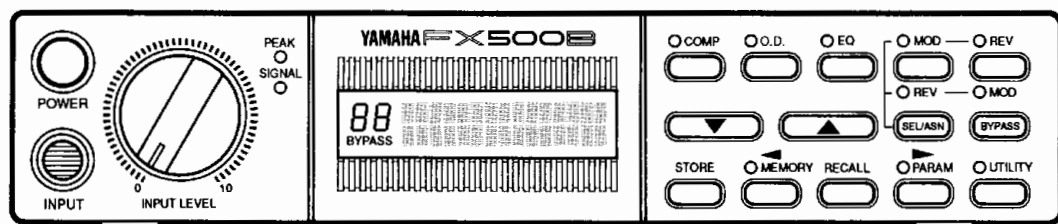


YAMAHA

BASS SIMUL-EFFECT PROCESSOR

FX500B

取扱説明書



このたびは、ヤマハ・ベース・サイマル・エフェクト・プロセッサー
FX500B 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
います。

FX500B はベースギター専用設計されたベーシストのためのエ
フェクターです。コンプレッサーやイコライザーによるレベル制
御だけを目的としたシンプルなエフェクトから、モジュレーショ
ンやリバーブ系も含めた贅沢なエフェクトまで、FX500Bをフル
にお使いいただき、あなたのサウンドのクォリティを今以上に充
実したものにしてください。

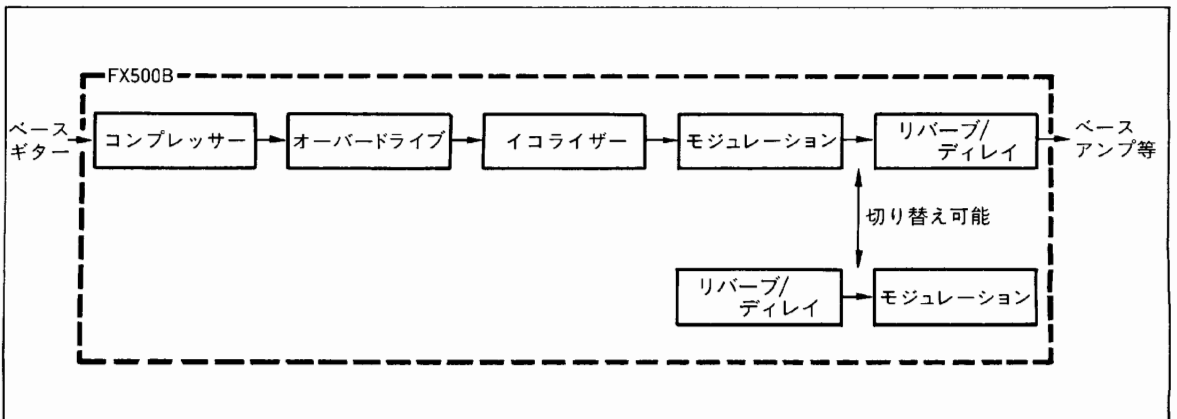
FX500B の性能をフルに発揮させると共に、いつまでも支障なく
お使いいただくため、ご使用前にこの説明書を是非お読みくだ
さいますよう、よろしくお祈いします。

ベース サイマル エフェクト プロセッサー
BASS SIMUL-EFFECT PROCESSOR

(“同時に複数のエフェクトを使えるプロセッサー”という意味)

FX500Bの特長は何と言っても、全ての音楽ジャンルに欠かせない
基本エフェクトを、最大6つ同時に使用できることです。

今まで複数のエフェクターを接続することなどによって得てい
た様々で複雑なエフェクトを、FX500Bではこれ1台でほぼ作り
出すことができます。



目次

1. 特長	3
2. ご使用の前に	4
3. 各部の名称と働き	5
(1) フロントパネル	5
(2) リアパネル	7
4. 接続例	8
5. 概要と基本操作	9
(1) まず音を出してみよう	9
(2) 各プリセットプログラムの概要	11
(3) プリセットプログラムとユーザーズプログラムの関係は？	14
6. 操作方法	15
(1) モードを選ぶ	15
(2) メモリーモード	16
・ プログラムを呼び出すには？(メモリーリコール)	16
・ エフェクト段の順序と順序の一部変更(セレクト)について	17
・ エフェクト段ごとに効果をオン/オフできます	18
・ 全エフェクト段をバイパスさせることができます	18
・ プログラムを記憶させるには？(メモリースタア)	19
(3) パラメーターモード	20
・ プログラムの設定変更(エディット)の流れ	20
・ エフェクト段ごとに効果をオン/オフできます	20
・ モジュレーション段、リバーブ段のエフェクト選択	21
・ パラメーター値の変更方法	22
(4) ユーティリティモード	23
・ プログラムの名称を変更するには？(タイトルエディット)	23
・ フットスイッチ機能の選択とその内容 (フットスイッチ・ファンクション、フットスイッチ・メモリーリコール)	24
7. 各エフェクトの効果とパラメーターの解説	26
(1) コンプレッサー段	26
・ コンプレッサーの効果 (COMP)	26
(2) オーバードライブ段	27
・ オーバードライブの効果 (O.D.)	27
(3) イコライザー段	27
・ イコライザーの効果 (EQ)	27
(4) モジュレーション段	28
・ コーラスの効果 (Cho)	28
・ フランジャーの効果 (Flg)	28
・ シンフォニックの効果 (Sym)	29
・ トレモロの効果 (Trm)	29
(5) リバーブ段	30
・ リバーブの効果 (Rhl, Rrm, Rvc, Rpl)	30
・ アーリーリフレクションの効果 (Ehl, Erd, Erv, Epl)	30
・ デレイの効果 (Dly)	31
・ エコーの効果 (Ech)	31
・ リバーブ+デレイの効果 (R+D)	32
・ リバーブ→デレイの効果 (R→D)	33
・ デレイ→リバーブの効果 (D→R)	33
8. MIDIコントロール	35
(1) MIDIでできること	35
(2) プログラムチェンジ表の作成	35
・ バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定 (MIDIセットアップ)	36
・ プログラムチェンジ表の作成 (MIDIプログラムチェンジ)	37
(3) MIDIパラメーターコントロールの設定	38
・ コントローラーの指定 (コントローラーアサイン)	38
・ パラメーターの指定 (パラメーターアサイン)	39
(4) MIDIデータフォーマット	40
9. 資料	42
(1) 仕様	42
(2) オプション(別売品)のご紹介	42
(3) ブロックダイアグラム	44
(4) パラメーター一覧表	45
(5) プリセットプログラム一覧表	46
(6) 索引	52
(7) 故障かなと思ったら	53
(8) サービスについて	54

1. 特長

ハードウェアの特長

★楽音信号をデジタル変換して処理

本機に入力した楽音信号は、レベル調整の後、デジタル変換され処理されます。サンプリング周波数は44.1kHz、AD/DA変換時の量子化ビット数は16ビットとしました。

デジタルならではの高音質性、低歪率、低ノイズを実現しています。

★1イン2アウト仕様

入力信号は入力段階ではモノラルですが、エフェクト処理されることによりステレオの信号となって出力されます。

★ベースギターのダイレクト接続が可能

プリアンプ等を使用せずに、ベースギターを直接接続できます。

★バックライト付LCDと各部にLEDを装備

バックライト付LCDや各部のLEDにより、その時々の状態をその都度確認できます。視認性がよく、暗い場所でも確実に監視できます。

★ヘッドフォンを接続可能

ヘッドフォンを接続することができます。一人で楽しむ時やステージでのモニターに便利です。

★多機能ながらコンパクト

豊富な機能を、19インチハーフ1Uサイズというコンパクトなサイズに収めました。持ち運びやマウントに好都合です。別売のラックマウントキットを使用すれば、19インチのエフェクターラックに収納可能です。

ソフトウェアの特長

★複合型エフェクター

コンプレッサー→オーバードライブ→イコライザー→モジュレーション系エフェクト→リバーブ系エフェクトの順*1に、本機1台で5段階*2の効果をかけることができます。

*1モジュレーション系エフェクトとリバーブ系エフェクトの効果がかかる順序は、逆にすることができます。

*2リバーブ系エフェクトの中にはリバーブ+ディレイ等のエフェクトもあり、これを選んだ場合は最大で6段階にわたる効果をかけることが可能です。

★30種類のプリセットプログラム

厳選された30種類のプログラムが、あらかじめ記憶されています。

*本書では、これら30種類のプログラムをプリセットプログラムと呼びます。

★自作のプログラムは30種類までストア可能

プリセットプログラム等呼び出し、その設定を変更(プログラムエディット)したものは、30種類までユーザーズプログラムエリアに記憶(メモリースタ)させることができます。そしてプリセットプログラム同様に、後で自由に呼び出して使用できます。

*本書では、自作して記憶させたプログラムをユーザーズプログラムと呼びます。

★ライブでの操作性を追求

プレーヤーが演奏に集中できるよう、フットコントロール機能を充実させました。別売のフットスイッチを接続すると、他のプログラムへの切り替えやバイパスのオン/オフを足元で行うことができます。

★タップ・テンポ・ディレイ

リバーブ段の効果をディレイやエコーにしたプログラムについては、繰り返し音の発生間隔を別売のフットスイッチで自由にコントロールすることが可能です。

★MIDI対応

MIDI IN端子を装備しています。外部のMIDI機器で本機のプログラムを切り替えたり、各プログラムの中から2つのパラメーター(可変要素)を選んで、その値を外部のMIDI機器で変化させることができます。

2. ご使用の前に

■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、故障の原因となりますので、ご注意ください。

- ・直射日光の当たる場所や、暖房器具のそばなど。
- ・温度の特に低い場所。
- ・湿気やホコリの多い場所。
- ・振動の多い場所。

■無理な力を加えない

キーやつまみ、端子類に無理な力を加えることは避けてください。

■電源について

- ・電源アダプターは必ず付属のPA-1207をお使いください。他の電源アダプターを使用しますと、故障の原因となることがあります。
- ・電源アダプター・PA-1207は日本国内仕様です。必ず、AC100V(50Hzまたは60Hz)の電源コンセントに接続してください。AC100V以外の電源では絶対に使用にならないでください。
- ・落雷の恐れのある時は、電源アダプターを早めに電源コンセントから外してください。
- ・POWERスイッチは、送信機器側から順にオンにしてください。
- ・長時間ご使用にならない時は、電源アダプターを電源コンセントから外してください。

■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。
- ・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ご使用になりますと、波形の劣化等によりトラブルの原因となりますので、ご注意ください。

■セットの移動について

セットの移動は、コード類のショートや断線を防ぐためコード類を取り外してから行ってください。

■接続について

接続は、各機器の電源スイッチをオフにしてから行うか、または各ボリュームを絞ってから行ってください。

■ケースを開けない

故障や感電の原因となりますので、ケースを開けたり改造しないようにしてください。

■外装のお手入れについて

外装をベンジンやシンナー、揮発油等で拭いたり、近くでエアゾールタイプのスプレーを散布しないでください。外装の汚れは、必ず柔らかい布で乾拭きしてください。

■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などを同時にご使用になりますと、ラジオやテレビ側で雑音などが生じることがあります。十分に離してご使用ください。

■バックアップバッテリーについて

本機内にメモリーしたデータ（ユーザーズプログラムやUTILITYモードで設定したデータ）は、本機内部のバッテリーにより保護されていますが、このバッテリーには寿命(約5年)があり、寿命が来るとメモリー内容は消えてしまい、POWERスイッチをオンにした時下記のように表示されます。

お早めにバッテリー交換を行ってください。

! ** WARNING **
MEMORY DATA

なお、バッテリー交換の際にもメモリー内容は消えてしまいますので、交換前にデータをメモなどに書き写し、交換後に再びインプットしてください。バッテリー交換は、お買い上げ店、もしくは最寄りの弊社電音サービスセンターにご相談ください。
※プリセットプログラムはバッテリーの寿命がきても、消えてしまうことはありません。

■保証書の手続きを

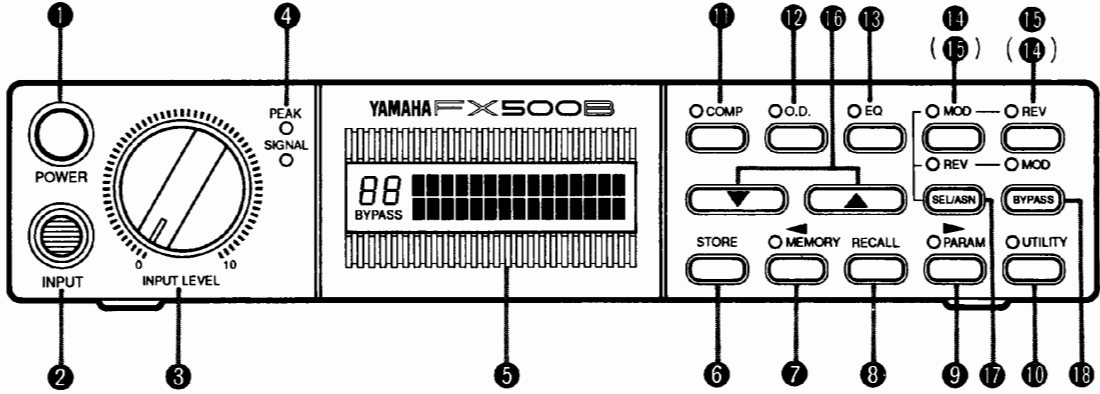
お買い求めいただきました際、購入店で必ず保証書の手続きをとってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償となることがあります。

■保管してください

この取扱説明書をお読みになった後は、保証書と共に大切に保管してください。

3. 各部の名称と働き

(1) フロントパネル



① POWERスイッチ

電源スイッチです。スイッチを押して“**■**”の状態になると電源が入り、前回使用していた際の最後のプログラムが呼び出されます。
電源を入れた直後の数秒間は、電源投入時のクリックノイズを避けるため信号は出力されません。

② INPUT端子

ベースギターを接続するための端子です。プリアンプを使用することなく直接接続できます。

③ INPUT LEVELツマミ

入力レベルを調整できます。④のインジケータを見ながら調整できます。PEAKインジケータが点灯し続けない、なるべく大きなレベルで入力するほどダイナミックレンジと音質面で有利です。

※ダイナミックレンジは、信号の最大レベルと最小レベルの差を示す言葉です。ダイナミックレンジを広くとるほど、実際に聞こえる音の大小差に、より近くなります。これにより、音楽で言えば演奏の抑揚が伝わりやすくなります。つまり、あまり入力レベルを大きくすると音がクリップする可能性がありますので、そうならない程度になるべく大きなレベルで入力することが必要です。

④ SIGNALインジケータ、PEAKインジケータ

SIGNALインジケータは信号が入力されると点灯します。また、PEAKインジケータはクリップレベル(音が歪んでしまうレベル)に近くなると点灯、クリップレベルになると頻繁に点灯します。

⑤ LCD(液晶表示器)

呼び出したプログラムのメモリー番号や名称、パラメーター値、メッセージ等を表示します。

⑥ STOREキー

作成したプログラムを、指定した番号のメモリーに記憶させるためのキーです。記憶させることができるのは、ユーザズプログラムエリア(メモリー番号31~60のいずれか)です。プログラムを記憶させることを、メモリーストアと言います。

⑦ MEMORYキー、MEMORYインジケータ

このキーを押すとMEMORYインジケータが点灯し、メモリーモードになります。メモリーモードでは、別のプログラムを呼び出したり、作成したプログラムを希望する番号のメモリーに書き込むことができます。
※ユーティリティモードの際には、カーソルを左に移動するための◀キーとして使用します。

⑧ RECALLキー

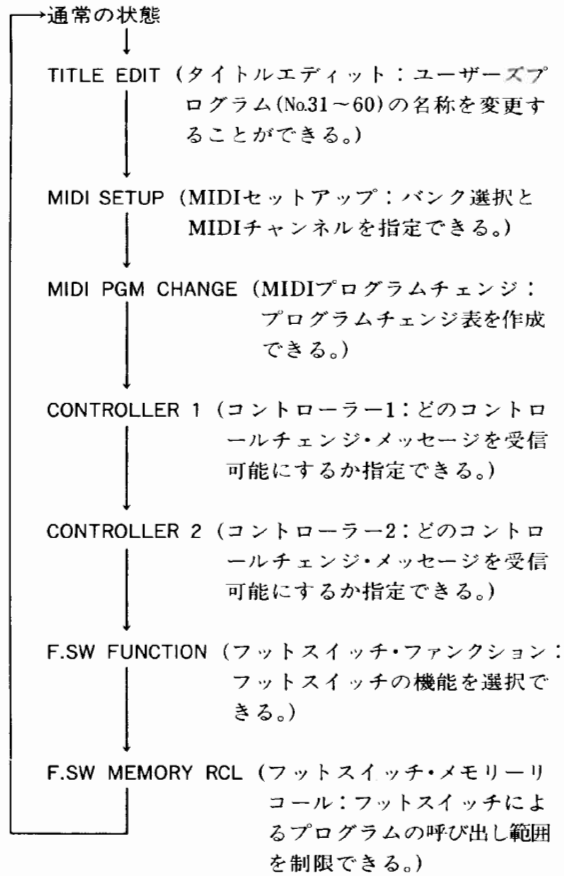
指定したプログラムを呼び出すためのキーです。プログラムの呼び出しをメモリーリコールと言います。

⑨ PARAMキー、PARAMインジケータ

このキーを押すとPARAMインジケータが点灯し、パラメーターモードになります。パラメーターモードでは、現在呼び出してあるプログラムの設定(パラメーター値)を変更することができます。
※ユーティリティモードの際には、カーソルを右に移動するための▶キーとして使用します。

⑩ UTILITYキー、UTILITYインジケータ

このキーを押すとUTILITYインジケータが点灯し、付加機能の設定が可能になります。キーを押すごとに、設定できる内容が次のように変わります。



また約1秒間押し続けると、ユーティリティモードが解除されて通常の状態に戻ります。

コンプレッサー ⑪ COMPキー、COMPインジケーター

メモリーモードの場合とパラメーターモードの場合では、このキーの働きは変わります。

- メモリーモード
コンプレッサー段の働きをオン/オフすることができます。COMPインジケーターが点灯した状態がオン(効果がかかる)、消灯した状態がオフ(効果がかからない)です。
- パラメーターモード
コンプレッサー段のパラメーター設定をする場合、このキーを押すことにより設定変更するパラメーターを指定できます。ただしCOMPインジケーターが消灯している場合は効果がオフになっていますので、設定値を変更しても音は変化しません。

オーバードライブ ⑫ O.D.キー、O.D.インジケーター

オーバードライブ段のキーとインジケーターで、働きはCOMPと同様です。

イコライザー ⑬ EQキー、EQインジケーター

イコライザー段のキーとインジケーターで、働きはCOMPと同様です。

モジュレーション ⑭ MODキー、MODインジケーター

モジュレーション段のキーとインジケーターで、働きはCOMPと同様です。

リバーブ ⑮ REVキー、REVインジケーター

リバーブ段のキーとインジケーターで、働きはCOMPと同様です。

※⑬のSEL/ASNキーを押すたびに、⑭のMODキーと⑮のREVキーが入れ替わります。

⑯ アップ(▲)/ダウン(▼)キー

メモリーモードの場合とパラメーターモードの場合では、このキーの働きは異なります。

- メモリーモード
プログラムを呼び出したり記憶させたりする際に、プログラムのメモリー番号を指定できます。アップ(▲)キーを押すと大きい番号になり、ダウン(▼)キーを押すと小さい番号になります。
- パラメーターモード
プログラムの作成の際に、パラメーターの値を指定できます。アップ(▲)キーを押すと大きい値になり、ダウン(▼)キーを押すと小さい値になります。

※この他にも、ユーティリティモードの際に使用します。
※押し続けると値が連続的に変化します。さらに素早く変化させたい場合は、押し続けながら、同時にもう一方のキーを押します。

セレクト/アサイン ⑰ SEL/ASNキー

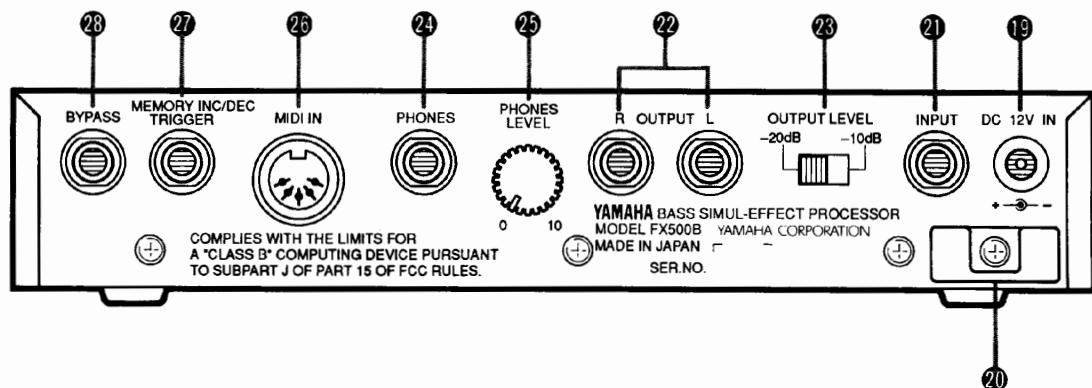
メモリーモードの場合とパラメーターモードの場合では、このキーの働きは異なります。

- メモリーモード
モジュレーション段とリバーブ段の順序を逆にすることができます。キーを押すたびに逆になります。エフェクトオン時には上下のインジケーターの点灯位置により、順序を確認できます。
- パラメーターモード
MIDIパラメーター・コントロール設定の表示にすることができます。MIDIパラメーター・コントロール設定の表示にすると、コントロールチェンジ・メッセージを受信した時、どのパラメーターをどの範囲で変化させるか、プログラムごとに設定できます。

バイパス ⑱ BYPASSキー

このキーを押すとバイパス状態になります。バイパス状態にすると本機の効果は一斉にオフになり、入力レベル調整後の信号がそのまま出力されます。バイパス中は⑤のLCD内に“BYPASS”の文字が表示されます。もう一度押すとバイパスが解除されます。

(2) リアパネル



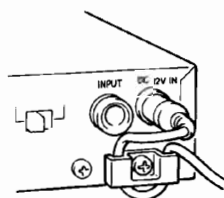
ディレイ・12ボルトイン

① DC 12V IN端子

付属の電源アダプターPA-1207を接続する端子です。PA-1207以外のアダプターは使用しないでください。

② コードストッパー

PA-1207のプラグが抜けないように、下図のようにPA-1207のコードを巻き付けてください。



DC 12V IN端子にPA-1207のプラグを差し込んだ後、コードを巻き付ける。

③ INPUT端子

フロントパネルのINPUT端子と同じ働きをします。フロントパネルの端子と両方使った場合は、フロントパネル側に接続した機器の信号のみ入力されます。

④ OUTPUT L、R端子

本機の出力端子です。ミキサーやパワーアンプ、アンプ内蔵スピーカーと接続できます。接続にはモノラルタイプのホーンプラグコードを2本使用してください。
※ステレオ信号となって出力されます。従って、ミキサーやアンプにL(左)、R(右)別々に(ステレオで)送らないと、本機で得た効果を最大限に活用することができません。

⑤ OUTPUT LEVEL切替スイッチ

OUTPUT L、OUTPUT R端子の出力レベルを切り替えることができます。接続する機器の入力端子の規定レベルに合わせてセットします。規定レベルが表記されていない場合は、とりあえず-20dB側にセットして音を出し、それでレベルが低いようであれば-10dB側に切り替えます。

⑥ PHONES端子

ステレオヘッドフォンを接続する端子です。効果のなかった音(OUTPUT L、R端子に出力される信号と同じもの)を聴くことができます。ヘッドフォンを接続しても、OUTPUT L、R端子の出力信号に影響しません。

⑦ PHONES LEVELツマミ

ヘッドフォンの音量を調整できます。

⑧ MIDI IN端子

他のMIDI機器を接続し、その機器上の操作で本機のプログラムを切り替えたり、パラメーター値を変化させることができます。

接続する時は別売のMIDIケーブルを使用し、相手方のMIDI機器のMIDI OUT端子と接続してください。

⑨ MEMORY INC/DEC、TRIGGER端子

この端子に別売のフットスイッチFC4またはFC5を接続することにより、次の2つのうちのどちらかの操作を行えます。

- ・プログラムの切り替え等を足元で行う。
- ・ディレイやエコーのディレイタイムを、フットスイッチを踏む間隔で設定する(タップ・テンポ・ディレイ機能)。

詳しくは、24ページの“フットスイッチ機能の選択とその内容”をご覧ください。

⑩ BYPASS端子

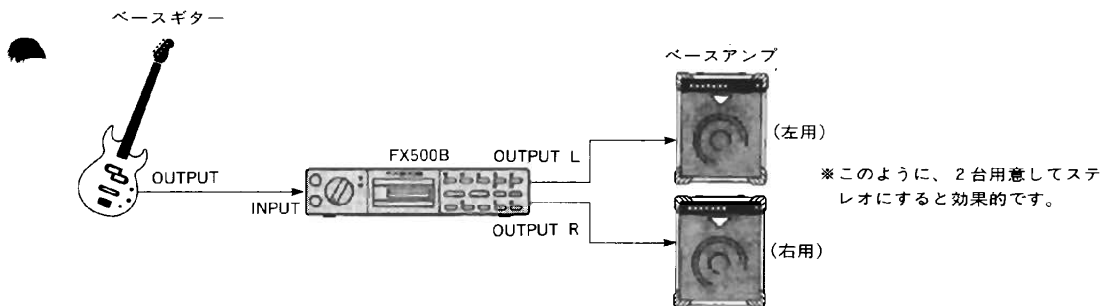
フロントパネルにあるBYPASSキーと同じ操作を足元で行いたい時は、この端子に別売のフットスイッチFC4またはFC5を接続します。フットスイッチを踏むたびに、バイパスの状態とエフェクト(効果)のなかった状態が繰り返されます。

4. 接続例

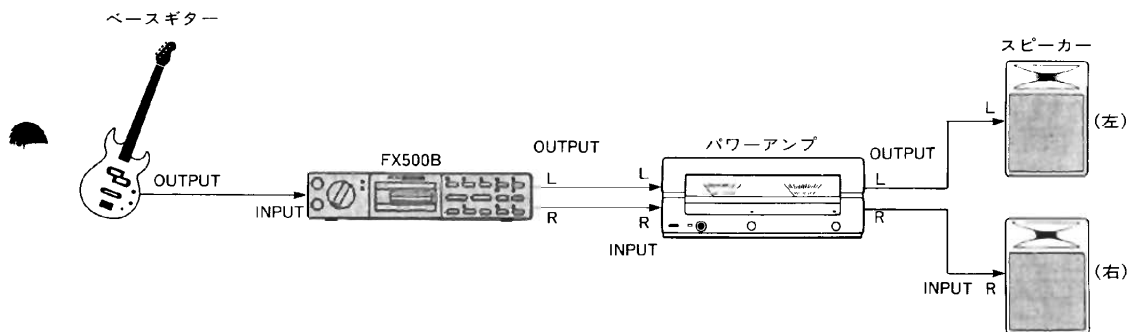
接続例を2つ紹介します。

※フットスイッチや外部MIDI機器などの接続はここでは省略しています。

★システム1



★システム2



5. 概要と基本操作

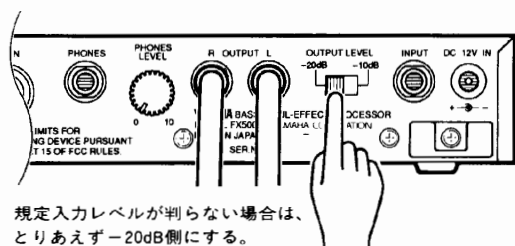
(1) まず音を出してみよう

① 接続

接続する全ての機器のPOWERスイッチがオフになっていることを確認した上で、一切の接続をします。

② OUTPUT LEVEL切替スイッチの設定

OUTPUT L,R端子の先に接続した機器の規定入力レベルに合わせて、OUTPUT LEVEL切替スイッチをセットします。規定入力レベルがその端子や取扱説明書に表記されていない場合は、とりあえず-20dBにします。そして、もしレベル不足を感じたら-10dB側に切り替えてください。

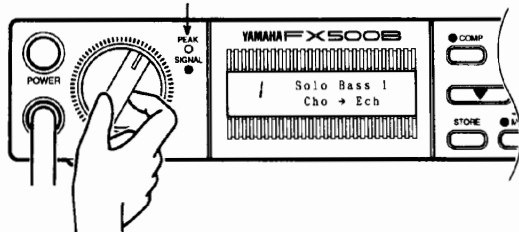


④ 音量レベルの設定

④-1 ベースギターの出力ボリュームを8分目～最大限の範囲にセットします。

④-2 本機のSIGNALインジケータとPEAKインジケータを見ながらベースギターを弾き、INPUT LEVELつまみを調節します。最も強く弾いた時だけ瞬間的にPEAKインジケータが点灯するようにしてください。(SIGNALインジケータは頻繁に点灯します。)

SIGNALインジケータは頻繁に点灯。
PEAKインジケータは最も強く弾いた
時だけ瞬間的に点灯するように。

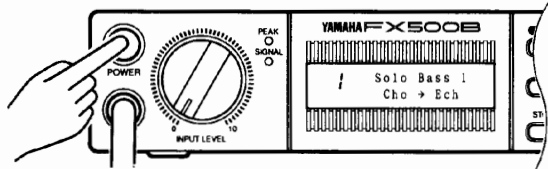


INPUT LEVELつまみを調節する。

③ 電源をオン

送信側の機器から順にPOWERスイッチをオンにします。たとえばベースギター→本機→パワーアンプ→スピーカーという接続をした場合は、本機→パワーアンプの順序でPOWERスイッチをオンにします。

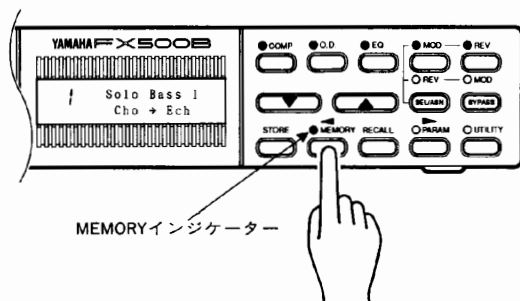
本機のPOWERスイッチをオンにすると、



④-3 パワーアンプのボリュームを調整します。実際に演奏してみて、適度な音量になるようにしてください。

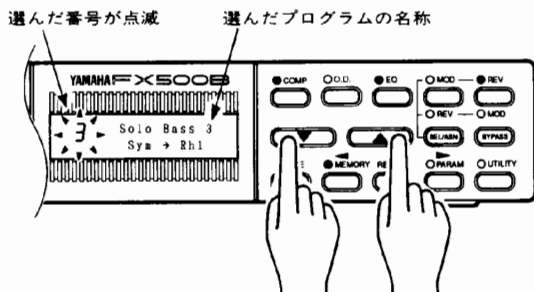
⑤ プログラムの呼び出し

⑤-1 MEMORYインジケータが点灯していることを確認します。もし点灯していなければ、MEMORYキーを押します。

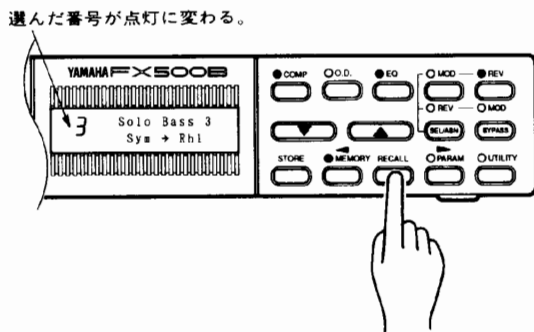


MEMORYインジケータ

- ⑤-2 アップ/ダウンキーを押して、希望するプログラムの番号を表示させます。番号1~30の範囲のいずれかのプログラムを指定ください。(1~30の範囲のプログラムはヤマハが作成済みのプログラムで、プリセットプログラムと言います。)



- ⑤-3 RECALLキーを押します。すると、指定したプログラムが呼び出されます。



- ⑤-4 演奏する曲に合ったプログラムを捜してみましよう。⑤-2と⑤-3の操作を繰り返せばOKです。

(2)各プリセットプログラムの概要

“解説”では代表的な使用例を紹介していますが、色々な使用方法にチャレンジしてみてください。

MODおよびREV段の()内の言葉は、それぞれ次のような効果を意味します。

Cho;	コーラス	Rhl;	リバーブ(ホール)
Dly;	ディレイ	Rpl;	リバーブ(プレート)
D→R;	ディレイ→リバーブ	Rrm;	リバーブ(ルーム)
Ech;	エコー	Rvc;	リバーブ(ボコーラル)
Ehl;	アーリーリフレクション(ホール)	R+D;	リバーブ+ディレイ
Epl;	アーリーリフレクション(プレート)	R→D;	リバーブ→ディレイ
Erd;	アーリーリフレクション(ランダム)	Sym;	シンフォニック
Erv;	アーリーリフレクション(リバース)	Trm;	トレモロ
Flg;	フランジャー		

メモリー 番号	プログラム名称	エフェクト内容	解説
1	Solo Bass 1 (ソロ・ベース・1)	————→EQ→MOD→REV (Cho) (Ech)	ハイポジションでのベースソロに向いています。細かいフレーズもつぶざち良く表現します。
2	Solo Bass 2 (ソロ・ベース・2)	————→EQ→MOD→REV (Cho) (Rhl)	ハイポジションでのベースソロに向いています。素直な音で気持ち良く広がります。
3	Solo Bass 3 (ソロ・ベース・3)	→O.D.→EQ→MOD→REV (Sym) (Rhl)	ハイポジションでのベースソロに向いています。強いタッチで弾くとオーバードライブが掛かります。
4	Chord Passage (コード・パッセージ)	————→EQ→MOD→REV (Cho) (Rhl)	多弦ベースでのコード弾きを美しく表現します。
5	Chord Arpeggio (コード・アルペジオ)	————→EQ→MOD→REV (Sym) (Ech)	多弦ベースでのコードアルペジオを美しく表現します。
6	Vol. Pedal Solo 1 (ボリューム・ペダル・ソロ・1)	————→EQ→MOD→REV (Sym) (Ech)	ヴァイオリン奏法のソロに美しい余韻を加えます。
7	Vol. Pedal Solo 2 (ボリューム・ペダル・ソロ・2)	————→EQ→MOD→REV (Cho) (Dly)	ヴァイオリン奏法のソロに美しい余韻を加えます。
8	Slap Bass 1 (スラップ・ベース・1)	COMP ———→EQ ———→	ハリのあるスラップ音になります。細かいフレーズでもバンドサウンドに埋もれません。
9	Slap Bass 2 (スラップ・ベース・2)	COMP ———→EQ ———→	少しおさえ目のスラップベース音になります。

メモリー 番号	プログラム名称	エフェクト内容	解説
10	Slap Solo 1 (スラップ・ソロ・1)	COMP→EQ→MOD→REV (Flg) (Dly)	低音が豊かな、スラップベースソロ向けの音になります。ショートディレイで厚みとステレオ感を加えました。
11	Slap Solo 2 (スラップ・ソロ・2)	COMP→EQ→REV (Erd)	激しいスラップソロも切れ良く表現します。
12	Pick Bass 1 (ピック・ベース・1)	COMP→EQ→	明るい感じのピックサウンドになりますが、ミュート奏法にも適しています。
13	Pick Bass 2 (ピック・ベース・2)	COMP→EQ→MOD→ (Cho)	ピック弾きのタイトなロックベースサウンドになります。
14	Power Pick (パワー・ピック)	COMP→O.D.→EQ→	パワフルなピッキングベースサウンドになります。
15	Sharp Pick (シャープ・ピック)	COMP→EQ→MOD→ (Trm)	トレモロが独特な味わい。鋭く細かな音でピッキングしてみてください。
16	Buzz Humbucker (バズ・ハンバッカー)	COMP→O.D.→EQ→	ハンバッキングタイプのベースを、大型アンプでバリバリにドライブさせたようなサウンドになります。
17	Hollowbody Mute (ハローボディ・ミュート)	COMP→EQ→REV (Rhl)	セミアコベースにスポンジミュート。60年代風がトレンドイ!?
18	Trad. Bass (トラッド・ベース)	COMP→EQ→MOD→REV (Sym) (Rrm)	ピチカート奏法に適した効果です。わずかに聞こえるリバーブ感が、さらに演奏を引き立てます。
19	Reggae Bass 1 (レゲエ・ベース・1)	COMP→EQ→	低音豊かな、これぞレゲエサウンド。気分はジャマイカです。
20	Reggae Bass 2 (レゲエ・ベース・2)	COMP→O.D.→EQ→REV (Erd)	ボンボンと鳴るミュート感を強調した、コンテンポラリー・レゲエサウンドになります。
21	Fretless Bass 1 (フレットレス・ベース・1)	COMP→EQ→MOD→REV (Sym) (D→R)	フレットレスベースソロを美しく引き立てます。ディレイ&リバーブがサウンドを広げます。
22	Fretless Bass 2 (フレットレス・ベース・2)	→EQ→REV (Ech)	フレットレスベースそのものの持ち味を活かしたエフェクトです。
23	Fretless Bass 3 (フレットレス・ベース・3)	→EQ→MOD→REV (Cho) (Rhl)	フレットレスベースソロを美しく引き立てます。深めのコーラスがポイントです。
24	O.D. Fretless (オーバードライブ・ フレットレス)	COMP→O.D.→EQ→REV (Rrm)	ドライブ感あるフレットレスベースサウンドになります。サスティンの効いたオーバードライブが特長です。

メモリー 番 号	プログラム名称	エフェクト内容	解 説
25	Over Drive Solo (オーバー・ドライブ・ソロ)	COMP→O.D.→EQ→MOD→ (Flg)	フランジャーを強力に効かせた、ディストーション ソロに挑戦してみてください。
26	Normal Flange (ノーマル・フランジ)	————→EQ→MOD→REV (Flg) (Rhl)	軽めのフランジャーです。アナログ系のシンセベー ス音に最適です。
27	Long Tones (ロング・トーンズ)	————→EQ→MOD———— (Flg)	ソロというよりもリズムキープ向きです。大きなリ ズムで多少うねりが欲しい時のために。
28	Doubler (ダブルラー)	COMP————→EQ————→REV (Dly)	1音弾くと2音鳴ります。カッコ良くキメてください。 プリングを強調したスラップにも最適です。
29	Space Bass (スペース・ベース)	COMP→EQ→REV→MOD (Dly) (Flg)	幻想的で、飛んでる感じ。ステージのオープニング にいいかも？
30	Sitar Bass (シタール・ベース)	COMP→O.D.→EQ→MOD→REV (Flg) (Rpl)	なんと、あなたのベースがいきなりワールドミュ ージックしちゃいます。



(3) プリセットプログラムとユーザーズプログラムの関係は?

本機には、61個のプログラムを記憶させておく、メモリーと呼ばれる箱のようなものがあります。そしてこの箱の内部は61個に分けられており、このうちの1~30および0にはすでにプログラムが入っています。そして31~60には、0~60のいずれかのプログラムを呼び出し、その設定値(パラメーター値)を変えたものを、自作のプログラムとして記憶させることができます。

1~30(プリセットプログラム)

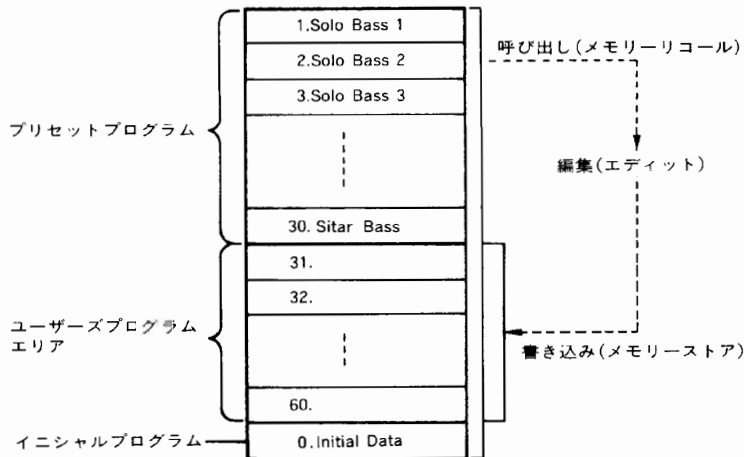
ヤマハが作成したプログラムで、呼び出し専用です。一つ一つ音を聴いてみるとわかりますが、多種多様なプログラムが記憶されています。呼び出してそのまま使ったり、呼び出して値を変えて自作のプログラムにすることができます。

31~60(ユーザープログラムエリア)

工場出荷時には、1~30のプログラムと同じものが記憶されています。自分で作ったプログラムやプリセットプログラムを記憶させることができ、記憶させた後でも何度も書き換えることができます。ステーション等での使用順に記憶させておくと、本番の際に呼び出し操作が楽になります。

0(インisialプログラム)

白紙の状態といえるプログラムで、呼び出し専用です。プログラムを自作する場合には、目的とする効果に最も近いプログラムを捜し、それを変更する方法が手っ取り早く簡単です。しかし、あえて自分の感性でプログラムを最初から作成したいという場合や、設定値があらかじめ判っているという場合に使用すると便利でしょう。



6. 操作方法

(1) モードを選ぶ

本機には大きく分けて3つのモードがあります。目的に合わせて各モードのボタンを押してください。

メモリーモード……………MEMORYキー

使用するプログラムを呼び出したり、プログラムを記憶させるモードです。

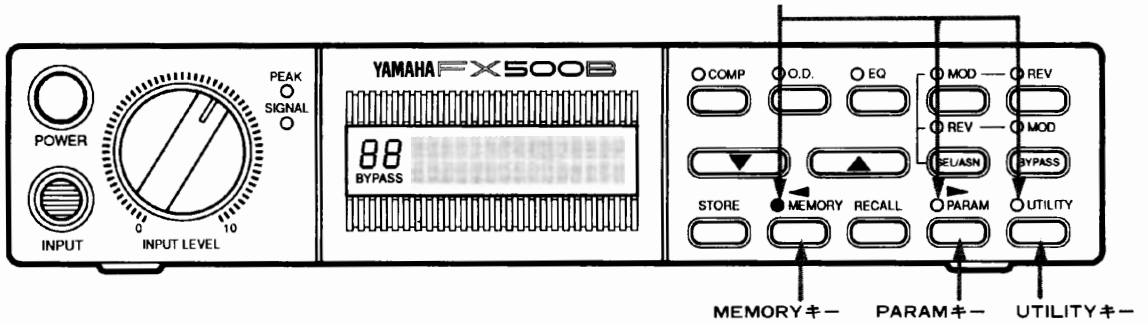
パラメーターモード……………PARAMキー

呼び出したプログラムの設定を変更するモードです。

ユーティリティモード……………UTILITYキー

付加機能の設定をするモードです。

指定したモードのインジケーターが点灯します。



次章では、各モードでの実際の操作方法について説明します。

メモリーモード…………… P16～

パラメーターモード…………… P20～

ユーティリティモード…………… P23～

(2)メモリーモード

●プログラムを呼び出すには？(メモリーリコール)

プログラムを呼び出すことをメモリーリコールと言います。プログラムを呼び出すと、呼び出したプログラムの効果がかかります。

3 呼び出すプログラムを指定
 アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、呼び出すプログラムを指定します。

指定したプログラムの番号 プログラム名
 が点滅する。



2 メモリーモードにする
 MEMORYキーを押すと、MEMORYインジケーターが点灯してメモリーモードになります。

4 呼び出しを実行
 RECALLキーを押して、呼び出しを実行します。

プログラム番号が点灯に変わる

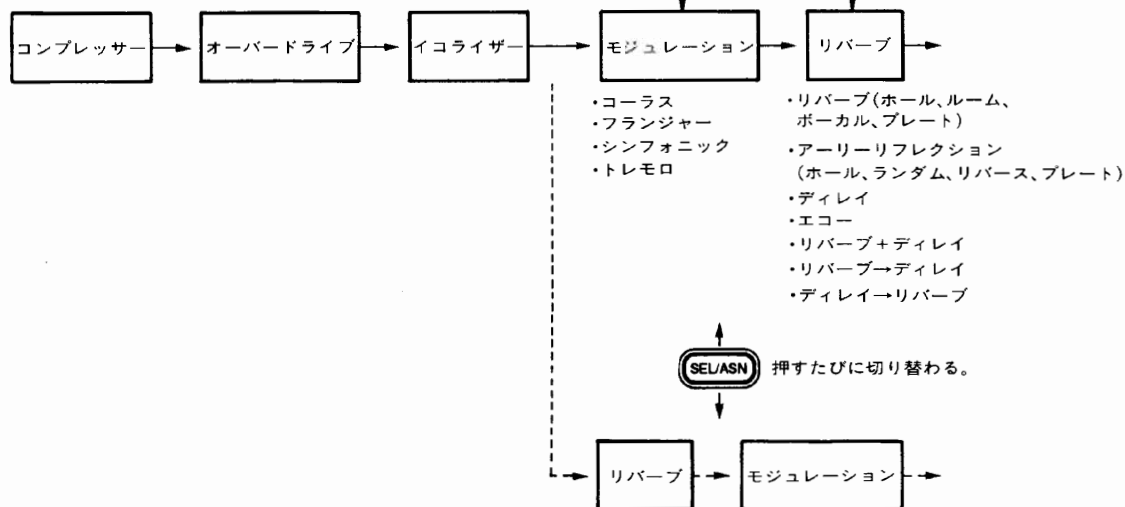
MOD段、REV段で選択されているエフェクトが、ON/OFFにかかわらず表示されます。

1 UTILITYインジケーターの消灯を確認
 UTILITYインジケーターが点灯している時は、UTILITYインジケーターが消灯するまでUTILITYキーを押し続けます(約1秒間)。

●エフェクト段の順序と順序の一部変更(セレクト)について

本機では次の順序で効果がかかります。なおSEL/ASNキーを押すことにより、モジュレーション段とリバーブ段の順序を逆にすることができます(セレクト)。

モジュレーション段、リバーブ段の効果(エフェクト)を自由に選択できます。(選択方法は21ページ)



モジュレーション段とリバーブ段の順序の切り替え方法



2 メモリーモードにする
MEMORYキーを押すと、MEMORYインジケータが点灯してメモリーモードになります。

3 順序の切り替え
SEL/ASNキーを押して順序を切り替えます。キーを押すたびに順序が入れ替わります。基本的には後ろに持ってきた方の効果が印象として強く感じます。順序はプログラムごとに選択できます。そしてこの選択は“プログラムの記憶”の操作をした時点で各パラメーターといっしょに記憶されます。

1 UTILITYインジケータの消灯を確認
点灯している時は、消灯するまでUTILITYキーを押し続けます(約1秒間)。

●エフェクト段ごとに効果をオン/オフできます

コンプレッサー段～リバーブ段の各効果を、それぞれオン/オフできます。

3 オン/オフの切り替え
各段のキーを押して、オンまたはオフにします。キーを押すたびにオン(点灯)/オフ(消灯)が繰り返されます。この設定はプログラムごとにできます。そして“プログラムの記憶”の操作をした時点で、各パラメーターといっしょに記憶されます。



2 メモリーモードにする
MEMORYキーを押すと、MEMORYインジケーターが点灯してメモリーモードになります。

1 UTILITYインジケーターの消灯を確認
点灯している時は、消灯するまでUTILITYキーを押し続けます(約1秒間)。

●全エフェクト段をバイパスさせることができます

全エフェクト段にわたり信号をバイパスさせ、一切の効果をかけずに信号を元のまま出力させることができます。

BYPASSキーを押すとバイパス状態になり、もう一度押すと解除されます。この操作はメモリーモードでなくても可能です。



バイパス(効果がかからない状態)にすると表示され、解除すると表示されません。

※この機能は、プログラム作成時に効果をかけた音とかけない音を聴き比べるのに便利です。
※バイパスの状態を記憶させることもできます。

※リアパネルのBYPASS端子を使用することによっても、バイパスさせることができます。(7ページの「BYPASS端子」参照)

●プログラムを記憶させるには？(メモリーストア)

作成したプログラムを残しておきたい場合は、ここに示すメモリーストアという操作をしてください。記憶させたプログラムは、後で再び呼び出して使用できます。メモリーストアの操作はユーザーズプログラムエリア(メモリー番号31~60)に対してのみ可能です。もし記憶させずに他のプログラムを呼び出すと、その時点で消えてしまいますのでご注意ください。

3 記憶先を指定
 アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、プログラムの記憶先を指定します。

指定したメモリー(記憶先)番号が 記憶先にすでにある
 点滅する。 プログラムの名称



4 メモリーストアを実行
 STOREキーを押します。すると、次のような表示に変わります。

作成元のプログラムの番号 メモリー先の番号

もう一度STOREキーを押します。すると、メモリーストアが実行されて最終的に表示が次のように変わります。(ストアしたくない時には、MEMORYキーまたはその他のキーを押して、この状態を解除してください。)

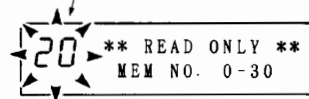
メモリー番号が 作成元のプログラムの
 点灯に変わる。 名称に変わる。

1 UTILITYインジケータの消灯を確認
 点灯している時は、消灯するまでUTILITYキーを押し続けます。

5 プログラム名を変更する
 メモリーストアした時点のプログラムの名称は元のプログラムのままです。メモリーストア後、名称を独自のものに変更されることをお勧めします。名前の付け方は、23ページの“プログラムの名称を変更するには？”をご覧ください。

※操作3で31~60以外の番号を選ぶと、操作4をしても次のような表示のままで記憶されません。

指定した番号が点滅のまま



※ユーザーズプログラムエリアに、すでに別のプログラムが記憶されている番号を選んでメモリーストアすると、前のプログラムが消えて新しいプログラムに置き換わります。

(3) パラメーターモード

●プログラムの設定変更(エディット)の流れ

プログラムを自作する場合には、基本的に次の流れで行ってください。

①作成の元にするプログラムの呼び出し

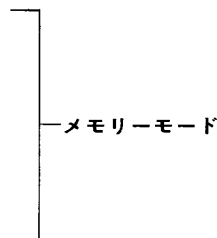
自作するプログラムに最も近いプログラムを呼び出します。

②モジュレーション段とリバーブ段の順序変更

心要に応じて、モジュレーション段とリバーブ段の順序を切り替えます。

③各エフェクト段のオン/オフ

各エフェクト段のオン/オフ指定をします。



④モジュレーション段、リバーブ段のエフェクト選択

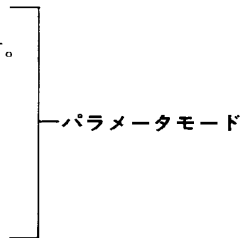
モジュレーション段およびリバーブ段のエフェクトを何にするか指定します。

⑤各パラメーター値の設定変更

各エフェクト段のパラメーター値を変更します。

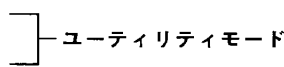
⑥作成したプログラムをストア

作成したプログラムをメモリースタアして記憶させます。



⑦記憶させたプログラムの名称を変更

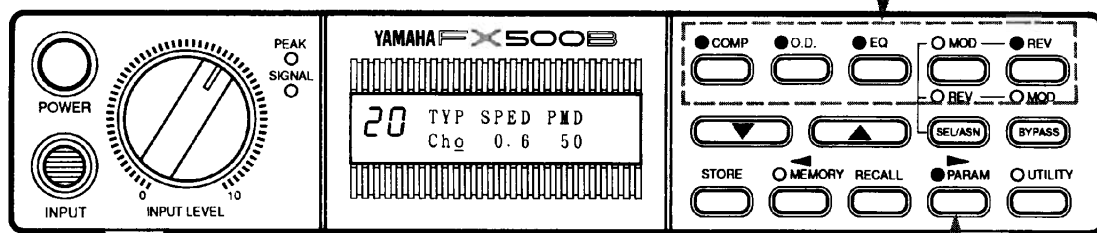
記憶させたプログラムの名称を独自のものに変更します。



●エフェクト段ごとに効果をオン/オフできます

パラメーターモードでも、メモリーモードのようにコンプレッサー〜リバーブ各段の効果を、それぞれオン/オフできます。

1 オン/オフする段を指定
オン/オフしたい段のキーを押します。



2 オン/オフの指定
PARAMキーを押してオン(点灯)/オフ(消灯)を指定します。

この機能を使いながら、エフェクトオンの時とオフの時の音量差がなくなるように、各エフェクト段のアウトプットレベルを設定してください。

● モジュレーション段、リバーブ段のエフェクト選択

モジュレーション段とリバーブ段については、それぞれエフェクトの種類を選択できます。

これは各プログラムごとに可能で、“プログラムの記憶”の操作をした時点で他のパラメーターといっしょに記憶されます。

モジュレーションは4種類の中から、リバーブは13種類の中から選択できます。

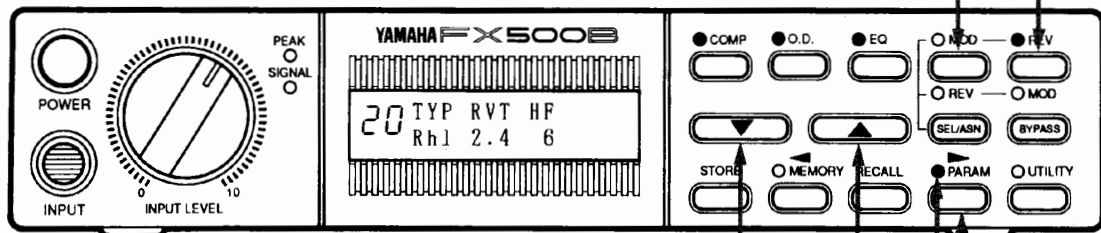
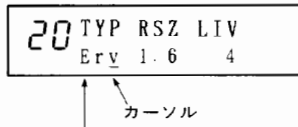
LCDに表示される文字	
モジュレーション：コーラス……………Cho	リバーブ：アーリーリフレクション(ホール)……Ehl
フランジャー……………Flg	アーリーリフレクション(ランダム)…Erd
シンフォニック……………Sym	アーリーリフレクション(リバース)…Erv
トレモロ……………Trm	アーリーリフレクション(プレート)…Epl
リバーブ：リバーブ(ホール)……………Rhl	ディレイ……………Dly
リバーブ(ルーム)……………Rrm	エコー……………Ech
リバーブ(ボイカル)……………Rvc	リバーブ+ディレイ……………R+D
リバーブ(プレート)……………Rpl	リバーブ→ディレイ……………R→D
	ディレイ→リバーブ……………D→R

1 プログラムの呼び出し
設定変更するプログラムを呼び出します。

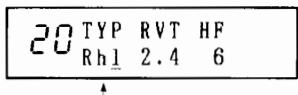
5 別の段のエフェクトを指定
必要に応じて、もう一方の段のエフェクトを指定します。操作3と4を繰り返してください。

6 指定したエフェクトのパラメーター値を設定
指定したエフェクトの一つ一つのパラメーター値を設定します。(22ページ参照)

3 どちらの段のエフェクトを選択するか指定
モジュレーション段のエフェクトを選択する場合はMODキーを、リバーブ段のエフェクトを選択する場合はREVキーを押します。どちらの場合も1回だけ押してください。



4 エフェクトの種類を選択
アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、エフェクトを指定します。



2 パラメーターモードにする
PARAMキーを押すと、PARAMインジケーターが点灯してパラメーターモードになります。

●パラメーター値の変更方法

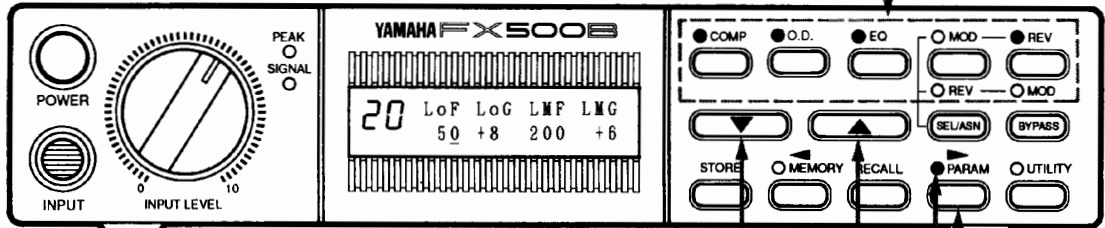
各プログラムのパラメーター値を変更することができます。パラメーター値の変更によって、効果のかけ具合が変わります。音を聴きながら一つ一つ設定し、希望する効果が得られるようにしてください。

パラメーターとは？

パラメーターはプログラムを構成している一つ一つの要素(可変要素)です。1つのプログラムの中に数十種類のパラメーターがあります。各エフェクトによってパラメーターの種類が異なります。

それぞれのパラメーターが持つ役割、可変範囲などにつきましては、26ページの“7.各エフェクトの効果とパラメーターの解説”等をご覧ください。

1 プログラムの呼び出し
設定変更するプログラムを呼び出します。



4 パラメーター値を指定
アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、パラメーター値を変更します。

20 TYP LVL
Eq -2

↑
希望する効果に近づくように！

5 他のパラメーター値も変更
必要に応じて、他のパラメーター値も変更します。操作3と4を繰り返して、希望するプログラムに変更してください。

6 作成したプログラムをストア
作成したプログラムを記憶させたい場合は、メモリーストアの操作を行います。(19ページ参照)

3 変更するパラメーターを指定
どのパラメーター値を変更するか指定します。たとえば、イコライザー一段の出力レベル(LVLパラメーター値)を変更する場合は、EQキーを9回押して、“LVL”パラメーターの文字の所へカーソルを持って行きます。

20 TYP LVL
Eq -5

↑
カーソル

※パラメーターの種類が多いエフェクト段の表示につきましては、パラメーター表示が2,3画面に分かれていますが、この操作をすることにより自動的に画面が切り替わります。

2 パラメーターモードにする
PARAMキーを押すと、PARAMインジケーターが点灯してパラメーターモードになります。

※設定中にPARAMキーを押すとバイパス状態になり、現在設定中のエフェクト段の効果がかからなくなります。これにより、効果のかけ具合を確認できます。もう一度押すと元の状態に戻ります。

※パラメーターモードで操作中に RECALL キーを押すと、LCDに“RECALL OK?”と表示されます。変更前の設定に戻りたい時には、もう一度RECALLキーを押せばリコールされます。変更を続行したい時には他のキー (PARAMキーなど)を押してください。

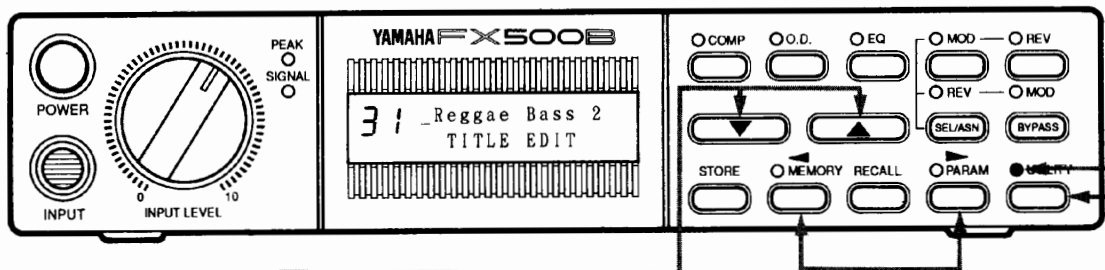
(4) ユーティリティモード

ユーティリティモードは、効果に直接関係のない設定をするモードです。ここではユーティリティモードの中の3項目について説明しますが、残りについてはMIDIコントロールの項で説明します。

●プログラムの名称を変更するには？ (タイトルエディット)

作成したプログラムの名称をそれぞれ独自のものに変わると、他のプログラムと区別でき、プログラムを捜す時に便利です。この操作はユーザーズプログラムエリアへストアした後に行います。最長で15文字の名称を付けることができます。

1 プログラムの呼び出し
名称を変更するユーザーズプログラムを呼び出します。



4 文字を指定
アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、文字を指定します。

希望する文字を

31 Seggae Bass 2
TITLE EDIT

※入力できる文字および表示される順序

初期状態およびSTOREキーを押した時のスペース

[]	<	>	:	.	*	+	-	=	/	,	.	'	%	/	?	←			
#	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	ü	
b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	ö	p	q	r	s	t	u
ü	v	w	x	y	z	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ						
コ	サ	シ	ス	セ	ソ	タ	チ	ツ	ッ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ
ホ	マ	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ラン	ン			
J																				

・スペースは、STORE キーを押すことでも入力できます。

2 タイトルエディットの表示に
UTILITYキーを1回押して、タイトルエディットの表示にします。

作成の元になったプログラムの名称
カーソル

31 _Reggae Bass 2
TITLE EDIT

※ユーザーズプログラム以外は名称を変更できません。誤ってタイトルエディットの表示にすると次のようになります。UTILITYインジケータが消灯するまでUTILITYキーを押し続ければ(約1秒間)、この状態から抜けることができます。

20 RAM(31-60) ONLY
TITLE EDIT

3 カーソルの移動
MEMORY(◀)キーおよびPARAM(▶)キーを押して、変更したい文字の位置までカーソルを移動します。MEMORY(◀)キーを押すと左の方向に、PARAM(▶)キーを押すと右の方向に移動します。

希望する位置へ

31 Reggae Bass 2
TITLE EDIT

5 他の文字も変更
必要に応じて、他の位置の文字も変更します。操作3と4を繰り返して、希望する名称に変更してください。

6 ユーティリティモードを解除
ユーティリティモードを解除します。UTILITYインジケータが消灯するまで、UTILITYキーを押し続けてください(約1秒間)。ユーティリティモードを解除すると、変更した名称が自動的に記憶されます。

●フットスイッチ機能の選択とその内容(フットスイッチ・ファンクション、フットスイッチ・メモリーリコール)

リアパネルのMEMORY INC/DEC、TRIGGER端子に接続する別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)の機能を選択できます。次の二つのどちらかを選んでください。

・メモリー・インクリメント/デクリメント (MEMORY INC/DEC)

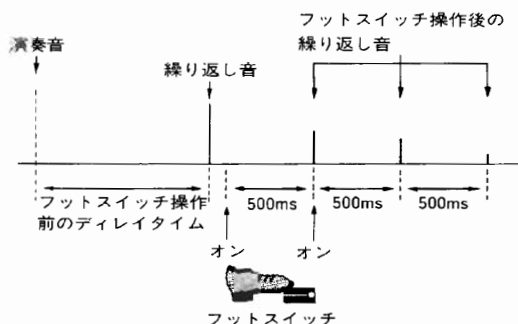
フットスイッチを踏むたびに、次または前の番号のプログラムが呼び出されるようになります。呼び出しの範囲および方向は、25ページの“3 プログラムの呼び出し範囲の制限”の設定により決めることができます。

・タップ・テンポ・ディレイ(TAP TEMPO DELAY)

リバーブ段のエフェクトを下記のいずれかに設定した場合に有効で、フットスイッチを踏む間隔で繰り返し音のディレイタイム(遅延時間)をコントロールできます。

ディレイ(Dly)、エコー(Ech)、リバーブ+ディレイ(R+D)、ディレイ→リバーブ(D→R)、リバーブ→ディレイ(R→D)

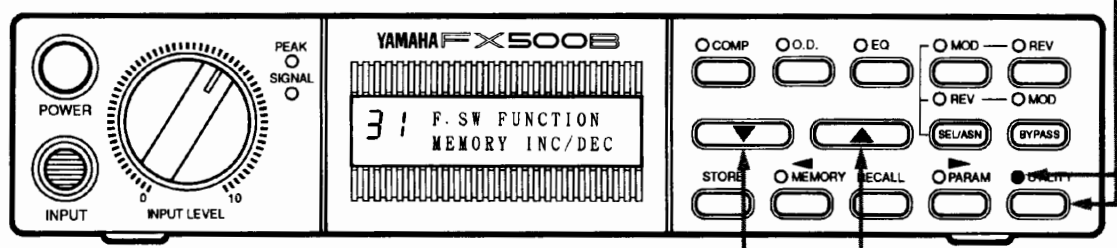
たとえばフットスイッチを一回踏み、500ms(0.5秒)経過後再度踏むと、ディレイタイム(L-DLY、R-DLY)の値もすぐに500msになり、それ以降結果的に繰り返し音が500msの間隔で発生するようになります。



1 フットスイッチファンクションの表示に
UTILITYキーを6回押して、フットスイッチ・ファンクションの表示にします。

3 | F. SW FUNCTION
MEMORY INC/DEC

これまでの選択(この場合はメモリー・インクリメント/デクリメントが選択されている。)



2 機能を指定
アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、機能を指定します。

6 | F. SW FUNCTION
TAP TEMPO DELAY

タップ・テンポ・ディレイにした場合

- 3-②最初に呼び出されるようにするプログラムを指定
フットスイッチを1回踏んだ時に呼び出されるように
するプログラムを指定します。アップ(▲)/ダウン(▼)
キーを押して、そのプログラムのメモリー番号を指
定してください。

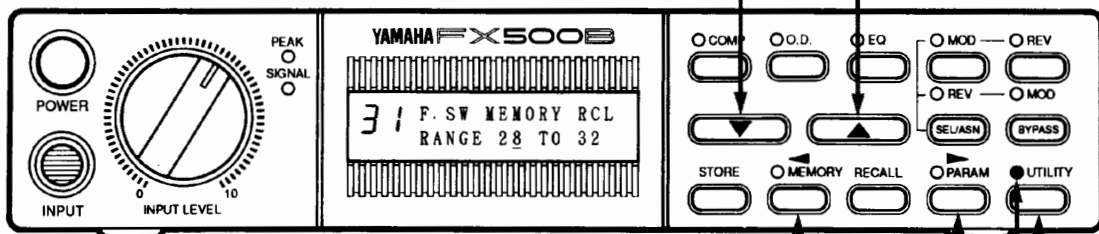
31 F. SW MEMORY RCL
RANGE 41 TO 38

変更した番号(この状態なら、フットスイッチを踏む
たびに、

41→40→49→48

の順にプログラムが切り替わる。)

- 3-④最後に呼び出されるようにするプログラムを指定
アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、最後に呼び出
されるようにするプログラムを指定します。



- 3-③カーソルを移動
PARAM(▶)キーまたはMEMORY(◀)キーを押して、
右側の数字の側へカーソルを移動します。

31 F. SW MEMORY RCL
RANGE 41 TO 38

カーソル

- 3
プログラムの呼び出し範囲の制限(メモリー・インクリ
メント/デクリメントを指定した場合のみ)
メモリー・インクリメント/デクリメントを指定した場合
には、“プログラムの呼び出し範囲の制限”の設定をし
ます。

- 4
ユーティリティモードを解除
ユーティリティモードを解除します。UTILITYインジケ
ーターが消灯するまで、UTILITYキーを押し続けてください
(約1秒間)。
ユーティリティモードを解除すると、変更した範囲が自
動的に記憶されます。

- 3-①フットスイッチ・メモリーリコールの表示に
UTILITYキーをもう1回押して、フットスイッチ・メモ
リーリコールの表示にします。

31 F. SW MEMORY RCL
RANGE 28 TO 32

これまでの選択(この場合はフットスイッチを踏むた
びに、

28→29→30→31→32

の順にプログラムが切り替わるようになってる。)

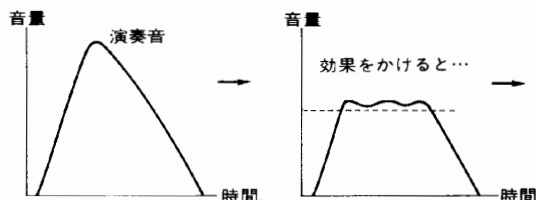
7. 各エフェクトの効果とパラメーターの解説

各エフェクトの効果とパラメーターの解説をします。

(1) コンプレッサー一段

●コンプレッサーの効果(COMP)

大きな音の時は抑え込んで小さな音にし、小さな音の時はそのまま後段に送ります。これにより、音の大小差を小さくでき、演奏のタッチのバラツキを気にならなくすることができます。なお、大きな音を抑え込むわけですから聴感上も小さく感じますが、その分だけ全体的にLVLパラメーターで持ち上げれば良いのです。また歌をマイクで収録したり、オーバーレベルによる歪みをなくす場合にも大変有効的です。



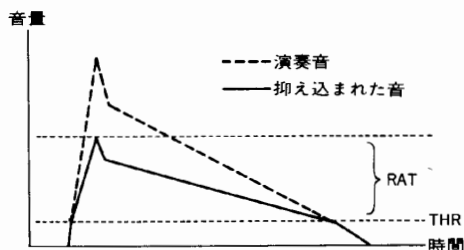
	①	②	③	④
THR	20			
RAT	-43	1/∞		
ATK			20	
LVL				+19

①THR(Threshold level: -60~0dB)

このパラメーターで指定した以上の大きい音が入力されると、抑え込みが実行されます。たとえば0dBでは効果はかからず、-60dBに近い値にするほど、かなり小さな音でも抑え込まれるようになります。

②RAT(Ratio: 1/2、1/3、1/4、1/6、1/8、1/∞)

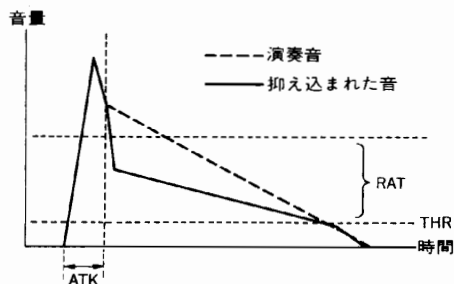
抑え込んだ時の音量です。たとえば1/2にすると元の半分くらいの音量まで抑え込まれ、1/∞に近い値にするほど、かなり小さい音になるまで抑え込まれます。



③ATK(Attack time: 1.0~20ms)

抑え込みが始まってから、完全に抑え込まれるまでの時間です。1.0msに近い値に(時間を短く)するほど急激に抑え込まれるようになり、抑え込みが解除される時間も速くなります。

時間を多少長く設定すると、アタックが抑え込まれずに残って独特の音になります。鳴らす音の種類(減衰音の長さの違い)によって、かかる効果の印象が異なりますので、実際に音を鳴らしながら設定してください。



④LVL(Output level: -41~+24dB)

コンプレッサー一段から次段のエフェクトへの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はコンプレッサー効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+24dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

この値を上げすぎると、次のエフェクトの入口で音が歪むことがありますので注意してください。

(2) オーバードライブ段

● オーバードライブの効果(O.D.)

音を歪ませる効果です。歪ませると音が太くなります。

①	②	③
20	DST TRG LVL	
	75 -30 +6	

① DST(Distortion drive level:0~100)

ディストーションの量です。値を大きくするほど歪が増えて、音が太くなります。

② TRG(Trigger level:-80~-30dB)

いわゆるノイズゲートとしての働きを設定できます。演奏していない時、雑音が耳につくことがあります。このような時のために設けられたパラメーターです。-30dBに近い値にするほど、大きな雑音でも出力されにくくなります。ただし、弱く弾いた時の演奏音も出力されにくくなりますのでご注意ください。

③ LVL(Output level:-41~+6dB)

オーバードライブ段から次段のエフェクトへの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はオーバードライブ効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

DSTの値を大きくすると音量が大きくなりますので、その分このパラメーター値を下げてください。

(3) イコライザー段

● イコライザーの効果(EQ)

4バンドのイコライザーです。低域~高域を4帯域に分けて音質調整ができます。

①	②	③	④
20	LoF LoG LMF LMG		
	50 +8 200 +6		

⑤	⑥	⑦	⑧
20	HMF HMG HiF HiG		
	800 -6 5.0k +7		

⑨	⑩
20	TYP LVL
	Eq -5

① LoF(Low equalizer frequency:40Hz~100Hz)

低域イコライザーによるブースト/カットの規準周波数です。100Hz側の値にするほど高い周波数を規準にしてブースト/カットされ、40Hz側の値にするほど低い周波数を規準にしてブースト/カットされるようになります。

② LoG(Low equalizer gain:-12~+12dB)

低域イコライザーのブースト/カット量です。+側の値にするほどブーストとなりLoFで設定した周波数を規準にして(低域)が強調され、-側の値にするほどカットとなり減衰されます。

③ LMF(Low Mid equalizer frequency:80Hz~800Hz)

低中域イコライザーによるブースト/カットの中心周波数です。800Hz側の値にするほど高い周波数を中心にしてブースト/カットされ、80Hz側の値にするほど低い周波数を中心にしてブースト/カットされるようになります。

④ LMG(Low Mid equalizer gain:-12~+12dB)

低中域イコライザーのブースト/カット量です。+側の値にするほどブーストとなりLMFで設定した周波数を中心にして(中域)が強調され、-側の値にするほどカットとなり減衰されます。

⑤ HMF(High Mid equalizer frequency:400Hz~4.0kHz)

高中域イコライザーによるブースト/カットの中心周波数です。

⑥ HMG(High Mid equalizer gain:-12~+12dB)

高中域イコライザーのブースト/カット量です。

⑦ HiF(High equalizer frequency:3.2kHz~8.0kHz)

高中域イコライザーによるブースト/カットの規準周波数です。

⑧ HiG(High equalizer gain:-12~+12dB)

高域イコライザーのブースト/カット量です。


⑨ LVL(Output level:-41~+6dB)

イコライザー一段から次段への送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はイコライザー効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。ブーストすると音量が大きくなりますので、その分このパラメーター値を下げてください。

(4)モジュレーション段

●コーラスの効果(Cho)

音を揺らす効果で、柔らかさや厚みを与えたり、複数の人で演奏しているような印象を与えることができます。



20	TYP	SPED	PMD
Cho	0.6	50	

20	TYP	AMD	MIX	LVL
Cho	40	0	0	

①SPED(モジュレーション スピード:0.1~20.0Hz)

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。


②PMD(ピッチ モジュレーション デプス:0~100%)

音の高さの上下幅です。値を大きくするほど音程の上下幅が大きくなります。

③AMD(アンプリチюд モジュレーション デプス:0~100%)

音の大きさの上下幅です。値を大きくするほど音量の上下幅が大きくなります。

④MIX(ミキシング バランス:0~100%)



演奏音(効果がかかっていない元の音)と、効果がかかった音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にすると効果がかかった音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

⑤LVL(アウトプット レベル: -41~+6dB)

モジュレーション段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はコーラス効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

●フランジャーの効果(Flg)

コーラス効果同様に音を揺らす効果ですが、コーラス効果よりも複雑な効果が得られます。柔らかさや厚み、不思議さを与えたり、複数の人で演奏しているような印象を与えることができます。

20	TYP	SPED	DEP
Flg	0.8	85	

20	TYP	DLY	FB
Flg	2.3	37	

20	TYP	MIX	LVL
Flg	0	0	

①SPED(モジュレーション スピード:0.1~20.0Hz)

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②DEP(モジュレーション デプス:0~100%)

揺れの幅です。値を大きくするほど揺れの幅が大きくなります。

③DLY(モジュレーション デレイ タイム:0.2~15.0ms)

干渉(うねり)を起こさせる音域を調整できます。たとえば1.0ms以下にすると高音域での干渉が得られ、1.0~3.0ms程度にすると高音域から中低音域までの干渉が得られます。

④FB(フィードバック:0~100%)

うねりの音の大きさを調整できます。値を大きくするほどうねり音が大きくなります。

⑤MIX(ミキシング バランス:0~100%)

演奏音と、効果がかかった音の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100にすると効果がかかった音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

⑥LVL(アウトプット レベル: -41~+6dB)

モジュレーション段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はフランジ効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

●シンフォニックの効果(Sym)

コーラス効果同様に音を揺らす効果ですが、コーラス効果よりも少し複雑な効果が得られます。柔らかさや厚みを与えたり、複数の人で演奏しているような印象を与えることができます。

①	②	③	④
20 TYP SPED DEP Sym 0.9 90		20 TYP MIX LVL Sym 0 0	

①SPED(Modulation speed:0.1~20.0Hz)

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②DEP(Modulation depth:0~100%)

揺れの幅です。値を大きくするほど揺れの幅が大きくなります。

③MIX(Mixing balance:0~100%)

演奏音と、効果がかかった音の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にすると効果がかかった音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

④LVL(Output level:-41~+6dB)

モジュレーション段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はシンフォニック効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

●トレモロの効果(Trm)

音量を揺らす効果です。柔らかさや厚みを与えることができます。

①	②	③	④	⑤
20 TYP SPED DEP PH Trm 4.0 100 +0			20 TYP MIX LVL Trm 0 0	

①SPED(Modulation speed:0.1~20.0Hz)

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②DEP(Modulation depth:0~100%)

音量の上下(揺れ)幅です。値を大きくするほど音量の上下幅が大きくなります。

③PH(Phase:-8~+8)

左右間での音の移動感や音の拡がり感の強さを調整できます。値を+8または-8近くするほどその傾向が強くなります。SPEDパラメーターの設定値により、移動感と感ずるか拡がり感と感ずるかが決まります。

④MIX(Mixing balance:0~100%)

演奏音と、効果がかかった音の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にすると効果がかかった音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

⑤LVL(Output level:-41~+6dB)

モジュレーション段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はトレモロ効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

(5)リバーブ段

- リバーブの効果(Rhl、Rrm、Rvc、Rpl)
タイプによって異なった残響感が得られます。

リバーブ(ホール)

ホール内での残響感が得られやすい。

リバーブ(ルーム)

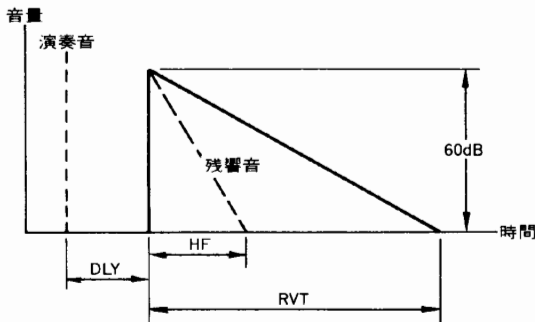
部屋内での残響感が得られやすい。

リバーブ(ボーカル)

ボーカルに適した残響が得られやすい。

リバーブ(プレート)

鉄板の持つ響きが得られやすい。



①	②
20 TYP RVT HF	20 TYP DLY
Rhl 2.4 6	Rhl 30.0

③
20 TYP DLY
Rhl 30.0

④	⑤
20 TYP MIX LVL	
Rhl 0 0	

- ①RVT(Reverb time:0.3~40s)

残響音が消えるまでの時間です。0.3秒から40秒間までの残響が得られます。

- ②HF(High frequency reverb time ratio:1~10)

高音域の残響時間を調整できます。値を小さくするほど高音域の残響時間のみ短くなります。

- ③DLY(Delay time:0.1~335.0ms)

残響音が聞こえ始めるまでの時間です。値を大きくするほど時間が経過してから聞こえるようになります。(ms=1/1000秒)

- ④MIX(Mixing balance:0~100%)

演奏音と、残響音の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にすると残響音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

- ⑤LVL(Output level:-41~+6dB)

リバーブ段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はリバーブ効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

- アーリーリフレクションの効果(Ehl、Erd、Erv、Epl)

リバーブの初期反射音だけを取り出した効果です。タイプによって異なった響き感が得られます。

アーリーリフレクション(ホール)

ホール内の演奏者近くで聴いたような響き感が得られやすい。

アーリーリフレクション(ランダム)

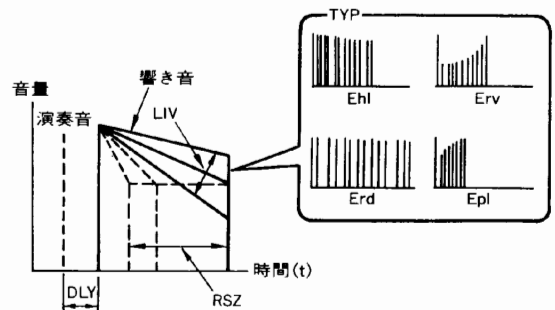
パワー感のある響き感が得られやすい。

アーリーリフレクション(リバース)

響き音を逆回転にしたおもしろい効果が得られる。

アーリーリフレクション(プレート)

鉄板の持つ響きが得られやすい。



①	②
20 TYP RSZ LIV	20 TYP DLY
Erv 1.6 4	Erv 14.0

③
20 TYP DLY
Erv 14.0

④	⑤
20 TYP MIX LVL	
Erv 0 0	

①RSZ(^{ルーム サイズ}Room size:0.1~20)

響きの長さです。値を大きくするほど響きが長くなると共に、距離をおいた位置で聴いているような感じになります。

②LIV(^{ライブネス}Liveness:0~10)

部屋の響きやすさです。値を大きくするほど、響きやすい部屋の中で聴いているような感じになります。

③DLY(^{ディレイ タイム}Delay time:0.1~400.0ms)

響き音が聞こえ始めるまでの時間です。値を大きくするほど時間が経過してから聞こえるようになります。

④MIX(^{ミキシング バランス}Mixing balance:0~100%)

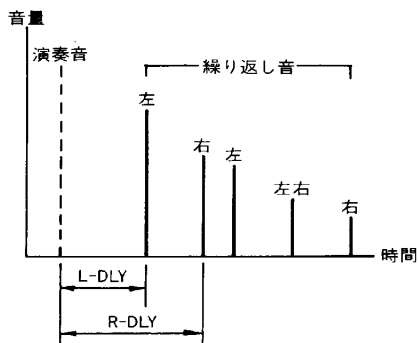
演奏音と、響き音の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にすると響き音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

⑤LVL(^{アウトプット レベル}Output level:-41~+6dB)

リバーブ段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はアーリーリフレクション効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

●ディレイの効果(Dly)

左右に繰り返し音を発生させる効果です。



①	②	③	④
20 TYP L-DLY R-DLY	20 TYP FB L/R		
Dly 300.0 600.0	Dly 0 L=R		

⑤	⑥
20 TYP MIX LVL	
Dly 0 0	

①L-DLY(^{レフト チャンネル ディレイ}Left channel delay time:0.1~740.0ms)

左側のスピーカーに、最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。

②R-DLY(^{ライト チャンネル ディレイ タイム}Right channel delay time:0.1~740.0ms)

右側のスピーカーに最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。

③FB(^{フィードバック}Feedback:0~100%)

繰り返し音の発生回数を調整できます。値を大きくするほど発生回数が多くなります。

④L/R(^{レフト チャンネル ライト チャンネル ディレイ レベル}Left channel/ Right channel Delay level balance: L50~L=R~R50)

L-DLYとR-DLYの設定値の差を小さくすると設定値の短い側の音が大きく聞こえるため、このパラメーターで音量差を補正します。

L50に近い値にするほど左寄りに音が大きくなり、R50に近い値にするほど右寄りに音が大きくなります。

⑤MIX(^{ミキシング バランス}Mixing balance:0~100%)

演奏音と、繰り返し音の音量バランスです。たとえば値を100%にすると繰り返し音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

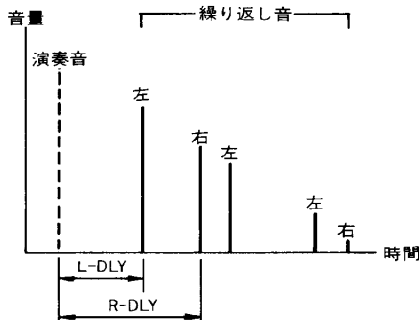
⑥LVL(^{アウトプット レベル}Output level:-41~+6dB)

リバーブ段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はそのままのレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

●エコーの効果(Ech)

左右に繰り返し音を発生させる効果です。

前述のディレイ効果は左チャンネルと右チャンネルが影響しあいますが、この効果の場合には左右が完全に独立するため、影響しあうことはありません。



①	②
20 TYP L-DLY R-DLY	
Ech 366.0 370.0	

③	④
20 TYP FB L/R	
Ech 20 R11	

⑤	⑥
20 TYP MIX LVL	
Ech 0 0	

① レフト チャンネル デレイ タイム

- ① **L-DLY (Left channel delay time: 0.1~370.0ms)**
 左側のスピーカーに、最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。たとえば値を500.0msにすると、演奏後0.5秒後に最初の繰り返し音が発生します。この設定は、最初の繰り返し音と2音めの繰り返し音の時間間隔、2音めと3音めの時間間隔、……にもなります。

② ライト チャンネル デレイ タイム

- ② **R-DLY (Right channel delay time: 0.1~370.0ms)**
 右側のスピーカーに最初の繰り返し音が発生されるまでの時間で、繰り返し音同士の時間間隔にもなります。

③ フィードバック

- ③ **FB (Feedback: 0~100%)**
 繰り返し音の発生回数を調整できます。値を大きくするほど発生回数が多くなります。

④ レフト チャンネル ライト チャンネル デレイ レベル

- ④ **L/R (Left channel/Right channel Delay level balance: L50~L=R~R50)**
 L-DLYとR-DLYの設定値の差を小さくすると設定値の短い側の音が大きく聞こえるため、このパラメーターで音量差を補正します。
 L50に近い値にするほど左寄りに音が大きくなり、R50に近い値にするほど右寄りに音が大きくなります。

⑤ ミキシング バランス

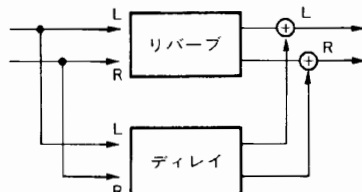
- ⑤ **MIX (Mixing balance: 0~100%)**
 演奏音と、繰り返し音の音量バランスです。たとえば値を100%にすると繰り返し音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

⑥ アウトプット レベル

- ⑥ **LVL (Output level: -41~+6dB)**
 リバーブ段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はそのままのレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

● リバーブ+ディレイの効果(R+D)

リバーブ効果とディレイ効果を組み合わせた効果で、別々に効果をかけた上でミックスします。残響音と繰り返し音の両方が得られます。



①	②
20 TYP L-DLY R-DLY	
R+D 190.0 380.0	

③	④	⑤
20 TYP FB L/R RVT		
R+D 43 L=R 2.4		

⑥	⑦	⑧
20 TYP R/D MIX LVL		
R+D 50 0 0		

① レフト チャンネル デレイ タイム

- ① **L-DLY (Left channel delay time: 0.1~380.0ms)**
 左側のスピーカーに、最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。

② ライト チャンネル デレイ タイム

- ② **R-DLY (Right channel delay time: 0.1~380.0ms)**
 右側のスピーカーに最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。

③ フィードバック

- ③ **FB (Feedback: 0~100%)**
 繰り返し音の発生回数を調整できます。値を大きくするほど発生回数が多くなります。

④ レフト チャンネル ライト チャンネル デレイ レベル

- ④ **L/R (Left channel/Right channel Delay level balance: L50~L=R~R50)**
 L-DLYとR-DLYの設定値の差を小さくすると設定値の短い側の音が大きく聞こえるため、このパラメーターで音量差を補正します。
 L50に近い値にするほど左寄りに音が大きくなり、R50に近い値にするほど右寄りに音が大きくなります。

⑤ リバーブ タイム

- ⑤ **RVT (Reverb time: 0.3~40s)**
 残響音が消えるまでの時間です。たとえば5.0sにすると、約5秒間の残響が得られます。

⑥ リバーブ / デレイ レベル バランス

- ⑥ **R/D (Reverb/delay level balance: 0~100%)**
 残響音と繰り返し音の音量バランスです。たとえば値を100%にすると残響音のみ、0%にすると繰り返し音のみになります。

⑦MIX(Mixing balance:0~100%)

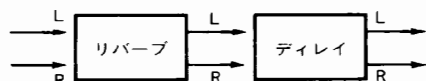
演奏音と、効果音(残響音+繰り返し音)の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にすると効果音のみ、0%にすると演奏音のみとなります。

⑧LVL(Output level:-41~+6dB)

リバーブ段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はそのままのレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

●リバーブ→ディレイの効果(R→D)

リバーブ効果とディレイ効果を組み合わせた効果で、リバーブ効果がかかった音にディレイ効果がかかります。



①	②
20 TYP L-DLY R-DLY	20 TYP L-DLY R-DLY
R→D 290.0	320.0

③	④	⑤
20 TYP FB L/R DMX		
R→D 28	L=R	50

⑥	⑦	⑧
20 TYP RVT RMX LVL		
R→D 2.6	0	0

①L-DLY(Left channel delay time:0.1~380.0ms)

残響音および繰り返し音が、左側のスピーカーに繰り返されるまでの時間です。

②R-DLY(Right channel delay time:0.1~380.0ms)

残響音および繰り返し音が、右側のスピーカーに繰り返されるまでの時間です。

③FB(Feedback:0~100%)

残響音および繰り返し音の発生回数を調整できます。値を大きくするほど発生回数が多くなります。

④L/R(Left channel/Right channel Delay level balance:L50~L=R~R50)

L-DLYとR-DLYの設定値の差を小さくすると設定値の短い側の音が大きく聞こえるため、このパラメーターで音量差を補正します。L50に近い値にするほど左寄りに音が大きくなり、R50に近い値にするほど右寄りに音が大きくなります。

⑤DMX(Delay mixing balance:0~100%)

リバーブ効果後の音(演奏音+残響音)と、それにディレイ効果がかかった音の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にするとリバーブ→ディレイ効果の音のみ、0%にするとリバーブ効果後の音のみになります。

⑥RVT(Reverb time:0.3~40s)

残響音が消えるまでの時間です。たとえば5.0sにすると、約5秒間の残響が得られます。

⑦RMX(Reverb Mixing balance:0~100%)

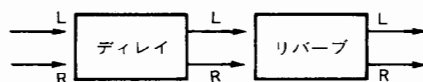
演奏音と、リバーブ効果によって得られる残響音の音量バランスです。たとえば値を100%にすると残響音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

⑧LVL(Output level:-41~+6dB)

リバーブ段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はそのままのレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

●ディレイ→リバーブの効果(D→R)

ディレイ効果とリバーブ効果を組み合わせた効果で、ディレイ効果がかかった音にリバーブ効果がかかります。



①	②
20 TYP L-DLY R-DLY	20 TYP L-DLY R-DLY
D→R 290.0	320.0

③	④	⑤
20 TYP FB L/R DMX		
D→R 28	L=R	0

⑥	⑦	⑧
20 TYP RVT RMX LVL		
D→R 2.6	0	0

レフト チャンネル デレイ タイム
①L-DLY(Left channel delay time:0.1~380.0ms)

左側のスピーカーに、最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。

ライト チャンネル デレイ タイム
②R-DLY(Right channel delay time:0.1~380.0ms)

右側のスピーカーに最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。

フィードバック
③FB(Feedback:0~100%)

繰り返し音の発生回数を調整できます。値を大きくするほど発生回数が多くなります。

レフト チャンネル ライト チャンネル デレイ レベル
バランス
④L/R(Left channel/Right channel Delay level
balance: L50~L=R~R50)

L-DLYとR-DLYの設定値の差を小さくすると設定値の短い側の音が大きく聞こえるため、このパラメーターで音量差を補正します。

L50に近い値にするほど左寄りに音が大きくなり、R50に近い値にするほど右寄りに音が大きくなります。

デレイ ミキシング バランス
⑤DMX(Delay mixing balance:0~100%)

演奏音と、デレイ効果によって得られる繰り返し音の音量バランスです。たとえば値を100%にすると繰り返し音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

リバーブ タイム
⑥RVT(Reverb time:0.3~40s)

残響音が消えるまでの時間です。たとえば5.0sにすると、約5秒間の残響が得られます。

リバーブ ミキシング バランス
⑦RMX(Reverb Mixing balance:0~100%)

デレイ効果後の音(演奏音+繰り返し音)と、それにリバーブ効果がかかった音の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にするとデレイ→リバーブ効果の音のみ、0%にデレイ効果後の音のみとなります。

アウトプット レベル
⑧LVT(Output level:-41~+6dB)

リバーブ段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はそのままのレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

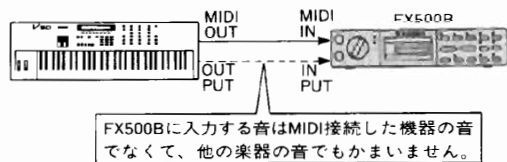
8. MIDIコントロール

本機はMIDI IN端子を装備しているため、他のMIDI機器を接続して、それらの側で本機をコントロールできます。

MIDIとは、「Musical Instrument Digital Interface」の略です。

MIDIコントロールを行う場合にはMIDI IN端子にMIDI機器を接続すると共に、MIDI関係のセッティングをしてください。また、接続する機器の取扱説明書もよくお読みください。

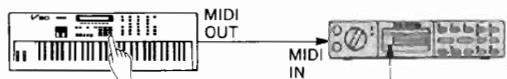
MIDIキーボード、シーケンサー、
MIDIフットコントローラー



(1) MIDIでできること

MIDI機能により、次のコントロールが可能です。

- ★外部MIDI機器からプログラムチェンジ・メッセージを送り、本機のプログラムを切り替えることができます。つまり、外部MIDI機器でメモリーリコールの操作ができます。たとえばMIDIキーボードの場合なら音色を切り替えると、本機のプログラムが同時に切り替わります。MIDIフットコントローラーでも可能です。



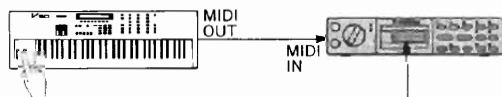
音色番号を切り替えると、音色番号が切り替わる。

あらかじめ必要な操作

- 外部MIDI機器のMIDI送信チャンネルと、本機のMIDI受信チャンネル(使用するバンクのMIDIチャンネル)を一致させておきます。(36ページの“バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定”参照)
- 使用するバンクにしておきます。(36ページの“バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定”参照)
- 各プログラムチェンジ番号(PGM1~128)に対する本機のメモリー番号(MEM0~60)の対応を決めておきます。(37ページの“プログラムチェンジ表の作成”参照)

- ★外部MIDI機器からコントロールチェンジ・メッセージを送り、使用中のプログラムの設定値を変化させることができます。

たとえばMIDIシンセサイザーのデータエントリースライダーやモジュレーションホイールを操作することにより、本機のパラメーター値も同時に変更させることができます。



モジュレーションホイールを動かすと、パラメーター値が変わり、効果のかかり方が変わる。

あらかじめ必要な操作

- 外部MIDI機器のMIDI送信チャンネルと、本機のMIDI受信チャンネル(使用するバンクのMIDIチャンネル)を一致させておきます。(36ページの“バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定”参照)
- どのコントロールチェンジ番号のメッセージでコントロールするか、決めておきます。(38ページの“コントローラーの指定”参照)
- コントロールされるようにするパラメーターを、プログラムごとに指定しておきます。(39ページの“パラメーターの指定”参照)

(2) プログラムチェンジ表の作成

A~Dの4つのバンクに、MIDI受信チャンネルとプログラムチェンジ表を設定できます。バンクは次のようになっています。“?”の部分に、対応させるチャンネル番号および対応させるプログラムの番号を指定します。ただし、バンクDのプログラムチェンジ表だけは、設定してもPOWERスイッチをオフにすると初期化されます。(PGMの番号とMEMの番号が同じになります。)

バンク名		MIDI受信チャンネル番号	
BANK: A	ch=?	BANK: B	ch=?
PGM 1 = MEM ?		PGM 1 = MEM ?	
PGM 2 = MEM ?		PGM 2 = MEM ?	
PGM 3 = MEM ?		PGM 3 = MEM ?	
⋮		⋮	
PGM128 = MEM ?		PGM128 = MEM ?	
BANK: C	ch=?	BANK: D	ch=?
PGM 1 = MEM ?		PGM 1 = MEM 1	
PGM 2 = MEM ?		PGM 2 = MEM 2	
PGM 3 = MEM ?		PGM 3 = MEM 3	
⋮		⋮	
PGM128 = MEM ?		PGM128 = MEM 38	

外部MIDIキーボードからのプログラムチェンジ・メッセージの番号

各プログラムチェンジ・メッセージを受け取った時に対応させるプログラムのメモリー番号

●バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定 (MIDIセットアップ)

バンクの選択、および各バンクのMIDI受信チャンネルの設定は、次のように行ってください。

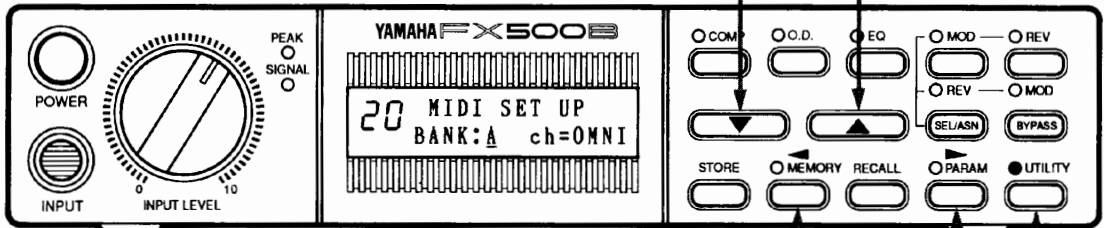
4 MIDI受信チャンネルの指定
 アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、希望するMIDI受信チャンネルを指定します。
 ch = 1……(チャンネル1のメッセージを受信可能。)
 ch = 2……(チャンネル2のメッセージを受信可能。)
 ……
 ch = 16……(チャンネル16のメッセージを受信可能。)
 ch = OMNI……(どのチャンネルメッセージでも受信可能。)
 ch = OFF ……(どのチャンネルのメッセージも受信不可能。)

2 バンクの指定
 アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、MIDI受信チャンネル設定するバンクを指定します。

20 MIDI SETUP
BANK:B ch=OMNI

希望するバンク名を表示させる。

※バンクの切り替えをするためだけにここまでの操作を行った場合は、次に操作7をします。呼び出したバンク名は操作7をした後は表示されませんが、内部的には呼び出された状態になっています。(したがって、MIDI受信チャンネルとプログラムチェンジ表は、操作7をした時点のバンクのものになります。)



3 カーソルを移動
 PARAM(◀)キーまたはMEMORY(▶)キーを押して、右側のチャンネル表示の側へカーソルを移動します。

20 MIDI SETUP
BANK:B ch=OMNI

こちら側へ移動

1 バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定の表示にUTILITYキーを2回押して、この表示にします。

20 MIDI SETUP
BANK:A ch=OMNI

5 他のバンクの指定
 必要に応じ、他のバンクのMIDI受信チャンネルも指定します。実行する場合は、MEMORY(◀)キーまたはPARAM(▶)キーを押して、左側のバンク表示の側へカーソルを戻した上で、操作2～4を繰り返してください。

6 プログラムチェンジ表の作成
 必要に応じ、プログラムチェンジ表の作成をします。実行する場合はUTILITYキーを1回押した上で、次項“プログラムチェンジ表の作成”の操作3～6をしてください。

7 ユーティリティモードを解除
 ユーティリティモードを解除します。UTILITYインジケータが消灯するまで、UTILITYキーを押し続けてください(約1秒間)。ユーティリティモードを解除すると、設定した内容が自動的に記憶されます。

●プログラムチェンジ表の作成(MIDIプログラムチェンジ)

各バンクのプログラムチェンジ表は、次のように作成してください。

プログラムチェンジ表は、「プログラムチェンジ・メッセージの何番に対して、本機の何番のプログラムを対応させるか?」をあらかじめ決めておくものです。

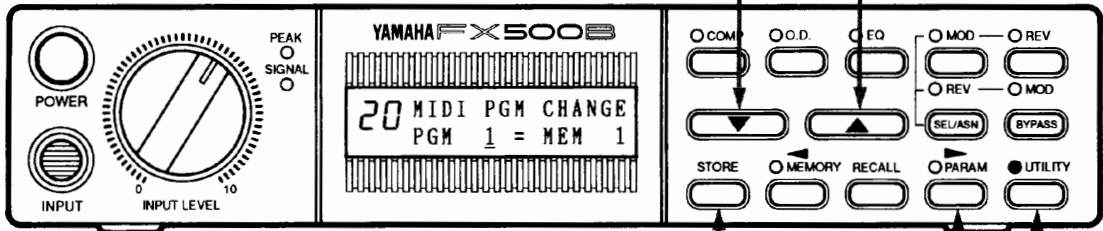
3 プログラム番号の指定
アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、任意のプログラムチェンジ番号を表示させます。

それまでプログラムチェンジ番号3に対応していたプログラム(メモリー番号)

20 MIDI PGM CHANGE
PGM 3 = MEM 3

希望する番号を表示させる。

5 メモリー番号の指定
アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、対応させるプログラムのメモリー番号を表示させます。
* "MEM ---" にすると、そのPGM番号のメッセージを受信しても、プログラムは切り替わりません。



4 カーソルを移動
PARAM(▶)キーまたはMEMORY(◀)キーを押して、右側のメモリー番号の側へカーソルを移動します。

20 MIDI PGM CHANGE
PGM 3 = MEM 3

こちら側へ移動

6 他の番号対応の指定
必要に応じ、他の番号の対応も指定します。実行する場合は、MEMORYキーまたはPARAMキーを押して、左側のプログラムチェンジ番号の側へカーソルを戻した上で、操作3～5を繰り返してください。

7 ユーティリティモードを解除
ユーティリティモードを解除します。UTILITYインジケータが消灯するまで、UTILITYキーを押し続けてください(約1秒間)。ユーティリティモードを解除すると、設定した内容が自動的に記憶されます。

1 バンクの確認
UTILITYキーを2回押して、現在パネル上に呼び出されているバンクを確認します。これから作成するプログラムチェンジ表のバンクが選択されていない場合は、前項“バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定”の操作2をします。

2 プログラムチェンジ番号とメモリー番号の対応表示に
UTILITYキーをもう1回押して、プログラムチェンジ番号とメモリー番号の対応表示にします。

20 MIDI PGM CHANGE
PGM 1 = MEM 1

(3)MIDIパラメーターコントロールの設定

外部MIDI機器のコントローラー類（操作子）を動かした時に、本機のパネル上に呼び出されているプログラムのパラメーター値を変化させることができます。この機能を使う場合には、あらかじめ次の設定をしてください。

●コントローラーの指定(コントローラーアサイン)

パラメーター変化を、どのコントロールチェンジ番号のメッセージで行うか、指定できます。コントローラー1と2それぞれに1つずつ、つまり2つのコントローラー（操作子）を指定できます。

※外部MIDI機器のMIDI送信チャンネルを、現在パネル上に呼び出されているバンクのMIDI受信チャンネルと一致させてください。

3

コントローラー2の表示に

UTILITYキーをもう1回押して、コントローラー2の表示にします。

4

コントロールチェンジ番号の指定

操作2と同じように、アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、対応させるコントロールチェンジ番号を指定します。

5

ユーティリティモードを解除

ユーティリティモードを解除します。UTILITYインジケーターが消灯するまで、UTILITYキーを押し続けてください(約1秒間)。

ユーティリティモードを解除すると、設定した内容が自動的に記憶されます。

2

コントロールチェンジ番号の指定

アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、任意のコントロールチェンジ番号を指定します。(OFFを指定する時は、STOREキーを押すことでも可能です。)

※接続したMIDI機器の取扱説明書をご覧になり、外部MIDI機器のどのコントローラーを操作した時、どの番号のメッセージが送信されるかを調べてください。その上で、この設定をしてください。

20 CONTROLLER 1
6 DATA ENTRY

希望する番号を表示させる。

0……コントロールチェンジ番号0のメッセージに対応させる。

1……コントロールチェンジ番号1のメッセージに対応させる。

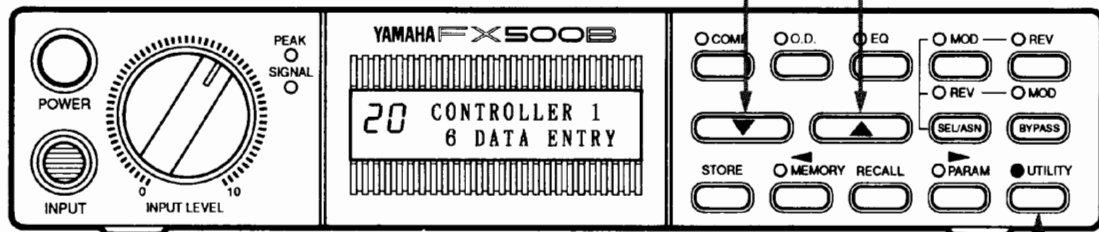
2……コントロールチェンジ番号2のメッセージに対応させる。

114……コントロールチェンジ番号114のメッセージに対応させる。

NOTE ON VELOCITY……コントロールチェンジ・メッセージでなく、ノートオン・メッセージのペロシティに対応させる。*1

CHANNEL PRESS……コントロールチェンジ・メッセージでなく、チャンネルブレッシャー(アフタータッチ)・メッセージに対応させる。

OFF……どのメッセージでも対応不可能にする。



6

コントロール可能にするパラメーターを指定

コントローラー1と2の設定で指定したプログラムチェンジ・メッセージが送られてきた時、どのパラメーターを変化させるか、各プログラムごとに指定します。(次項の“パラメーターの指定”参照)

*1 ノートオン・ペロシティによるパラメーター・コントロールにおいては、ノートオン・ペロシティの最小値は0でなく1であるため、パラメーター値を最小値にすることはできません。(最小値より1ステップ大きな値までしか下がりません。)

1

コントローラー1の表示に

UTILITYキーを4回押して、コントローラー1の表示にします。

20 CONTROLLER 1
0

これまで受信可能であったコントロールチェンジメッセージの番号

●パラメーターの指定(パラメーターアサイン)

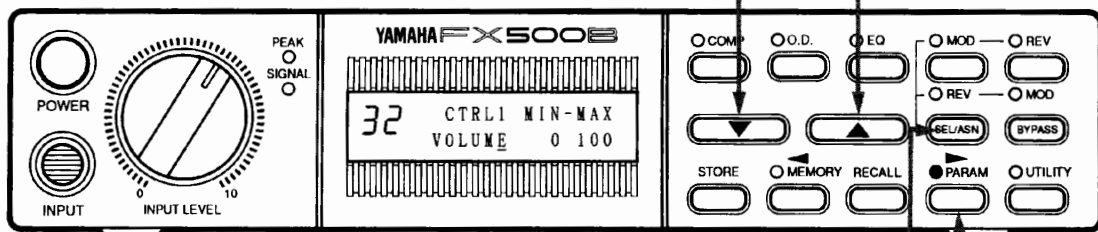
どのパラメーターの値をコントロール可能にするか、プログラムごとに指定できます。

前項のコントローラー1と2の設定で指定したコントローラーそれぞれに1つずつ、つまり2つのパラメーターを指定できます。

1

パラメーター指定するプログラムの呼び出し

本設定を行うユーザープログラムを呼び出します。



3

コントローラー1との対応表示に

SEL/ASNキーを1回押して、コントローラー1との対応表示にします。

32 CTRL1 MIN-MAX
VOLUME 0 100

これまでメモリー番号32のプログラムに対応していた可変可能なパラメーターの名称と、パラメーター値の可変可能範囲

5

パラメーター値の可変可能範囲を指定

コントローラー1を操作した時に、パラメーター値をいくつからいくつの範囲で可変できるようにするか、0~100%の範囲で指定できます。つまりコントローラー1を最小にした時と最大にした時の対応値を決めます。

※たとえばDST-LVLパラメーターの設定範囲は-41~+6dBですが、MINを10%に、MAXを90%にすると、パラメーターコントロールによる可変範囲は-36~+1dBになります。実際に音を出してコントローラーを操作しながら可変範囲を決めてください。

- 5-① SEL/ASNキーを1回押して、MINの位置へカーソルを移動します。
- 5-② アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、MIN(最小)の値を指定します。
- 5-③ SEL/ASNキーを1回押して、MAXの位置へカーソルを移動します。
- 5-④ アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、MAX(最大)の値を指定します。

4

対応させるパラメーターを指定

アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、コントローラー1に対応させるパラメーターを指定します。

Comp:THR……コンプレッサー段のTHRパラメーターを可変可能になる。

Comp:RAT……コンプレッサー段のRATパラメーターを可変可能になる。

Rev:LVL……リバーブ段のLVLパラメーターを可変可能になる。

CURSOR……SEL/ASNキーを押す直前カーソルが示していたパラメーターを可変可能になる。

VOLUME……イコライザー段の後の位置で音量調整が可能になる。

※操作3および4の状態の時には、コントローラーを実際に動かしてもパラメーター値は変化しません。

2

パラメーターモードに

PARAMキーを押して、パラメーターモードにします。

6

コントローラー2との対応を指定

コントローラー1と同じように、コントローラー2の対応を指定します。

⑥-1 SEL/ASNキーを1回押して、コントローラー2との対応表示にします。

⑥-2 操作4と5に示した操作を、同様に行ってください。

※コントローラー2にコントローラー1と同じパラメーターをアサインした場合には、そのパラメーターはコントローラー1にのみ反応します。

7

プログラムの記憶

パラメーター指定を行ったプログラムを、メモリーストアします。STOREキーを押せば、そのままのメモリー番号で記憶されます。

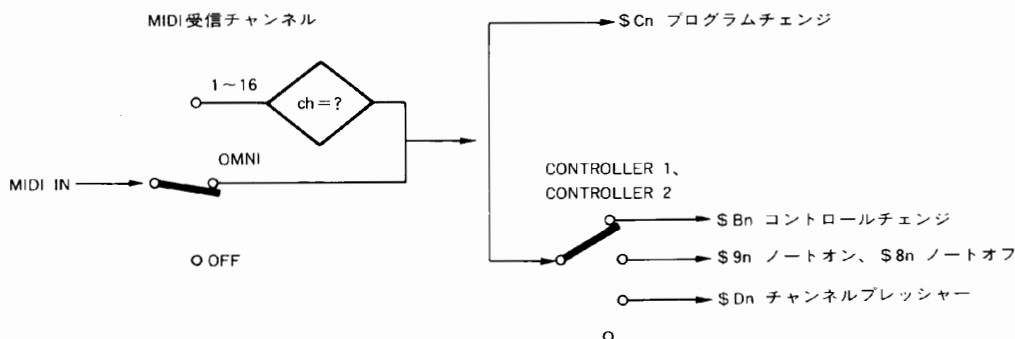
8

他のプログラムのパラメーター指定

操作1~7の要領で、他のプログラムもパラメーター指定します。

(4)MIDIデータフォーマット

●受信条件



●受信データ

1.チャンネルインフォメーション

1)チャンネルボイスメッセージ

①ノートオン

CONTROLLER 1 またはCONTROLLER 2 の設定でNOTE ON VELOCITY (ノートオンベロシティ) を選択した時に、選択されているバンクのMIDI受信チャンネルで受信可能です。受信すると、呼び出し中のプログラムのパラメーター値が、ベロシティの値に応じて変化します。

ステータス `1 0 0 1 n n n n (9nH)` $n=0$ (チャンネル番号1)~
15(チャンネル番号16)

ノート番号 `0 k k k k k k k k` $k=0\sim 127$

ベロシティ `0 v v v v v v v v` $v=1\sim 127, 0$ (オフ)

②ノートオフ

このメッセージは本機にとっては意味を持ちませんが、ノートオン・メッセージの終了をこのメッセージで送信する機器との対応のためです。

ステータス `1 0 0 0 n n n n (8nH)` $n=0$ (チャンネル番号1)~
15(チャンネル番号16)

ノート番号 `0 k k k k k k k k` k =ノートオンと同じ番号

ベロシティ `0 v v v v v v v v` v =ノートオンと同じ値

③コントロールチェンジ

CONTROLLER 1 またはCONTROLLER 2 の設定で0~114を選択した時に、選択されているバンクのMIDI受信チャンネルで受信可能です。受信すると、呼び出し中のプログラムのパラメーター値が、コントロール値に応じて変化します。なお115~120のメッセージに関しては、CONTROLLER 1, 2 の設定に関係なく受信可能です。(41ページ参照)

ステータス `1 0 1 l n n n n (BnH)` $n=0$ (チャンネル番号1)~
15(チャンネル番号16)

コントロール番号 `0 c c c c c c c c` $c=0\sim 120$

コントロール値 `0 v v v v v v v v` $v=0\sim 127$

④プログラムチェンジ

選択されているバンクMIDI受信チャンネルで受信可能です。受信すると、そのバンクのプログラムチェンジ表にもとずき、プログラムが呼び出されます。

ステータス `1 1 0 0 n n n n (CnH)` $n=0$ (チャンネル番号1)~
15(チャンネル番号16)

プログラム番号 `0 p p p p p p p p` $p=0\sim 127$

⑤チャンネルブレッシャー

CONTROLLER 1 またはCONTROLLER 2 の設定でCHANNEL PRESSを選択した時に、選択されているバンクのMIDI受信チャンネルで受信可能です。受信すると、呼び出し中のプログラムのパラメーター値が、ブレッシャー値に応じて変化します。

ステータス `1 1 0 1 n n n n (DnH)` $n=0$ (チャンネル番号1)~
15(チャンネル番号16)

ブレッシャー値 `0 v v v v v v v v` $v=0\sim 127$

YAMAHA [Bass-Effect Processor]
 Model FX500B MIDI Implementation Chart

Date : 2/7, 1990
 Version : 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	: x	: 1 - 16, off	: memorized
Channel Changed	: x	: 1 - 16, off	:
Mode Default	: x	: OMNIoff/OMNIon	: memorized
Mode Messages	: x	: x	:
Mode Altered	: *****	: x	:
Note Number : True voice	: x	: 0 - 127	:
Velocity Note ON	: x	: 0 v=1-127	:
Velocity Note OFF	: x	: x	:
After Touch Key's	: x	: x	:
After Touch Ch's	: x	: 0	:
Pitch Bender	: x	: x	:
Control Change 0 - 31	: x	: 0	:
Control Change 64 - 95	: x	: 0	:
Control Change 102 - 120	: x	: 0	:
Prog Change : True #	: x	: 0 0 - 127	: *1
System Exclusive	: X	: x	:
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	: x	: 0	:
sages:Reset	: x	: x	:
: Notes: *1 = For program 1 - 128, memory #0 - #60 is selected.			

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

9. 資料

(1)仕様

電気的特性

周波数特性	20Hz~20kHz
ダイナミックレンジ	85dB以上(@ エフェクトオフ時)
高調波歪率	0.1%以下(@ 1kHz、最大、エフェクトオフ時)

入力

チャンネル数	1(モノラル入力)
方式	不平衡入力
規定入力レベル	-20dB
入力インピーダンス	500kΩ
コネクタ	フォーンジャック(前面、背面)

出力

チャンネル数	2(ステレオ出力)
方式	不平衡出力
規定出力レベル	-20dB/-10dB
出力インピーダンス	1kΩ
コネクタ	フォーンジャック(OUT L、OUT R)

ヘッドフォン出力

チャンネル数	2(ステレオ出力)
方式	不平衡出力
規定入力レベル	-22dB
出力インピーダンス	150Ω
コネクタ	ステレオフォーンジャック

AD/DA変換

A/D変換	1ch 16ビット
D/A変換	2ch 16ビット
サンプリング周波数	44.1kHz

メモリー

プリセットプログラム	30(メモリー番号1~30)
ユーザーズプログラム	30(メモリー番号31~60)
イニシャルプログラム	1(メモリー番号0)

エフェクト

コンプレッサー、オーバードライブ、イコライザー、コーラス、フランジャー、シンフォニック、トレモロ、リバーブ、アーリーリフレクション、ディレイ、エコー、リバーブ+ディレイ、リバーブ→ディレイ、ディレイ→リバーブ

フロントパネル

スイッチ	POWER
キー	COMP、O.D.、EQ、MOD、REV、▲、▼、SEL/ASN、BYPASS、STORE、MEMORY、RECALL、PARAM、UTILITY
ツマミ	INPUT LEVEL
LCD表示	メモリー番号、プログラム名、パラメーター設定等
インジケーター	PEAK、SIGNAL、COMP、DIST、EQ、MOD×2、REV×2、MEMORY、PARAM、UTILITY
端子	INPUT

リアパネル

スイッチ	OUTPUT LEVEL切り替え(-20dB/-10dB)
ツマミ	PHONES LEVEL
端子	DC 12V IN、INPUT、OUTPUT L、OUTPUT R、PHONES、MIDI IN、MEMORY INC/DEC(TRIGGER)、BYPASS

電源

DC 12V(電源アダプター・PA-1207より供給)

寸法(W×H×D)

220mm×45mm×250mm

重量

1.4kg

付属品

電源アダプター・PA-1207

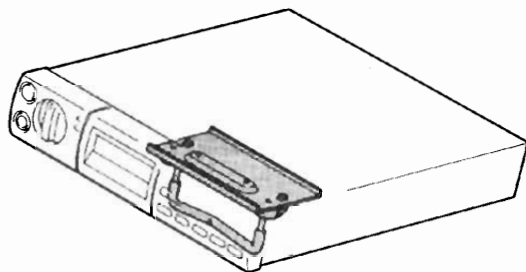
・0dB=0.775Vr.m.s.

・仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

(2)オプション(別売品)のご紹介

チルトスタンド・TS100

FX500Bの底面に取り付けてフロントパネル面を持ち上げ、操作しやすくするためのものです。不必要な時には折りたたむことができます。



MIDIフットコントローラー・MFC06

フット操作により、プログラムチェンジ1~5のメッセージを送信できる。FX500Bの各エフェクト段をオン/オフすることもできます。



※2/DISTのスイッチで、FX500Bのオーバードライブ段をオン/オフすることができます。

MIDIフットコントローラー・MFC05

フット操作により、プログラムチェンジ1~10のメッセージを送信できる。シンプル操作のコントローラーです。



MIDIフットコントローラー・MFC1

フット操作により、プログラムチェンジ・メッセージだけでなく、コントロールチェンジ・メッセージの送信も可能です。



フットスイッチ・FC4

フットスイッチ・FC5

フット操作により、プログラムのインクリメント/デクリメントやタップ・テンポ・ディレイ・コントロール、バイパス・コントロールが可能です。



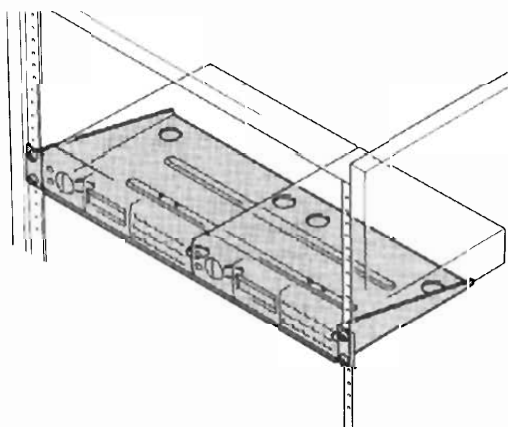
MIDIプログラムコントローラー・MPC1

テンキー操作でプログラムチェンジメッセージを送信できます。



ラックマウントキット・RK101

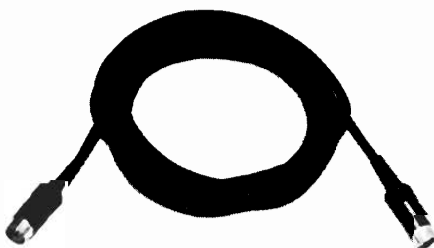
FX500Bを1台または2台、19インチラックにマウントできます。ヤマハ・サイマルエフェクトプロセッサ・FX500、ヤマハ・ハーフラック・#100シリーズの商品と組み合わせてマウントすることも可能です。



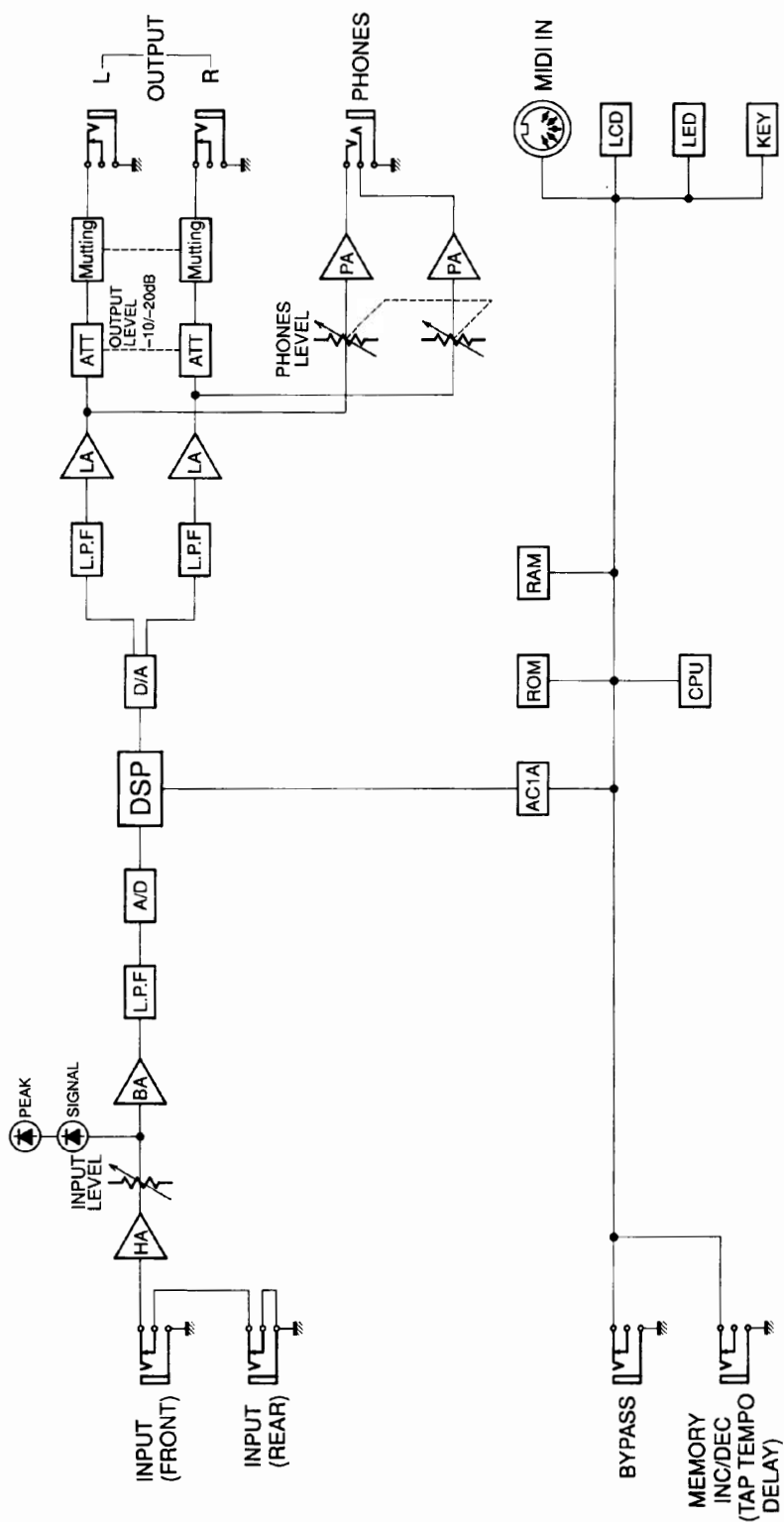
MIDIケーブル・MIDI03

MIDIケーブル・MIDI15

MIDI03は3m、MIDI15は15mです。



(3) ブロックダイアグラム



(4)パラメーター一覧表

パラメーター
可変範囲

メモリー番号 31~60の範囲	プログラム名 15文字以内	順序選択 MOD→REV、REV→MOD
--------------------	------------------	-------------------------

コンプレッサー	オーバードライブ	イコライザー	モジュレーション	リバーブ			
COMP on/off	OD on/off	EQ on/off	MOD on/off	REV on/off	L-DLY 0.1~370.0ms		
THR -60~0dB	DST 0~100	LoF *1 40~100Hz	TYP Cho, Flg, Sym, Trm	Rh1, Rrm, Rvc, Rpl, Dly, Ech, R+D, D→R, R→D	R-DLY 0.1~370.0ms		
RAT 1/2~1/∞	TRG -80~-30dB	LoG -12~+12dB	Cho	SPED 0.1~20.0kHz	Eh1, Erd, Erv, Epl, Dly, Ech, R+D, D→R, R→D	FB 0~100%	
ATK 1.0~20ms	LVL -42~+6dB	LMF *2 80~800Hz		PMD 0~100%	RVT 0.3~40s	L/R L50~R50	
LVL -42~+24dB		LMG -12~+12dB		AMD 0~100%	HF 1~10	MIX 0~100%	
		HMF *3 400Hz~4.0kHz		MIX 0~100%	DLY 0.1~335.0ms	LVL -42~+6dB	
		HMG -12~+12dB	Flg	LVL -42~+6dB	Rh1, Rrm, Rvc, Rpl	L-DLY 0.1~380.0ms	
		HiF *4 3.2~8.0kHz		SPED 0.1~20.0kHz	MIX 0~100%	R-DLY 0.1~380.0ms	
		HiG -12~+12dB		DEP 0~100%	LVL -42~+6dB	FB 0~100%	
		LVL -41~+6dB		DLY 0.2~15.0ms	RSZ 0.1~20	L/R L50~R50	
			Sym	FB 0~100%	LIV 0~10	RVT 0.3~40s	
				MIX 0~100%	Eh1, Erd, Erv, Epl	DLY 0.1~400.0ms	R/D 0~100%
				LVL -42~+6dB	MIX 0~100%	MIX 0~100%	MIX 0~100%
				SPED 0.1~20.0kHz	LVL -42~+6dB	L-DLY 0.1~740.0ms	LVL -42~+6dB
			Trm	DEP 0~100%	R-DLY 0.1~740.0ms	L-DLY 0.1~380.0ms	
				LVL -42~+6dB	FB 0~100%	R-DLY 0.1~380.0ms	R-DLY 0.1~380.0ms
				PH -8~+8	L/R L50~R50	FB 0~100%	FB 0~100%
				MIX 0~100%	MIX 0~100%	L/R L50~R50	L/R L50~R50
				LVL -42~+6dB	LVL -42~+6dB	DMX 0~100%	
						RVT 0.3~40s	
						RMX 0~100%	
						LVL -42~+6dB	

CTRL1
エフェクト名：パラメーター名 各エフェクト・パラメーター およびVOLUME
MIN-MAX 0~100%

CTRL2
エフェクト名：パラメーター名 各エフェクト・パラメーター およびVOLUME
MIN-MAX 0~100%

- *1 LoF: 40, 45, 50, 56, 63, 70, 80, 90, 100Hz
- *2 LMF: 80, 90, 100, 110, 125, 140, 160,
180, 200, 220, 250, 280, 320, 350,
400, 450, 500, 560, 630, 700, 800Hz
- *3 HMF: 400, 450, 500, 560, 630, 700, 800,
900, 1.0k, 1.1k, 1.2k, 1.4k, 1.6k,
1.8k, 2.0k, 2.2k, 2.5k, 2.8k, 3.2k,
3.6k, 4.0kHz
- *4 HiF: 3.2k, 3.6k, 4.0k, 4.5k, 5.0k, 5.6k,
6.3k, 7.0k, 8.0kHz

(5) プリセットプログラム一覧表

パラメーター：設定値

メモリー番号1 Solo Bass 1(ソロ・ベース・1)

イコライザー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (エコー)
LoF: 40Hz	SPED: 2.0Hz	L-DLY: 245.0ms
LoG: -5dB	PHD: 70%	R-DLY: 370.0ms
LMF: 80Hz	AMD: 20%	FB: 35%
LMG: -5dB	MIX: 45%	L/R: L=R
HMF: 630Hz	LVL: 0dB	MIX: 20%
HMG: 0dB		LVL: 0dB
HiF: 7.0kHz		
HiG: +4dB		
LVL: +3dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Ech: MIX

メモリー番号2 Solo Bass 2(ソロ・ベース・2)

イコライザー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (リバーブ・ホール)
LoF: 56Hz	SPED: 1.3Hz	RVT: 2.4s
LoG: -2dB	PMD: 80%	HF: 10
LMF: 80Hz	AMD: 20%	DLY: 20.0ms
LMG: -5dB	MIX: 50%	MIX: 25%
HMF: 630Hz	LVL: 0dB	LVL: 0dB
HMG: -3dB		
HiF: 4.0kHz		
HiG: -3dB		
LVL: +3dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号3 Solo Bass 3(ソロ・ベース・3)

オーバードライブ	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (リバーブ・ホール)
DST: 53	LoF: 56Hz	SPED: 1.8Hz	RVT: 2.6s
TRG: -40dB	LoG: -2dB	DEP: 85%	HF: 8
LVL: -17dB	LMF: 80Hz	MIX: 40%	DLY: 20.0ms
	LMG: +4dB	LVL: 0dB	MIX: 40%
	HMF: 700Hz		LVL: 0dB
	HMG: 0dB		
	HiF: 6.3kHz		
	HiG: +3dB		
	LVL: +3dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号4 Chord Passage(コード・パッセージ)

イコライザー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (リバーブ・ホール)
LoF: 56Hz	SPED: 1.0Hz	RVT: 1.5s
LoG: -2dB	PMD: 70%	HF: 8
LMF: 80Hz	AMD: 20%	DLY: 30.0ms
LMG: -5dB	MIX: 70%	MIX: 15%
HMF: 630Hz	LVL: +2dB	LVL: -1dB
HMG: -2dB		
HiF: 4.0kHz		
HiG: -3dB		
LVL: +3dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号 5 Chord Arpeggio(コード・アルペジオ)

イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (エコー)
LoF: 56Hz	SPED: 1.3Hz	L-DLY: 291.0ms
LoG: -7dB	PMD: 90%	R-DLY: 370.0ms
LMF: 80Hz	MIX: 60%	FB: 20%
LMG: -6dB	LVL: +2dB	L/R: L=R
HMF: 630Hz		MIX: 20%
HMG: -3dB		LVL: 0dB
HiF: 4.0kHz		
HiG: +2dB		
LVL: +3dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Ech: MIX

メモリー番号 6 Vol. Pedal Solo 1(ボリューム・ペダル・ソロ・1)

イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (エコー)
LoF: 56Hz	SPED: 0.9Hz	L-DLY: 325.0ms
LoG: -2dB	PMD: 95%	R-DLY: 370.0ms
LMF: 80Hz	MIX: 65%	FB: 40%
LMG: -5dB	LVL: +1dB	L/R: L=R
HMF: 630Hz		MIX: 70%
HMG: -2dB		LVL: +4dB
HiF: 4.0kHz		
HiG: -3dB		
LVL: +3dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Ech: MIX

メモリー番号 7 Vol. Pedal Solo 2(ボリューム・ペダル・ソロ・2)

イコライザー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (ディレイ)
LoF: 56Hz	SPED: 1.5Hz	L-DLY: 740.0ms
LoG: -2dB	PMD: 70%	R-DLY: 370.0ms
LMF: 80Hz	AMD: 20%	FB: 25%
LMG: -5dB	MIX: 80%	L/R: L=R
HMF: 630Hz	LVL: +2dB	MIX: 40%
HMG: -2dB		LVL: 0dB
HiF: 4.0kHz		
HiG: -3dB		
LVL: +3dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly: MIX

メモリー番号 8 Slap Bass 1(スラップ・ベース・1)

コンプレッサー	イコライザー
THR: -20dB	LoF: 90Hz
RAT: 1/6	LoG: -2dB
ATK: 3.5ms	LMF: 80Hz
LVL: +2dB	LMG: +1dB
	HMF: 700Hz
	HMG: +1dB
	HiF: 5.6kHz
	HiG: +10dB
	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号9 Slap Bass 2(スラップ・ベース・2)

コンプレッサー	イコライザー
THR: -20dB	LoF: 63Hz
RAT: 1/6	LoG: -4dB
ATK: 3.5ms	LMF: 80Hz
LVL: +2dB	LMG: 0dB
	HMF: 630Hz
	HMG: 0dB
	HiF: 4.0kHz
	HiG: -12dB
	LVL: +4dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号10 Slap Solo 1(スラップ・ソロ・1)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバース (ディレイ)
THR: -20dB	LoF: 56Hz	SPEd: 1.5Hz	L-DLY: 30.0ms
RAT: 1/2	LoG: 0dB	DEP: 75%	R-DLY: 32.0ms
ATK: 5.0ms	LMF: 80Hz	DLY: 3.0ms	FB: 0%
LVL: +2dB	LMG: 0dB	FB: 35%	L/R: R 2
	HMF: 1.8kHz	MIX: 30%	MIX: 60%
	HMG: -4dB	LVL: +1dB	LVL: +2dB
	HiF: 4.0kHz		
	HiG: -7dB		
	LVL: +2dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly: MIX

メモリー番号11 Slap Solo 2(スラップ・ソロ・2)

コンプレッサー	イコライザー	リバース(アーリーリフ レクション・ランダム)
THR: -30dB	LoF: 56Hz	RSZ: 1.3
RAT: 1/2	LoG: +5dB	LIV: 4
ATK: 5.0ms	LMF: 500Hz	DLY: 30.0ms
LVL: +4dB	LMG: +2dB	MIX: 30%
	HMF: 800Hz	LVL: +1dB
	HMG: +5dB	
	HiF: 4.0kHz	
	HiG: +5dB	
	LVL: -2dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
E/R: MIX

メモリー番号12 Pick Bass 1(ピック・ベース・1)

コンプレッサー	イコライザー
THR: -22dB	LoF: 90Hz
RAT: 1/3	LoG: +6dB
ATK: 2.5ms	LMF: 100Hz
LVL: +3dB	LMG: -8dB
	HMF: 3.2kHz
	HMG: +8dB
	HiF: 8.0kHz
	HiG: +12dB
	LVL: -2dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号13 Pick Bass 2(ピック・ベース・2)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (コーラス)
THR: -25dB	LoF: 80Hz	SPED: 1.7Hz
RAT: 1/3	LoG: 0dB	PMD: 65%
ATK: 1.0ms	LMF: 280Hz	AMD: 20%
LVL: +4dB	LMG: 0dB	MIX: 50%
	HMF: 2.5kHz	LVL: 0dB
	HMG: -2dB	
	HiF: 5.0kHz	
	HiG: -6dB	
	LVL: +1dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Cho: MIX

メモリー番号14 Power Pick(パワー・ピック)

コンプレッサー	オーバードライブ	イコライザー
THR: -25dB	DST: 50	LoF: 63Hz
RAT: 1/3	TRG: -50dB	LoG: +6dB
ATK: 1.0ms	LVL: -12dB	LMF: 320Hz
LVL: +2dB		LMG: +4dB
		HMF: 2.5kHz
		HMG: 0dB
		HiF: 5.0kHz
		HiG: 0dB
		LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号15 Sharp Pick(シャープ・ピック)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (トレモロ)
THR: -23dB	LoF: 80Hz	SPED: 6.0Hz
RAT: 1/2	LoG: -8dB	DEP: 100%
ATK: 2.0ms	LMF: 350Hz	PH: 0
LVL: +2dB	LMG: +2dB	MIX: 70%
	HMF: 2.0kHz	LVL: +2dB
	HMG: +3dB	
	HiF: 5.0kHz	
	HiG: +3dB	
	LVL: +3dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Trm: MIX

メモリー番号16 Buzz Humbucker(バズ・ハンバッカー)

コンプレッサー	オーバードライブ	イコライザー
THR: -27dB	DST: 60	LoF: 63Hz
RAT: 1/6	TRG: -50dB	LoG: +5dB
ATK: 2.0ms	LVL: -12dB	LMF: 320Hz
LVL: +4dB		LMG: +8dB
		HMF: 2.5kHz
		HMG: -10dB
		HiF: 3.2kHz
		HiG: -12dB
		LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号17 Hollowbody Mute(ホローボディ・ミュート)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (リバーブ・ホール)
THR: -30dB	LoF: 100Hz	RVT: 0.8s
RAT: 1/8	LoG: +6dB	LIV: 3
ATK: 4.5ms	LMF: 200Hz	DLY: 0.1ms
LVL: +4dB	LMG: +4dB	MIX: 15%
	HMF: 400Hz	LVL: 0dB
	HMG: -12dB	
	HiF: 3.2kHz	
	HiG: -12dB	
	LVL: 0dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号18 Trad. Bass(トラッド・ベース)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (リバーブ・ルーム)
THR: -20dB	LoF: 63Hz	OPED: 0.7Hz	RVT: 2.6s
RAT: 1/4	LoG: +8dB	DEP: 50%	HF: 8
ATK: 2.2ms	LMF: 250Hz	MIX: 40%	DLY: 30.0ms
LVL: 0dB	LMG: 0dB	LVL: 0dB	MIX: 20%
	HMF: 1.0kHz		LVL: -3dB
	HMG: 0dB		
	HiF: 5.0kHz		
	HiG: +3dB		
	LVL: 0dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号19 Reggae Bass 1(レゲエ・ベース・1)

コンプレッサー	イコライザー
THR: -30dB	LoF: 100Hz
RAT: 1/4	LoG: +10dB
ATK: 10ms	LMF: 110Hz
LVL: +3dB	LMG: +10dB
	HMF: 700Hz
	HMG: -8dB
	HiF: 5.0kHz
	HiG: -10dB
	LVL: -6dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号20 Reggae Bass 2(レゲエ・ベース・2)

コンプレッサー	オーバードライブ	イコライザー	リバーブ(アーリーリフ レクション・ランダム)
THR: -43dB	DST: 0	LoF: 50Hz	RSZ: 1.6
RAT: 1/∞	TRG: -30dB	LoG: +8dB	LIV: 4
ATK: 20ms	LVL: +6dB	LMF: 200Hz	DLY: 14.0ms
LVL: +19dB		LMG: +6dB	MIX: 10%
		HMF: 800Hz	LVL: 0dB
		HMG: -6dB	
		HiF: 5.0kHz	
		HiG: +7dB	
		LVL: -5dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
E/R: MIX

メモリー番号21 Fretless Bass 1(フレットレス・ベース・1)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (ディレイ・リバーブ)
THR: -35dB	LoF: 40Hz	SPED: 0.9Hz	L-DLY: 150.8ms
RAT: 1/6	LoG: -4dB	DEP: 95%	R-DLY: 380.0ms
ATK: 5.0ms	LMF: 80Hz	MIX: 65%	FB: 35%
LVL: +8dB	LMG: -8dB	LVL: +2dB	L/R: L=R
	HMF: 700Hz		DMX: 33%
	HMG: -1dB		RVT: 2.6s
	HiF: 4.0kHz		RMX: 8%
	HiG: -2dB		LVL: +5dB
	LVL: +1dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
R&D:RMX

メモリー番号22 Fretless Bass 2(フレットレス・ベース・2)

イコライザー	リバーブ (エコー)
LoF: 56Hz	L-DLY: 260.0ms
LoG: +5dB	R-DLY: 370.0ms
LMF: 630Hz	FB: 45%
LMG: +1dB	L/R: L=R
HMF: 1.2kHz	MIX: 15%
HMG: +4dB	LVL: +1dB
HiF: 6.3kHz	
HiG: +4dB	
LVL: +3dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Ech: MIX

メモリー番号23 Fretless Bass 3(フレットレス・ベース・3)

イコライザー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (リバーブ・ホール)
LoF: 56Hz	SPED: 1.3Hz	RVT: 2.6s
LoG: -2dB	PMD: 70%	HF: 8
LMF: 80Hz	AMD: 20%	DLY: 35.0ms
LMG: -5dB	MIX: 73%	MIX: 35%
HMF: 630Hz	LVL: +2dB	LVL: 0dB
HMG: -2dB		
HiF: 4.0kHz		
HiG: -3dB		
LVL: +3dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号24 O.D. Fretless(オーバードライブ・フレットレス)

コンプレッサー	オーバードライブ	イコライザー	リバーブ(アーリー・リフレクション・ルーム)
THR: -35dB	DST: 75	LoF: 56Hz	RVT: 1.8s
RAT: 1/2	TRG: -80dB	LoG: +6dB	HF: 10
ATK: 9.0ms	LVL: -18dB	LMF: 80Hz	DLY: 30.0ms
LVL: +6dB		LMG: -5dB	MIX: 7%
		HMF: 630Hz	LVL: 0dB
		HMG: +3dB	
		HiF: 4.0kHz	
		HiG: -3dB	
		LVL: +1dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号25 Over Drive Solo(オーバードライブ・ソロ)

コンプレッサー	オーバードライブ	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)
THR: -30dB	DST: 90	LoF: 80Hz	SPED: 0.5Hz
RAT: 1/∞	TRG: -45dB	LoG: -4dB	DEP: 100%
ATK: 10ms	LVL: -20dB	LMF: 280Hz	DLY: 1.5%
LVL: +5dB		LMG: -2dB	FB: 80%
		HMF: 1.4kHz	MIX: 40%
		HMG: +2dB	LVL: 0dB
		HiF: 4.0kHz	
		HiG: -2dB	
		LVL: +2dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Flg: MIX

メモリー番号26 Normal Flange(ノーマル・フランジ)

イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバーブ (リバーブ・ホール)
LoF: 80Hz	SPED: 1.1Hz	RVT: 2.9s
LoG: +6dB	DEP: 91%	HF: 4
LMF: 220Hz	DLY: 2.2ms	DLY: 25.5ms
LMG: +1dB	FB: 37%	MIX: 6%
HMF: 1.6kHz	MIX: 18%	LVL: 0dB
HMG: +2dB	LVL: 0dB	
HiF: 4.5kHz		
HiG: +12dB		
LVL: -2dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

メモリー番号27 Long Tones(ロング・トーンズ)

イコライザー	モジュレーション (フランジャー)
LoF: 56Hz	SPED: 0.3Hz
LoG: +7dB	DEP: 78%
LMF: 220Hz	DLY: 10.3ms
LMG: -1dB	FB: 75%
HMF: 700Hz	MIX: 8%
HMG: +6dB	LVL: 0dB
HiF: 4.5kHz	
HiG: +3dB	
LVL: -4dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Flg: MIX

メモリー番号28 Doubler(ダブル)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (ディレイ)
THR: -28dB	LoF: 63Hz	L-DLY: 120.0ms
RAT: 1/4	LoG: 0dB	R-DLY: 120.0ms
ATK: 3.2ms	LMF: 250Hz	FB: 0%
LVL: +6dB	LMG: 0dB	L/R: L=R
	HMF: 1.2kHz	MIX: 50%
	HMG: 0dB	LVL: +1dB
	HiF: 4.0kHz	
	HiG: +8dB	
	LVL: +2dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly: MIX

メモリー番号29 Space Bass(スペース・ベース)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (ディレイ)	モジュレーション (フランジャー)
THR: -27dB	LoF: 63Hz	L-DLY: 740.0ms	SPED: 1.3Hz
RAT: 1/3	LoG: 0dB	R-DLY: 493.5ms	DEP: 88%
ATK: 1.2ms	LMF: 250Hz	FB: 65%	DLY: 10.0ms
LVL: +7dB	LMG: 0dB	L/R: L=R	FB: 39%
	HMF: 4.0kHz	MIX: 55%	MIX: 50%
	HMG: +10dB	LVL: +2dB	LVL: +3dB
	HiF: 6.3kHz		
	HiG: +7dB		
	LVL: 0dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly: MIX

メモリー番号30 Sitar Bass(シタール・ベース)

コンプレッサー	オーバードライブ	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバーブ (リバーブ・プレート)
THR: -20dB	DST: 0	LoF: 56Hz	SPED: 0.2Hz	RVT: 3.0s
RAT: 1/∞	TRG: -80dB	LoG: -10dB	DEP: 11%	HF: 10
ATK: 7.0ms	LVL: +1dB	LMF: 125Hz	DLY: 9.1ms	DLY: 43.0ms
LVL: +1dB		LMG: -12dB	FB: 97%	MIX: 58%
		HMF: 1.2kHz	MIX: 36%	LVL: 0dB
		HMG: +12dB	LVL: -3dB	
		HiF: 5.0kHz		
		HiG: 0dB		
		LVL: -2dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev: MIX

(6)索引

<ア>		<フ>	
アーリーリフレクション	30	フットスイッチ機能	24
<イ>		フットスイッチファンクション	24
イコライザー	27	フットスイッチ・メモリーリコール	24
イニシャルプログラム	14	フランジャー	28
<エ>		プリセットプログラム	14
エコー	31	プリセットプログラム一覧表	46
エディット	20	プログラムチェンジ・メッセージ	35
エフェクト選択	21	プログラムチェンジ表	35
<オ>		プログラムの名称変更	23
オーバードライブ	27	プログラムの記憶	19
<カ>		プログラムの呼び出し	16
効果のオン/オフ	18、20	プログラムの呼び出し範囲の制限	24
<コ>		<ミ>	
コーラス	28	MIDIコントロール	35
コンプレッサー	26	MIDI受信チャンネルの設定	36
コントローラーアサイン	38	MIDIセットアップ	36
コントロールチェンジ・メッセージ	35	MIDIパラメーターコントロール	38
<シ>		MIDIフットコントローラー	42
シンフォニック	29	MIDIプログラムチェンジ	37
<セ>		<メ>	
セレクト	17	メモリーインクリメント/デクリメント	24
<タ>		メモリースタア	19
タイトルエディット	23	メモリー番号	14
ダイナミックレンジ	5	メモリーモード	15、16
タップ・テンポ・ディレイ	24	メモリーリコール	16
<テ>		<モ>	
ディストーション	27	モジュレーション	28
ディレイ	31	<ユ>	
ディレイ→リバーブ	33	ユーザーズプログラム	14
<ト>		ユーティリティモード	15、23
トレモロ	29	<リ>	
<ハ>		リバーブ	30
バイパス	18	リバーブ+ディレイ	32
バックアップバッテリー	4	リバーブ→ディレイ	33
パラメーター	22		
パラメーターアサイン	39		
パラメーター一覧表	45		
パラメーター値の変更	22		
パラメーターモード	15、20		
バンク	36		

(7)故障かなと思ったら

商品に異常が生じたときは次の点をお調べください。それでも正しく動作しないときは、お買い求めの販売店または、右記のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。

現象	考えられる原因	処理方法	本文参照ページ
パワースイッチをONにしても全く動作しない。	電源アダプターがFX500B本体または、コンセントから抜けている。	電源アダプターPA-1207をFX500B本体及び、コンセントに差し込む。	
	PA-1207以外の電源アダプターが使われている。	PA-1207を使用してください。	
INPUT LEVELツマミを絞ってもブーンというハム音がする。	PA-1207以外の電源アダプターが使われている。	PA-1207を使用してください。	
各ボリュームが上がっているのに音が出ない。	接続されているMIDI機器のMIDI情報によって、本機のボリュームが絞られている。	接続されているMIDI機器より、ボリュームを上げるように情報を送る。 または、MIDI IN端子に接続されているMIDIケーブルを外す。	35～41ページ
	音量に関するエフェクトパラメーターのうちの何らかが絞られている。	パラメーターの値を変更修正する。	22, 26～34ページ

(8) 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ヵ年間の無償サービスをお約束申しあげるものですが、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きますこととなります。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戴く場合もあります。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ヵ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 (お預り修理窓口)

北海道電音サービスセンター	〒064 札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内 TEL011-513-5036
仙台電音サービスセンター	〒983 仙台市若林区大町15-7 仙台卸商共同配送センター3F TEL022-236-0249
東京電音サービスセンター	〒211 川崎市中原区本川1184 TEL044-434-3100
新潟電音サービスステーション	〒950 新潟市万代1-4-8 シルバーホールビル2F TEL025-243-4321
浜松電音サービスセンター	〒435 浜松市上西町911 ヤマハ機宮竹工場内 TEL0534-65-6711
名古屋電音サービスセンター	〒454 名古屋市中央区下加町2-1-2 ヤマハ機名古屋流通センター TEL052-652-2230
大阪電音サービスセンター	〒565 吹田市阿部野原下1-16 千里丘センター内 TEL06-877-5262
京都電音サービスステーション	〒600 京都市下京区七条通間之町東入材木町483 第2アスイビル3F TEL075-361-6470
神戸電音サービスステーション	〒650 神戸市中央区元町2-7-3 ヤマハ機神戸店内 TEL078-321-1195
四国電音サービスステーション	〒760 高松市丸亀町8-7 ヤマハ機高松店内 TEL0878-22-3045
広島電音サービスセンター	〒731-01 広島市安佐南区西原2丁目27-39 TEL082-834-3787
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 TEL092-472-2134

(本社)

電音サービス部 〒435 浜松市上西町911
TEL0534-65-1158

*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 音響システム事業部

音響システム事業部	〒430 浜松市中沢町10-1 TEL0534-60-2493
東京営業所	〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル TEL03-574-8592
大阪営業所	〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館 TEL06-252-5231
名古屋営業所	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 TEL052-201-5199

ヤマハ株式会社 楽器営業本部

L M 営業部	〒430 浜松市中沢町10-1 TEL0534-60-2431
北海道支店	〒064 札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター L M 営業部 TEL011-512-6113
仙台支店	〒980 仙台市青葉区大町2-2-10 L M 営業部 TEL022-222 6146
東京支店	〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル L M 営業部 TEL03-574-8592
名古屋支店	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 L M 営業部 TEL052-201-5199
大阪支店	〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 L M 営業部 心齋橋プラザビル東館 TEL06-252-5231
広島支店	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル L M 営業部 TEL082-244-3749
九州支店	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 L M 営業部 TEL092-472-2130

YAMAHA