

YAMAHA

G50

GUITAR MIDI CONVERTER



取扱説明書

安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもおお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

記号表示について

△記号は、危険、警告または注意を示します。

⊘記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

●記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

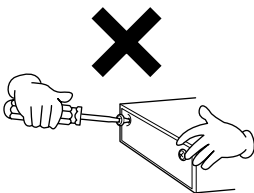
*お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。

⊘ この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



⊘ 浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。感電や火災、または故障の原因になります。

● 電源アダプターコード/プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおい煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

● 電源は必ず交流100Vを使用する。エアコンの電源など交流200Vのものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。

● 電源アダプターは、必ず指定のもの(PA-3B)を使用する。(異なった電源アダプターを使用すると故障、発熱、発火などの原因になります。)

● 手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。感電のおそれがあります。

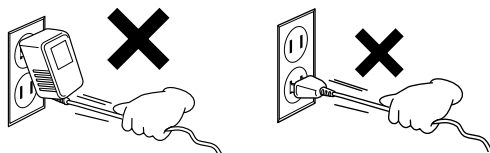
● 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。感電やショートのおそれがあります。

注意

この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。

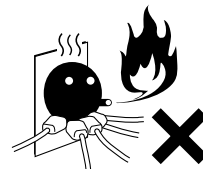
⊘ 電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源アダプターコードに重いものをのせない。電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

● 電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。電源アダプターコードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。

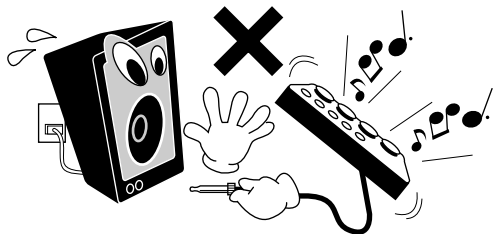


⊘ タコ足配線をしない。音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。

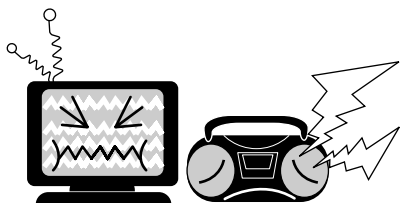
● 長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。感電、ショート、発火などの原因になります。



- ❗ 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で
行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボ
リュームを最小(0)にする。
感電または機器の損傷のおそれがあります。



- ⊘ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど
極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、ま
たほこりや振動の多いところで使用しない。
本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因に
なります。
- ⊘ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しな
い。
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音
が生じる場合があります。



- ⊘ 不安定な場所に置かない。
機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因に
なります。
- ❗ 本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続
ケーブルをすべて外した上で行う。
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。
- ⊘ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞう
きんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプ
ラスチック製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入
れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
- ⊘ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンや
スイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

- ⊘ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。



バックアップバッテリーについて

この機器はバックアップバッテリー(リチウム電池)が内蔵されていますので、電源コードがコンセントから外されても、内部のデータは記憶されています。バックアップバッテリーが消耗すると、ディスプレイに“BATT 0”が表示されます。

- ⊘ バックアップバッテリーは自分で交換しない。
感電や火災、または故障などの原因になります。バックアップ
バッテリーの交換は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にお申し付けください。
- ⊘ バックアップバッテリーを子供の手の届くところに置かない。
お子様が誤ってバックアップバッテリーを飲み込むおそれがあります。

作成したデータの保存について

- ❗ 作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータはヤマハMIDIデータファイラー-MDF2などの外部機器に保存されることをおすすめします。



不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源を切りましょう。

音楽を楽しむエチケット



これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのシンボルマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンをご使用になるのもひとつの方法です。

ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

このたびは、ヤマハ ギターMIDIコンバーター G50をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

G50は、ギターに取り付けたディバイデッドピックアップ(G1D)から受けた信号をMIDIに変換して音源をコントロールするユニットです。

チョーキングやスライドなどのギター奏法を使用して、ピアノやバイオリン、パーカッション、効果音などの音色をさまざまにコントロールすることができます。

さらに、ヤマハ MIDIフットコントローラーMFC10をお使いいただくと、さらに多くの効果を便利に使用することができます。

G50の優れた機能を十分にお使いになりお楽しみいただくために、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みくださいますようお願い申し上げます。

また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

目次

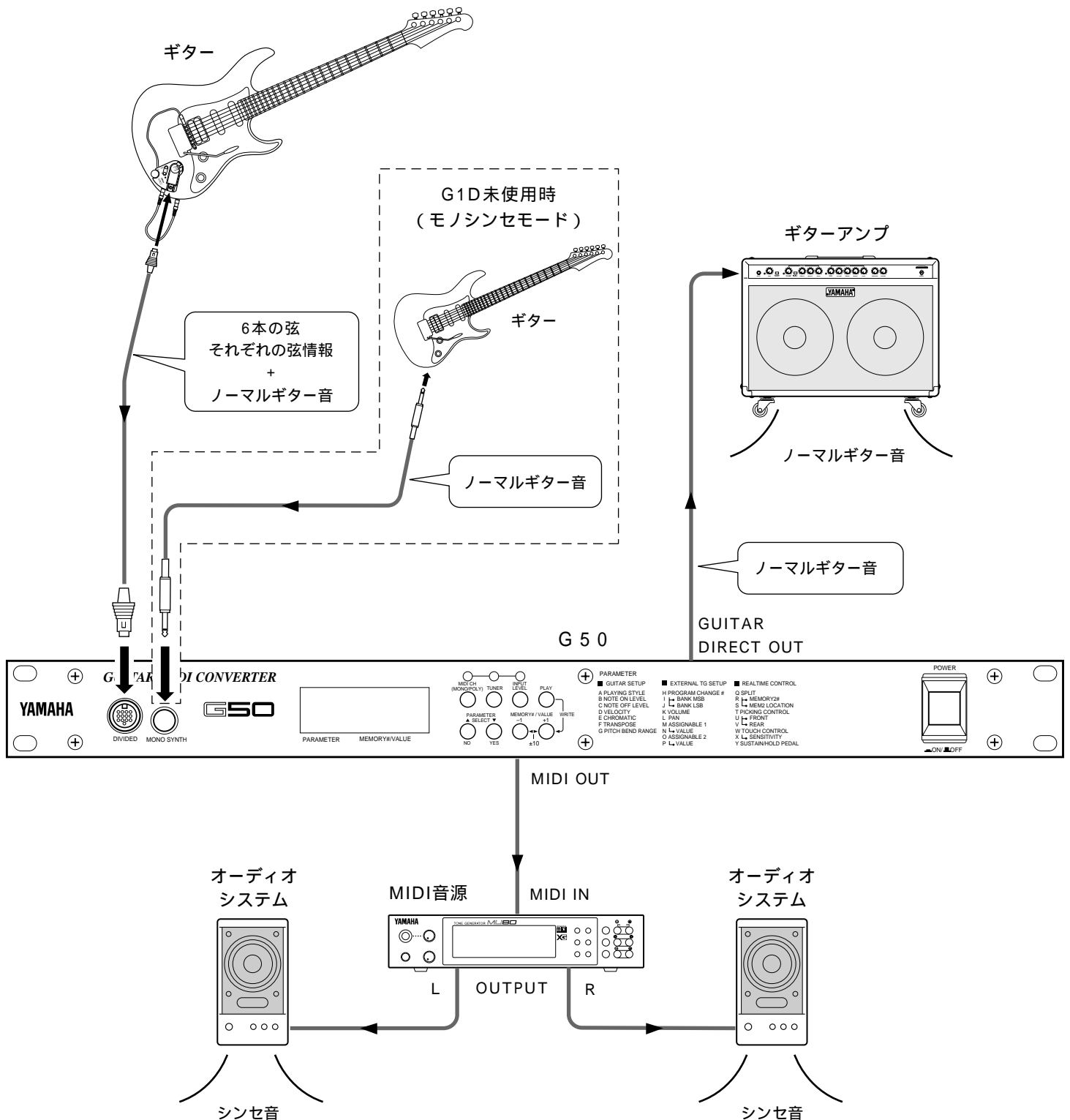
G50の概要	4	K: ボリューム	2 0
ギターシンセサイザーのしくみ	4	L: パン	2 0
G50の機能	5	M: アサインابلコントロールナンバー1	2 1
メモリーの構成	5	N: アサインابلコントロールバリュウ1	2 1
G50でできること	5	O: アサインابلコントロールナンバー2	2 1
		P: アサインابلコントロールバリュウ2	2 1
各部の名称と機能	6	リアルタイムコントロール	2 2
フロントパネル	6	Q: スプリット	2 2
リアパネル	7	R: スプリットメモリー2ナンバー	2 2
		S: メモリーロケーション	2 2
まず音を出してみよう	8	T: ピッキングポジションコントロール	2 3
必要なもの	8	U: ピッキングフロントポジションバリュウ	2 3
接続	9	V: ピッキングリアポジションバリュウ	2 3
MIDIチャンネルの設定		W: タッチコントロール	2 3
(セバレートモード/コモンモード/モノシンセモード)	1 0	X: センシティビティ	2 4
プリセットプログラムのタイプマッチング	1 1	Y: サステイン/ホールドペダル	2 4
プログラムを選んで弾いてみよう	1 2		
インプットゲインの調整	1 3	イニシャライズ	2 5
その他の調整・設定	1 3	イニシャライズの手順	2 5
チューナーモード	1 4	プログラムの保存(WRITE)	2 6
チューナーモードへの入り方	1 4	プログラムの保存手順	2 6
チューニングピッチの変更	1 4		
チューニングの手順	1 4	プログラムのスワップ(入れ替え)	2 7
		プログラムの入れ替え手順	2 7
G1Dの機能の設定	1 5		
機能設定の手順	1 5	G50 MIDIバルクデータの送受信	2 8
		MIDIバルクデータの送信	2 8
プレイモード	1 6	MIDIバルクデータの受信	2 8
プログラムの選択手順	1 6		
		MIDIレコーディングガイド	2 9
プログラムのエディット	1 7		
セットアップグループ	1 7	プリセットプログラムリスト	3 0
セットアップ設定手順	1 7	ギター/ベース切替スイッチ: " GUITAR "を選択時	3 0
ギターセットアップ	1 8	ギター/ベース切替スイッチ: " BASS "を選択時	3 3
A: プレイスタイル	1 8		
B: ノートオンレベル	1 8	仕様	3 6
C: ノートオフレベル	1 8		
D: ペロシティ	1 8	故障かな?と思ったら	3 7
E: クロマチック	1 9		
F: トランスポーズ	1 9	MIDIデータフォーマット	3 8
G: ピッチベンドレンジ	1 9		
外部音源セットアップ	2 0	MIDIインプリメンテーションチャート	4 2
H: プログラムナンバー	2 0		
I: プログラムバンクMSB	2 0		
J: プログラムバンクLSB	2 0		

G50の概要

ギターシンセサイザーのしくみ

ギターシンセサイザーは、6本の弦それぞれからピックアップした弦情報をMIDI情報に変換し、音源をコントロールするシステムです。

チョーキング、スライドなどのギター独特の奏法を使ってピアノ、バイオリン、ブラス、パーカッションなどの音色も演奏することができます。



G50の機能

G50はG1D(ディバイデッドピックアップ)で感知した弦情報をMIDIデータに変換するユニットです。

さらに、128個のメモリーにプログラムして、それを自由に呼び出して使うことができます。

各プログラムは、音色の設定のほかに、ピッキングのタッチやチョーキングに対する出力の設定、トランスポーズ、パン、ボリュームなど豊富なパラメーターを持っています。さらには、ピッキング位置や1~6弦を2つに分けて異なる音色を使うスプリット機能も設定できます。

また、オートチューナーも装備しています。

その他にも、ディバイデッドピックアップを持たない普通のギターを接続してモノシンセサイザーとして使うことができます。

メモリーの構成

G50には128個のメモリーが存在します。

それぞれのメモリーには25個のパラメーター(A~Y)があり、パラメーターは次の3つのセットアップグループにより構成されています。

- ・ギターセットアップ(GUITAR SETUP)
- ・音源セットアップ(EXTERNAL TG SETUP)
- ・リアルタイムコントロール(REALTIME CONTROL)

それぞれのパラメーターをエディット(作り替え)してメモリーに保存することもできます。

G50でできること

G50は、ギターシンセサイザーシステムに、さまざまな可能性を与えるユニットです。

ギターシンセサイザーだからできるプレイ、サウンドをお楽しみください。

G50でこんなことができます

- ・チョーキングやスライド奏法を使って、ピアノ、バイオリン、パーカッション、ブラスなど、さまざまな音色コントロールをすることができます。

H : プログラムナンバー(20ページ)

- ・ギターシンセサイザーとノーマルなギターサウンドを同時に鳴らすことができます。

プログラムを選んで弾いてみよう(12ページ)

- ・128個のプログラム(1個ごとに音色やその他さまざまな設定ができる)はメモリーに記録でき、いつでもそれらを自由に呼び出して使うことができます。

プログラムの保存(WRITE)(26ページ)

- ・1~3弦と4~6弦のように、弦を2つのグループに分けてそれぞれに異なる音色を割り当てて鳴らすことができます。

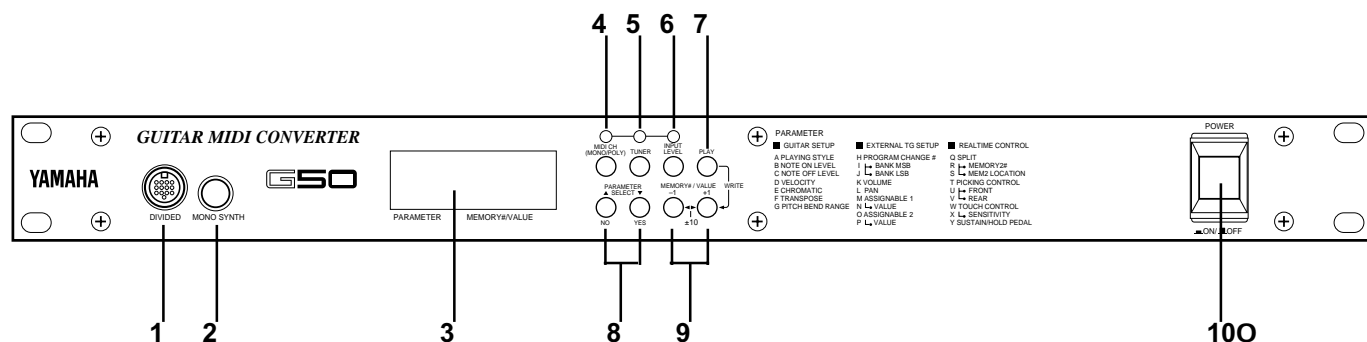
☒ : スプリット(22ページ)

- ・ピッキングの位置により、上側(ネック側)と下側(ブリッジ側)とで異なる音色を割り当てて鳴らすことができます。

☒ : スプリット(22ページ)

各部の名称と機能

フロントパネル



1 ディバイデット端子 (DIVIDED)

G1Dをここに接続します。接続には付属の13ピン専用ケーブルを使います。(9ページ)

2 モノシンセ端子 (MONO SYNTH)

G1Dを使用しない場合に、普通のギター信号をここに接続します。接続には通常のギター用ケーブルを使います。(10ページ)

3 ディスプレイ (PARAMETER, MEMORY#/VALUE)

プログラムのメモリーナンバー、各種パラメーターの値、チューニングのキー/ノートなどを表示します。

4 MIDIチャンネルボタン (MIDI CH)

MIDIチャンネルを設定するボタンです。(10ページ)
また、[PLAY]ボタンを押しながらこのボタンを押すことでMIDIバルクデータの送信を行います。(28ページ)

5 チューナーボタン (TUNER)

このボタンを押すとチューナーモードに入ります。(14ページ)
また、[PLAY]ボタンを押しながらこのボタンを押すことで、プリセットプログラムを使用する音源に合ったタイプに切り替えることができます。切り替えを実行した時、各タイプに合ったMIDIバルクデータを送信します。(28ページ)

6 インพุットレベルボタン (INPUT LEVEL)

ピックアップの入力ゲインを設定するボタンです。各弦ごとにゲインを設定できます。(13ページ)
また、プレイモードでMIDIノートを検出すると、このインジケーターが一瞬点灯します。

7 プレイボタン (PLAY)

通常の演奏を行うときにこのボタンを押してプレイモードに入ります。(16ページ)
電源を入れたときはプレイモードになりますが、パラメーターを変更したりチューナーモードでチューニングをした後などは、このボタンを押してプレイモードに戻ります。
また、このボタンを押しながら他のボタンを押すことで、さまざまな設定ができます。(11, 26, 27, 28ページ)

8 /NO, /YESボタン

プログラムの各種パラメーター(A~Y)を選択するときに使います。[/NO]ボタンでダウン(Y A)、[/YES]ボタンでアップ(A Y)します。押し続けると連続で変化します。また、プログラムの保存(WRITE)、スワップ(入れ替え)などの時には、[/YES]ボタンで実行、[/NO]ボタンでキャンセルされます。

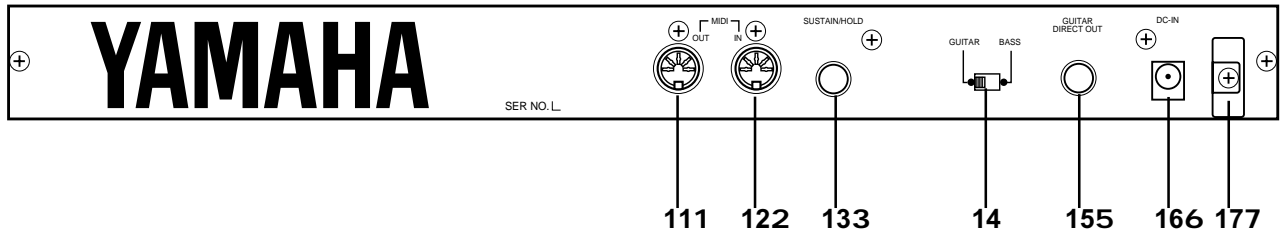
9 -1, +1ボタン

プログラムのメモリーナンバーやパラメーターの設定値を設定するときに使います。1回押すたびに値を+1、-1します。押し続けると連続で変化し、上限および下限で止まります。
また、[+1]を押したまま[-1]のボタンを押すと値は10ずつ増加し、[-1]を押したまま[+1]のボタンを押すと値は10ずつ減少します。

100 電源スイッチ (POWER)

スイッチを押すごとに電源のオン/オフが切り替わります。

リアパネル

**11** MIDI OUT 端子

MIDI信号を出力する端子です。
MIDI音源のMIDI IN端子と接続します。(9ページ)

12 MIDI IN 端子

外部MIDI機器からMIDIデータを受信する端子です。
MIDIパルクデータの受信や、MIDIフットコントローラー
MFC1α (別売)からのコントロール信号も受信することが
できます。

13 サステイン / ホールド 端子 (SUSTAIN/HOLD)

フットスイッチ (別売 : ヤマハFC4, FC5など)を接続する
と、持続系のボイスにサステイン効果やホールド効果を与
えることができます。(9, 24ページ)

14 ギター / ベース 切替スイッチ (GUITAR/BASS)

接続するギターコントローラーのタイプに合わせてこのス
イッチを切り替えます。6弦ギターの場合は“ GUITAR ”に、
ベースギターの場合は“ BASS ”にスイッチをセットします。

- * このスイッチの切り替えは、電源を切った状態でおこ
なってください。
- * G1Dの場合は“ GUITAR ”にセットします。
- * ベースギターをモノシンセモードで使用する場合は、
“ BASS ”にセットします。(10ページ)

15 ダイレクトアウト 端子 (GUITAR DIRECT OUT)

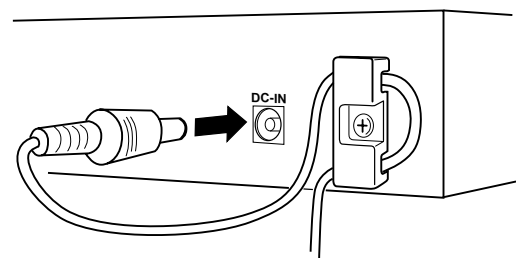
通常のギター信号をそのまま出力する端子です。(4ペー
ジ)

16 DC-IN 端子

付属の電源アダプター (PA-3B)を接続する端子です。(9
ページ)

17 コードストッパー

電源アダプターの抜けによるトラブルをさけるために、電源
アダプターのコードをここに巻き付けます。(下図参照)

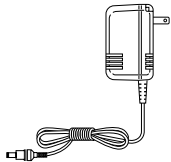
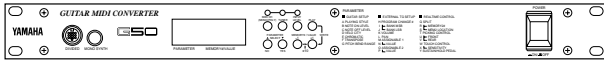


まず音を出してみよう

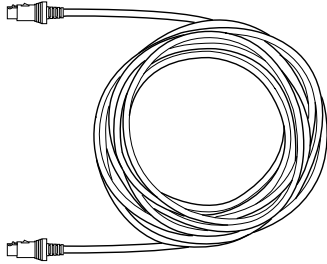
まず、ギターシンセサイザーのシステムをセットして、音を出してみましょう。

必要なもの

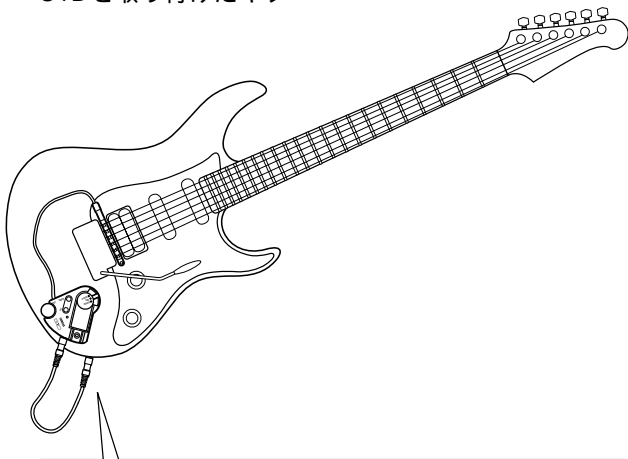
- ・ G50ギターMIDIコンバーターと付属電源アダプター



- ・ G50に付属の13ピン専用ケーブル

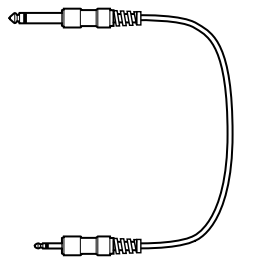


- ・ G1Dを取り付けたギター



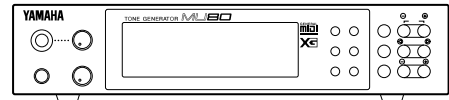
ノーマルギター用ケーブル
(G1Dに付属)

このケーブルはアース
端子の接続も兼用して
います。必ず接続して
ご使用ください。



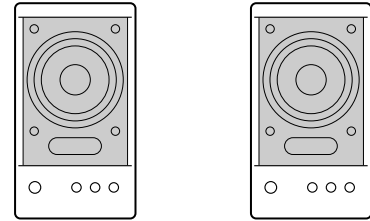
- ・ MIDI音源ユニット

ヤマハMU80, MU50などのXG(GM)音源または
VL1-m, VL70-mをおすすめします。

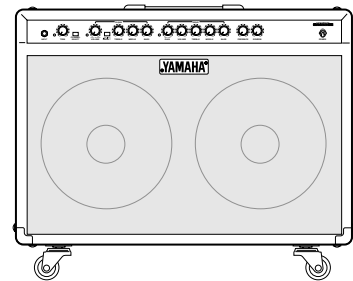


- ・ 音源ユニット再生装置

アンプ内蔵スピーカーなどのオーディオシステム。

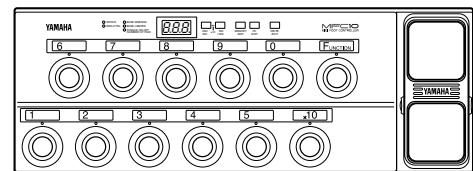


- ・ ノーマルギター用ギターアンプ



- ・ MIDIフットコントローラー

ヤマハMFC10をおすすめします。



- ・ フットスイッチ

ヤマハFC4, FC5をおすすめします。



接続



すべての機器の電源を切った状態で接続します。アンプのボリュームは最小にしておきます。G50の電源は音源ユニットの電源が入った後で入れてください。そうしないとチューニングやピッチベンドが正しくセットされない場合があります。

1. G1Dに付属のノーマルギター用ケーブルで、ギター出力端子とG1Dのノーマルギター入力端子を接続します。

アース不良でノイズが発生することがありますので、ギターのノーマル音を使わない場合も必ず接続してください。

2. G50フロントパネルのDIVIDED端子とG1Dを13ピン専用ケーブルで接続します。

- * 故障の原因となりますので、13ピン専用ケーブル以外は使用しないでください。
- * ケーブルを踏んだり引っ掛けたりしてG1Dやギターに損傷を与えることがないように、ケーブルはストラップに巻いておきましょう。
- * 13ピン専用ケーブルはロックタイプです。押し込むと自動的にロックされます。接続を外す場合は、必ずロックを解除しながらコネクタ部を持って抜いてください。

3. G50のDC-IN端子に付属の電源アダプター(PA-3B)のプラグを接続します。電源アダプター本体はAC100V, 50/60Hzのコンセントに接続します。

4. G50リアパネルのMIDI OUT端子とMIDI音源ユニットのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

5. MIDI音源ユニットの出力端子とオーディオシステムを接続します。

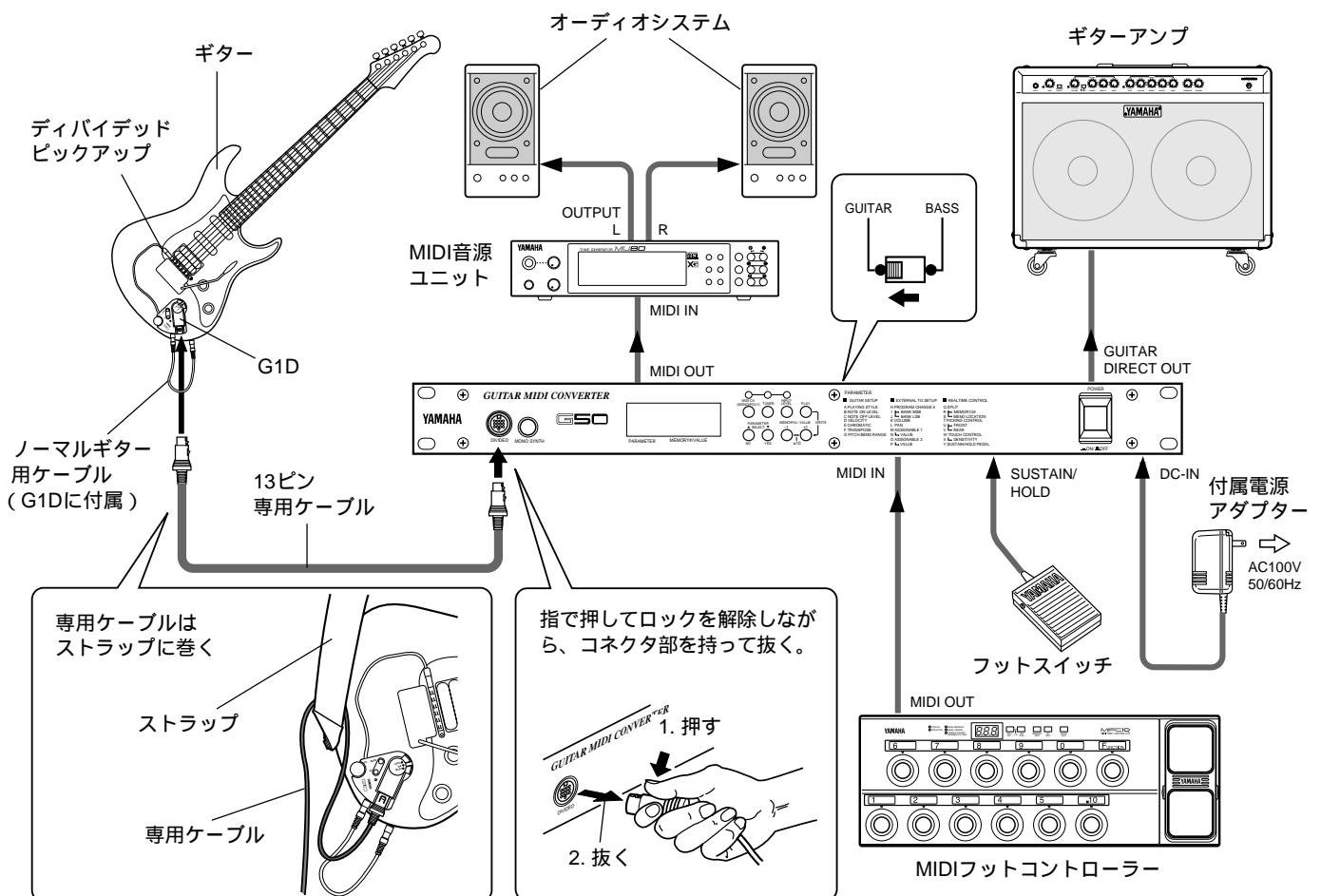
6. G50のGUITAR DIRECT OUT端子とギターアンプを接続します。

7. 使用するコントローラーに合わせて、G50リアパネルのギター/ベース切替スイッチを“ GUITAR ”または“ BASS ”にセットします。G1Dを使用する場合は“ GUITAR ”にセットします。

8. MIDIフットコントローラーはMIDI IN端子へ、フットスイッチはSUSTAIN/HOLD端子へ、接続します。

9. 接続ができれば、MIDI音源ユニット G50 アンプ内蔵スピーカー ギターアンプの順で電源を入れます。G1Dのパワーインジケーターが点灯することを確認してください。これで接続は完了です。

* インジケーターが点灯しない場合は、接続を確認してください。



まず音を出してみよう

MIDIチャンネルの設定(セパレートモード/コモンモード/モノシンセモード)

使用するMIDI音源ユニットに合わせて、1~6弦のMIDIチャンネルを設定します。

MIDIチャンネルの割り当てには、セパレートモード、コモンモード、モノシンセモードの3つのモードがあります。

セパレートモード(S1~S9, S11~S16)

1~6弦それぞれにMIDIチャンネルを割り当てるモードです。同時に複数発音できます。

G1Dを使用してマルチティンバーの音源ユニットを鳴らす場合はこの設定にします。

弦とMIDIチャンネルの割り当ては以下の通りです。

設定	ホールド用チャンネル	各弦への割り当てチャンネル					
		6	5	4	3	2	1
S 1	7	6	5	4	3	2	1
S 2	8	7	6	5	4	3	2
S 3	9	8	7	6	5	4	3
S 4	11	9	8	7	6	5	4
S 5	12	11	9	8	7	6	5
S 6	13	12	11	9	8	7	6
S 7	14	13	12	11	9	8	7
S 8	15	14	13	12	11	9	8
S 9	16	15	14	13	12	11	9
S 11	1	16	15	14	13	12	11
S 12	2	1	16	15	14	13	12
S 13	3	2	1	16	15	14	13
S 14	4	3	2	1	16	15	14
S 15	5	4	3	2	1	16	15
S 16	6	5	4	3	2	1	16

* 10チャンネルは通常ドラムパートが割り当てられるため、G50の発音設定はできない(発音しない)ようになっています。

コモンモード(C1~C16)

1~6弦をまとめて1つのMIDIチャンネルに割り当てるモードです。同時に複数発音できますが、ピッチベンドは最後に弾かれた弦のみに効きます。このため、ダブルチョーキング時に不具合が生じます。

MIDIレコーディング(29ページ)やVL1-m, VL70-mを使用する場合はこの設定にします。

ホールドペダル(24ページ)使用時は、C**の次の番号のチャンネルがホールド用チャンネルとして使われます。

モノシンセモード(M1~M16)

G1Dを使用しないで、普通のギター信号をG50のMONO SYNTH端子に入力すると、モノフォニックシンセサイザー(単音発音)として使うことができます。

MONO SYNTH端子にプラグを差し込むと自動的にこのモードになります。プラグを抜くとその前に設定されていたモードに戻ります。

1~6弦をまとめて、1つのMIDIチャンネルに割り当てます。単音でしか発音できません。

* モノシンセモードで使う場合は、G50フロントパネルのDIVIDED端子には13ピン専用ケーブルを接続しないでください。

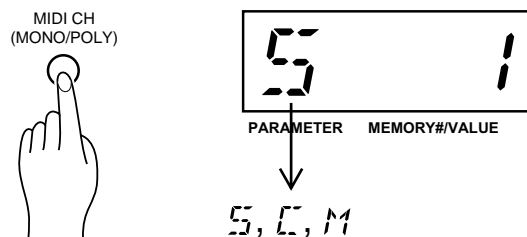
* モノシンセモードでは、F7:プレイスタイル、F3:スプリット、F7:ピッキングポジションコントロールの設定機能は無効となります。

* ベースギターを使用する場合は、電源を切った状態でGUITAR/BASSスイッチを「BASS」にセットします。さらにイニシャライズ(25ページ)を実行し、プリセットプログラムのタイプを設定(11ページ)してください。

* モノシンセモードでは、G1D使用時に比べ検出スピードは劣ります。

MIDIチャンネルの設定手順

- [MIDI CH]ボタンを押します。
[MIDI CH]のインジケータが点灯し、ディスプレイには現在設定されているMIDIチャンネルがチャンネルモード(S, C, Mのいずれか)とともに表示されます。



- [-1]/[+1]ボタンでチャンネルモードとMIDIチャンネルを選択します。
- [PLAY]ボタンを押すとプレイモードに戻ります。
MIDIチャンネルの設定は電源を切っても保持されます。

* モノシンセモードでは、MIDIチャンネルのモードはM1しか選べません。

MIDI受信チャンネルもこの設定に従います。
omniの設定はできません。

プリセットプログラムのタイプマッチング

G50には、使用する音源の特長を最大限に活かしたプリセットプログラムが、音源別に4タイプ用意されています。まず、ご使用になる音源に合わせてタイプを選んでください。

プリセットプログラムのタイプ

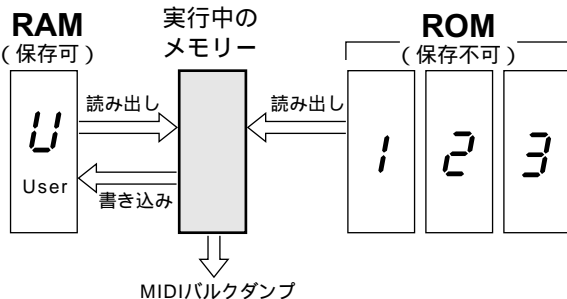
G50で鳴らす音源の違いにより、プリセットプログラムのタイプを以下の4つから選びます。また、GUITAR/BASSスイッチを切り替えた際にタイプを選び直します。各プリセットプログラムの内容は『プリセットプログラムリスト』（30ページ～）をご覧ください。

- ・ *U* (User) : 下記 1~3 以外の音源に対応したプログラムです。音色の並びはGMに合わせてあります。工場出荷時にはこのプログラムがセットされています。
- ・ 1 : ヤマハMU80, MU50の音源を使用する場合には選びます。
- ・ 2 : ヤマハVL70-m*を使用する場合には選びます。
- ・ 3 : ヤマハVL1-m*を使用する場合には選びます。

* VL70-m, VL1-m : 物理モデルを使って音色を合成するVA (バーチャルアコースティック) 音源です。VL1-mを接続して3のタイプで使用する場合は、VL1-mをバージョンアップする必要があります。巻末のデジタルインフォメーションセンターにご相談ください。

❗ 注意

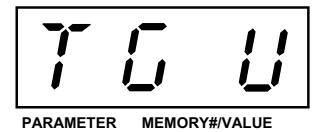
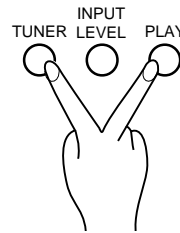
U (User) 以外のタイプ (1, 2, 3) は、プログラムの状態 (エディットし保存 (WRITE) 操作で保存したプログラム) を内部に保存できません。プログラムを保存したい場合は、タイプを切り替える前に、MIDIバルクダンプで外部MIDI機器に保存してください。タイプを切り替えるとセットした内容は失われます。*U* (User) タイプのプログラムだけは、保存されています。



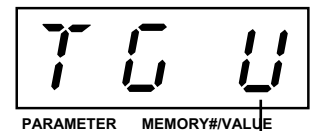
* *U* (User) タイプはRAM (読み出し / 書き込み可能メモリー) に保存されていますが、1, 2, 3 タイプはROM (読み出しのみのメモリー) に保存されています。

プリセットプログラムのタイプの設定手順

1. [PLAY] ボタンを押しながら [TUNER] ボタンを押します。ディスプレイには *TG U* マークと、現在設定されているプリセットプログラムのタイプ (*U*, 1, 2, 3 のいずれか) が点滅表示されます。



2. [-1]/[+1] ボタンでセットしたいプリセットプログラムのタイプを選択します。



U, 1, 2, 3

3. [/YES] ボタンを押すと、“done” (done = 完了) と表示され、プログラムは選択したタイプのプログラムにすべて (001 ~ 128) 書き替えられます。

キャンセルする場合は [/NO] ボタンまたは [PLAY] ボタンを押します。プリセットプログラムを変更せずにプレイモードへ戻ります。

* *U* 以外のプリセットプログラムを設定している場合には、電源ON時に *TG* マークと、設定されているプリセットプログラムのタイプ (1, 2, 3 のいずれか) が点滅表示されます。

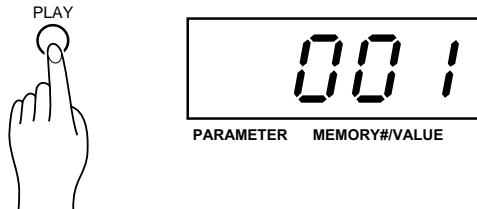
❗ 注意

2, 3 のタイプを選択したとき、G50はそのタイプに合ったバルクデータを送信します。このバルクデータにより、音源側の現在の設定が変わってしまいます。ご注意ください。

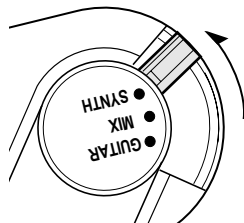
まず音を出してみよう

プログラムを選んで弾いてみよう

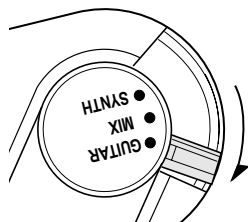
1. [PLAY]ボタンを押します。
ディスプレイに、現在呼び出されているプログラムのメモリーナンバーが表示されます。



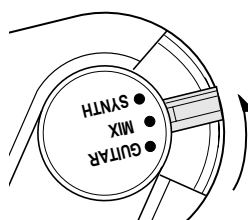
2. G1Dの出力セレクトスイッチを“ SYNTH ”にし、VOLを最大に回し、ギターを弾いてみてください。
音源ユニットからシンセ音が鳴ります。
シンセ音の音量はVOLで調整できます。



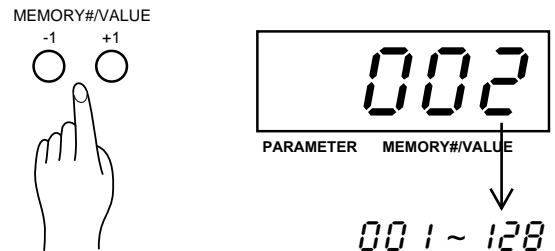
3. 次に、G1Dの出力セレクトスイッチを“ GUITAR ”にして、ギターを弾いてみてください。
ギターアンプからノーマルギター音が鳴ります。
VOLを回しても、ノーマルギター音の音量は調整できません。



4. 今度は、G1Dの出力セレクトスイッチを“ MIX ”にして、ギターを弾いてみてください。
音源ユニットからシンセ音が、ギターアンプからノーマルギター音が鳴ります。
VOLを回すと、シンセ音の音量だけが調整されます。



5. 別のプログラムを呼び出して弾いてみましょう。
G50フロントパネルの[-1]/[+1]ボタンを押して、ディスプレイの数字表示を変えてみましょう。
ディスプレイに表示されている数字はプログラムのメモリーナンバーです。30ページ~のプリセットボイスリストを参考に、いろいろなプログラムを試してみてください。



G1D側でメモリーナンバーを切り替えることもできます。(15, 16ページ参照)

インプットゲインの調整

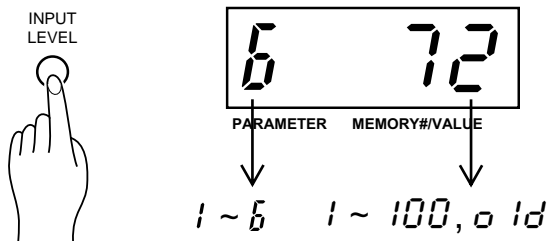
ギターの1～6弦それぞれのインプットゲインを調整します。各弦間の音量バランスを調整します。

- * G1Dの取り付けが正常であることを確認の上で音量バランスを調整してください。

調整手順

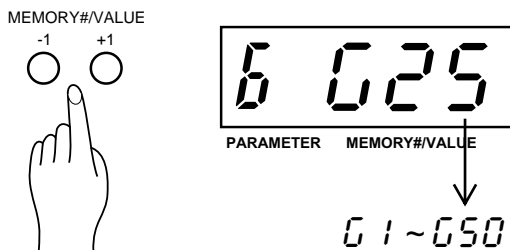
1. [INPUT LEVEL]ボタンを押します。

[INPUT LEVEL]のインジケータが点灯し、ギターを弾くと、弾いた弦の弦番号(1～6)と入力レベルを示す数値(1～100)が表示されます。



2. [-1]/[+1]ボタンを押すと、左に弦番号、右にその弦のゲイン値(01～050)が表示されます。

実際に音を確認しながら、[-1]/[+1]ボタンで調整します。ピッキングのニュアンスが表現しやすいところに設定します。少し強く弾いたときに“old”が表示されるように設定するとよいでしょう。ただし、強く弾いた時に2回発音したり正確なピッチで発音しなかったり、ピッキングスプリット、ピッキングコントロールが誤動作する場合は、インプットゲインが大きすぎます。1～6弦の音量バランスも確認しながら設定します。



- * 無入力時は弦番号とゲイン値を表示し、[/NO]/[/YES]ボタンで弦番号を選択することができます。

3. [PLAY]ボタンを押すとプレイモードに戻ります。入力ゲインの設定は電源を切っても保持されます。

- * モノシンセモードでは、弦番号(1～6)は表示されず、ゲイン値(01～050)の設定も全弦共通となります。
- * 音源にMU80やMU50を使用している場合は、D:ペロシティのセットをワイドに設定すると、MU80やMU50のLCDのレベルメーターを使って各弦のゲインのバラツキを見ることができます。
- * この設定はGUITAR DIRECT OUT端子の出力には影響しません。

その他の調整・設定

使用するピックアップやギターなどの環境に合わせて、以下の調整および設定をします。

- ・弱く弾いたときに音が出ない、また音がすぐに消える場合
ノートオン/オフレベルの設定を調整します(18ページ)。
- ・音が出る弦と出ない弦とがある場合
プレイモードでギターを弾いたときに[INPUT LEVEL]のインジケータが点灯することを、各弦について確認します。
インジケータが点灯しない弦がある場合は、ノートオン/オフレベルの設定を調整します(18ページ)。インジケータが点灯して音が出ない場合は、その弦が使用しているMIDIチャンネル(10ページ)について、音源側の設定を調べてください。
- ・MIDIチャンネルを変更したい場合
使用するMIDIチャンネルを変えたり1チャンネルだけを使用するように設定を変更します(10ページ)。通常のプログラムでは1～6弦に6つのMIDIチャンネル(各弦ごとに1チャンネル)を使用します。
- ・フットペダルを使用する場合
ペダルの機能(サステインまたはホールド)を設定します。(24ページ)

チューナーモード

ギターのチューニングをするためのモードです。
チューニングピッチ(基準ピッチ)の設定もできます。

チューナーモードへの入り方

- ・ [TUNER]ボタンを押します。

[TUNER]のインジケータが点灯し、ディスプレイには現在設定されているチューニングピッチが表示されます。



チューニングピッチの変更

チューニングピッチ(基準ピッチ)は、通常A=440Hzに設定されますが、他の楽器(ピアノなど)と演奏する場合などに、ピッチを変更することができます。

【手順】

- ・ チューナーモードで[-1]/[+1]ボタンを押すと、チューニングピッチを440Hz~445Hzの範囲で1Hzステップで設定することができます。
- * チューニングピッチは電源を切っても保存されます(消えません)。
- * 電源を入れた時と、この設定を変更した時、ファインチューニングのMIDI情報をMIDI出力します。

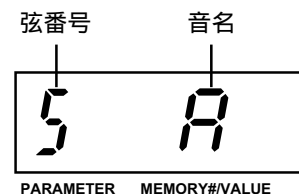
チューニングの手順

1. [TUNER]ボタンを押します。
[TUNER]のインジケータが点灯し、ディスプレイには現在設定されているチューニングピッチが表示されず。
2. チューニングしたい弦を弾くと、その音(入力音)に最も近い音名(A~G#)がディスプレイに表示されます。
音名を示すアルファベットの右側の[♯]は#(シャープ)を意味します。また、弾いた音がギターの標準チューニングの音に近い場合は、弦番号も表示します。

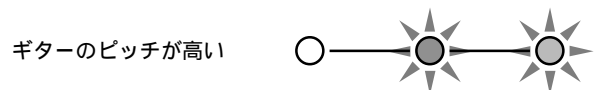
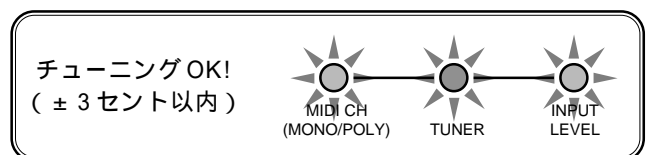
ギターの場合 : 6E, 5A, 4d, 3G, 2b, 1E

ベースの場合* : 6b, 5E, 4A, 3d, 2G, 1C

* ギター/ベース切替スイッチを' BASS 'に設定した場合



3. 目的の弦番号・音名が表示されるように、ギターをチューニングします。
4. 3つのインジケータがすべて点灯するように、ギターをチューニングします。
表示されている音名とギター音とのピッチのズレが、G50フロントパネル面の3つのインジケータで表示されます。



* ギターからの入力がないか、入力レベルが低い場合は、[TUNER]のインジケータだけが点灯します。

* [PLAY]ボタンを押すとプレイモードに戻ります。

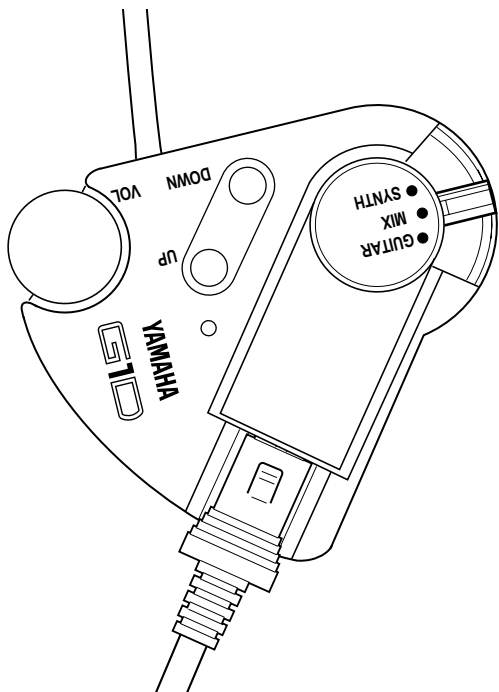
G1Dの機能の設定

G1Dの[UP]/[DOWN]ボタンで次の3つの操作を行うことができます。

・メモリーナンバー、パラメーター値の増減： dE
プレイモードではメモリーナンバーを-1/+1し、プログラムのエディット時にはパラメーター値を-1/+1します。

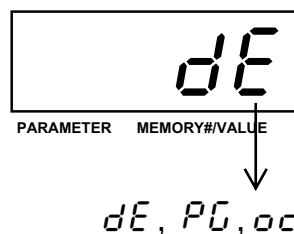
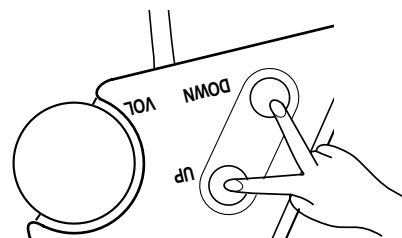
・外部音源に対するプログラムナンバーの増減： PG
送信するプログラムナンバー(20ページ)を-1/+1し、外部音源のボイスを切り替えます。メモリーには影響せず、メモリーナンバーを変えると設定は元に戻ります。

・オクターブシフトの増減： oc
1オクターブ単位でオクターブを-1/+1します。メモリーには影響せず、メモリーナンバーを変えると設定は元に戻ります。
オクターブシフトに設定したとき、ディスプレイには“0oc” (0オクターブ)と表示されます。これは現在のトランスポーズの値を0として、そこからオクターブシフト(±2オクターブ)することを意味します。

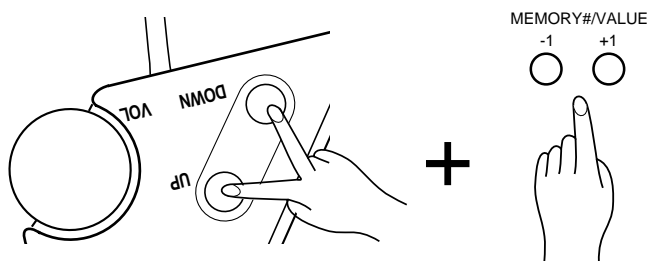


機能設定の手順

1. プレイモードで、G1Dの[UP]/[DOWN]ボタンを同時に押しします。
ボタンを押している間、G50のディスプレイには、現在設定されている[UP]/[DOWN]ボタンの機能(dE , PG , oc のいずれか)が表示されます。



2. [UP]/[DOWN]ボタンを同時に押したまま、G50の[-1]/[+1]ボタンを押して機能(dE , PG , oc)を切り替えます。



3. [UP]/[DOWN]ボタンを放すと設定は終了します。
この設定はG50にメモリーされ、電源を切っても保持されます。

* 詳しくはG1Dの取扱説明書をお読みください。

プレイモード

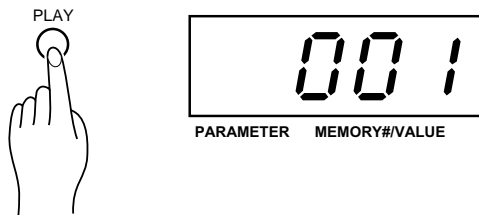
G50のメモリーに保存されている128個のプログラム(001~128)から1つを選んで、演奏するためのモードです。

呼び出したプログラムを自由に変更しながら演奏することができます。変更したプログラムの設定はメモリーに保存することもできます。

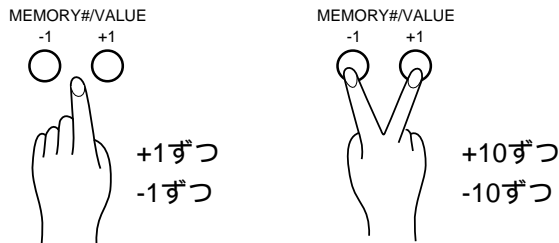
電源を入れるとG50はプレイモードになり、電源を切る前に選ばれていたプログラムが呼び出されます。

プログラムの選択手順

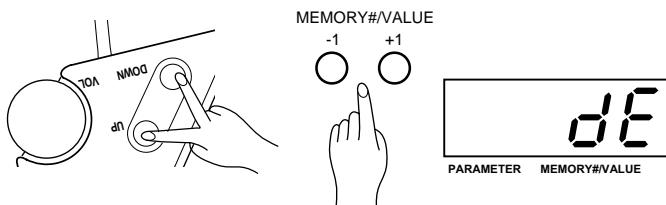
1. [PLAY]ボタンを押してプレイモードに入ります。
インジケーターはすべて消灯し、ディスプレイには現在選択されているメモリーナンバー(001~128のいずれか)が表示されます。



2. [-1]/[+1]ボタンを押してメモリーナンバーを変更し、希望するプログラムを選択します。
[+1]ボタンを押しながら[-1]ボタンを押すと10ずつ値が増加し、[-1]を押しながら[+1]ボタンを押すと10ずつ値が減少します。



メモリーナンバーの変更はG1D側からでも操作できます。G1Dの[UP]/[DOWN]ボタンを同時に押したまま、G50の[-1]/[+1]ボタンを押してディスプレイに“dE”を表示させて手を放します。これでG1Dの[UP]/[DOWN]ボタンでメモリーナンバーを-1/+1できます。



3. 選択したプログラムの設定で演奏することができます。
プログラムの設定を変更したり、変更したプログラムをメモリーへ保存したり並べ替えたりすることもできます。(26, 27ページ)

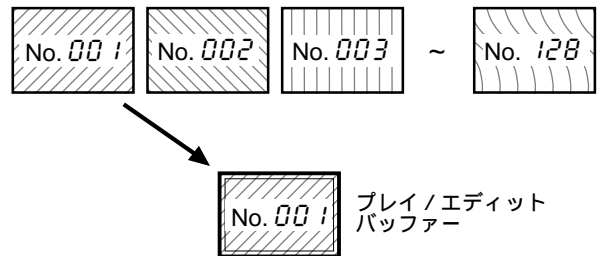
メモリーのしくみ

G50にはプログラムを記憶しておくメモリーが128個分用意されています。お買い上げになったとき、ここにはヤマハが作成したプログラム(プリセットプログラムタイプII)があらかじめセットされています。

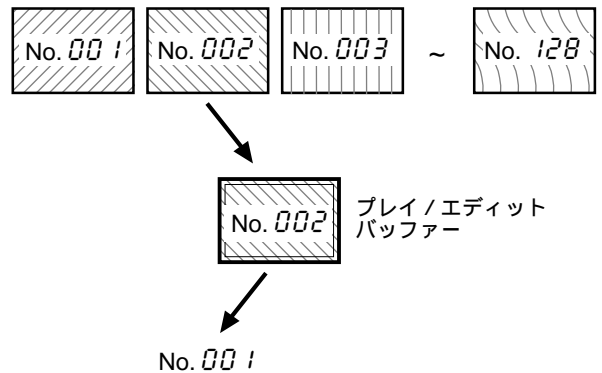
これらのプリセットプログラムにはそれぞれメモリーナンバーが付いているので、メモリーナンバーを指定して希望するプログラムを呼び出します。

メモリーナンバーを選択すると、そのプログラムはプレイ/エディットバッファという場所にコピーされます。このとき、その前にプレイ/エディットバッファにあったプログラムは上書きされて消えてしまいます。プログラムのエディット(パラメーターの変更)は、このプレイ/エディットバッファにあるプログラムに対して行いますので、エディットしたプログラムを保存したい場合は、メモリーナンバー001~128のいずれかに保存(WRITE)する必要があります。(26ページ)

1. メモリーナンバー001のプログラムを呼び出した場合



2. 次にメモリーナンバー002のプログラムを呼び出した場合



プレイ/エディットバッファにあったプログラムは上書きされて消えてしまう

プログラムのエディット

工場出荷の際、G50のメモリーにはプリセットプログラム *U* (User) が保存されています。これらのプログラムの中から好みのプログラムを選んで使用することができます。また使用するボイスやチョーキングなどの各種パラメーターの設定を変えて(エディットして)使用することができます。さらに、これらエディットしたプログラムを別のメモリーに保存したり(26ページ) 順番を並べ替えたり(27ページ)することもできます。

セットアップグループ

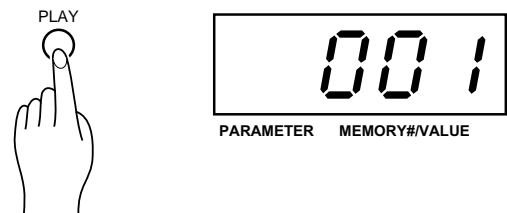
各プログラムには、A~Yまで25種類の設定項目があり、次のように3つのグループに分かれています。

- ・ギターセットアップ(GUITAR SETUP)
使用するギターや奏法に合わせて、ギターコントローラーの感度やチョーキングの範囲、トランスポーズなどの設定をします。
- ・外部音源セットアップ(EXTERNAL TG SETUP)
使用するボイスやパン、ボリューム、コントローラーなどの設定をします。
- ・リアルタイムコントロール(REALTIME CONTROL)
ピッキングの位置や弦の違いで2つのボイスを鳴らしたり(スプリット機能)、ピッキングポジションやギターのエンベロープでコントロール信号を送信したり、サステイン/ホールドペダルを設定します。

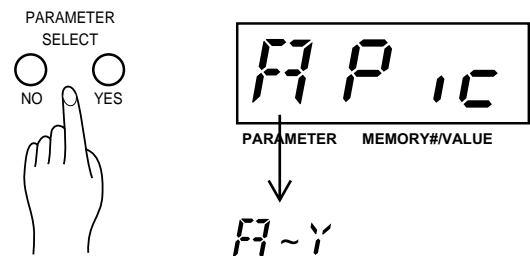
ギターセットアップ (GUITAR SETUP)	
A	プレイスタイル
B	ノートオンレベル
C	ノートオフレベル
D	ベロシティ
E	クロマチック
F	トランスポーズ
外部音源セットアップ (EXTERNAL TG SETUP)	
G	ピッチベンドレンジ
H	プログラムナンバー
I	プログラムバンク MSB
J	プログラムバンク LSB
K	ボリューム
L	パン
M	アサインابلコントロールナンバー 1
N	↳アサインابلコントロールバリュー 1
O	アサインابلコントロールナンバー 2
P	↳アサインابلコントロールバリュー 2
リアルタイムコントロール (REALTIME CONTROL)	
Q	スプリット
R	↳スプリットメモリー2ナンバー
S	↳メモリーロケーション
T	ピッキングポジションコントロール
U	↳ピッキングフロントポジションバリュー
V	↳ピッキングリアポジションバリュー
W	タッチコントロール
X	センシティビティ
Y	サステイン/ホールドペダル

セットアップ設定手順

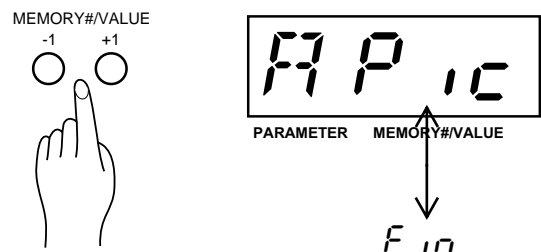
1. [PLAY]ボタンを押してプレイモードにします。



2. [/NO]/[/YES]ボタンで設定したいパラメーター A~Y (F1~Y) を選びます。



3. [-1]/[+1]ボタンを使って任意の値に設定します。



* 設定したデータは、他のプログラムを呼び出したりスワップやプリセットプログラムのタイプマッチングを実行すると消えてしまいます。残したいプログラムは、保存 (WRITE) の操作を行ってください。(26ページ)

ギターセットアップ

F7 プレイスタイル

【解説】

ギター/ベースの奏法に合わせて、入力レベルやペロシティのばらつきを補正します。

【設定値】

・ギターの場合

(ギター/ベース切替スイッチを“GUITAR”に設定時)

Pick (Pick) : ピックを使っての演奏向き。標準の設定。

Finger (Finger) : 指を使っての演奏向き。

--- : 設定は無効です。モノシンセモードの場合に表示されます。

* 使用するギターによっては、**Pick** と **Finger** を選び直す必要があります。

・ベースの場合

(ギター/ベース切替スイッチを“BASS”に設定時)

Pick (Pick) : ピックまたは指弾きの場合。標準の設定。

SLP (Slap) : チョッパー(スラッピング)奏法の場合。

--- : 設定は無効です。モノシンセモードの場合に表示されます。

F8 ノートオンレベル

【解説】

弾いた音を検出するレベルを設定します。

つまり、どれ位の強さでピッキングしたら発音させる(MIDI ノートオン)かを設定します。

【設定値】

1 ~ 10 : 値が小さいほど、弱いピッキングでも検出します。

F9 ノートオフレベル

【解説】

MIDI ノートオフを送信するレベル(音が消えたと判断して発音をやめる音量)を設定します。

【設定値】

1 ~ 10 : 値が大きいほど、すぐに音が消えます。つまり音が減衰していった音量があまり小さくならなくてもノートオフを発生します。

ノートオン/オフ レベル設定のポイント

ノートオン/オフ レベルの設定においては、ディバイデッドピックアップからの入力が必要な要素です。ピックアップの出力が低すぎてノイズと音声信号のレベル差が少ないと、ノイズを切り捨ててピッキングのみを出力するノートオンレベルが狙いにくくなります。まず、ディバイデッドピックアップの取り付けを適確に行ってください。

ノートオンレベルを低く設定すると、ピッキングの強弱による表現がしやすくなりますが、ミスピッキングやノイズにも反応して音が出やすくなります。

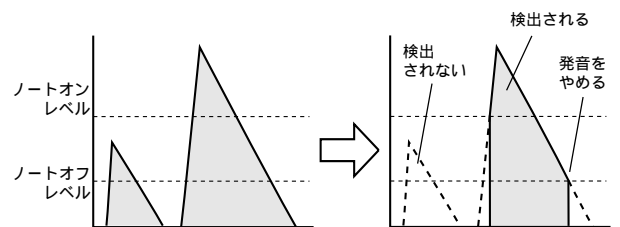
ノートオフレベルを高く設定すると、スタッカートのような出力を得ることができませんが、減衰系の音では減衰している音が突然消えてしまうため、不自然に聞こえる場合もあります。

いずれの設定も、使用する音色で実際に弾きながら設定してください。

インプットゲインを調整した場合は、ノートオン/オフレベルを再度設定してください。

・入力信号(ギター出力)

・検出される信号



F10 ペロシティ

【解説】

ダイナミックレンジ(ピッキングの強弱に対する外部音源の発音の強弱)を設定します。

【設定値】

nAr (Narrow) : ダイナミックレンジがせまい。ピッキングの強弱のばらつきを補正したい時に向けた設定です。

nor (Normal) : 標準の設定です。

wAr (Wide) : ダイナミックレンジが広い。ピッキングの強弱を音で表現しやすい設定です。

1 ~ 127 (Fixed) : ピッキングの強弱に関係なく、常に同じペロシティで出力する設定です。値が大きいほど大きなペロシティ(音量)で出力されます。

E	クロマチック
------------	--------

【解説】

チョーキングやスライドをしたときの、音程の変化(ピッチベンド情報)を設定します。

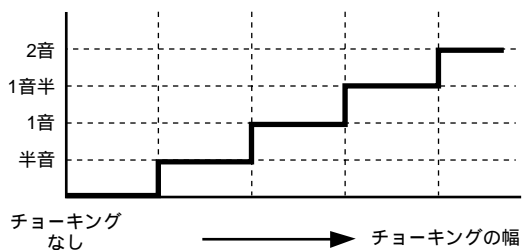
ピアノのように半音単位で音程変化させるか、ギターのように音程を連続して変化させるかを設定します。

【設定値】

OFF (OFF) : クロマチック(半音単位の音程変化)の機能をオフにします。 E : ピッチベンドレンジ(本ページ参照)の設定に従った精度でピッチベンドを送信します。

ON (ON) : 半音単位で音程が変化します。チョーキングした場合、ギター側で半音分チョーキングされるまで音程は変わりません。当然細かいビブラートは効かなくなります。

・ クロマチック= ON 時の
出力シンセ音の変化



Auto (Auto) : 上記の OFF と ON を自動的に切り替えます。コードを弾いたときは ON 、単音を弾いたときは OFF で動作します。コードと単音をひんぱんに弾き分ける場合に有効です。

F	トランスポーズ
------------	---------

【解説】

半音単位で音程を上げ/下げします。

【設定値】

$-24 \sim 24$: ± 1 で半音1個分、 ± 12 で1オクターブ分、 ± 24 で2オクターブ分、音程をシフトします。

G	ピッチベンドレンジ
------------	-----------

【解説】

送信するピッチベンドのレンジを設定します。

ギター側からチョーキングやグリッサンドなどのピッチベンド情報を受けたときに、どれ位音程をアップ/ダウンさせるかを設定します。

【設定値】

$0 \sim 24$: 通常は12に設定し、 ± 1 オクターブまでピッチベンドを送信します。

0に設定すると、ピッチベンドは送信されず、半音単位で発音しなおします(ノートオンを送信)。0と1の違いはビブラートが効くかどうかです。

* ピッチベンドレンジの設定が適当でないと、チョーキングやグリッサンドの際、思わぬ音程になってしまいます。

* ピッチベンドレンジの値を変えたときとメモリーを変えたとき、ピッチベンドレンジ情報を送信します。

* 音源によってはピッチベンドレンジ情報を受け付けられないものがあります。その場合は音源側で設定してください。

プログラムのエディット

外部音源セットアップ

これらのデータは、パラメーターをエディットしたときとメモリーを切り替えたときに送信されます (OFF以外)。また、外部音源側で対応していないパラメーターを送信しても無効となります。外部音源の取扱説明書を併せてお読みください。

H	プログラムナンバー
----------	-----------

【解説】

外部音源のプログラムナンバーを設定します。
これで外部音源で使うボイスを指定します。

【設定値】

1 ~ 128 : プログラムナンバー
OFF (OFF) : G50のMIDI OUT端子から、すべての演奏データを送信しません。

* プログラムナンバーと外部音源のボイスナンバーとの関係は、外部音源の取扱説明書をご覧ください。

I	プログラムバンクMSB
J	プログラムバンクLSB

【解説】

外部音源へ送るプログラムチェンジのバンクナンバー (MSBとLSBで表現) を設定します。
外部音源に複数のボイスバンクがある場合、これで使用するバンクを指定します。

【設定値】

MSB, LSB同じです。
OFF (OFF) : このパラメーターはMIDI OUTへ送信しません。
0 ~ 127 : バンクナンバーMSB (LSB)。
--- : プログラムナンバーがOFFに設定されている場合に表示されます。設定は無効です。

* 外部音源のボイスバンクMSB, LSBナンバーについては、外部音源の取扱説明書をご覧ください。

K	ボリューム
----------	-------

【解説】

ボリュームを設定します。

【設定値】

OFF (OFF) : このパラメーターはMIDI OUTへ送信しません。
0 ~ 127 : ボリュームレベル。値が大きいほど出力のボリュームが大きくなります。

* この設定値は、G1DのVOLを最大に設定したときおよびMIDIフットコントローラーのボリュームを最大にしたときの値 (受信されるMIDIボリュームの最大値) になります。

L	パン
----------	----

【解説】

パン (音像のステレオ定位) を設定します。

【設定値】

OFF (OFF) : パンを送信しません。
L 15 ~ C ~ R 15 (Left 15 ~ Center ~ Right 15)
: パンの設定。左 (L) ~ 中央 (C) ~ 右 (R)。

<i>M</i>	アサインブルコントロールナンバー1
----------	-------------------

【解説】

コントロールチェンジまたはアフタータッチを設定します。

【設定値】

oFF (OFF) : このパラメーターはMIDI OUTへ送信しません。

1 ~ 31, 33 ~ 120 : 音源側に送信するコントロールナンバーを設定します。

RF (After Touch) : アフタータッチを設定します。

<i>N</i>	アサインブルコントロールバリュース1
----------	--------------------

【解説】

上記*M* : アサインブルコントロールナンバー1で設定しているコントロールチェンジまたはアフタータッチの値を設定します。

【設定値】

0 ~ 127 : 設定値

--- : *M* : アサインブルコントロールナンバー1が *oFF* に設定されている場合に表示されず。設定は無効です。

<i>□</i>	アサインブルコントロールナンバー2
----------	-------------------

<i>□</i>	アサインブルコントロールバリュース2
----------	--------------------

*M, N*と同様。

- * リアルタイムコントロールでNRPNに割り当てられているパラメーターをコントロールする場合、*M* : アサインブルコントロールナンバー1および \square : アサインブルコントロールナンバー2でNRPNのMSBとLSBをセットし、データエントリーのMSBをリアルタイムコントロールナンバーに設定してください。

プログラムのエディット

リアルタイムコントロール

リアルタイムに変化する演奏データを送信します。

☐ スプリット

【解説】

G50では2種類のスプリットが設定できます。

- ・ 1~4弦を弾くとピアノ、5~6弦を弾くとウッドベースが鳴るというように、弦によるスプリットの設定。
- ・ブリッジ近くで弾くとディストーションギター、ネック側で弾くとガットギターというように、ピッキングポジションによるスプリットの設定。

【設定値】

OFF (OFF) : スプリットを行いません。

Str 1~Str 5 (String 1~String 5)

: 弦によるスプリットを行います。

Str 1(1弦と2~6弦)~Str 5(1~5弦と6弦)
でスプリットの弦の分け方を設定します。

P 1~P 10 (Position 1~Position 10)

: ピッキングポジションによるスプリットを行います。

P 1(ブリッジ寄り)~P 10(ネック寄り)でスプリットの境目のポイントを設定します。設定した境目を越えてピッキングしたとき、プログラムチェンジを送信します。

--- : 設定は無効です。モノシンセモードで使っている場合に表示されます。

Str 1~Str 5の場合はセパレートモードにしてください。

P 1~P 10の場合はセパレートモードまたはコモンモードにしてください。

* F2: プレイスタイル(18ページ参照)で Fin(ギターの場合)またはSLP(ベースの場合)が設定されているとき、P 1~P 10は設定できません。

F2 スプリットメモリー2ナンバー

【解説】

スプリットで使うもうひとつのプログラムのメモリーナンバーを設定します。このとき、リアルタイムコントロールの設定は現在のメモリーの設定に従います。

【設定値】

1~128 : もうひとつのプログラムのメモリーナンバー。

--- : 設定は無効です。☐: スプリットがOFFに設定されている場合に表示されます。

☐ メモリーロケーション

【解説】

F2: スプリットメモリー2ナンバーで設定したもうひとつのプログラムを、スプリットのどちら側に使用するかを設定します。

【設定値】

L (Low) : ☐: スプリットで設定値の大きい側に、F2: スプリットメモリー2ナンバーのプログラムを割り当てます。

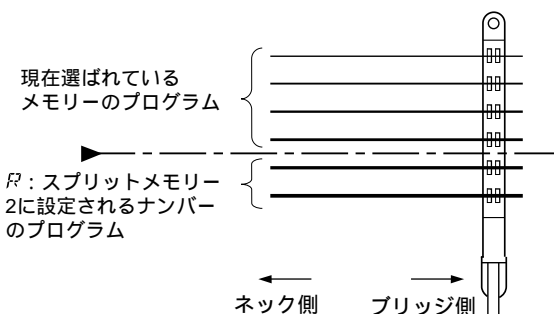
H (High) : ☐: スプリットで設定値の小さい側に、F2: スプリットメモリー2ナンバーのプログラムを割り当てます。

--- : 設定は無効です。☐: スプリットがOFFに設定されている場合に表示されます。

弦によるスプリット

☐: スプリット=Str 4

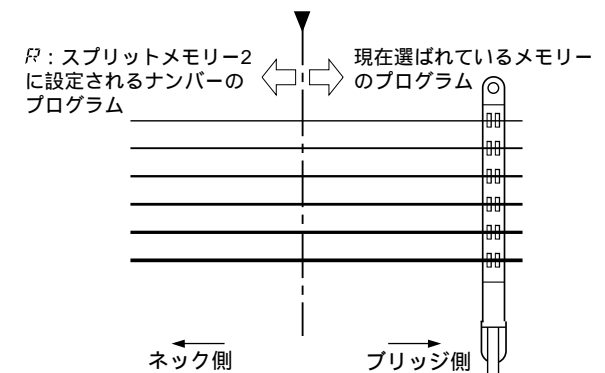
☐: メモリーロケーション=L に設定した場合



ピッキングポジションによる スプリット

☐: スプリット=P 1~P 10のいずれか、

☐: メモリーロケーション=L に設定した場合



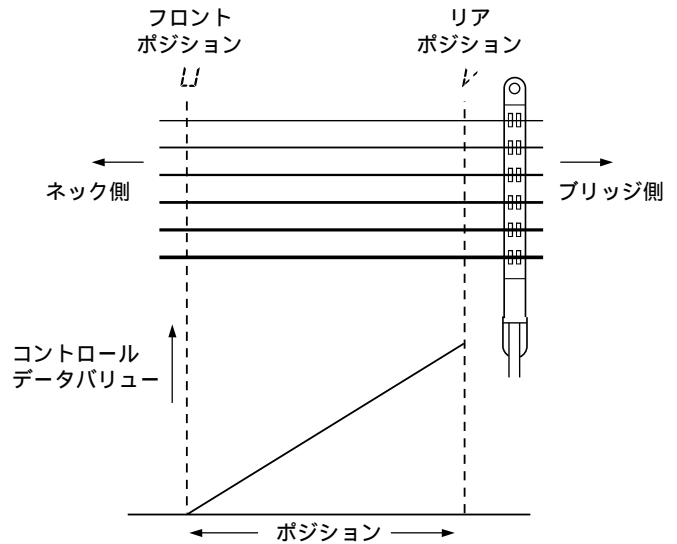
T ピッキングポジションコントロール

【解説】

ピッキングの位置によってコントロールチェンジまたはアフタータッチのコントロールデータを変化させることができます。ここではコントロールチェンジの種類（たとえば10番のパンポット“10”）を選んだりアフタータッチ“RF”を選んだりします。

【設定値】

- oFF (OFF) : ピッキングポジションコントロール機能を使わない場合に設定します。
 - 1~31, 33~120 : 音源側に送信するコントロールナンバーの設定です。
 - RF (After Touch) : アフタータッチをコントロールします。
 - : 設定は無効です。LJ : スプリットで P1~P10(ピッキングポジションによるスプリット)に設定されているか、モノシンセモードで使っている場合に表示されます。セパレートモードまたはコモンモードにしてください。
- * R1 : プレイスタイル(18ページ参照)で Fin(ギターの場合)またはSLP(ベースの場合)が設定されているとき、このパラメーターは設定できません。



LJ ピッキングフロントポジションバリュー
L' ピッキングリアポジションバリュー

【解説】

T : ピッキングポジションコントロールで設定したコントロールチェンジまたはアフタータッチの変化幅を設定します。

【設定値】

- 0~127 : LJの設定値~L'の設定値の間でコントロールチェンジまたはアフタータッチをコントロールする変化幅を送信します。
- : 設定は無効です。T : ピッキングポジションコントロールがoFFまたは---に設定されている場合に表示されます。

LJ タッチコントロール

【解説】

ギターのエンベロープ(信号の減衰カーブ)を使用して、コントロールチェンジまたはアフタータッチを送信するための設定です。

【設定値】

- oFF (OFF) : タッチコントロール機能を使わない場合に設定します。
- 1~31, 33~120 : 音源側に送信するコントロールナンバーの設定です。
- RF (After Touch) : アフタータッチを送信します。

プログラムのエディット

× センシティビティ

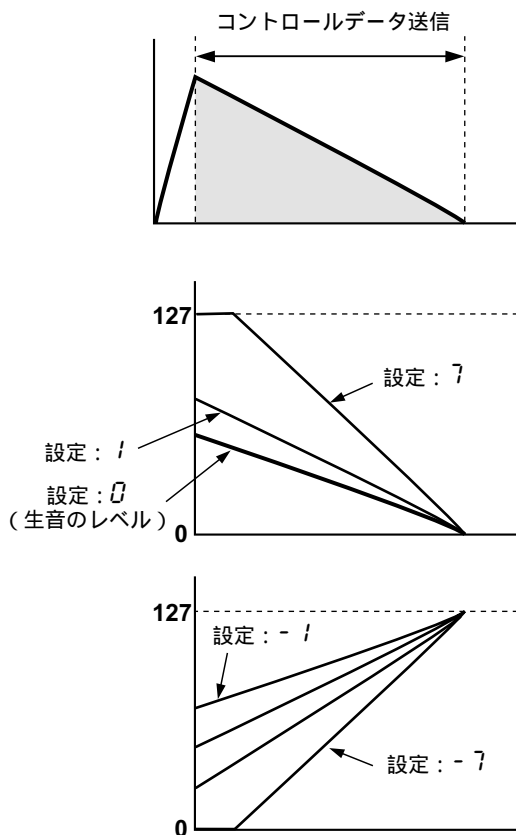
【解説】

W : タッチコントロールで使用するギターのエンベロープを、強調したり全く逆の動きにしたい場合に設定します。

【設定値】

- 1 ~ 7 : ギターのエンベロープと同じ減衰カーブでコントロールチェンジまたはアフタータッチを送信します。値を大きくするほど強調されます。
- 0 : ギターのエンベロープそのものを使ってコントロールチェンジまたはアフタータッチを送信します。
- 7 ~ - 1 : ギターのエンベロープと逆の上昇カーブを持つエンベロープカーブでコントロールチェンジまたはアフタータッチを送信します。
- : 設定は無効です。*W* : タッチコントロールが *oFF* に設定されている場合に表示されます。

・ギターのエンベロープ



γ サステイン / ホールドペダル

【解説】

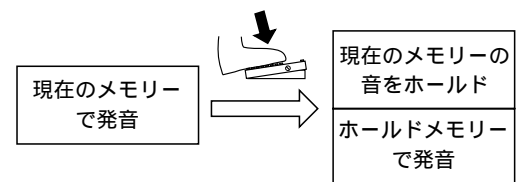
リアパネルのSUSTAIN/HOLD端子に接続したフットスイッチ(別売ヤマハFC4, FC5等)を、サステインペダルとして使うかホールドペダルとして使うかを設定します。

【設定値】

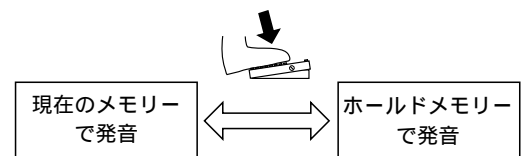
- SU 1* (Sustain 1) : サステインペダルとして使用する場合に設定します。
- SU 2* (Sustain 2) : サステインペダルとして使用するが、ペダルをオンしたときに鳴っている弦はペダルを踏んでいる間は再度弾いてもノートオンしません。ただしピッチベンド情報は有効なため、音を持続しながらビブラートなどをかけることができます。それ以外の弦の音は普通に発音します。
- 1 ~ 128 : ホールドペダルとして使用する場合のメモリーナンバーを設定します。

ホールドペダルには、ホールド1(*HL d 1*)とホールド2(*HL d 2*)の2つのモードがあります。ホールド1と2の切り替えは、フットスイッチを踏みながらG50の電源を入れることで行います。

- HL d 1* : ペダルを踏むと、そのとき発音中の音色がホールドされ、ホールドメモリーの設定に従って鳴る音が変わります。ペダルを放すとすべてオフになります。



- HL d 2* : ホールド機能とは少し異なる機能です。ペダルを踏むごとに、そのとき発音中のメモリーとホールドメモリー(プレイモードでは *HL d* と表示)が切り替わります。2つのメモリーを足元で切り替えて使うことができます。



- * サステインやホールド機能は、MIDIより受信するサステインon/offによっても同様に機能します。
- * ホールドメモリーは、現在のメモリーの次のMIDIチャンネルを1チャンネルだけ使用します。
- * この機能の効果の具合は、音色により異なります。持続系の音色でより効果が得られます。

イニシャライズ

イニシャライズとは、G50内部の設定を工場出荷時の状態に戻す操作です。

イニシャライズを実行すると、プリセットプログラムはU(User)タイプの工場出荷状態に書き替えられ、チューニングピッチは440にリセットされます。

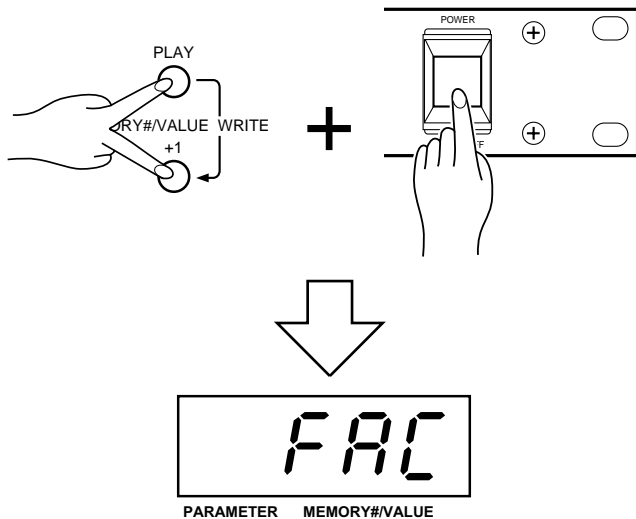


イニシャライズを実行すると、メモリーにあったすべてのプログラムは消えて(上書きされて)しまいます。プログラムを保存しておきたい場合は、イニシャライズの前にMIDIバルクダンブにより外部MIDI機器に保存してください。

イニシャライズの手順

1. [PLAY]ボタンと[+1]ボタンを押しながら電源を入れます。

ディスプレイに“FAC”と表示されるまで、ボタンを放さないでください。



2. [/YES]ボタンを押すと、イニシャライズが実行されます。

実行するとディスプレイに“in”と表示した後、プレイモードになります。メモリーナンバーは“001”が選ばれます。

キャンセルする場合は[PLAY]ボタンを押します。
イニシャライズを実行せずにプレイモードへ入ります。

- * GUITAR/BASSスイッチがどちらに設定されているかにより、イニシャライズでセットされるメモリーの内容が異なります。(30, 33ページ)

プログラムの保存(WRITE)

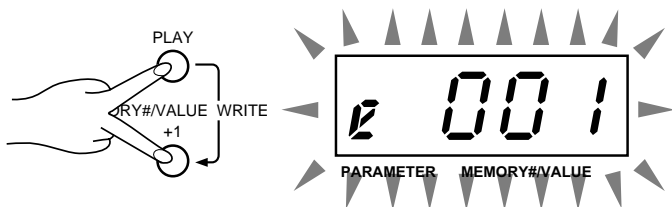
保存(WRITE)とは、プログラムの内容をメモリー(001~128)に保存(書き込み)する操作です。あるメモリーナンバーのプログラムを変更しないでそのまま他のメモリーナンバーに保存(書き込み)し、片方のプログラムをエディットすれば、オリジナルは残ります。プログラムをエディットしたり、新しいプログラムを作ったら、G50に保存しましょう。エディットしたプログラムを保存せずに、他のメモリーを選んだり電源を切ったりすると、プログラムは変更前の状態に戻ってしまいます。



プログラムの保存(WRITE)を実行すると、保存先メモリーにあったプログラムは消えて(上書きされて)しまいます。ご注意ください。

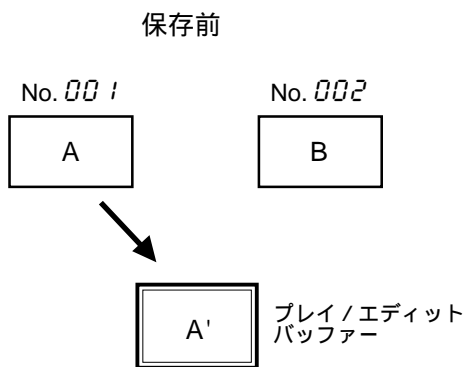
プログラムの保存手順

1. [PLAY]ボタンを押しながら[+1]ボタンを押します。メモリーナンバーが点滅表示されます。プログラムの内容(パラメーター)が変更されている場合は、メモリーナンバーの左にEマークが点滅表示されます。
* プログラムの内容を変更した後、保存(WRITE)を実行するかメモリーナンバーを変えた場合、Eマークは消えます。
2. [-1]/[+1]ボタンを押して、保存先のメモリーナンバー(001~128)を設定します。
3. [/YES]ボタンを押すと、プログラムの保存が実行されます。実行するとディスプレイに"don"と表示され、プレイモードに戻ります。メモリーナンバーは保存先が選ばれています。

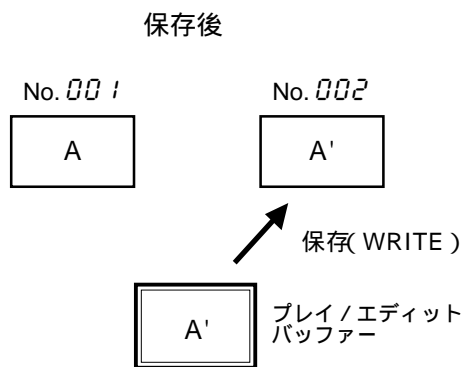


キャンセルする場合は[/NO]ボタンまたは[PLAY]ボタンを押します。

保存を実行せずにプレイモードへ戻ります。



* AをエディットしてA'の内容になっている。



* 保存終了後プレイモードになります。このときのメモリーナンバーは002が選ばれます。

プレイ/エディットバッファとは？

プレイ/エディットバッファとはプログラムの一時的な保管場所で、メモリーナンバーを選ぶと、そのメモリーにあるプログラムがプレイ/エディットバッファへコピーされます。エディットは、このプレイ/エディットバッファにあるプログラムに対して行います。保存(WRITE)とは、このプレイ/エディットバッファの内容をメモリーに記録する操作です。

プログラムのスワップ(入れ替え)

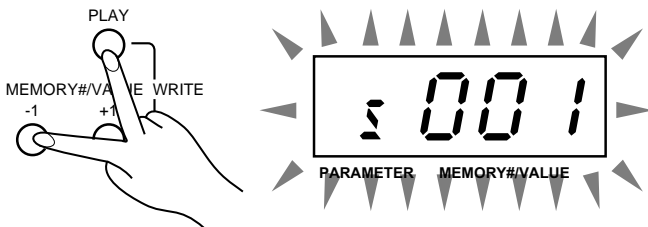
スワップとは、あるメモリーの内容ともうひとつのメモリーの内容を入れ替える機能です。128個のプログラムを、ライブでの曲順や使用順またはキャラクター別に並べ替える際、前項のコピー機能とこのスワップ機能を使うことで効率的に作業ができます。



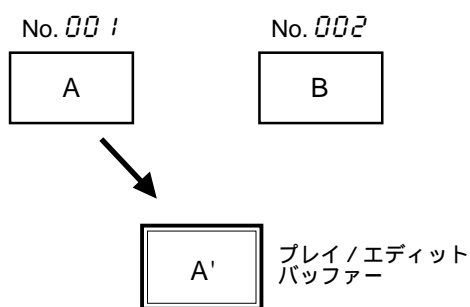
スワップ操作では2つのメモリー間で内容の入れ替えを行った後、スワップ先のメモリーをプレイ/エディットバッファーに読み込みます。したがってエディット中のデータを保存せずにスワップ操作をすると、エディット前のプログラムは消えて(上書きされて)しまいます。ご注意ください。

プログラムの入れ替え手順

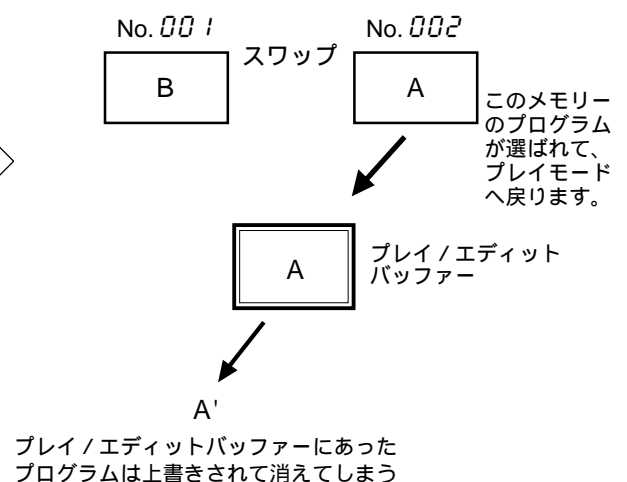
1. [PLAY]ボタンを押しながら[-1]ボタンを押します。
[]マークとともにメモリーナンバーが点滅表示されます。
 2. [-1]/[+1]ボタンを押して、入れ替え先のメモリーナンバー(001~128)を設定します。
 3. [/YES]ボタンを押すと、プログラムの入れ替えが実行されます。
実行するとディスプレイに“don”と表示され、プレイモードに戻ります。メモリーナンバーは入れ替え先が選ばれています。
- キャンセルする場合は[/NO]ボタンまたは[PLAY]ボタンを押します。
入れ替えを実行せずにプレイモードへ戻ります。



スワップ前



スワップ後



G50 MIDIバルクデータの送受信

ヤマハ MIDIデータファイラー MDF-2などのMIDIデータの保存ができる機器に、G50のメモリー(001~128)の内容を送信して保存することができます。

また、保存していたG50のメモリーデータを外部MIDI機器から受信してG50のメモリーに書き込むこともできます。

MIDIバルクデータの送信

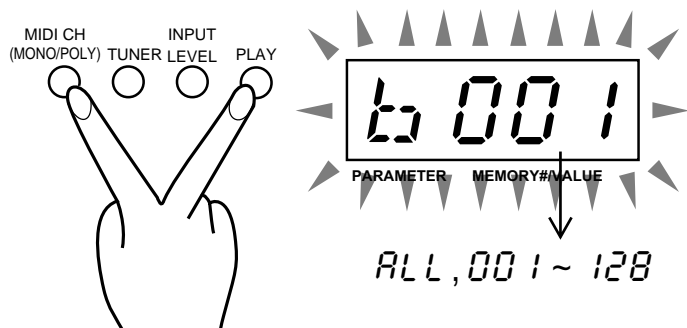
全メモリー(001~128) または1つのメモリーだけを選んで、送信することができます。

【接続と準備】

- ・ G50のMIDI OUT端子と受信側MIDI機器のMIDI IN端子とをMIDIケーブルで接続します。
- ・ G50と受信側MIDI機器のデバイスナンバーを一致させておきます。
- ・ 受信側MIDI機器にメモリープロテクト等の機能がある場合は、プロテクトを解除しておきます。

【手順】

1. [PLAY]ボタンを押しながら[MIDI CH]ボタンを押します。
ディスプレイにはhマークと、メモリーナンバー(電源オン時は001)が点滅表示されます。



2. [-1]/[+1]ボタンで送信したいメモリーのナンバー(ALL, 001~128)を選択します。
ALLを選ぶと全プログラムが送信されます。
3. [/YES]ボタンを押すと、メモリーのMIDIデータがG50のMIDI OUT端子より送信されます。
送信中はディスプレイに“Snd”と表示され、終了すると“don”としばらく表示された後、プレイモードに戻ります。

キャンセルする場合は[/NO]ボタンまたは[PLAY]ボタンを押します。

MIDIデータを送信せずにプレイモードへ戻ります。

MIDIバルクデータの受信

プレイモード時のみ、バルクデータを受信します。

1つのメモリーだけを受信した場合は、現在選ばれているメモリーに上書きされます。

全メモリーを受信した場合は、全メモリー(001~128)を上書きします。

MIDIデータ受信中はディスプレイに“rec”と表示され、終了すると“don”と表示されます。

* 受信したデータが異常な場合は、ディスプレイに“MErr”と表示されます。

MIDIレコーディングガイド

G50を使えばギターを使ってMIDIレコーディングをすることができるので、キーボードを弾けない人でもスムーズに入力することができます。さらに、チョーキングやグリッサンドなどのデータをよりリアルなタイミングで入力することができます。

【録音手順】

マルチチャンネルレコーディングのできないシーケンサーの場合、MIDIチャンネルはコモンモードに設定し、1トラックずつ録音していきます。

ピアノトラック(1トラック)の録音の場合

1. シーケンサー側でピアノ用のレコーディングトラック(1トラック)を選びます。
2. G50でピアノの音色を選びます。
 - 2-1. [-1]/[+1]ボタンを押して、ピアノを入力するのに適当なメモリーを選びます。
 - 2-2. [/YES]/[/NO]ボタンを押して *H* : プログラムナンバーの選択を選び、[-1]/[+1]ボタンでピアノの音色を選びます。
 - 2-3. 選択後は[PLAY]ボタンを押します。
3. MIDIチャンネルを設定します。
 - 3-1. [MIDI CH]ボタンを押し、[-1]/[+1]ボタンで *F* 1(コモンモード:1チャンネル)に設定します。
 - 3-2. 設定後は[PLAY]ボタンを押します。
4. ピアノは半音単位で音程変化するので、クロマチックを *on* にします。
 - 4-1. [/YES]/[/NO]ボタンを押して *E* : クロマチックの設定を選び、[-1]/[+1]ボタンで *on* に設定します。
 - 4-2. 選択後は[PLAY]ボタンを押します。
5. レコーディングを開始します。

ベーストラック(2トラック)の録音の場合

1. シーケンサー側でベース用のレコーディングトラック(2トラック)を選びます。
2. ピアノの時と同様の手順で、ベースの音色を選びます。
3. ピアノの時と同様の手順で、MIDIチャンネルを *F* 2(コモンモード:2チャンネル)に設定します。
4. ピアノの時と同様の手順で、クロマチックを *off* にします。(目的によって *on* や *off* にします。)
5. レコーディングを開始します。

ドラムトラック(10トラック)の録音の場合

1. シーケンサー側でドラム用のレコーディングトラック(通常は10トラック)を選びます。
2. ドラムボイスを選択します。
 - 2-1. [-1]/[+1]ボタンを押して、ドラムを入力するのに適当なメモリーを選びます。
 - 2-2. [/YES]/[/NO]ボタンと[-1]/[+1]ボタンにより、*H* : プログラムナンバー、*I* : プログラムバンクMSB、*J* : プログラムバンクLSBを設定して、ドラムボイスを選択します。ドラムボイス(バンク)の設定の方法については音源側の取扱説明書をご覧ください。
 - 2-3. 選択後は[PLAY]ボタンを押します。
3. ピアノの時と同様の手順で、MIDIチャンネルを *F* 10(コモンモード:10チャンネル)に設定します。
4. ピアノの時と同様の手順で、クロマチックを *off* にします。(目的によって *on* や *off* にします。)
5. レコーディングを開始します。

プリセットプログラムリスト

ギター/ベース切替スイッチ：“GUITAR”を選択時

タイプ：U (User)

イニシャライズを実行すると、下記データがメモリーにロードされる。

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
1	8 4	0	0	Chiff Lead
2	8 2	0	0	Saw Lead
3	3 6	0	0	Fretless
4	3 9	0	0	Syn Bass
5	1 1 5	0	0	Steel Drum
6	4 9	0	0	Strings
7	6 3	0	0	Syn Brass
8	9 1	0	0	Poly Syn Pad
9	2	0	0	Piano
1 0	6 6	0	0	Alto Sax
1 1	3 3	0	0	Aco Bass
	2 5	0	0	Nylon Guitar * String Split、手弾き用
1 2	2 8	0	0	Clean Guitar
	2 9	0	0	Mute Guitar * Picking Split
1 3	3 0	0	0	Overdrive
	3 2	0	0	Guitar Harmonics * Picking Split
1 4	3 4	0	0	Finger Bass
	3 7	0	0	Slap Bass * Picking Split
1 5	8 9	0	0	New Age Pad
1 6	8 3	0	0	Calliope Lead
1 7	8 6	0	0	Voice Lead
1 8	1 2	0	0	Vibes
1 9	1 0 0	0	0	Atmosphere
2 0	1 7	0	0	Draw Organ * Picking Control = Modulation

タイプ：I

プリセットプログラムのタイプに“ I ”を選択実行すると、下記データがメモリーにロードされる。

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
1	6 3	0	4 5	AnaVelBr
2	8 5	0	6 5	WireLead
3	3 4	0	6 5	ModAleM
4	3 9	0	6 4	Oscar
5	1 1 5	0	0	SteelDrm
6	5 0	0	0	Strings2
7	6 4	0	4 0	SynBras4
8	9 1	0	6 6	Ana Pad
9	5	0	4 5	VX E1.P1
1 0	6 6	0	4 3	HyprAlto
1 1	3 3	0	0	Aco.Bass
	2 5	0	0	NylonGtr * String Split、手弾き用
1 2	2 8	0	0	CleanGtr
	2 9	0	0	Mute.Gtr * Picking Split
1 3	3 0	0	4 3	Gt.Pinch
				* Velocity によって音色変化
1 4	3 8	0	4 3	VeloSlap
				* Velocity によって音色変化
1 5	9 2	0	6 6	ltopia
1 6	8 6	0	6 4	VoxLead
1 7	9 1	0	6 5	Click Pad
1 8	7 9	0	6 4	HrmoRain
1 9	1	0	4 1	Dream
2 0	1 7	0	3 2	DetDrwOr
				* Picking Control = Modulation
2 1	1 2	0	4 5	HardVibe
2 2	9 9	0	6 9	DigiBell
2 4	2 6	0	3 5	12StrGtr
4 1	2 9	0	4 5	Jazz Man
4 2	4 0	0	6 4	X WireBa
4 3	4 1	0	0	Violin
4 4	4 3	0	0	Cello
5 6	5 6	0	6 4	Impact
6 5	6 4	0	6 4	AnaBrss2
1 0 5	8 9	0	6 4	Fantasy2
1 0 6	1 0 2	0	6 4	GobSyn
1 0 7	9 6	0	6 4	PolarPad
1 0 8	1 0 5	0	0	Sitar
1 0 9	1 0 6	0	0	Banjo
1 1 0	1 0 9	0	0	Kalimba
1 1 5	9 9	0	6 7	XmasBell
1 2 8	1 7	1 2 7	0	Rock Kit

タイプ : 2

プリセットプログラムのタイプに「2」を選択実行すると、下記データがメモリーにロードされ、VL70-m 用音色データ (Cst001 ~ 006, Int001) もバルク出力する。

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
1	1	-	2	Shakuhac * Touch Control = Breath Noise
2	4	-	0	GuitHero
3	2	-	2	TenorSax * Touch Control=Breath Noise
4	3	-	2	Birdland
5	4	-	2	OldMini
6	5	-	2	RockPigs * Picking control=Modulation
7	1	-	2	Shakuhac * Picking control=Embouchure * Touch Control=Breath Noise
8	1	-	3	GuitHero * Picking Control=Tonguing
9	6	-	2	Yhokih
10	12	-	0	Igneous
11	15	-	0	Wynt
12	19	-	0	OsciLead
13	20	-	0	SqrLead
14	21	-	0	Bigger
15	22	-	0	AnaSquid
16	23	-	0	SharpSyn
17	29	-	0	Fnground
18	31	-	0	FlageoBs
19	32	-	0	DampBass
20	33	-	0	Fretles!
21	35	-	0	ThumBass
22	38	-	0	WarmBass
23	40	-	0	Box Bass
24	42	-	0	FruitBas
25	44	-	0	SqrBass!
26	45	-	0	PulsClav
27	46	-	0	MogueBas
28	47	-	0	BoppaBas
29	48	-	0	BuzzrBas
30	49	-	0	MuteHrBs
31	51	-	0	TranzBas
32	52	-	0	Chamlion
33	53	-	0	ParaSynB
34	54	-	0	SteamBas
35	55	-	0	BooBass
36	57	-	0	AtackSyn

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
37	60	-	0	India
38	61	-	0	YamSteel
39	63	-	0	Mu
40	65	-	0	DinoPerc
41	66	-	0	Formula
42	67	-	0	Jurassic
43	69	-	0	SpchHorse
44	71	-	0	Suedhead
45	74	-	0	JazzyGtr
46	75	-	0	L7 Pluck
47	80	-	0	Carlos
48	81	-	0	Destiny
49	83	-	0	Grunge
50	84	-	0	Ossyncro
51	85	-	0	Talk Box
52	86	-	0	SyncLead
53	87	-	0	Old Mini
54	88	-	0	Fat Mini
55	89	-	0	Parlapho
56	90	-	0	SimpleSy
57	91	-	0	Chronic
58	92	-	0	SlitMinu
59	94	-	0	Flaggoot
60	95	-	0	SynSkex
61	98	-	0	FlatLead
62	99	-	0	PhilTur
63	100	-	0	ChalPuls
64	101	-	0	Pluck Ld
65	102	-	0	Brassyn
66	103	-	0	AcoSynLd
67	104	-	0	Moby
68	106	-	0	LyricOff
69	107	-	0	Rezzawi
70	108	-	0	Macro
71	109	-	0	Claribo
72	110	-	0	Binaphon
73	113	-	0	Persinet
74	114	-	0	PicoPipe
75	115	-	0	Gertrude
76	116	-	0	Xynth
77	121	-	0	Electrum
78	122	-	0	Edgeopho
79	123	-	0	BassCla!
80	124	-	0	WX Clari
81	125	-	0	WX Oboe
82	127	-	0	Shakuha!
83	128	-	0	LipClari

プリセットプログラムリスト

前ページ タイプ: 2 のつづき

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
84	1	-	1	Vento
85	3	-	1	Sintax
86	7	-	1	LiteAlto
87	8	-	1	Trmbone!
88	10	-	1	Air Sax
89	11	-	1	TenrSax!
90	12	-	1	Coca
91	14	-	1	Viol Inn
92	16	-	1	BrethBow
93	17	-	1	Trumpt!2
94	22	-	1	Flumpet
95	23	-	1	WXTrumpt
96	26	-	1	Melwbone
97	27	-	1	NerzoBr
98	30	-	1	NuHorne
99	31	-	1	WX Horn
100	43	-	1	DoublBow
101	48	-	1	C Flute2
102	50	-	1	OakFlute
103	52	-	1	RzdeFlt
104	54	-	1	Nz Flute
105	58	-	1	Bamboo
106	60	-	1	Flurinet
107	62	-	1	Flurmod
108	66	-	1	NuSopSax
109	68	-	1	SoprPipe
110	70	-	1	AnaSoprn
111	71	-	1	NuAltSax
112	77	-	1	AcidSax
113	83	-	1	BellMike
114	90	-	1	Oboe!
115	98	-	1	Bassoon!
116	111	-	1	Lonely
117	114	-	1	MizuHorn
118	117	-	1	BowLead
119	119	-	1	MouthKey
120	120	-	1	AmpdHarp
121	121	-	1	CromHarp
122	122	-	1	WahUpHp
123	123	-	1	YamaBotl
124	124	-	1	Blowsoo
125	125	-	1	Brappo
126	126	-	1	Crumbon
127	127	-	1	Klarina
128	128	-	1	ReedWin

タイプ: 3

プリセットプログラムのタイプに「3」を選択実行すると、下記データがメモリーにロードされ、VL1-m用音色データ (A01 ~ A06) もバルク出力する。

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
1	1	-	-	Shakuhachi * Touch Control = Breath Noise etc.
2	2	-	-	GuitarHero
3	3	-	-	Tenor Sax * Touch Control = Breath Noise
4	4	-	-	Birdland
5	5	-	-	OldMini
6	6	-	-	Rock Pigs * Picking control = Modulation
7	1	-	-	Shakuhachi * Picking control = Embouchure * Touch Control = Breath Noise
8	2	-	-	GuitarHero * Picking Control = Tonguing

* VL1-mを接続して3のタイプで使用する場合は、VL1-mをバージョンアップする必要があります。巻末のデジタルインフォメーションセンターにご相談ください。

ギター/ベース切替スイッチ：“BASS”を選択時

タイプ：U (User)

イニシャライズを実行すると、下記データがメモリーにロードされる。

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
1	3 9	0	0	Syn Bass
2	3 6	0	0	Fretless
3	1 1 5	0	0	Steel Drum
4	8 4	0	0	Chiff Lead
5	8 2	0	0	Saw Lead
6	4 9	0	0	Strings
7	6 3	0	0	Syn Brass
8	9 1	0	0	Poly Syn Pad
9	2	0	0	Piano
1 0	6 6	0	0	Alto Sax
1 1	3 4	0	0	FngrBass
	3 7	0	0	SlapSas1 * String Split
1 2	3 5	0	0	PickBass
	3 8	0	0	SlapBas2 * picking split
1 3	3 0	0	0	Overdrive
	3 2	0	0	Guitar Harmonics * picking split
1 4	2 8	0	0	Clean Guitar
	2 9	0	0	Mute Guitar * picking split
1 5	8 9	0	0	New Age Pad
1 6	8 3	0	0	Calliope Lead
1 7	8 6	0	0	Voice Lead
1 8	1 2	0	0	Vibes
1 9	1 0 0	0	0	Atmosphere
2 0	1 7	0	0	Draw Organ * Picking Control = Modulation

タイプ：I

プリセットプログラムのタイプに“ I ”を選択実行すると、下記データがメモリーにロードされる。

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
1	3 9	0	6 4	Oscar
2	3 4	0	6 5	ModAlem
3	1 1 5	0	0	SteelDrm
4	6 3	0	4 5	AnaVelBr
5	8 5	0	6 5	WireLead
6	5 0	0	0	Strings2
7	6 4	0	4 0	SynBras4
8	9 1	0	6 6	Ana Pad
9	5	0	4 5	VX E1.P1
1 0	6 6	0	4 3	HyprAlto
1 1	3 4	0	0	FngrBass
	3 7	0	0	SlapSas1 * String Split
1 2	3 5	0	0	PickBass
	3 8	0	0	SlapBas2 * picking split
1 3	3 0	0	4 3	Gt.Pinch
				* Velocity によって音色変化
1 4	3 8	0	4 3	VeloSlap
				* Velocity によって音色変化
1 5	9 2	0	6 6	ltopia
1 6	8 6	0	6 4	VoxLead
1 7	9 1	0	6 5	Click Pad
1 8	7 9	0	6 4	HrmoRain
1 9	1	0	4 1	Dream
2 0	1 7	0	3 2	DetDrwOr
				* Picking Control = Modulation
2 1	1 2	0	4 5	HardVibe
2 2	9 9	0	6 9	DigiBell
2 4	3 9	0	3 5	Clv Bass
4 1	2 9	0	4 5	Jazz Man
4 2	4 0	0	6 4	X WireBa
4 3	4 1	0	0	Violin
4 4	4 3	0	0	Cello
5 6	5 6	0	6 4	Impact
6 5	6 4	0	6 4	AnaBrss2
1 0 5	8 9	0	6 4	Fantasy2
1 0 6	1 0 2	0	6 4	GobSyn
1 0 7	9 6	0	6 4	PolarPad
1 0 8	1 0 5	0	0	Sitar
1 0 9	1 0 6	0	0	Banjo
1 1 0	1 0 9	0	0	Kalimba
1 1 5	9 9	0	6 7	XmasBell
1 2 8	1 7	1 2 7	0	Rock Kit

プリセットプログラムリスト

タイプ : 2

プリセットプログラムのタイプに「2」を選択実行すると、下記データがメモリーにロードされ、VL70-m 用音色データ (Cst001 ~ 006, Int001) もバルク出力する。

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
1	3	-	2	Birdland
2	4	-	2	OldMini
3	1	-	2	Shakuhac * Touch Control = Breath Noise
4	4	-	0	GuitHero
5	2	-	2	TenorSax * Touch Control = Breath Noise
6	5	-	2	RockPigs * Picking control = Modulation
7	1	-	2	Shakuhac * Picking control = Embouchure * Touch Control = Breath Noise
8	1	-	3	GuitHero * Picking Control = Tonguing
9	6	-	2	Yhokih
10	12	-	0	Igneous
11	15	-	0	Wynt
12	19	-	0	OsciLead
13	20	-	0	SqrLead
14	21	-	0	Bigger
15	22	-	0	AnaSquid
16	23	-	0	SharpSyn
17	29	-	0	Fnground
18	31	-	0	FlageoBs
19	32	-	0	DampBass
20	33	-	0	Fretles!
21	35	-	0	ThumBass
22	38	-	0	WarmBass
23	40	-	0	Box Bass
24	42	-	0	FruitBas
25	44	-	0	SqrBass!
26	45	-	0	PulsClav
27	46	-	0	MogueBas
28	47	-	0	BoppaBas
29	48	-	0	BuzzrBas
30	49	-	0	MuteHrBs
31	51	-	0	TranzBas
32	52	-	0	Chamlion
33	53	-	0	ParaSynB
34	54	-	0	SteamBas
35	55	-	0	BooBass
36	57	-	0	AtackSyn
37	60	-	0	India

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
38	61	-	0	YamSteel
39	63	-	0	Mu
40	65	-	0	DinoPerc
41	66	-	0	Formula
42	67	-	0	Jurassic
43	69	-	0	SpcHorse
44	71	-	0	Suedhead
45	74	-	0	JazzyGtr
46	75	-	0	L7 Pluck
47	80	-	0	Carlos
48	81	-	0	Destiny
49	83	-	0	Grunge
50	84	-	0	Ossyncro
51	85	-	0	Talk Box
52	86	-	0	SyncLead
53	87	-	0	Old Mini
54	88	-	0	Fat Mini
55	89	-	0	Parlapho
56	90	-	0	SimpleSy
57	91	-	0	Chronic
58	92	-	0	SlitMinu
59	94	-	0	Flaggoot
60	95	-	0	SynSkex
61	98	-	0	FlatLead
62	99	-	0	PhilTur
63	100	-	0	ChalPuls
64	101	-	0	Pluck Ld
65	102	-	0	Brassyn
66	103	-	0	AcoSynLd
67	104	-	0	Moby
68	106	-	0	LyricOff
69	107	-	0	Rezzawi
70	108	-	0	Macro
71	109	-	0	Claribo
72	110	-	0	Binaphon
73	113	-	0	Persinet
74	114	-	0	PicoPipe
75	115	-	0	Gertrude
76	116	-	0	Xynth
77	121	-	0	Electrum
78	122	-	0	Edgeopho
79	123	-	0	BassCla!
80	124	-	0	WX Clari
81	125	-	0	WX Oboe
82	127	-	0	Shakuha!
83	128	-	0	LipClari

プリセットプログラムリスト

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
8 4	1	-	1	Vento
8 5	3	-	1	Sintax
8 6	7	-	1	LiteAlto
8 7	8	-	1	Trmbone!
8 8	1 0	-	1	Air Sax
8 9	1 1	-	1	TenrSax!
9 0	1 2	-	1	Coca
9 1	1 4	-	1	Viol Inn
9 2	1 6	-	1	BrethBow
9 3	1 7	-	1	Trump!2
9 4	2 2	-	1	Flumpet
9 5	2 3	-	1	WXTrumpt
9 6	2 6	-	1	Melwbone
9 7	2 7	-	1	NerzoBr
9 8	3 0	-	1	NuHorne
9 9	3 1	-	1	WX Horn
1 0 0	4 3	-	1	DoublBow
1 0 1	4 8	-	1	C Flute2
1 0 2	5 0	-	1	OakFlute
1 0 3	5 2	-	1	RzdeFlt
1 0 4	5 4	-	1	Nz Flute
1 0 5	5 8	-	1	Bamboo
1 0 6	6 0	-	1	Flurinet
1 0 7	6 2	-	1	Flurmod
1 0 8	6 6	-	1	NuSopSax
1 0 9	6 8	-	1	SoprPipe
1 1 0	7 0	-	1	AnaSoprn
1 1 1	7 1	-	1	NuAltSax
1 1 2	7 7	-	1	AcidSax
1 1 3	8 3	-	1	BellMike
1 1 4	9 0	-	1	Oboe!
1 1 5	9 8	-	1	Bassoon!
1 1 6	1 1 1	-	1	Lonely
1 1 7	1 1 4	-	1	MizuHorn
1 1 8	1 1 7	-	1	BowLead
1 1 9	1 1 9	-	1	MouthKey
1 2 0	1 2 0	-	1	AmpdHarp
1 2 1	1 2 1	-	1	CromHarp
1 2 2	1 2 2	-	1	WahUpHp
1 2 3	1 2 3	-	1	YamaBotl
1 2 4	1 2 4	-	1	Blowsoo
1 2 5	1 2 5	-	1	Brappo
1 2 6	1 2 6	-	1	Crumbon
1 2 7	1 2 7	-	1	Klarina
1 2 8	1 2 8	-	1	ReedWin

タイプ : 3

プリセットプログラムのタイプに「3」を選択実行すると、下記データがメモリーにロードされ、VL1-m用音色データ (A01 ~ A06) もバルク出力する。

MEM#	PGM	MSB	LSB	音色
1	4	-	-	Birdland
2	5	-	-	OldMini
3	1	-	-	Shakuhachi * Touch Control = Breath Noise etc.
4	2	-	-	GuitarHero
5	3	-	-	Tenor Sax * Touch Control = Breath Noise
6	6	-	-	Rock Pigs * Picking control = Modulation
7	1	-	-	Shakuhachi * Picking control = Embouchure * Touch Control = Breath Noise
8	2	-	-	GuitarHero * Picking Control = Tonguing

* VL1-mを接続して3のタイプで使用する場合は、VL1-mをバージョンアップする必要があります。巻末のデジタルインフォメーションセンターにご相談ください。

仕様

主な機能

メモリー 128

ギターセットアップ

プレイスタイル、ノートオンレベル、ノートオフレベル、ペロシティ、クロマチック、トランスポーズ、ピッチベンドレンジ

外部音源セットアップ

プログラムナンバー、プログラムバンクMSB, LSB、ボリューム、パン、アサインブルコントロールナンバー1, 2、アサインブルコントロールバリュー1, 2

リアルタイムコントロール

スプリット、スプリットメモリー2ナンバー、メモリーロケーション、ピッキングポジションコントロール、ピッキングフロントポジションバリュー、ピッキングリアポジションバリュー、タッチコントロール、センシティブティ、サステイン/ホールドペダル

システムセットアップ

インプットゲイン、MIDIチャンネル

その他

G1DのUP/DOWNボタンの機能設定(データエントリー、プログラムナンバー、オクターブシフト)
クロマチックチューナー(チューニングピッチ)
メモリー保存(WRITE)、メモリースワップ
プリセットプログラムタイプ(ユーザー、MU80/MU50、VL70-m、VL1-m)
MIDIバルク送受信

操作子

1桁ユニオンジャックLED、3桁7セグメントLED、モードLED(緑×2, 赤×1)、パネルスイッチ×8、電源スイッチ、ギター/ベース切替スイッチ

接続端子

DIVIDED入力端子、MONO SYNTH入力端子、GUITAR DIRECT OUT端子、MIDI IN/OUT端子、SUSTAIN/HOLD端子(フットスイッチ：外付け別売)、DC-IN端子

電源

PA-3B (12V/700mA)

付属品

13ピン専用ケーブル：7m

寸法

W 482.6(mm) × D 201.8(mm) × H 44.0(mm)

重量

2.2 kg

故障かな？と思ったら

G50をご使用中に、「故障かな？」と思ったら、まず以下の項目を確認してください。
それでも解決できない場合は、お買い上げ店もしくはヤマハデジタルインフォメーションセンター、ヤマハ電気音響製品サービス拠点までご連絡ください。

ギターを弾いても音が出ない

正しく接続されていますか？(9ページ)
電源アダプターは正しく接続されていますか？

シンセ音が出ない

G1DのVOLは上がっていますか？
音源およびオーディオシステムのボリュームは上がっていますか？
K: ボリュームの設定が0になっていませんか？(20ページ)

ノーマルギター音が出ない

ギターのボリュームは上がっていますか？
ギターアンプのボリュームは上がっていますか？
G1Dのノーマルギター用ケーブルは接続されていますか？(8, 9ページ)

ノイズが出る

G1Dのノーマルギター用ケーブルは接続されていますか？(8, 9ページ)

音が出る弦と出ない弦とがある

弱く弾くと音が出ない

音がすぐに消えてしまう

その他の調整・設定(13ページ)で調整してください。

音が鳴りっぱなしになる

ノートオフレベルの設定値が低すぎませんか？(18ページ)
インプットゲインの設定値が大きすぎませんか？(13ページ)

ダブルチョーキング時に1音しかチョーキングされない

MIDIチャンネルがモノシンセモードまたはコモンモードに設定されていませんか？(10ページ)

チョーキング時の音程変化がおかしい

Ⓔ: ピッチベンドレンジを調整してください。(19ページ)

セパレートモードにならない

G1Dとの接続には13ピン専用ケーブルを使用してください。

モノシンセモードにならない

ギターをMONO SYNTH端子に接続してください。
DIVIDED端子の接続を外してください。

モノシンセモードにしかならない

G1DとG50のDIVIDED端子を13ピン専用ケーブルで接続してください。

F: プレイスタイル、G: ピッキングスプリット、I: ピッキングポジションコントロールが設定できない
モノシンセモードでは無効です。(10ページ)

音源の設定が変わった

プリセットプログラムの2, 3のタイプを選ぶとその時に送信されるバルクデータにより音源の設定が変わります。(11ページ)

フットペダルの機能がおかしい

Y: サステイン/ホールドペダルを設定してください。(24ページ)

ディスプレイに“MErr”と表示された

内部データが異常です。エラーの発生したメモリーはイニシャライズされました。

ディスプレイに“SErr”と表示された

ハードウェアに異常があります。電源を切り、ただちにお買い上げ店または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

ディスプレイに“BFL”と表示された

MIDIバッファがあふれ、受信バッファはクリアされました。送信側で送信インターバルを長くするなどしてください。

ディスプレイに“BRL”と表示された

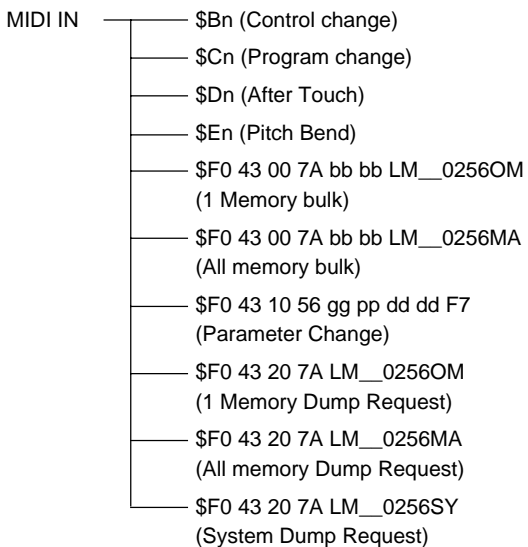
バックアップバッテリーが消耗しています。すぐにデータを外部機器に保存し、お買い上げ店または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点にバックアップバッテリーの交換をお申し付けください。

MIDIデータフォーマット

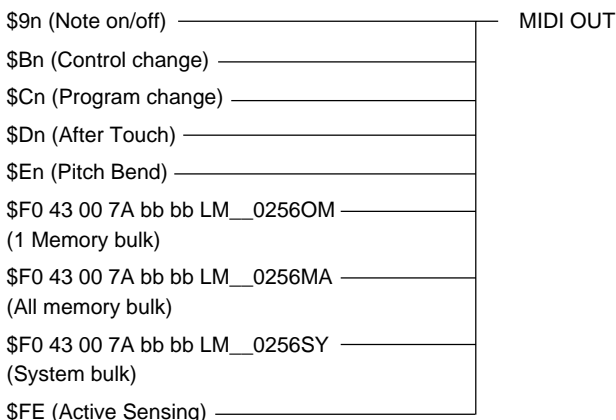
1. MIDI 受信 / 送信

1.1 受信 / 送信の条件

< MIDI 受信条件 >



< MIDI 送信条件 >



1.2 チャンネルメッセージ

通常の演奏中、1~6弦に6つの MIDI channel を使用するが、1~6弦をまとめて1つの MIDI channel にするモードも持つ。又、同じ弦で2音色を切り換える機能を持ち、その際プログラムチェンジ等が発生する。

ある音色を鳴り放しの状態にするホールド機能にも専用の MIDI channel が割り当てられるので、最大 7 個の MIDI channel が使用される。但し、複数の MIDI channel を使用するモードでは、チャンネル 1(通常のマルチ音源では、リズム音色に固定されている。)だけは MIDI channel がアサインされない。

1.2.1 ノート オン / オフ

ペロシティーの範囲は、1~127。
受信はしない。

1.2.2 コントロールチェンジ、ピッチベンド、アフタータッチ

コントロールチェンジ、ピッチベンド、アフタータッチを MIDI 入力すると、使用するチャンネル分のデータを送信する。但し、マスターボリューム(\$Bn,7,0~127)を受信した場合は、External TG Control Volume の設定を最大値(SYNTH VOL=Max 時の値)とみなして Volume コントロールする。又、サステイン(\$Bn,64,0/127)を受信した場合は、外付け Sustain/Hold Pedal のスイッチ on/off と同様の処理を行う。Pitch Bend Range の設定に従って、RPN のピッチベンドセンシティブリティを送信する。

Tuning Pitch の設定に従って、RPN のファインチューニングを送信する。

1.2.3 プログラムチェンジ

プレイモードでプログラムチェンジ 0~127 を MIDI 入力すると、メモリーナンバー 1~128 を切り換え、エディットバッファの Tone Generator Setup の設定に従って Program Change 等を MIDI 出力する。

エディットモードでプログラムチェンジ 0~127 を MIDI 入力すると、メモリーナンバーは切り換わず、使用するチャンネル分 MIDI 出力する。

1.2.4 リセットオールコントローラー

External TG Setup の Assignable1,2 と Realtime Control にコントロールチェンジ等の設定を変更した時と、それらが設定されているメモリーを切り換えた時、リセットオールコントローラーを出力する。

1.3 システムリアルタイムメッセージ

1.3.1 ステータス F8, FA, FB, FC

送受信しない。

1.3.2 ステータス F9, FD, FF

送受信しない。

1.4. ステータス FE (アクティブセンシング)

200ms 毎に送信する。
受信しない。

2. バルクダンプ

受信は、プレイモードのときのみ可能である。
 送信は MIDI BULK を実行した時に送信を始め、"ALL" を選択した場合、All memoryと System setup が送信される。データを数ブロックに分けて送信する場合は、分割ブロック間に150ms の時間間隔をあけて送信する。G50にバルクを送信する場合も150ms の時間間隔をあけて送信すること。
 内部パラメーターは、全て 8 ビットデータであるが、bit7 を MSB (byte) の bit1に展開して、常に 2 byte に分けて MSB, LSB の順番で送受信する。
 ダンプリクエストは、プレイモードのときのみ受信する。

2.1 1メモリーデータバルクダンプ

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 00000000 00 = Device Number (固定)
3 01111010 7A
4 0bbbbbbb bbbbbbb = Byte Count
5 0bbbbbbb bbbbbbb
6 01001100 4C(ascii"L")
7 01001101 4D(ascii"M")
8 00100000 20(ascii" ")
9 00100000 20(ascii" ")
10 00110000 30(ascii"0")
11 00110010 32(ascii"2")
12 00110101 35(ascii"5")
13 00110110 36(ascii"6")
14 01001111 4F(ascii"O")
15 01001101 4D(ascii"M")
16 00000000 00

31 00000000 00
32 0ddddddd ddddddd = Data

0sssssss sssssss = Check Sum
11110111 F7
```

受信すると現在選ばれているメモリーに書き込まれ、エディットバッファの内容も更新される。
 フォーマット詳細については、付表 1 を参照のこと。

2.2 1メモリーデータのダンプリクエスト

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 00100000 20 = Device Number (固定)
3 01111010 7A
4 01001100 4C(ascii"L")
5 01001101 4D(ascii"M")
6 00100000 20(ascii" ")
7 00100000 20(ascii" ")
8 00110000 30(ascii"0")
9 00110010 32(ascii"2")
10 00110101 35(ascii"5")
11 00110110 36(ascii"6")
12 01001111 4F(ascii"O")
13 01001101 4D(ascii"M")
14 00000000 00

28 00000000 00
29 0mmmmmmmm mmmmmmm (0~127)
= Memory Number 1~128
30 11110111 F7
```

受信すると指定された 1 メモリーのバルクを送信する。

2.3 全メモリーデータバルクダンプ

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 00000000 00 = Device Number (固定)
3 01111010 7A
4 0bbbbbbb bbbbbbb = Byte Count
5 0bbbbbbb bbbbbbb
6 01001100 4C(ascii"L")
7 01001101 4D(ascii"M")
8 00100000 20(ascii" ")
9 00100000 20(ascii" ")
10 00110000 30(ascii"0")
11 00110010 32(ascii"2")
12 00110101 35(ascii"5")
13 00110110 36(ascii"6")
14 01001101 4D(ascii"M")
15 01000001 41(ascii"A")
16 00000000 00

30 00000000 00
31 000mmmmmm mmmmm(0~15,16)
= 0~15=Memory,16=System
32 0ddddddd ddddddd = Data

0sssssss sssssss = Check Sum
11110111 F7
```

8 Memory を 1 Block として順次送信し、全メモリー送信後、システムデータを送信する。システムデータのフォーマット詳細については、付表 2 を参照のこと。
 受信するとエディットバッファの内容も更新される。

2.4 全メモリーデータのダンプリクエスト

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 00100000 20 = Device Number (固定)
3 01111010 7A
4 01001100 4C(ascii"L")
5 01001101 4D(ascii"M")
6 00100000 20(ascii" ")
7 00100000 20(ascii" ")
8 00110000 30(ascii"0")
9 00110010 32(ascii"2")
10 00110101 35(ascii"5")
11 00110110 36(ascii"6")
12 01001101 4D(ascii"M")
13 01000001 41(ascii"A")
14 00000000 00

29 00000000 00
30 11110111 F7
```

受信すると全メモリーとシステムのバルクを送信する。

MIDIデータフォーマット

2.5 システムデータバルクダンプ

```
0 11110000 F0
1 01000011 43
2 00000000 00 = Device Number (固定)
3 01111010 7A
4 0bbbbbbb bbbbbbb = Byte Count
5 0bbbbbbb bbbbbbb
6 01001100 4C(ascii"L")
7 01001101 4D(ascii"M")
8 00100000 20(ascii" ")
9 00100000 20(ascii" ")
10 00110000 30(ascii"0")
11 00110010 32(ascii"2")
12 00110101 35(ascii"5")
13 00110110 36(ascii"6")
14 01010011 53(ascii"S")
15 01011001 59(ascii"Y")
16 00000000 00

31 00000000 00
32 0ddddddd ddddddd = Data

0sssssss sssssss = Check Sum
11110111 F7
```

システムデータのフォーマット詳細については、付表2を参照のこと。

2.6 システムデータのダンプリクエスト

```
0 11110000 F0
1 01000011 43
2 00100000 20 = Device Number (固定)
3 01111010 7A
4 01001100 4C(ascii"L")
5 01001101 4D(ascii"M")
6 00100000 20(ascii" ")
7 00100000 20(ascii" ")
8 00110000 30(ascii"0")
9 00110010 32(ascii"2")
10 00110101 35(ascii"5")
11 00110110 36(ascii"6")
12 01010011 53(ascii"S")
13 01011001 59(ascii"Y")
14 00000000 00

29 00000000 00
30 11110111 F7
```

受信するとシステムデータのバルクを送信する。

3. パラメーターチェンジ

受信は、プレイモードのときのみ可能である。
現在選ばれているメモリーに対するパラメーターチェンジは、Edit Buffer に対して行われるため、Write 操作、あるいは1メモリーデータバルクを受信しない限り、変更内容は保存されない。
内部パラメーターは、全て8ビットデータであるが、bit7をMSB (byte) のbit1に展開して、常に2byteに分けてMSB、LSBの順番で受信する。

```
0 11110000 F0
1 01000011 43
2 00010000 10 = Device Number (固定)
3 01010110 56 = Model ID
4 000000gg gg = Parameter Group
5 000ppppp ppppp = Parameter Number
6 0000000d d = MSbit of actual data
7 0ddddddd ddddddd = 7bit data
8 11110111 F7
```

Parameter Group
= 0 Edit Buffer
1 2nd Memory for Split Function
2 Hold Memory for Hold Function
3 System

パラメーターナンバーとデータのレンジについては、付表1と2を参照のこと。

< 付表 1 >

1 Memory Size = 25bytes

All Memory Size = 3200bytes

Total MIDI Data Size = 50bytes

PRM#	DATA NAME	DATA RANGE	SIZE
0	Playing Style	0(pick),1(finger/slap)	2
1	Note on Level	0~9(1~10)	4
2	Note off Level	0~9(1~10)	6
3	Velocity	0(narrow),1(normal),2(wide), 3~129(fixed1~127)	8
4	Chromatic	0(off),1(on),2(auto)	10
5	Transpose	0~48(24~+24)	12
6	Pitch Bend Range	0~24(0~24)	14
7	Program Number	0(off),1~128(1~128)	16
8	Program Bank MSB	0(off),1~128(0~127)	18
9	Program Bank LSB	0(off),1~128(0~127)	20
10	Volume	0(off),1~128(0~127)	22
11	Pan	0(off),1~31(L15~R15)	24
12	Assignable Control Number 1	0(off),1~119(1~120),120(AT)	26
13	Assignable Control Value 1	0~127	28
14	Assignable Control Number 2	0(off),1~119(1~120),120(AT)	30
15	Assignable Control Value 2	0~127	32
16	Split	0(off),1~5(string1~5), 6~15(pick1~10)	34
17	Split Memory2 Number	0~127(1~128)	36
18	Split Memory2 Location	0(lo),1(hi)	38
19	Picking Position Control	0(off),1~119(1~120),120(AT)	40
20	Picking Front Position Value	0~127	42
21	Picking Rear Position Value	0~127	44
22	Touch Control	0(off),1~119(1~120),120(AT)	46
23	Touch Control Sensitivity	0~14(-7~+7)	48
24	Sustain/Hold Pedal	0(sus1),1(sus2),2~129(1~128)	50

< 付表 2 >

System Size = 10bytes

Total MIDI Data Size = 20bytes

PRM#	DATA NAME	DATA RANGE	SIZE
0	MIDI CH	0~14(s1~9,11~16),15~30(c1~16), 31~46(m1~16)	2
1	Tuning	0~5(440~445)	4
2	E1 String Sens	0~49(1~50)	6
3	B2 String Sens	0~49(1~50)	8
4	G3 String Sens	0~49(1~50)	10
5	D4 String Sens	0~49(1~50)	12
6	A5 String Sens	0~49(1~50)	14
7	E6 String Sens	0~49(1~50)	16
8	G1D Function	0(DE),1(pgm),2(octave)	18
9	Hold1/2	0(hold1),1(hold2)	20

YAMAHA [Guitar MIDI Converter]
 Model G50 MIDI Implementation Chart

Date:21-MAY-1996
 Version : 1.0

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 Number : True voice	: 0-127 *****	: x	:
Velocity Note ON	: o 9nH,v=1-127	: x	:
Velocity Note OFF	: x	: x	:
After Key's	: x	: x	:
Touch Ch's	: o	: o	: *1
Pitch Bender	: o	: o	: *1
Control Change	: 0-120	: o	: *1
Control Change	: 121	: o	: x : Reset All Ctrls
Prog Change : True #	: o 0-127	: o 0-127	: *3
System Exclusive	: o	: o	:
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	:
:Note *1 transmits to all occupied channels.			
: *2 in the play mode: transmits pgm changes belonging to H:program memory.			
: *3 in the play mode: changes program memories.			
: in the edit mode: transmits to all occupied channels.			
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO x : No

デジタルインフォメーションセンターについて

ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、デジタル楽器の使用方法やトラブルなどについて、電話による質問をお受けいたします。
お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」を必ずお知らせください。

デジタルインフォメーションセンター

TEL 053-460-1666

受付日 月曜日～金曜日(祝日および弊社の休業日を除く)
受付時間 9:00～12:00 / 13:00～17:00

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

保証書

本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

保証期間

お買い上げ日から1年間です。

保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。
下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、接続端子、バッテリーなど

補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。
お持ち込みの際は、ご使用のギターとG1D、G50をセットでお持ちくださいますようお願いいたします。

製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点 (修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内	TEL(011)513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL(022)236-0249
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	TEL(044)434-3100
東京サービスステーション*	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL(03)5488-6625
(*お持込み修理のみお取り扱い)			
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL(053)465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL(052)652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL(06)877-5262
四国サービスステーション	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	TEL(0878)22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14	TEL(082)874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL(092)472-2134
[本社]			
カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL(053)465-1158

デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店 第二営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL(011)512-6113
仙台支店 第二営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL(022)222-6147
東京支店 第二営業部	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL(03)5488-5471
関東支店 第二営業課	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL(03)5488-1688
名古屋支店 第二営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28	TEL(052)201-5199
大阪支店 第二営業部	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館	TEL(06)252-5231
広島支店 第二営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	TEL(082)244-3749
九州支店 第二営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL(092)472-2130
電子楽器営業部			
デジタルCBX営業課	〒430	浜松市中沢町10-1	TEL(053)460-2432

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ヤマハ株式会社