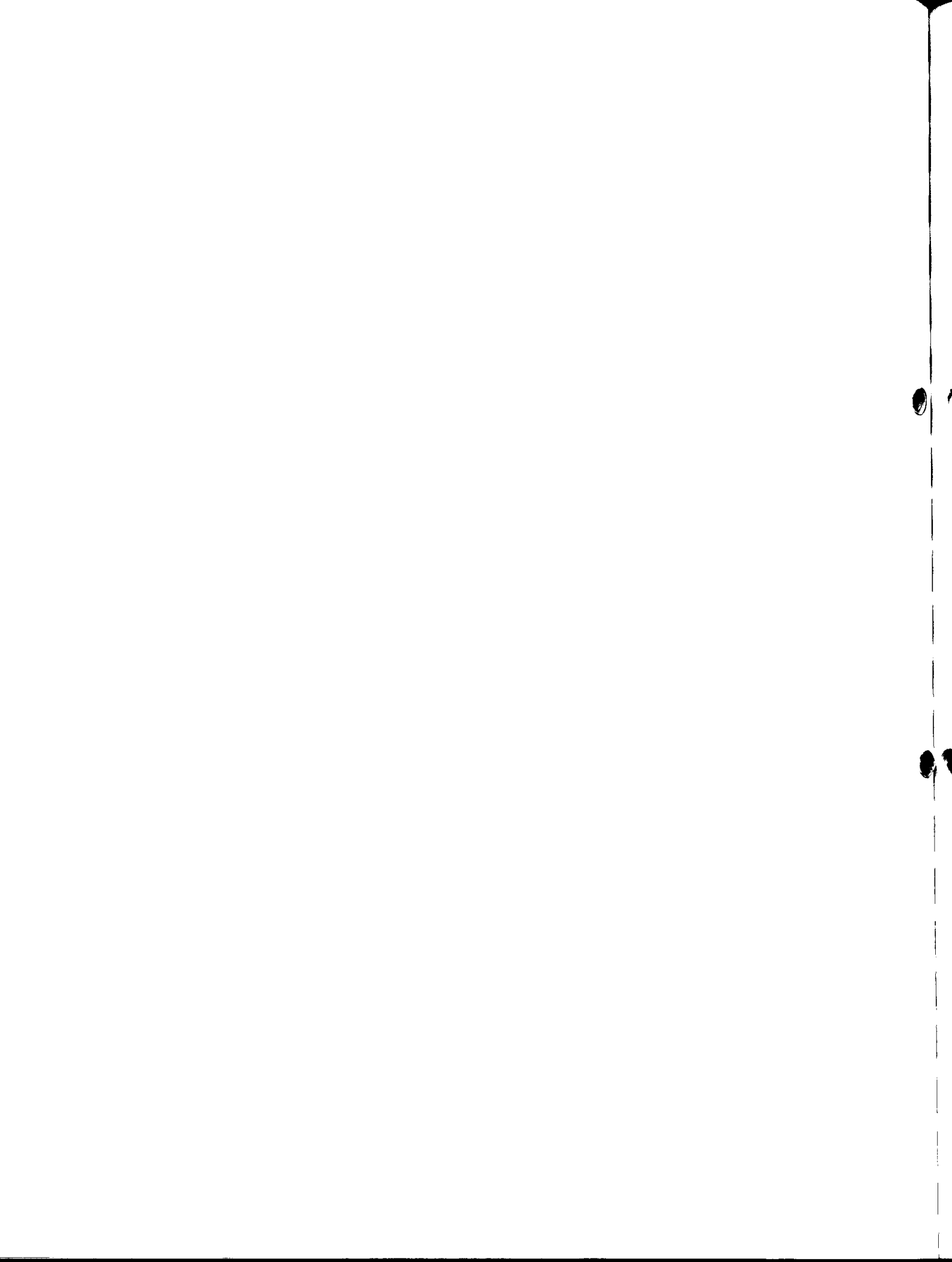
UTILITY P.41,64

V

Velocity curve(Vel.crv) assign P.46,58
 Velocity curve(Vel.crv) edit P.79
 Velocity peak P.38,66
 Volume P.56

W

Wheel P.62



11 資料

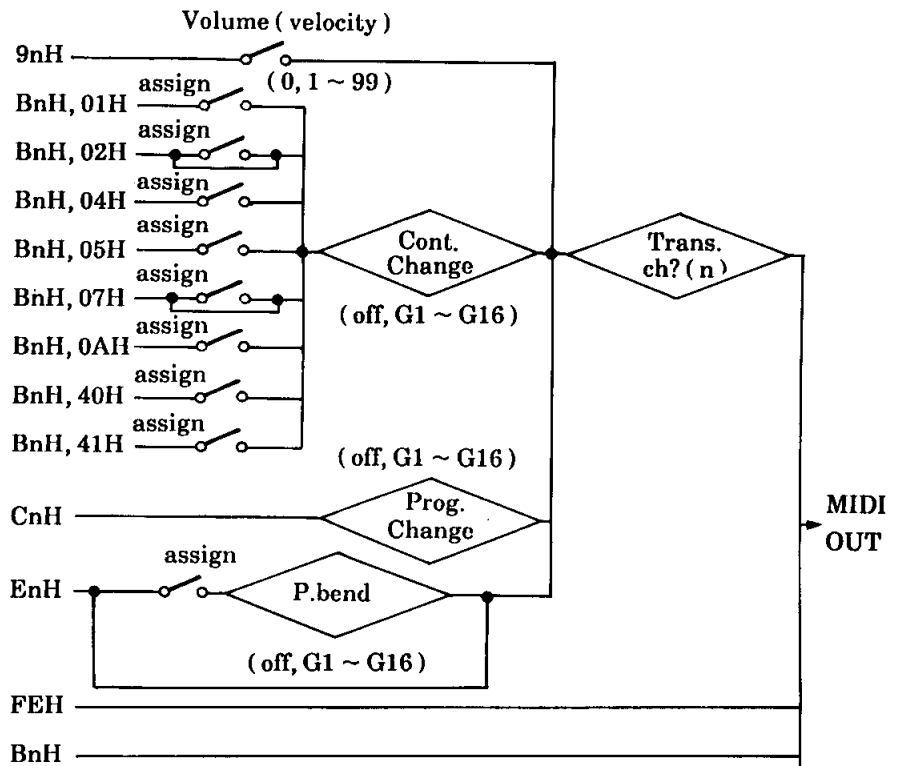
1. MIDIデータフォーマットP. 93
2. 仕様.....P.102
3. ブランクチャート.....P.103
4. MIDIインプリメンテーションチャート.....P.105

1. MIDIデータフォーマット

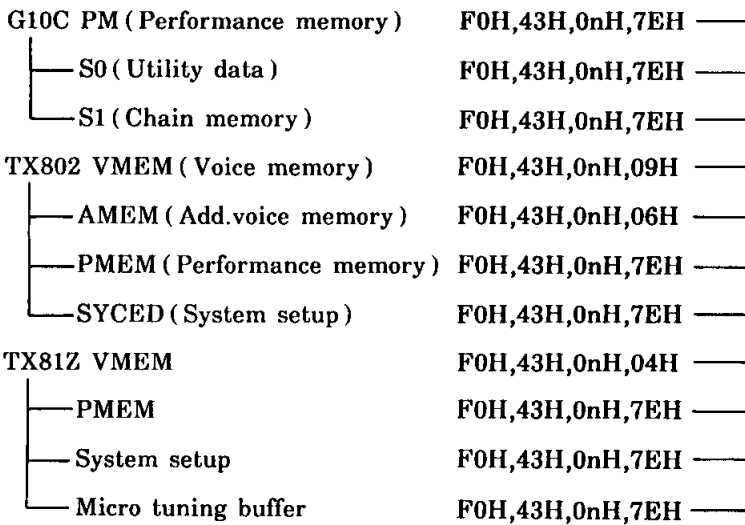
1. 送信条件

- Note on/off
- Modulation wheel
- Breath control
- Foot control
- Portamento time
- Volume
- Pan
- Sustain switch
- Portamento switch
- Program change
- Pitch bend

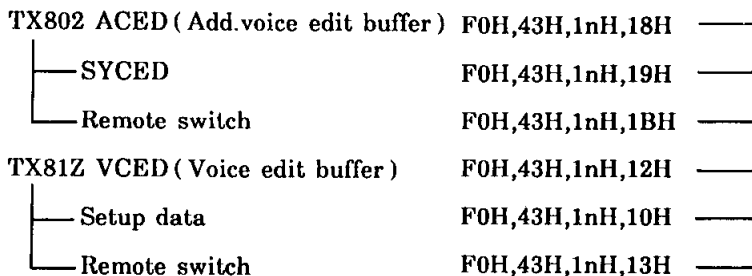
- Active sensing
- MIDI IN Control change



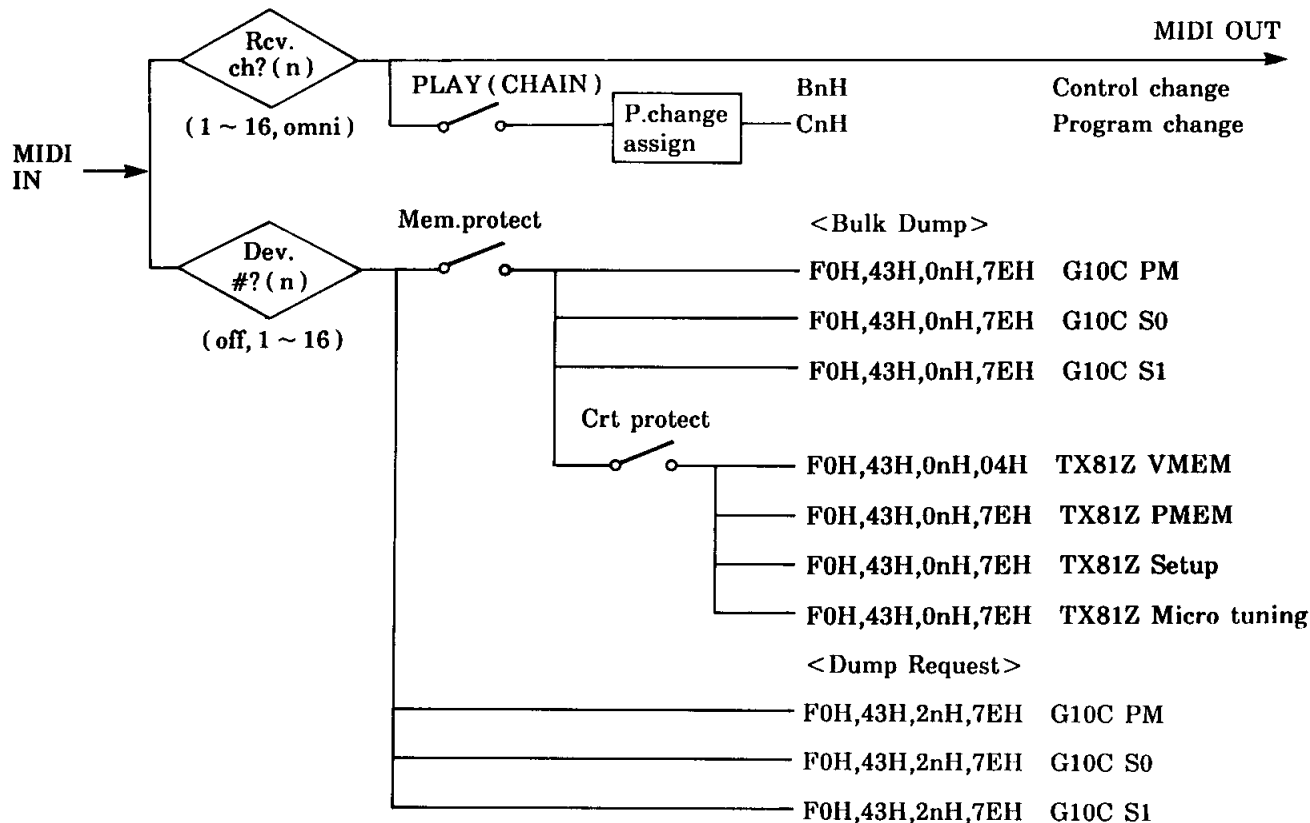
<Bulk Dump>



<Parameter Change>



2. 受信条件



3. チャンネルメッセージ

3-1 送信

3-1-1 ノートオン/オフ

送信ノート範囲=C-2...G8

送信ベロシティー範囲=0...127(ノートオンのみ)

ノートオンのベロシティー=0は、ノートオフとして扱います。

3-1-2 コントロールチェンジ

各操作子を各パラメーターにアサインすることにより、次表のコントロールチェンジデータを送信チャンネルで設定したチャンネルで送信します。

コントロールNo.	パラメーター名	データ範囲
1	Moduration wheel	0...127
2	Breath control	0...127
4	Foot control	0...127
5	Porlamento time	0...127
7	Volume	0...127
10	Pan	0...127
64	Sustain switch	0(off),127(on)
65	Protamento switch	0(off),127(on)

グローバルチャンネルをG1~G16に設定することにより、そのチャンネルで代表データを送信します。

また、受信チャンネルで設定したチャンネルで受信したコントロールチェンジ信号は、そのまま他出力信号とミックスされ、MIDI OUTより出力します。

3-1-3 プログラムチェンジ

パフォーマンスを切り換えると、設定したプログラムナンバー、送信チャンネルで送信します。グローバルチャンネルをG1~G16に設定することにより、そのチャンネルで、6弦のデータを代表して送信します。

3-1-4 ピッチベンド

ピッチベンドは、送信チャンネルで設定したチャンネルで、7bit分解能で送信します。グローバルチャンネルを設定することにより、Armのデータを、そのチャンネルで代表して送信します。

3-2 受信

3-2-1 コントロールチェンジ

受信チャンネルで設定したチャンネルで受信します。

3-2-2 プログラムチェンジ

PLAYモード、CHAINモードのとき、受信チャンネルで設定したチャンネルで受信したプログラムチェンジ信号によって、パフォーマンスまたはチェインを切換えます。

受信できるプログラムナンバーと、それに対応するパフォーマンスは、以下の通りです。

モード	プログラムナンバー	パフォーマンスナンバー
INT/CRT	1~64 65~128	INT1~64 CRT1~64*
P1	1~64 65~128	101~164 101~164
P2,P3	1~24 25~48 . . 121~128	101~124 101~124 (24ごとにくり返し) 101~108
CHAIN	1~4	A~D

* カートリッジを差していない場合は、INT1からのくり返しになります。

4. システムエクスクルーシブメッセージ

4-1 バルクダンプ

本機のバルクダンプには、次のような種類があります。

- (1) TX802ボイスメモリー(VMEM)&アディショナルボイスメモリー(AMEM)バルクダンプ
- (2) TX81Zボイスメモリー(VMEM)バルクダンプ
- (3) G10Cパフォーマンスメモリー(PM)バルクダンプ
- (4) TX802パフォーマンスメモリー(PMEM)バルクダンプ
- (5) TX81Zパフォーマンスメモリー(PMEM)バルクダンプ
- (6) G10Cユーティリティ(S0)バルクダンプ
- (7) G10Cチェーン(S1)バルクダンプ
- (8) TX802システムセットアップ(SYCED)バルクダンプ
- (9) TX81Zセットアップデータバルクダンプ

★TX802、TX81Zに関するバルクダンプのフォーマットおよびデータ詳細は、それぞれの取扱説明書を参照してください。

4-1-1 TX802 VMEM&AMEM バルクダンプ

TXセットアップモードで“802all”実行時、本機のプリセットメモリーにある64個のボイスデータを1-32、33-64の2回に分けて送信します。送信は以下の順番で行われます。

- I) Voice blockパラメーターチェンジ(block=0)
- II) AMEMバルクデータ(1-32)
- III) VMEMバルクデータ(1-32)
- IV) Voice blockパラメーターチェンジ(block=1)
- V) AMEMバルクデータ(33-64)
- VI) VMEMバルクデータ(33-64)

4-1-2 TX81Z VMEM バルクダンプ

TXセットアップモードで“81Zall”実行時、本機のプリセットメモリーにある32個のボイスデータを送信します。また、ユーティリティモードの“CRT Trans”、“CRT Receive”実行時、本機に装着したカートリッジとTX81Zの間で32個のボイスデータの送受を行います。

4-1-3 G10C PM バルクダンプ

本機のインターナルメモリーにある64個のパフォーマンスデータを以下のフォーマットで送受信します。

ステータス	11110000	FOH	
ID	01000011	43H	
サブステータス	0000nnnn	0nH	(n=デバイスナンバー)
フォーマットナンバー	01111110	7EH	
バイトカウント(MSB)	00011100	1CH	
バイトカウント(LSB)	01001010	4AH	
ヘッダー	01001100	4CH	"L"
	01001101	4DH	"M"
	00100000	20H	" "
	00100000	20H	" "
	00111000	38H	"8"
	00110101	35H	"5"
	00110000	30H	"0"
	00111000	38H	"8"
	01010000	50H	"P"
	01001101	4DH	"M"
データ	0ddddddd		
	0ddddddd		
チェックサム	0eeeeeee		
EOX	11110111	F7H	

データサイズ=3658バイト、トータルバルクサイズ=3666バイト
★データの内容は、付表(101ページ)を参照してください。

4-1-4 TX802 PMEM バルクダンプ

TXセットアップモードで"802all"実行時、本機のプリセットメモリーにある64個のパフォーマンスデータを送信します。

4-1-5 TX81Z PMEM バルクダンプ

TXセットアップモードで"81Zall"実行時、本機のプリセットメモリーにある24個のパフォーマンスデータを送信します。またユーティリティーモードの"CRT Trans", "CRT Receive"実行時、本機に装着したカートリッジとTX81Zの間で32個のパフォーマンスデータの送受を行います。

4-1-6 G10C S0 バルクダンプ

本機のユーティリティーデータを以下のフォーマットで送受信します。

FOH, 43H, 0nH, 7EH, 00H, 41H, LM __ 8508S0, <S0data>, sum, F7H

データサイズ=65バイト、トータルバルクサイズ=73バイト
★データの内容は付表(101ページ)を参照してください。

4-1-7 G10C S1 バルクダンプ

本機のチェインデータを以下のフォーマットで送受信します。

FOH, 43H, 0nH, 7EH, 01H, 2EH, LM __8508S1, <S1data>, sum, F7H

データサイズ=174バイト、トータルバルクサイズ=182バイト

★データの内容は付表(102ページ)を参照してください。

4-1-8 TX802 SYCED バルクダンプ

TXセットアップモードで“802all”実行時、本機のプリセットメモリーにあるシステムセットアップデータを送信します。

4-1-9 TX81Zセットアップデータ バルクダンプ

TXセットアップモードで“81Zall”実行時、本機のプリセットメモリーにあるセットアップデータを送信します。またユーティリティモードの“CRT Trans”、“CRT Receive”実行時、本機に装着したカートリッジとTX81Zの間でセットアップの送受を行います。

バルクデータは以下の4種類があり、ユーティリティモードでは別々に送受することができます。

SY	システム
PC	プログラムチェンジテーブル
EF	エフェクトデータ
MC	マイクロチューニングデータ

4-2 パラメーターチェンジ

本機はTXセットアップ実行時、“802int”のときは次の(1)~(3)、“81Zint”のときは(4)~(6)のパラメーターチェンジを送信します。

- (1) TX802アディショナルボイスエディットバッファ(ACED)
- (2) TX802システムセットアップ(SYCED)
- (3) TX802リモートスイッチ
- (4) TX81Zボイスエディットバッファ(VCED)
- (5) TX81Zセットアップデータ
- (6) TX81Zリモートスイッチ

(1)~(4)および(6)のパラメーターチェンジのフォーマットは次の通りです。(5)については4-2-5を参照してください。

11110000	FOH
01000011	43H
0001nnnn	1nH (n=デバイスナンバー)
0ggggghh	グループ、サブグループナンバー
0ppppppp	パラメーターナンバー
0ddddddd	データ
11110111	F7H

4-2-1 TX802 ACED パラメーターチェンジ

TX802のアディショナルボイスエディットバッファのデータの内、以下のパラメーターの変更を行います。

g	h	p	パラメーター	データ
6	0	15	poly/mono pitch bend range	1(mono)
		16		12

g : グループナンバー

h : サブグループ

p : パラメーターナンバー

4-2-2 TX802 SYCED パラメーターチェンジ

TX802のシステムデータの内、ボイスデータ受信ブロックの変更を行います。

g	h	p	パラメーター	データ
6	1	77	Voice data receive	0(block:1-32) 1(block:33-64)

★TXセットアップの“802all”のときも送信します。

4-2-3 TX802 リモートスイッチ パラメーターチェンジ

TX802のパネルスイッチの内、以下についてリモートコントロールを行います。

g	h	p	スイッチ	データ
6	3	79	+1	127(on)
		81	PERFORMANCE SELECT	127(on)
		82	VOICE SELECT	127(on)
		88	STORE	127(on)

★TXセットアップの“802all”のときもPERFORMANCE SELECTスイッチのみ送信します。

4-2-4 TX81Z VCED パラメーターチェンジ

TX81Zのボイスエディットバッファのデータの内、以下のパラメーターの変更を行います。

g	h	p	パラメーター	データ
4	2	63	poly/mono pitch bend range	1(mono)
		64		12

4-2-5 TX81Z セットアップデータ パラメーターチェンジ

TX81Zのセットアップデータの内、下表のパラメーターの変更を行います。
フォーマットは次の通りです。

11110000	F0H
01000011	43H
0001nnnn	1nH (n=デバイスナンバー)
0ggggghh	グループ、サブグループナンバー
01111011	7BH
0ppppppp	パラメーターナンバー
0ddddddd	データ
11110111	F7H

g	h	p	パラメーター	データ
4	0	3	program change sw.	2(ind)
		4	control change sw.	17(G16)
		5	pitch bend sw.	1(norm)
		9	combine	1(on)

4-2-6 TX81Z リモートスイッチ パラメーターチェンジ

TX81Zのパネルスイッチの内、以下についてリモートコントロールを行います。

g	h	p	スイッチ	データ
4	3	65	STORE	0(off)、127(on)
		68	PLAY	127(on)
		72	+1	127(on)

★TXセットアップの“81Zall”のときもPLAYスイッチのみ送信します。

4-3 ダンプリクエスト

下記のバルクデータについてダンプリクエストの受信が可能です。

- G10C PM F0H、43H、2nH、7EH、LM--8508PM、F7H
- G10C S0 F0H、43H、2nH、7EH、LM--8508S0、F7H
- G10C S1 F0H、43H、2nH、7EH、LM--8508S1、F7H

5. システムリアルタイム メッセージ

- 5-1 アクティブセンシング (FEH) 約300msec毎にFEHを送信します。

<付表> G10Cパラメーターリスト

1. パフォーマンスメモリー(PM)

No.	パラメーター	データ
0-5	Program number(1-6弦)	0-127
6-11	transmit channel(1-6弦)	0-15
12-17	volume(1-6弦)	0-99
18-23	open tuning(1-6弦)	0-104
24	trigger mode	0(Normal),63(Left hand)
25	capotasto	0-23
26	legato	0(on),31(off)
27-32	velocity curve assign(1-6弦)	0-3,4-7(U1-U4)
33	sensitivity offset	0-6(-7~-1),7-14(0~7)
34-39	mute(1-6弦)	0-7
40-49	performance name(10char.)	32-127
50	pitch bend send range	0-12
51	pitch bend max	0-12
52	arm control no.	0(off),1,2,5,7,10
53	wheel direction	0(up),1(down)
54	wheel control no.	1,5,10
55	foot switch no.	0(off),64,65
56	foot control no.	0(off),1,4,5,7,10

2. ユーティリティデータ(S0)

No.	パラメーター	データ
0	device#	0(off),1-16
1	receive ch.	0-15,16(omni)
2	edit curve no.	0-3,4-7(U1-U4)
3-10	curve data	1-99
11-16	bend curve	0-31
17	global ch.(control change)	0(off),1-16
18	global ch.(program change)	0(off),1-16
19	global ch.(pitch bend)	0(off),1-16
20	CRT load bank	0-15
21	CRT trans.bank	0-31(1A-16B)
22	CRT receive bank	0(1A),1(1B)
23-30	velocity crv memory (U1)	1-99
31-38	" (U2)	1-99
39-46	" (U3)	1-99
47-54	" (U4)	1-99

3. チェインデータ(S1)

No.	パラメーター	データ
0	total no.	0-20
1	Step1 performance no.	0-63(INT),64-127(CRT)
2	" performance bank	0(INT/CRT),1(P1),2(P2),3(P3)
3	Step2 performance no.	
4	" performance bank	
.	.	
.	.	
.	.	
39	Step20 performance no.	
40	" performance bank	

2. 仕様

G10

フレット	23フレットレギュラスケール
弦	スチール第3弦(0.4mm/0.016")×6本
センサー	超音波センサー(ピッチ検出) 電磁型デバイドピックアップ(ベロシティーレベル検出) 光シャッター方式ベンドセンサー(ベンドレベル検出)
コントロール	ボリューム、ホイール、アーム、センシティブティ調整ボリューム パフォーマンス切替スイッチ×2(DEC/INC)、チューニング調整ツマミ×6
表示	7セグメントLED×3
端子	プレスコントローラー入力、専用ケーブル出力
寸法・重量	1,003L×138W×109Dmm・2.5kg
同梱付属品	ハードケース、ストラップ、専用ケーブル、6角レンチ×3、マイナスドライバー

G10C

インターナルメモリー	インターナルパフォーマンス×64 ベロシティーカーブ×4 チェイン×4 TX802プリセットデータ×1(64ボイス、64パフォーマンス、1システム) TX802用G10Cプリセットパフォーマンス×64 TX81Zプリセットデータ×2(56ボイス、48パフォーマンス、2システム) TX81Z用G10Cプリセットパフォーマンス×48
外部メモリー	RAMカートリッジ(RAM4:別売) (64パフォーマンス、1システム、4チェイン)
コントロール	ゲイン調整ボリューム×6、モードセレクト(CHAIN、PLAY、EDIT、 UTILITY、STORE)、パラメーター(←/INT、→/CRT)、データエントリー (DEC/-1/NO/OFF、INC/+1/YES/ON)、カーソル(←、→)
表示	LCD:40文字×2行(バックライト付) LED:7セグメント×3、ノートオンインジケータ×6、モードインジケータ×5
端子	G10専用入力、FOOT CONT、FOOT SW、+1、-1、MIDI IN/OUT/THRU、カートリッジスロット
寸法・重量	480W×282D×88Hmm・5.3kg
電源・消費電力	AC100V(50/60Hz)・20W
同梱付属品	MIDIケーブル

* 規格および仕様は、改良のため予告なく変更することがあります。

3. ブランクチャート

G10Cパフォーマンスデータ

PERFORMANCE NO. _____ NAME: _____ DATE: _____

PARAMETER	STRING						PARAMETER	STRING					
	6	5	4	3	2	1		6	5	4	3	2	1
Program number							Mute						
Transmit channel							P. bend send range						
Volume							Arm (P. bend max)			+/ -			
Open tuning							Arm (Control name)						
Trigger mode						Normal/Left hand	Wheel (Direction)			Up/Down			
Capotasto							Wheel (Control name)						
Legato						On/Off	Foot switch						
Vel. crv assign							Foot control						
Sensitivity offset													

MEMO

G10C チェインデータ

CHAIN	STEP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	Perf. No.											
	Name											
B	Perf. No.											
	Name											
C	Perf. No.											
	Name											
D	Perf. No.											
	Name											
CHAIN	STEP	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	MEMO
A	Perf. No.											
	Name											
B	Perf. No.											
	Name											
C	Perf. No.											
	Name											
D	Perf. No.											
	Name											

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: memorized
Channel Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	
Mode Default	: x	: x	
Mode Messages	: x	: x	
Mode Altered	: *****	: x	
Note	: 0 - 127	: x	
Number : True voice	: *****	: x	
Velocity Note ON	: o 9nH,v=1-127	: x	
Velocity Note OFF	: x 9nH,v=0	: x	
After Key's	: x	: x	
Touch Ch's	: x	: x	
Pitch Bender	: o *1	: x	: 7 bit resolution
Control 1	: o *2		: Modulation wheel
Control 2	: o		: Breath control
Control 4	: o *2		: Foot control
Control 5	: o *2		: Portamento time
Control 7	: o		: Volume
Control 10	: o *2		: Pan
Control 64	: o *2		: Sustain
Control 65	: o *2		: Portamento
Control 0 - 121	: o *3	: o *3	
Prog Change : True #	: o 0 - 127 : *****	: o 0 - 127 : 0 - 127	
System Exclusive	: o *4	: o *4	: Bulk data
System : Song Pos	: x	: x	
System : Song Sel	: x	: x	
Common : Tune	: x	: x	
System : Clock	: x	: x	
Real Time : Commands	: x	: x	
Aux : Local ON/OFF	: x	: x	
Aux : All Notes OFF	: x	: x	
Mes- : Active Sense	: o	: x	
sages:Reset	: x	: x	
Notes:	*1 = Transmit if pitch bend switch is on.		
	*2 = Transmit if control change switch is on.		
	*3 = Control change messages received from MIDI IN are only bypassed to MIDI OUT.		
	*4 = Transmit/receive if system exclusive switch is on.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ケ年です。(現金、ローン、月賦などによる区別はございません。)また保証は日本国内にてのみ有効といたします。

●保証書

保証書をお受け取りのときは、お客さまのご住所、お名前、お買い上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。無記名の場合は無効になりますので、くれぐれもご注意ください。

●保証書は大切にしましょう!

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客さまにご購入の日から向う1カ年間の無償サービスをお約束申しあげますが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただくこととなります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますように充分ご配慮のうえで保管してください。また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種判別や、サービス依頼店の確認などで便利にご利用いただけます。

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買い上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂たく場合もあります。又お買い上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ店あるいは電音サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよう手続き致します。

満1カ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は製造打切り後最低8年となっています。そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハサービス網までお問い合わせください。

■YAMAHA電気音響製品サービス拠点

(お客様ご相談窓口・お預り修理窓口)

東京電音サービスセンター	〒211 川崎市中原区木月1184 TEL.(044)434-3100
新潟電音サービスステーション	〒950 新潟市万代1-4-8 (シルバーボールビル2F) TEL.(0252)43-4321
大阪電音サービスセンター	〒565 吹田市新芦屋下1-16(千里丘センター内) TEL.(06)877-5262
四国電音サービスステーション	〒760 高松市丸亀町8-7(日本楽器高松店內) TEL.(0878)51-7777,22-3045
名古屋電音サービスセンター	〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2 (日本楽器名古屋流通センター) TEL.(052)652-2230
九州電音サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL.(092)472-2134
北海道電音サービスセンター	〒065 札幌市東区本町1条9丁目3番地 TEL.(011)781-3621
仙台電音サービスセンター	〒993 仙台市卸町5丁目7(卸商共同配送センター3F) TEL.(0222)36-0249
広島電音サービスセンター	〒731 01 広島市安佐南区祇園町西原2-27-39 TEL.(082)874-3787
浜松電音サービスセンター	〒435 浜松市上西町911 TEL.(0534)65-6711

本社

電音サービス部 〒435 浜松市上西町911
TEL.(0534)55-1158

*住所及び電話番号は変更になる場合があります。

ヤマハ株式会社 LM事業本部

デジタル楽器事業部	〒430 浜松市中浜町10-1 TEL.(0534(60))2445
国内営業部	〒150 渋谷区道玄坂2-10-7 新大宗ビル3F TEL.03(476)1521
東京事業所	〒104 東京都中央区銀座/11-3 矢島ビル TEL.03(574)8592
大阪事業所	〒542 大阪市南区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 TEL.06(252)5231
名古屋営業所	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 TEL.052(201)5145
九州営業所	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL.092(472)2155
札幌営業所	〒064 札幌市中央区南十条西1丁目 ヤマハセンター TEL.011(512)6113
仙台営業所	〒980 仙台市大町2-2-10 TEL.0222(22)6146
広島営業所	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 TEL.082(244)3744

YAMAHA

G10C

プリセットパフォーマンスリスト

G10Cには、TX802 および TX81Z 用に作られた音色データが内蔵されています。5、6 ページの説明に従って音源にデータをロードし、G10 による演奏をお楽しみください。

TX802用プリセットパフォーマンス	1
TX81Z用プリセットパフォーマンス(Aグループ)	3
TX81Z用プリセットパフォーマンス(Bグループ)	4
セットアップのしかた	5

TX802用プリセットパフォーマンス

G10	TX802	解説
P1 101	INT01<Electric Guitar 1	> ノーマルなエレキギター(ソリッド)の音色です。
P1 102	INT02<Overdrive 1	> マイルドなオーバードライブのかかったエレキギターです。
P1 103	INT03<Overdrive 2	> ブライトなオーバードライブのかかったエレキギターです。
P1 104	INT04<Electric Guitar 2	> ノーマルなエレキギターの音色で、コードバックキング向きです。
P1 105	INT05<Electric Guitar 3	> やや硬い音色のエレキギターで、コードバックキング向きです。
P1 106	INT06<Electric Guitar 4	> 少し太めの音のエレキギターで、コードバックキング向きです。
P1 107	INT07<Electric Guitar 5	> 多少コンプレッサーをかけたようなエレキギターです。
P1 108	INT08<12st. Electric 1	> ブライトな12弦エレキギターの音色です。
P1 109	INT09<12st. Electric 2	> マイルドな12弦エレキギターの音色です。
P1 110	INT10<Chorus Mallet Guitar	> コーラスがかかり、マリンバのアタックをもつ、エレキギターです。
P1 111	INT11<Harmonics	> エレキギターのハーモニクスの音色です。
P1 112	INT12<Elec. Acoustic 1	> ブライトなエレキ・アコースティックギターの音色です。
P1 113	INT13<Elec. Acoustic 2	> マイルドなエレキ・アコースティックギターの音色です。
P1 114	INT14<12st. Acoustic	> アコースティックの12弦ギターです。
P1 115	INT15<Trad Gut Guitar	> ガットギター(ナイロン弦)の音色です。
P1 116	INT16<Requinte Guitar	> 小さめのガットギターの音色です。
P1 117	INT17<Elec. Gut Guitar 1	> ブライトな、ピックアップ付きガットギター(ナイロン弦)の音色です。
P1 118	INT18<Elec. Gut Guitar 2	> マイルドな、ピックアップ付きガットギター(ナイロン弦)の音色です。
P1 119	INT19<Electronic Piano	> DXでおなじみのエレキピアノ音色です。
P1 120	INT20<Fat Strings	> 厚みのあるストリングスです。コードで弾くとよいでしょう。
P1 121	INT21<Synth Ensemble 1	> ブラスとストリングスをミックスしたようなシンセアンサンブルです。
P1 122	INT22<Synth Ensemble 2	> シンセアンサンブル音色です。これもコードで弾くとよいでしょう。
P1 123	INT23<Synth Ensemble 3	> ソフトなシンセアンサンブルです。エフェクターでより広がりを出すのもよいでしょう。
P1 124	INT24<Choir	> ボイスとストリングスをミックスしたようなシンセ音色です。
P1 125	INT25<Fantasy 1	> ベル系の金属音で、ソロにもコード弾きにも使えます。ステレオ出力で鳴らすとより広がります。
P1 126	INT26<Fantasy 2	> アルペジオに適したシンセ音色。ステレオ出力で鳴らしてください。
P1 127	INT27<Fantasy 3	> 口笛のようなアタックの後に、ゆったりとしたアタックで別の音があらわれるシンセ音色です。
P1 128	INT28<Fantasy 4	> 華麗な金属音とストリングスがミックスしたシンセ音色です。
P1 129	INT29<Fantasy 5	> 弦を弾くと、ゆっくりとしたアタックであらわれる、幻想的なシンセ音色です。
P1 130	INT30<Flute	> ノーマルなフルートです。
P1 131	INT31<Harmonica	> ハーモニカです。リバーブなどを加えて、より広がりのある音で弾くのもよいでしょう。
P1 132	INT32<Horn	> ソロ、コードの両方に適した、フレンチホルンの音色です。

G10	TX802	解	説
P1 133	INT33<Syn sax	>	サクスのようなシンセ音色です。
P1 134	INT34<Synth Brass	>	シンセブラス音色です。ピッキングの強弱でかなり音質が変化します。
P1 135	INT35<Whistle	>	ソロに使いたい口笛の音です。
P1 136	INT36<Synth Solo 1	>	ブラス系のソロ用シンセ音色です。
P1 137	INT37<Synth Solo 2	>	硬いアタックをもつ、木管系シンセ音色です。
P1 138	INT38<Synth Solo 3	>	キハダのような音をアタックにもつ、ストリングス系のシンセ音色です。
P1 139	INT39<Synth Solo 4	>	アナログシンセサイザーのようなソロシンセ音色です。アームで音質が変化します。
P1 140	INT40<Sitar	>	エレクトリックシタールの音色です。ソロに適しています。
P1 141	INT41<Shamisen	>	三味線。“B” “E” “B”の3和音で弾くと、それらしく聞こえます。
P1 142	INT42<Koto	>	琴。もしそれらしく弾くのなら、チョーキングをうまく使うのがコツです。
P1 143	INT43<6st. E. Bass 1	>	マイルドな6弦エレキベース。
P1 144	INT44<6st. E. Bass 2	>	少し硬めのアタックをもつ、6弦エレキベース。
P1 145	INT45<6st. Fretless	>	6弦のエレキフレットレスベース。
P1 146	INT46<5st. E. Bass ▶▶5st.>	>	通常のベースより低い“B”をもつ、5弦エレキベース。1弦は発音しません。
P1 147	INT47<Double Bass 1 ▶▶4st.>	>	ウッドベース。4弦です。1、2弦は発音しません。
P1 148	INT48<Fretless ▶▶4st.>	>	4弦のエレキフレットレスベース。1、2弦は発音しません。
P1 149	INT49<Synth Bass 1 ▶▶4st.>	>	硬いアタックをもつシンセベース。1、2弦は発音しません。
P1 150	INT50<Synth Bass 2 ▶▶4st.>	>	重い音のシンセベース。1、2弦は発音しません。
P1 151	INT51<A. Guitar ▶▶open E>	>	INT 12を“E”のオープンチューニングにしたものです。
P1 152	INT52<12st. Guitar ▶▶open E>	>	INT 14を“E”のオープンチューニングにしたものです。
P1 153	INT53<A. Guitar ▶▶open D>	>	INT 12を“D”のオープンチューニングにしたものです。
P1 154	INT54<12st. Guitar ▶▶open D>	>	INT 14を“D”のオープンチューニングにしたものです。
P1 155	INT55<Flute ▶▶mono>	>	INT 30を単音演奏用に設定したものです。
P1 156	INT56<Harmonica ▶▶mono>	>	INT 31を単音演奏用に設定したものです。
P1 157	INT57<Horn ▶▶mono>	>	INT 32を単音演奏用に設定したものです。
P1 158	INT58<Syn sax ▶▶mono>	>	INT 33を単音演奏用に設定したものです。
P1 159	INT59<Whistle ▶▶mono>	>	INT 35を単音演奏用に設定したものです。
P1 160	INT60<Combination 1 ▶▶mono>	>	“INT29” “INT30” “INT31” “INT43”をミックスした、単音演奏用のシンセ音色です。
P1 161	INT61<Combination 2 ▶▶mono>	>	“INT45” “INT48” “INT51”をミックスした、単音演奏用のシンセ音色です。
P1 162	INT62<Combination 3 ▶▶mono>	>	“INT22” “INT23” “INT52” “INT54”をミックスした、単音演奏用のシンセ音色です。
P1 163	INT63<Combination 4 ▶▶mono>	>	“INT28” “INT34” “INT35” “INT37” “INT38”をミックスした、単音演奏用の音色です。
P1 164	INT64<Combination 5 ▶▶mono>	>	“INT22～25” “INT55～58”をミックスした、単音演奏用のシンセ音色です。

TX81Z用プリセットパフォーマンス

A グループ(ギター、ベース系)

G10	TX81Z	解 説
P2 101	PF01 E. Guitar 1	ファットな音のエレキギターです。エフェクターのかかりも良好です。
P2 102	PF02 E. Guitar 2	シングルピックアップのエレキギターです。コードバッキングに適した音色です。
P2 103	PF03 E. Guitar 3	ソリッドギターのフロントピックアップ音です。コードバッキングに適しています。
P2 104	PF04 E. Guitar 4	ソリッドギターのリアピックアップ音です。メリハリのきいたバッキングに適しています。
P2 105	PF05 Fuzz 1	甘いオーバードライブがかかったエレキギターです。
P2 106	PF06 Fuzz 2	ディストーションのかかった硬いエレキギターです。パワフルなソロにも幅広く使える音色です。
P2 107	PF07 E. Guitar 5	ソロに適した、歪のあるエレキギターです。リバーブをかける時さらにつやのあるリード音色になります。
P2 108	PF08 Chorus Gt	コーラスのかかったエレキギターです。
P2 109	PF09 A. Gntar 1	フォークギター(スチール弦)です。パワフルなストロークが向いています。
P2 110	PF10 12strings	12弦のフォークギター(スチール弦)です。
P2 111	PF11 A. Guitar 2	フォークギターをミュートしたような、減衰の短い音色です。
P2 112	PF12 A. Guitar 3	クラシックギター(ナイロン弦)です。
P2 113	PF13 A. Guitar 4	クラシックギター(ナイロン弦)で、12よりアタックの弱い、甘い音色です。
P2 114	PF14 A. Guitar 5	ガットギターを指でソフトに弾いたような音色です。
P2 115	PF15 A. Guitar 6	スパニッシュギター風の音色です。
P2 116	PF16 A. Guitar 7	小さなボディのガットギター(ナイロン弦)の音色です。
P2 117	PF17 Syn Guitar 1	クラビのようなシンセギター音色で、ピッキングによってかなり音色が変化します。
P2 118	PF18 Syn Guitar 2	ディストーションギターのようなシンセ音色。
P2 119	PF19 Syn Guitar 3	アナログシンセサイザーを想起させる、太いシンセ音色。アームで音質が変化します。
P2 120	PF20 Syn Guitar 4	アナログシンセサイザー風のソロ音色で、低音部に特徴があります。
P2 121	PF21 Syn Bass 1	DX7風のシンセベースです。1、2弦は発音しません。
P2 122	PF22 Syn Bass 2	硬いアタックをもつシンセベースで、テクノフレーズに向いています。1、2弦は発音しません。
P2 123	PF23 Syn Bass 3	アナログシンセサイザー風のシンセベースです。1、2弦は発音しません。
P2 124	PF24 Fretless	エレキフレットレスベースです。1、2弦は発音しません。

B グループ(シンセ、管楽器、ギター以外の弦楽器)

G10	TX81Z	解 説
P3 101	PF01 Syn Lead 1	ブラス系のシンセソロ音色です。
P3 102	PF02 Syn Lead 2	木管楽器系のシンセソロ音色です。
P3 103	PF03 Syn Lead 3	ソフトなベルといった感じの金属音です。
P3 104	PF04 Syn Lead 4	ギター系のシンセソロ音色です。
P3 105	PF05 Syn Lead 5	アナログシンセ風のソロ音色で、ほぼ全音域にわたって使える音です。
P3 106	PF06 Syn Lead 6	シンセサイザーにファズをかけたような、少々荒っぽいソロ音色です。
P3 107	PF07 Syn Lead 7	シンセをユニゾンで鳴らしたような、重厚なソロ音色です。
P3 108	PF08 Sax Section	サクセスクションのフレーズに適したシンセサクセスです。
P3 109	PF09 Brass	マイルドなブラス音色。ソロにもコードにも使える音です。
P3 110	PF10 Trumpet	トランペット。特に音域はきらびやかです。
P3 111	PF11 Flute	フルート。スライド奏法をうまく使うのがコツです。
P3 112	PF12 Clav. 1	スタンダードなクラビ音色です。ソロ、コードの両方に適しています。
P3 113	PF13 Clav. 2	ソウルフルなクラビ音色。低音をいかした弾き方がコツです。
P3 114	PF14 Vibe	ビブラフォンです。この音はポリモードのため、すべての音が同じアタックになります。
P3 115	PF15 E. Organ	ジャズ系のエレクトリックオルガンです。
P3 116	PF16 Accordion	アコーディオンです。ギターのコードが比較的よく合う音色です。
P3 117	PF17 E. Piano	デジタルシンセサイザーのエレキピアノ音色。コードバックキングに適しています。
P3 118	PF18 Harp	ソフトなハープです。ゆったりとしたフレーズやバックキングに向いています。
P3 119	PF19 Koto	琴ですが、ギター音色と同様の使い方をするのもよいでしょう。
P3 120	PF20 E. Violin	電気バイオリンのような音ですが、カントリーバイオリンのようなフレーズを弾くと楽しい音色です。
P3 121	PF21 Sitar	エレクトリックシタールの音色で、ボーカルのある曲で、イントロや間奏のソロに弾いてみたい音です。
P3 122	PF22 Syn Vox	ボイスのような特徴をもったシンセコーラスです。エフェクターでさらに広がりを持たせるのもよいでしょう。
P3 123	PF23 Harmonica	ブライツなハーモニカです。ソロ用として使ってください。
P3 124	PF24 Strings	太めのシンセストリングスです。3〜4音ぐらいのコードで弾くとよいでしょう。

セットアップの仕方

音源の設定に入る前に、G10CのMIDI OUT端子と音源のMIDI IN端子を、MIDIケーブルで正しく接続します。(取扱説明書19ページ参照)

★このセットアップを行うと、それまで音源に入っていたデータは消えてしまいます。必要であれば、あらかじめデータを保存しておいてください。

(1) TX802

- ① TX802の“SYSTEM SETUP”を押し、PARAMETER SELECTキーの“8”を押します。
- ② “-1(OFF)”キーを押して、メモリープロテクトを“off”にします。

```
SYSTEM8> Internal memory protect           ▶ off
```

- ③ PARAMETER SELECTキーの“4”を押して、下の画面を出します。

```
SYSTEM4> System exclusive device number     ▶ all
```

- ④ デバイスナンバーが“all”か“1”以外の場合は、“+1(ON)”、“-1(OFF)”キーでそのいずれかにします。
- ⑤ “PERFORMANNCE SELECT”キーを押して、表示を戻します。
- ⑥ G10Cの“UTILITY”キーを押し、PARAMETER“←”、“→”キーで、下の画面を出します。

```
UTIL 1 >Protect >Initialize? >Recall?  
Memory On
```

↓
Off

- ⑦ “DEC(-1)”キーを押し、“>Protect”を“On”から“Off”にします。
- ⑧ PARAMETER“→”キーを9回押し、下の画面を出します。

```
UTIL 10 >Dev.# >Data >Transmit?  
Sys. ex. 1 All
```

- ⑨ “>Dev.#”が“1”以外のはきは、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで“1”に設定してください。
- ⑩ PARAMETER“←”キーを7回押し、下の画面を出します。

```
UTIL 3 >Data >Execute?  
TX Setup 802all
```

- ① “> Data”を“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで“802all”にします。
- ② CURSOR“→”キーでカーソルを“> Execute?”に移動し、“INC(ON)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(ON)”キーを押してください。
- ③ プリセット音色データがMIDIで送信され、この間“Now executing!”が表示されます。
- ④ セットアップが完了すると、G10Cの表示は自動的に“P1”プレイ(PLAY)モードに切り換わります。

(2) TX81Z

- ① TX81Zの“PLAY/PERFORM”キーを押して“PLAY SINGLE表示”にします。

```
PLAY SINGLE
I01 Grand Piano
```

- ② “UTILITY”キーを押し、PARAMETER“←”、“→”キーで、メモリープロテクトを表示させ“DEC(OFF)”キーで“off”にします。

```
UTILITY MODE
Mem Protection → off
```

- ③ PARAMETER“←”キーを1回押し、下の表示を出します。

```
UTILITY MODE
Midi Control?
```

- ④ “INC(YES)”キーを押して下の表示にします。

```
UT MIDI CONTROL
Basic Rcv. Ch=omn ← ※
```

- ⑤ 上図の※が“omn”か“1”以外の場合は、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで、そのいずれかに変更します。

- ⑥ PARAMETER“→”キーを7回押して、下の表示にします。

```
UT MIDI CONTROL
Exclusive:on
```

- ⑦ 表示が“off”の場合は、“INC(ON)”キーで“on”にします。

- ⑧ “PLAY/PERFORM”キーを押して“PLAY SINGLE表示”に戻します。

- ⑨ G10Cの“UTILITY”キーを押し、PARAMETER“←”“→”キーで、下の画面を出します。

```
UTIL  1    >Protect >Initialize? >Recall?  
Memory          On
```

↓
Off

- ⑩ “DEC(-1)”キーを押し、“>Protect”を“On”から“Off”にします。

- ⑪ PARAMETER“→”キーを9回押し、下の画面を出します。

```
UTIL 10    >Dev. # >Data >Transmit?  
Sys. ex.      1    All
```

- ⑫ “>Dev.#”が“1”以外のときは、“DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで“1”に設定してください。

- ⑬ PARAMETER“←”キーを7回押し、下の画面を出します。

```
UTIL  3    >Data          >Execute?  
TX Setup    802all
```

- ⑭ “DEC(-1)”、“INC(+1)”キーで、送信するデータを選択します。

▶ データA(3ページ)を送信する場合は、“>Data”を“81Zall(A)”にします。

▶ データB(4ページ)を送信する場合は、“>Data”を“81Zall(B)”にします。

- ⑮ CURSOR“→”キーで、カーソルを“>Execute?”に移動し、“INC(ON)”キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されますので、再度“INC(ON)”キーを押してください。

- ⑯ プリセット音色データがMIDIで送信され、この間“Now executing!”が表示されます。

- ⑰ セットアップが完了すると、G10Cの表示は自動的に“P2”(Aのとき)あるいは“P3”(Bのとき)プレイ(PLAY)モードに切り換わります。

YAMAHA