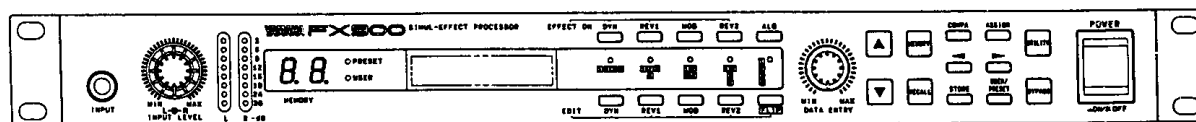


YAMAHA

SIMUL-EFFECT PROCESSOR

FX900

取扱説明書



このたびは、ヤマハ・サイマル・エフェクト・プロセッサ―FX900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。
FX900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、ご使用の前に
この説明書を是非お読みくださいますよう、よろしくお願いします。

目次

1. 特長	2	(2)REV1(リバーブ1)グループ	
2. ご使用の前に	4	・PCM(モノ・ビ・ツチェンジ)効果	42
3. 各部の名称と働き		・PCS(ステレオ・ビ・ツチェンジ)効果	44
(1)フロントパネル	5	・RV1(リバーブ1)効果	46
(2)リアパネル	7	・ER1(アーリーリフレクション1)効果	47
4. 接続例		・DL1(モノ・デレイ1)効果	48
(1)オーディオ信号ライン	8	・EC1(エコー・ステレオ・デレイ1)効果	49
(2)コントロール信号ライン	9	・MD1(モジュレーションデレイ1)効果	50
5. 概要と基本操作		・MT1(マルチ・タフ・デレイ1)効果	52
(1)まず音を出してみよう	10	(3)MOD(モジュレーション)グループ	
(2)各プリセットプログラムの概要	11	・CHO(コーラス)効果	53
(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?	17	・FLG(フランジャー)効果	53
6. 操作方法		・SYM(シンフォニカ)効果	54
(1)メモリーモード		・TRM(トレモロ)効果	54
・メモリーリコール(プログラムを呼び出すには?)	18	・PAN(ラウト・パン)効果	55
・エフェクトオン/オフ(エフェクトグループごとに効果を をわ/わでできます)	19	(4)REV2(リバーブ2)グループ	
・バイパス(全エフェクトグループを迂回させることが できます)	19	・RV2(リバーブ2)効果	56
・メモリーストア(プログラムを記憶させるには?)	20	・ER2(アーリーリフレクション2)効果	56
(2)エディットのしかた		・DL2(モノ・デレイ2)効果	56
・エディットの流れ(プログラムの設定変更の流れ)	21	・EC2(エコー・ステレオ・デレイ2)効果	56
・エフェクトオン/オフ(エフェクトグループごとに効果を をわ/わでできます)	21	・MT2(マルチ・タフ・デレイ2)効果	56
・アルゴリズムの変更	22	・R+D(リバーブ+デレイ2)効果	56
・フリップ(エフェクトグループの位置入れ替え)	24	8. MIDIコントロール	57
・エフェクトセレクト(各グループのエフェクト選択)	25	(1)MIDI端子について	57
・各エフェクトパラメーター値の変更	26	(2)MIDIでできること	57
(3)フットコントローラーの使い方	27	(3)プログラムチェンジ表の作成	59
(4)ユーティリティ	29	・MIDIセットアップ(バンクの選択およびMIDI送受 信チャンネルの設定)	60
・タイトルエディット(プログラムの名称を変更 するには?)	29	・MIDIプログラムチェンジ(プログラムチェンジ表の 作成)	61
・フットスイッチ・メモリーリコール(フットスイッチの プログラム呼び出し範囲の制限)	30	(4)MIDIパラメーターコントロールの設定	62
7. 各エフェクトとパラメーターの解説	31	・コントローラーアサイン(コントローラーの指定)	62
(1)DYN(ダイナミクス)グループ		・パラメーターアサイン(パラメーターの指定)	64
・CDE(コンプレッサー/デイステーション/イコライザー)効果	31	(5)バルクアウトの方法	66
・CMP(デュアル・コンプレッサー)効果	33	(6)MIDIデータフォーマット	67
・ENH(デュアル・エンハンサー)効果	34	9. 資料	
・WAH(ステレオ・ワウ)効果	35	(1)仕様	73
・PEQ(デュアル・パラメトリックイコライザー)効果	36	(2)オプション(別売品)のご紹介	74
・MBD(マルチバンド・デイステーション)効果	38	(3)ブロックダイアグラム	75
・CDW(コンプレッサー/デイステーション/イコライザー/ワウ)効果	39	(4)パラメーター一覧表	76
・DST(ステレオ・デイステーション/イコライザー)効果	41	(5)イニシャルデータ表	81
		(6)ブランクチャート	82
		(7)索引	88
		(8)サービスについて	90

1. 特長

★エレキギター等のダイレクト接続も可能

プリアンプ等を使用せずに、エレキギター等を直接接続できます。また、入力インピーダンス切替スイッチ付きですから、ハイインピーダンス機器からローインピーダンス機器まで幅広くマッチングします。

★楽音信号をデジタル変換して処理

FX900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 44.1 kHz、A/D変換は2ch 16ビット(64倍オーバーサンプリング、新開発 $\Delta\Sigma$ 方式)、D/A変換は2ch 18ビット(8倍オーバーサンプリング)としました。これにより、高信頼性、低歪率、低ノイズを実現しています。

★100種類のプリセットプログラム

厳選された100種類のプログラムが、あらかじめ記憶されています。(イニシャルデータを1つ含む)

*本書では、これら100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100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、100種類まで ユーザーズプログラムエリアに記憶(メモリストア)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。

*プリセットプログラムの100種類とは別に、ユーザーズプログラムとして100種類記憶させることができます。(合計200種類)

★複合型エフェクター

1つのプログラムは4グループのエフェクトで構成されており、4グループのエフェクトを縦横自由に接続して、最大で8段処理のエフェクトをかけることができます。

・全27種のエフェクト

4グループに分類されたエフェクトは、CDE(コンプレッサー/ディストーション/イコライザー)のような複合タイプも含めて、全27種より選択できます。

・11種のアルゴリズム

4つのエフェクトグループ(DYN、REV1、MOD、REV2)の縦横の組み合わせ(アルゴリズム)は全11種。各エフェクトグループから選んだ4つのエフェクトをこのアルゴリズムに当てはめて、順序も自由に組替えられます。

★DATA ENTRYツマミを装備

DATA ENTRYツマミにより、プログラムの選択やパラメーターの設定等を素早く行うことができます。

★視認性に優れたLCD、LED、自照式キー

自照式キー、16桁×2行のLCDや各部のLEDにより、FX900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。

★専用のフットコントローラーを用意

別売のフットコントローラーFC900を接続することにより、足元で各エフェクトグループのオン/オフや、プログラムの切り替え、バイパス操作が可能です。

★充実のコントロール端子群

別売のフットスイッチFC4またはFC5でバイパスやフットスイッチ・メモリーリコールの操作を、フットボリュームFC7で入力レベル変更やパラメーター値の変更が可能です。

★MIDI端子を装備

MIDI端子を装備しています。外部のMIDI機器でFX900のプログラムを切り替えたり、また逆に専用フットコントローラーFC900のプログラム切り替えに合わせて、外部MIDI機器のプログラムや音色を切り替えることができます。また、FX900のパラメーター値を外部のMIDI機器で変化させたり、もう1台のFX900や外部MIDI機器に、ユーザーズプログラムのデータを転送することもできます。

★多機能ながらコンパクト

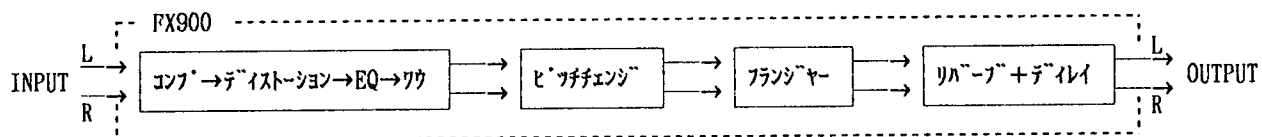
19インチ1Uサイズの標準ラックマウント仕様です。

サイマル エフェクト プロセッサ

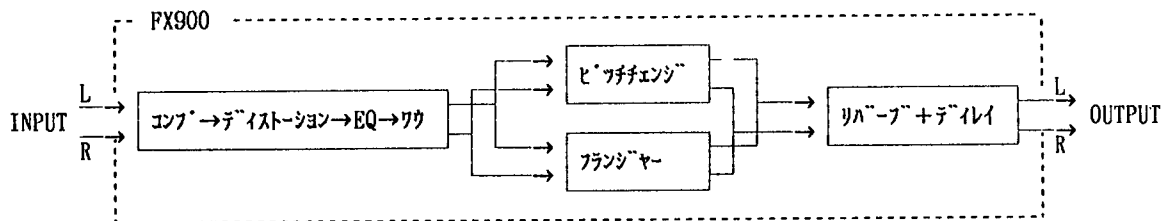
SIMUL-EFFECT PROCESSOR (“同時に複数のエフェクトを使えるプロセッサ” という意味)

FX900の最大の特長は何と言っても、4つのエフェクトグループの配置を縦横自由に組み合わせて、同時に最大8段のエフェクトをかけられることでしょう。今までは複数のエフェクターの接続を変更しなすことによってしか得られなかった様々な複雑なエフェクトを、FX900ではこれ1台でほぼ作り出すことができます。

例1) アルゴリズム1を使用した場合



例2) アルゴリズム3を使用した場合



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

キーやツマミ、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

- ・落雷の恐れがある時は、コンセントから早めに電源プラグを抜いてください。
- ・POWERスイッチは、送信機器側から順にオンにしてください。

■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POWER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

FX900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。充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

FX900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、FX900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ます。

POWERスイッチをオンにした時下記のように表示されたら、お早めにバッテリー交換を行ってください。

**** WARNING ****
LOW BATTERY

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、MIDI機能を使ってもう1台のFX900や外部MIDI機器に転送しておくか、または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。

■エラー表示について

電源オン時に回路の自己診断を行い、異常があった場合、エラー番号E0～E8を表示します。修理を依頼される場合には、エラー表示についてもご連絡ください。

■保証書の手続きを

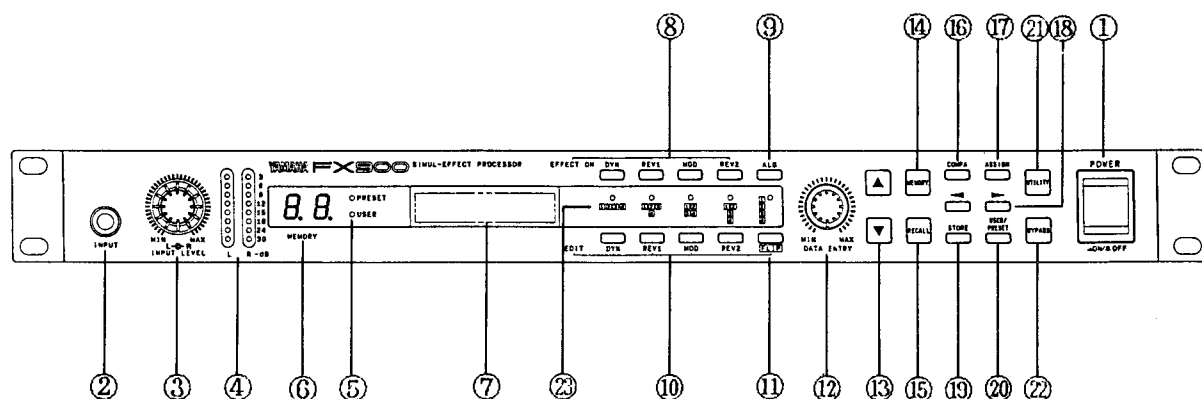
お買い求めいただきました際、購入店で必ず保証書の手続きをとってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償となることがあります。

■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



パワー

①POWER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。

インプット

②INPUT端子(→P8参照)

エレキギターやキーボードなど、エフェクト(効果)をかけるモノラルの楽器を接続するための端子です。エレキギターの場合も、プリアンプを使用することなく直接接続できます。
※この端子を使うと、必然的に1イン-2アウト仕様になります。

インプットレベル

③INPUT LEVELツマミ(→P10参照)

入力レベルを左右別々に調整できます。外側のツマミでRチャンネル、内側でLチャンネルを調整できます。ツマミの位置を2時の方向にすると入出力のゲインは1となり、右一杯では約10dBアップとなります。

※④のINPUT LEVELメーターを見ながら調整できます。

最上段(-3dB)のLEDが点灯し続けない範囲で、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。

インプットレベル

④INPUT LEVELメーター(→P10参照)

⑤のINPUTレベル切替スイッチ後のレベルを監視できる8分割のピークレベルメーターです。監視を楽にするため、その時の一番上段のLEDだけが約1秒間ホールドされるようになっています。

ユーザー/プリセット

⑥USER/PRESETインジケータ(→P10参照)

現在、⑥のMEMORY No.ディスプレイに表示されている番号は、プリセットプログラム、ユーザープログラムのどちらであるかを確認できます。

メモリー

⑥MEMORY No.ディスプレイ(→P18、20参照)

呼び出したプログラムのメモリーNo.が点灯表示されます。また、プログラムの呼び出し操作中や書き込み操作中は点滅表示されます。

プリセットプログラム……PRESETインジケータが点灯。0~99の100種類がある。

ユーザープログラム……USERインジケータが点灯。0~99の100種類の範囲に書き込み可能。

エディター

⑦LCD(液晶表示器)(→P10、20、23~26、29、30等参照)

呼び出したプログラムの名称や4つのエフェクトグループの接続形態、パラメーター値、メッセージ等が表示されます。

エフェクトオン

⑧EFFECT ONキー(→P19参照)

エフェクトグループごとに効果のオン/オフ指定および確認できます。キーが点灯している時がオンで、消灯時がオフ、オン/オフは押すたびに繰り返されます。

アルゴリズム

⑨ALGキー(→P23参照)

4つのエフェクトグループの接続形態を確認または変更する場合には、このキーを押して点灯させます。点灯させると現在の接続形態が表示されると共に、アルゴリズム(空箱の並び)の変更や各グループのエフェクトの選択ができるようになります。

エディット

⑩EDITキー(→P26参照)

各エフェクトのパラメーター値を変更する場合には、そのエフェクトが含まれているエフェクトグループのキーを押します。

ほとんどのエフェクトのパラメーターが数ページの表示に分かれていますので(1つの画面では表示できないだけのパラメーター数があるため)、必要なパラメーターが表示されるまで、そのキーを押してください。

※EFFECT ONキーが消灯しているエフェクトグループのエフェクトのパラメーター値を変更しても、もちろん音は変化しません。

フリップ

⑪FLIPキー(→P24参照)

現在の接続形態の中でエフェクトグループの配置を入れ替えた時に使用します。

データエントリー

⑫DATA ENTRYツマミ(→P18、20、23、25、26、29、30参照)
このツマミを回すことにより、⑬のDATA ENTRYキーで行う選択や変更等の作業を、素早く行うことができます。

⑬DATA ENTRYキー(→P18、20、23、25、26、29、30等参照)
プログラムNo.の選択やパラメーター値の変更等を、1ステップずつ行うことができます。

※押し続けると値が連続的に変化します。また、一方のキーを押しながらもう一方のキーを押すと、変化が速くなります。さらに素早く変化させたい場合は、⑫のDATA ENTRYツマミを回してください。(DATA ENTRYキーは微調整用と考えられても結構です。)

メモリー

⑭MEMORYキー(→P18、20参照)

このキーを押して点灯させると、呼び出すプログラムのメモリーNo.や書き込む先のNo.を指定できるようになります。

リコール

⑮RECALLキー(→P18参照)

指定したプログラムを呼び出すためのキーです。呼び出すプログラムのメモリーNo.を指定した後、このキーを押してください。このキーを押した瞬間に呼び出されます。
※プログラムの呼び出しをメモリーリコールといいます。

コンパ

⑯COMPAキー(→P26参照)

パラメーター値の変更やエフェクトグループの接続形態の変更など、プログラム設定変更後の効果と、設定変更前(メモリーされているプログラム)の効果とを聴き比べることができます。

キーを押すたびに、2つの状態が切り替わります。消灯時はプログラム設定変更後の効果、点灯時は変更前の効果です。

アサイン

⑰ASSIGNキー(→P64参照)

接続した外部MIDI機器やフットコントローラーにより、本機のパラメーターの値を変化させることができますが、それを行う前にまず、どのプログラムの時にどのパラメーターをコントロールできるようにするか、またその可変範囲はどの程度にするかをあらかじめ決めておく必要があります。このキーを押すと点灯して、それらを決めることが可能になります。

レフト/ライト

⑱◀/▶キー(→P25、26、29、30等参照)

⑦のLCD内のカーソルを左右に動かす(変更するパラメーターを指定する)ためのキーです。エフェクトパラメーター表示の際には、ページをまたいで移動することができます。

ストア

⑲STOREキー(→P20参照)

設定変更したプログラムを、指定したメモリーNo.に記憶させるためのキーです。ユーザーズプログラムエリアの0~99のいずれかに記憶させることができます。

※プログラムを記憶させることを、メモリーストアといいます。

ユーザー/プリセット

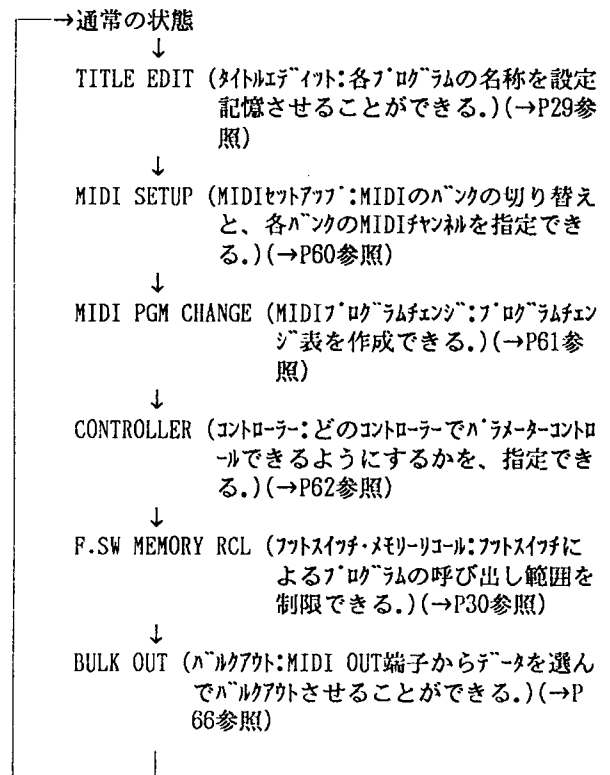
⑳USER/PRESETキー(→P18、20参照)

呼び出すプログラムがユーザーズプログラムか、プリセットプログラムかに合わせて切り替えます。キーを押すたびに、ユーザーズプログラムを選択できる状態とプリセットプログラムを選択できる状態が切り替わります。
※プログラムを書き込むにはユーザーズプログラムのエリアでなければなりません。書き込みの際にプリセットプログラムの状態になっているならば、このキーを押してユーザーズプログラムに切り替える必要があります。

ユーティリティ

㉑UTILITYキー

このキーを押すと、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。ユーティリティモードにすると点灯します。



※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。

バイパス

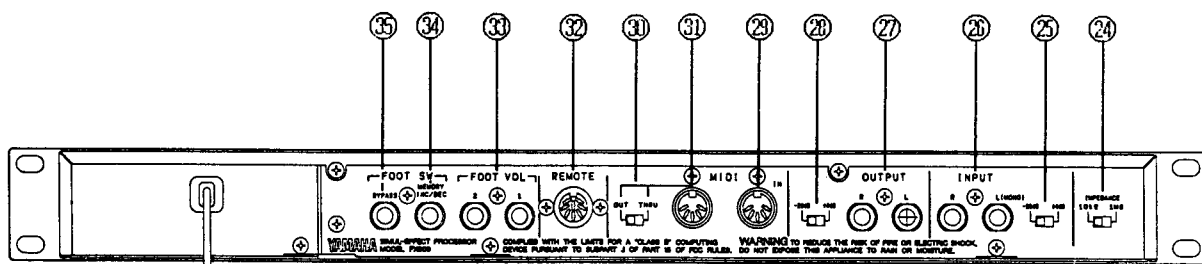
㉒BYPASSキー(→P26参照)

このキーを押すたびに、バイパス状態とエフェクトの状態が繰り返されます。点灯させた状態がバイパス状態でFX900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。消灯させた状態が通常のエフェクトの状態です。2つの状態を聴き比べることができます。

㉓アルゴリズムタイプ表示(→P22参照)

⑦のLCDに表示されているプログラムのアルゴリズムタイプを、LEDの点灯によって確認できます。

(2) リアパネル



インプット・レベル

② INPUT IMPEDANCE 切替スイッチ (→P8、10参照)

②または②のINPUT端子の入力インピーダンスを切り替えるためのスイッチです。INPUT端子に接続する機器の出力インピーダンスに合わせて切り替えてください。通常のラインレベル機器を接続する場合には10kΩ側に、ギター等のハイインピーダンスの楽器を接続する場合には1MΩ側にします。

インプット

② INPUT レベル切替スイッチ (→P8、10参照)

②または②のINPUT端子の規定入力レベルを切り替えるためのスイッチです。INPUT端子に接続する機器の出力レベルに合わせて切り替えてください。

インプット

② INPUT 端子 (→P8参照)

②のINPUT端子はモノラル入力のみできる端子ですが、これらの端子からはステレオで入力できます。
※リアパネルからモノラルで入力させたい場合にはL側に接続してください。必然的に1イン-2アウト仕様になります。(1イン-2アウトの場合には、疑似的にステレオ効果となって出力されます。)
※②と②を両方使った場合は、②に接続した機器の信号のみ入力されます。

アウトプット

② OUTPUT 端子 (→P8参照)

FX900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使用してください。
※ステレオ信号で出力されますので、ミキサーやアンプにL(左)、R(右)別々に送らないと、FX900で得た効果を最大限に生かすことはできません。

アウトプット

② OUTPUT レベル切替スイッチ (→P10参照)

②のOUTPUT端子の規定出力レベルを切り替えるためのスイッチです。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。

ミディ イン

② MIDI IN 端子 (→P9、57参照)

他のMIDI機器を接続し、その機器上の操作でFX900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。

ミディ スルー/アウト

③ MIDI THRU/OUT 切替スイッチ (→P9、57参照)

③のMIDI THRU/OUT端子の働きを選択するためのスイッチです。THRU側になると、②のMIDI IN端子で受信したMIDI信号がそのまま外部機器に送り出され、OUT側になると、FX900自身と②のREMOTE端子に接続されたFC900の操作のMIDI信号が、外部機器に送り出されます。

ミディ スルー/アウト

③ MIDI THRU/OUT 端子 (→P9、57参照)

この端子の役割は、③のMIDI THRU/OUT切替スイッチの設定により決まります。

リモート

② REMOTE 端子 (→P9、27参照)

別売のフットコントローラーFC900を接続すると、足元で各エフェクトグループのオン/オフ、プログラムの切り替え、バイパス操作などが可能になります。

フット ボリューム

③ FOOT VOL 端子 (→P9、28参照)

これらの端子にフットボリュームFC7を接続すると、あらかじめ指定しておいたパラメーターの値を足元でコントロール可能です。

メモリー インクリメント/デクリメント フットスイッチ

④ MEMORY INC/DEC FOOT SW 端子 (→P9、28、30参照)

フットスイッチFC4またはFC5を接続すると、UTILITYモードで設定しておいたプログラムの範囲でプログラムを切り替えることができます。

バイパス フットスイッチ

⑤ BYPASS FOOT SW 端子 (→P9、19、28参照)

フットスイッチFC4またはFC5を接続すると、②のBYPASSキーと同じ操作を足元で行えます。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)のかかった状態が繰り返されます。

4. 接統例

接続例をいくつか紹介します。

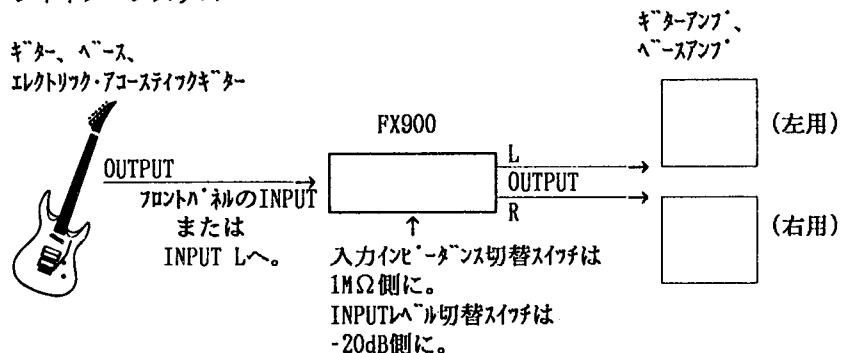
(1) オーディオ信号ライン

オーディオ信号を処理するための接続例です。

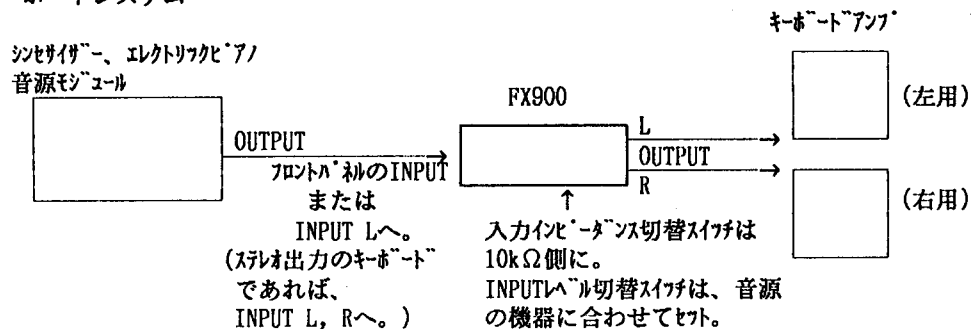
※外部コントロール機器の接続はここでは省略しています。(9ページ、28ページ等参照)

※マイクロホンの信号は、プリアンプやミキサーに通した上で入力してください。

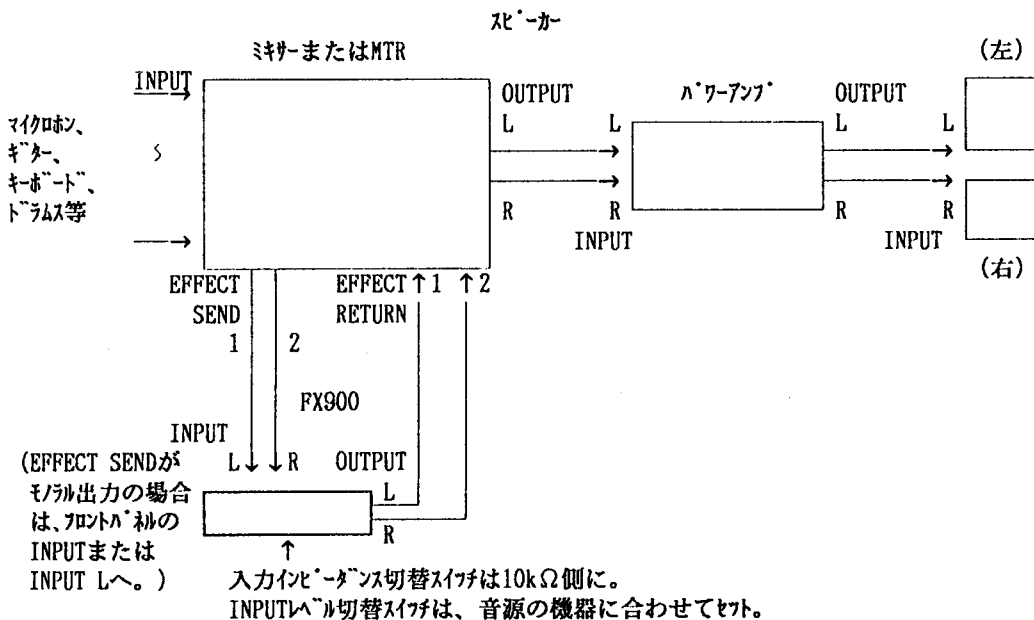
★エレキギターシステム



★キーボードシステム



★MTRシステム、ライブシステム



(2) コントロール信号ライン

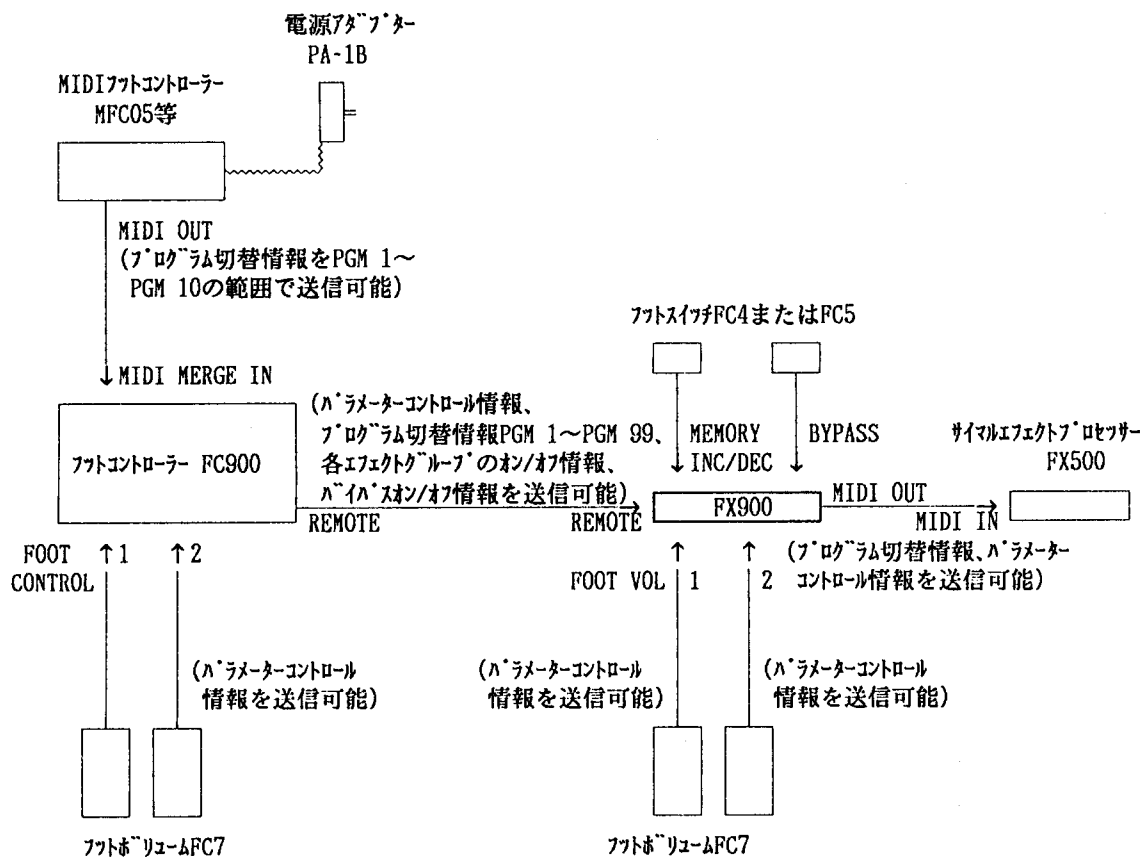
コントロール信号を処理するための大がかりな接続例です。参考としてご覧いただき、必要のない機器は省いても差し支えありません。

※楽器やアンプ、スピーカー等のオーディオ機器の接続はここでは省略しています。(8ページ参照)

※MIDIキーボードやMIDIミキサーによるMIDIコントロールも可能です。(57ページ参照)

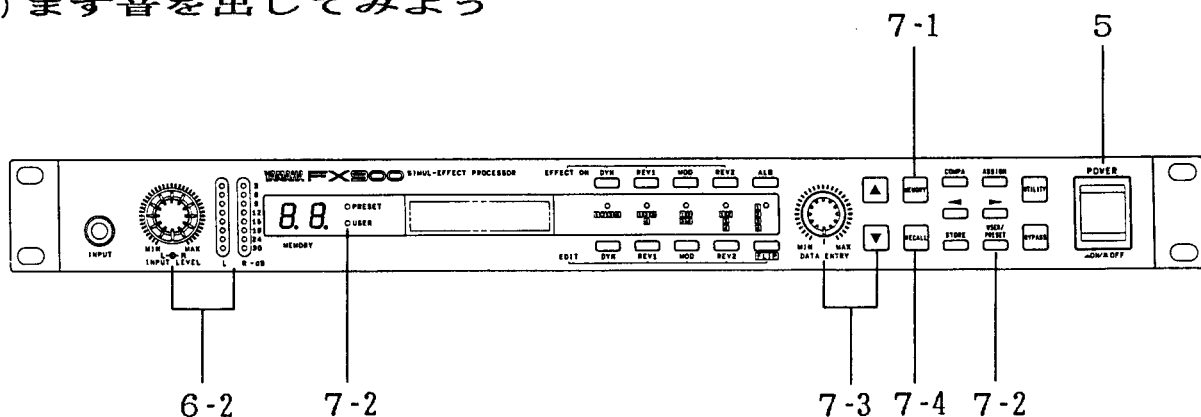
※FC900のモード切替スイッチのポジションを選択する必要があります。(27ページ参照)

※FC900またはMFC05でFX500のプログラムも同時に切り替える場合には、FX900のMIDI THRU/OUT切替スイッチをOUTポジションにしておきます。



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. 入力IMPEDANCE切替スイッチの設定

INPUT端子の先に接続した機器の出力インピーダンスに合わせて、入力IMPEDANCE切替スイッチをセットします。

- ・ギター等のハイインピーダンスの楽器……1MΩ側
- ・通常のラインレベル機器………10kΩ側

3. INPUTレベル切替スイッチの設定

INPUT端子の先に接続した機器の規定出力レベルに合わせて、INPUTレベル切替スイッチをセットします。

- ・業務用機器……+4dB
- ・一般の機器……-20dB

4. OUTPUTレベル切替スイッチの設定

OUTPUT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レベル切替スイッチをセットします。

- ・業務用機器……+4dB
- ・一般の機器……-20dB

5. 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。たとえばキーボード→FX900→パワーアンプ→スピーカーという接続をした場合は、キーボード→FX900→パワーアンプの順序でPOWERスイッチをオンにします。

初めてわにした時の表示

PRESET	Massive Dist.
USER	CDE/PCS/CHO/RV2

MEMORY

6. 音量レベルの設定

6-1 楽器の出力ボリュームを8分目～最大値の範囲にセットします。

6-2 FX900のINPUT LEVELメーターを見ながら楽器を弾き、INPUT LEVELツマミを調節します。最も強く弾いた時だけ、瞬間的に最上段のLEDが点灯するようにしてください。

6-3 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。

7. プログラムの呼び出し

7-1 MEMORYキー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。

7-2 USER/PRESETインジケーターで、現在プリセットプログラムとユーザーズプログラムのどちらを呼び出し可能になっているか確認します。希望する方になっていない場合は、USER/PRESETキーを押して希望する方にセットします。

選んだ側が点灯

PRESET	Massive Dist.
USER	CDE/PCS/CHO/RV2

MEMORY

7-3 DATA ENTRYツマミまたはDATA ENTRYキーで、希望するプログラムの番号を表示させます。プリセットプログラム、ユーザーズプログラムのどちらの場合も、番号0～99のいずれかの範囲で指定してください。

選んだ番号が点滅 選んだプログラムの名称

PRESET	Fullrange Dist.
USER	CDE/RV1/CHO/DL2

MEMORY

7-4 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。

選んだ番号が点灯に変わる。

PRESET	Fullrange Dist.
USER	CDE/RV1/CHO/DL2

MEMORY

※RECALLキーを押すまでは、まだ前のプログラムになっています。

7-5 演奏する曲に合ったプログラムを捜してみましよう。7-2～7-4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

※各エフェクトグループの言葉は、それぞれ次のエフェクトの略語です。

DYN(ダイナミクスグループ) <ul style="list-style-type: none"> • CDE(コンプレッサー/ディストーション/イコライザー効果) • CMP(デュアル・コンプレッサー効果) • ENH(デュアル・エンハンサー効果) • WAH(ステレオ・ワウ効果) • PEQ(デュアル・パラメトリックイコライザー効果) • MBD(マルチバンド・ディストーション効果) • CDW(コンプレッサー/ディストーション/イコライザー/ワウ効果) • DST(ステレオ・ディストーション/イコライザー効果) 	MOD(モジュレーショングループ) <ul style="list-style-type: none"> • CHO(コーラス効果) • FLG(フランジャー効果) • SYM(シンフォニック効果) • TRM(トレモロ効果) • PAN(ラウド・パン効果) 	・→はシリーズ(直列)接続、上下段に別れた表示および/はパラレル(並列)接続を意味します。 ・()で表わされたエフェクトは、オフを意味します。
REV1(リバーブ1グループ) <ul style="list-style-type: none"> • PCM(モノ・ピッチチェンジ効果) • PCS(ステレオ・ピッチチェンジ効果) • RV1(リバーブ1効果) • ER1(アーリーリフレクション1効果) • DL1(モノ・ディレイ1効果) • EC1(エコー:ステレオ・ディレイ1効果) • MD1(モジュレーションディレイ1効果) • MT1(マルチ・タフ・ディレイ1効果) 	REV2(リバーブ2グループ) <ul style="list-style-type: none"> • RV2(リバーブ2効果) • ER2(アーリーリフレクション2効果) • DL2(モノ・ディレイ2効果) • EC2(エコー:ステレオ・ディレイ2効果) • MT2(マルチ・タフ・ディレイ2効果) • R+D(リバーブ+ディレイ効果) 	



メモ 番号	プログラム名称	プリセット 番号	エフェクト内容	解説
0	Initial Data	1	CDE→CHO→PCM→RV2	各エフェクトの平均的なパラメーター値で作られています。ベーシックからのエディット用に。
ディストーション・ギター・グループ				
1	Massive Dist.	3	CDE→(CHO)→RV2 PCS	現在のLAポップ・ロック・シーンで注目を浴びているソロ用の最新ディストーションです。
2	Triple Stack	4	CDE→SYM→DL1 RV2	憧れの標的、あの大型アンプ3段積み of 音圧が吹き荒れる! 想像を絶した超ド迫力です。
3	Fullrange Dist.	4	CDE→CHO→RV1 DL2	FX900ディストーション・エフェクトの基本形です。ブライトな感じが魅力的。
4	Southern Rock	1	CDE→SYM→DL1→RV2	ディストーションで宇宙までも表現した、アメリカ南部の3人組がヒットさせた音。
5	Smooth Dist.	4	CDE→CHO→DL1 R+D	LA産のAOR風の曲でよく聴くことのできる、ギター・ソロのエフェクトです。
6	Metal Master	6	CDE→SYM→EC1 →RV2→	最近のLAロック・シーンでよく聴ける、お馴染みのディストーション・サウンドです。
7	Razor's Edge	1	CDE→RV1→DL2→SYM	まさに今話題のシャープなディストーション・サウンドです。
8	Power Detune	8	CDE → PCS (CHO)→(RV2)	ピッチ・チェンジで左右に広がったステレオ・ディストーション・エフェクトの基本。
9	Tube Lead	4	CDE→FLG→RV1 DL2	真空管アンプのディストーション・サウンドをシミュレーションしてみました。
10	FX Distortion	1	CDE→(PCM)→(SYM)→RV2	これぞ、FX900のベーシックなディストーション。ジャンルを問わずに、お試しを!

バリエーション 番号	プログラム名称	各エフェクトグループで		解説
		プログラム	選択されているエフェクト	
ディストーション・ギター・グループ				
11	Sweet Lead	4	CDE→(CHO)→DL1 DL2	ハートで勝負のギターリスト達へ。“泣き”のギター・ソロはこのエフェクト。
12	Harmony Lead	1	CDE→PCM→SYM→EC2	5度上の音をミックス。単音では輪郭がはっきりし、コード・ストロークにもGood!
13	Rockin' 70's	4	PCM→CDE→FLG RV2	70年代のロックで聴けた、少し懐かしい感じのディストーション・エフェクトです。
14	Multi Lead	4	CDE→(CHO)→MT1 MT2	計12個のショート・ディレイで作ったディストーション。チューブ・アンプもうなる!
15	Mid Peak	1	FLG→CDE→EC1→DL2	ショート・ディレイのフィードバックを利用したチューブ・アンプ風のサウンドです。
16	3-way Dist.	4	MBD→PAN→MD1 RV2	3バンドに異なる歪を効かせ、テープ・エコー的なモジュレーション・ディレイを付加。
17	Led Distortion	1	CDE→(CHO)→DL2→RV1	ロック史を飾る名曲「レモン・ソング」や「ハート・ブレイカー」をレッツ・プレイ!
18	Tight Distortion	4	CDE→FLG→RV1 DL2	タイトでストレートなディストーション。ビート系のバックিংやリフにもってこい!
19	Pan Distortion	1	CDE→CHO→ER1→DL2	ゲート・リバーブがディレイと重なって、左から右へ音がスライド。ボトル・ネックに!
20	Hard Sitar	3	CDE→FLG→RV2 PCM	FXシリーズの伝統芸。FX900ではバリエーションを追加して、今宵もあなたをインドの裏通りにありそうなディンジャラスな雰囲気へと誘います!
21	Flange Sitar	4	CDE→FLG→PCS DL2	
22	Shapeless Bells	4	CDE→FLG→PCS DL2	
23	Tight Rock	2	PCM→CDE→(CHO) ER2	8ビートの曲のコード・ストロークに向けた硬めのディストーション・エフェクトです。
24	Crunch	2	CDE→(DL1)→SYM RV2	8ビートのアップ・テンポ・ナンバーのリズム・ワークは、このサウンドで決まりだ!
25	Slide Distortion	1	MBD→(FLG)→DL1→ER2	ボトル・ネックを使いアーシーな雰囲気を。リア・ピック・アップかハム・バックিংで。
26	Touch Dist.	4	CDE→(CHO)→PCS RV2	ピッキングの強弱で効き目に変化。指で弾くと渋い!ギター・アンプで直接鳴らそう!
27	Cluster Dist. 1	4	CDE→CHO→PCS RV2	基本的には5度のハーモニー。オクターブ上と4度下の音をミックスしたソロ用の音。
28	Cluster Dist. 2	1	CDE→PCS→DL2→(TRM)	イメージは「オペラ座の夜」。No.28は上4度/下3度、No.29は上下2度のハーモニーを重ねたスペイシーなエフェクトです。
29	Cluster Dist. 3	1	CDE→PCS→DL2→(TRM)	

メモ 番号	プログラム名称	各エフェクトグループで		解説
		7チャンネル	選択されているエフェクト	
ディストーション・ギター・グループ				
30	Talkin' Dist.	4	CDW→(CHO)→MD1 ER2	ディストーションとワウが一緒になった音。レゲエやエスニックな曲のソロに最適！
31	Wide-Pan Dist.	1	CDE→PCM→SYM→DL2	ディレイ・エフェクトによって左右交互にディレイ音が効く、トリッキーなサウンド。
32	Wah Distortion	4	WAH→DL1→CHO RV2	オート・ワウが効きっぱなしになったようなユニークな効果。フレーズも無国籍風に！
33	Sparkler	3	CDE→FLG→ER2 PCS	少しキツめのフランジング効果が、妙にエスニカルな雰囲気をかもし出しています。
34	Meteor	5	CDE→CHO→ER2 →PCS→	ゲート・リバーブを目一杯効かせた感じ。SE風な要素もあり、曲間でのギミックにも。
ノン・ディストーション・ギター・グループ				
35	Simply Sweet	4	CDE→CHO→RV1 DL2	コンプレッサーを適度に効かせた、これがFX900のクリーン・エフェクトの基本形。
36	Compressed Solo	4	CDE→SYM→RV1 DL2	深めに効いたコンプレッサーの効果で、フレーズがスムーズな印象に。ソロ向きです。
37	Bright Backer	4	CDE→SYM→RV1 DL2	曲のジャンルを問わずに、バックিং全般に幅広く使える、お勧めのエフェクトです。
38	Shimmer Echo	4	CDE→CHO→PCS DL2	中域が適度にカットされたディレイ。アルペジオなどのゆったりとしたプレイにどうぞ。
39	Crisp Chops	2	SYM→DL2→PEQ PCM	シングル・コイルのハーフ・トーンには、是非このサウンドをプレイしてみてください。
40	Touch Of Jazz	4	CDE→SYM→DL1 RV2	ジャズのスタンダード・ナンバーを弾いてみてください。甘めのトーンになります。
41	50's Boogie	3	PCM→CHO→PEQ EC2	懐かしのオールディーズには、この音。シンプルなロックン・ロールを弾いてください。
42	Touch Wah	10	WAH→→FLG→ PCS/R+D	ピッキングの強弱で、ワウのかかり具合が変化。プレイもだんぜんエモーショナル！
43	Dry Clean	3	CDE→DL1→CHO RV2	高域を強調したソロ用のクリーン・サウンド。長めのステレオ・ディレイが効果的です。
44	Crisp Q	8	CMP→PCM FLG→DL2	主にバックিং向けのエフェクトで、ショート・ディレイの1回リピートがリズミカル！
45	Spicy Repeat	4	CDE→CHO→DL1 RV2	左右にシャープなディレイ音がリピートして出てくる、ステレオ・ディレイです。
46	Fifths	8	PEQ→PCS SYM→DL2	5度上の音をハーモナイズしたエフェクトで、オブリガードやソロに効果を発揮します。
47	Light Harmony	7	CDE→SYM→PCS ----→RV2----→	弾いた音に、上4度と下3度の音が絶妙にハーモナイズされたソロ用のエフェクトです。

バリエーション 番号	プログラム名称	各エフェクトグループで		解説
		7カゴリズム	選択されているエフェクト	
ノン・ディストーション・ギター・グループ				
48	Silver Strings	9	--CHO-->PEQ ER1/EC2	ショート・ディレイとゲート風リバーブで広がり感を演出。ソロもバックイングもOK！
49	Stereo Tremolo	1	CMP>PCS>EC2>TRM	トレモロ効果がステレオで効きます。アルペジオやスローなコード・ストロークに最適。
50	Funk Groove	1	CDE>CHO>PCM>EC2	スラップ奏法を混ぜたバックイングやソロ・プレイで、是非チャレンジしてみてください。
51	City Theme	4	CDE>MT1>SYM DL2	マルチ・タップ・ディレイを巧みに使用。ギターでシーケンス的なプレイが楽しめます。
52	Pitch Twist	7	CDE>FLG>PCS --->RV2--->	フランジャーとショート・ディレイを効かせたピッチ・チェンジによるディチューン音。
53	Bright Chorus	4	CDE>CHO>RV1 DL2	ステレオ・コーラスをショート・ディレイで強調したエフェクト。バックイング向きです。
54	Wanderer	1	CDE>PCS>DL2>(TRM)	1音弾くと8音がリピートする大変ユニークなディレイ。果敢なアプローチを待つ！
55	Reverb Sweep	3	CMP>DL1>TRM RV2	リバーブをメインにしたエフェクト全体が左右にゆっくりと移動し、幻想的な効果が。(※1参照)
56	Dew	6	CDE>FLG>PCS ->DL2->	これがギターの音？ 極端なフランジング効果の音から始まり、少しずつ原音に戻ります。
57	Treble Tremolo	1	CDE>PCM>RV2>TRM	スタッカートで弾けばエフェクト音が、ロング・トーンなら音全体が、左右を速く移動。
58	Tape Echo	1	CDE>MD1>TRM>RV2	テープ・レコーダーでディレイを作っていた頃のエフェクトをシミュレートしました。
59	Hollow Body	4	CDE>(CHO)>DL1 RV2	エレアコ用の渋いエフェクトも2種類用意。No.59はスチール弦を使ったエレアコ用。No.60はナイロン弦を使ったエレアコ用。共に効果絶大です。
60	Nylon Strings	4	CDE>CHO>DL1 RV2	
61	Comp Chorus	6	CMP>PCS>(FLG) -->RV2-->	ステレオ・コンプレッサーを使用。強めのピッキングでコード・ワークを堪能できます。
ベース・グループ				
62	Fretless Solo	3	CDE>CHO>RV2 (PCS)	フレットレス・ベースのソロ向きのエフェクトです。ギターリスト達もチャレンジを！
63	Fretless Pick	1	CDE>CHO>(PCS)>(RV2)	フレットレス・ベースをピッキングでプレイする時に使いたいエフェクトです。
64	Flange Bass	1	PCM>(CHO)>PEQ>DL2	適度なフランジング効果が、ベース・ラインを一層はつきりしたサウンドに仕上げます。
65	Touch-wah Bass	4	WAH>(PCM)>(SYM) RV2	チョッパー奏法を最大限にバックアップするための、ワウ効果を効かせたエフェクトです。

メモ 番号	プログラム名称	各エフェクトグループで		解説
		7Aグループ	選択されているエフェクト	
ベース・グループ				
66	Slap Bass	4	CDE→(CHO)→RV1 DL2	チョッパー奏法をさらに強調するためのパワフルなエフェクト。自慢のテクで即トライ！
67	Bass Distortion	1	CDE→CHO→(PCM)→RV2	ベース・ソロで「ディストーションが欲しい！」という時は、この音にチャレンジ！
68	Island Bass	1	CDE→(SYM)→(ER1)→(ER2)	全プレーヤーをウォーム・ハートにしてしまう淡々としたベース・トーン。レゲエ向き。
69	Straight Pick	1	CDE→FLG→(ER1)→(ER2)	エレキ・ベースをピックで弾く時に最適なエフェクトです。2バリエーションを用意。
70	Flange Pick	1	CDE→CHO→(ER1)→(ER2)	
71	Quick Chase	1	CDE→DL1→(CHO)→(ER2)	スラップ奏法でのプレイに使うと効果的。弾いた音が、なんと“倍”になって出てくる！
キーボード・グループ				
72	EP Ambience	10	(CDE)→→CHO→ PCS/RV2	AOR風のナンバーのバックギンによく聴かれる、エレピ系の音色に使うと効果的です。
73	Punchy Piano	11	----→CDE----→ FLG/ER1/(ER2)	アコースティック・ピアノ系の音に。アタックのある独特な雰囲気が出ます。
74	Thick Organ	10	CDE---→CHO---→ PCS/(ER2)	適度なディストーションが効いた、オルガン用エフェクト。ソロにもバックギンにも最適。
75	Rock Organ	10	CDE→→TRM→ PCS/ER2	ロック・キーボードの基本とも言えるオルガン用のディストーション・エフェクトです。
76	Slow Rotor	10	WAH→→TRM→ PCS/ER2	オルガン用のロータリー・スピーカーをシミュレーション。ロックのバラードに一味！
77	Clavi-flange	4	CDE→FLG→RV1 ER2	クラビ風のサウンドに絶大な効き目を発揮する、ベーシックなエフェクトです。
78	Pluck-wah	1	WAH→ER1→(FLG)→(ER2)	ワウを加えたクラビ風音色用のエフェクト。フィラデルフィア・サウンドとの共演も！
79	Silky Clav	4	CDE→FLG→RV1 ER2	ルーズなファンク・ビートのナンバーにお勧めします。
80	Pad Fill	3	RV2→PCS→ENH SYM	いわゆる“白玉”と呼ばれるシンセのパッド系の音色に使うと、大変効果的です。
81	Wind Enhancer	10	PEQ→→CHO→ PCS/RV2	フルート系などの音色をはじめ、主にメロディー向けの音色で存分に試してください。
82	Brass Lifter	9	--R+D--→ENH FLG/RV1	シンセのブラス・セクションにどうぞ。強力なインパクトを持つサウンドに変身します。
83	Horn Solo	4	CMP→RV1→SYM DL2	フレンチ・ホルンやホルネットの音色に。シックで落ち着いた音に仕上がります。

メモリー 番号	プログラム名称	各エフェクトグループで		解説
		プログラム	選択されているエフェクト	
キーボード・グループ				
84	Polished Strings	4	PEQ→RV1→SYM ER2	ストリングス系の音色に使用してください。とりわけ高域のクリーンな残響が印象的。
85	Fat Bass	4	CDE→(SYM)→PCM DL2	シンセ・ベース音のパワー・アップに最適。より一層ファットなサウンドになります。
86	3D-pan Bass	1	WAH→PAN→PCS→RV2	鳴りっぱなしのシーケンス・ベース等に。左右のスピーカーの間をゆっくり回転します。
ドラムス/パーカッション/ボーカル・グループ				
87	Rock Drum	9	---ER2---→ENH (SYM)/RV1	明るく短めのリバーブが基本。サンプリング・ドラム・サウンドはLAのスタジオ風に。
88	Heavy Drum	8	PCM→PEQ FLG→RV2	派手なダブリングに長めのリバーブ。リズム・マシンが深胴ノー・ミュート風の音に。
89	Warehouse Drum	9	--ER1--→PEQ FLG/RV2	短めのルーム・リバーブを基本にした、重圧感たっぷりのアンビエンス・サウンドです。
90	Percussion Gate	9	--SYM--→PEQ ER1/ER2	パーカッションやドラム・サウンドを鮮烈に引き立てる、きわものエフェクトです。
91	Percussion-wah	11	----→WAH----→ FLG/PCS/ER2	ラテン・パーカッションを、ゲート・リバーブとワウで味付け。ちょっと危ない！
92	Vocal Reverb 1	9	---RV2---→PEQ (FLG)/PCS	バラードを主にしたポップス・ボーカルに。リバーブ・タイムを曲調で変えるのも手。(※2参照)
93	Vocal Reverb 2	9	---RV2---→PEQ (FLG)/PCS	アンビエント風のダブリング効果。曲調でリバーブのプリ・ディレイ・タイムの調整を。(※2参照)
サウンド・エフェクト・グループ				
94	Dinosaur	3	CDE→PCM→TRM DL2	いかなる音も、“ゴジラ”の鳴き声になってしまう。たまにはこれで、音遊戯しよう！
95	Teleporter	4	CDE→FLG→DL1 DL2	チョーキングをすれば、“エチオピア象”のおたけびの音に聴こえます。気分転換に。
96	Escalator	1	CDE→PCS→(DL2)→FLG	ドラマや映画の怪しげなシーンによく顔を出してくるサウンド・エフェクトになります。
97	War Drum	7	CDE→EC2→PCS ----→FLG----→	低音のシーケンスが延々と続くエフェクトです。インディアン・ビレッジに行った様な？！
98	Infinite Echo	4	CDE→DL1→PAN (DL2)	弾いた音は全て鳴り続ける大きなお世話的エフェクト。自己陶醉したい方は是非。
99	Steam Machine	1	WAH→ER1→FLG→(ER2)	クラビ風の音でソロ・プレイを。ギターのアタックはSL汽笛になってしまいます。

※1 メモリー番号55 Reverb Sweepは、左右間を音が移動するプログラムですので、是非ステレオ接続してください。(他のプログラムについても、なるべくステレオ接続をお勧めします。)

※2 メモリー番号92および93のプログラムについては、メモリーのエフェクト・センド/リターン間への接続を想定し、MIXAパラメータの値を100%にしています。メモリーに接続しない場合は、MIXAパラメータの値を変えて、原音をミックスしてください。

(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？

FX900には200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プリセットプログラム用とユーザーズプログラム用に大きく2つに分けられており、どちらも100個のメモリーがあります。

プリセットプログラム 0～99

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出来ます。

ユーザーズプログラム 0～99

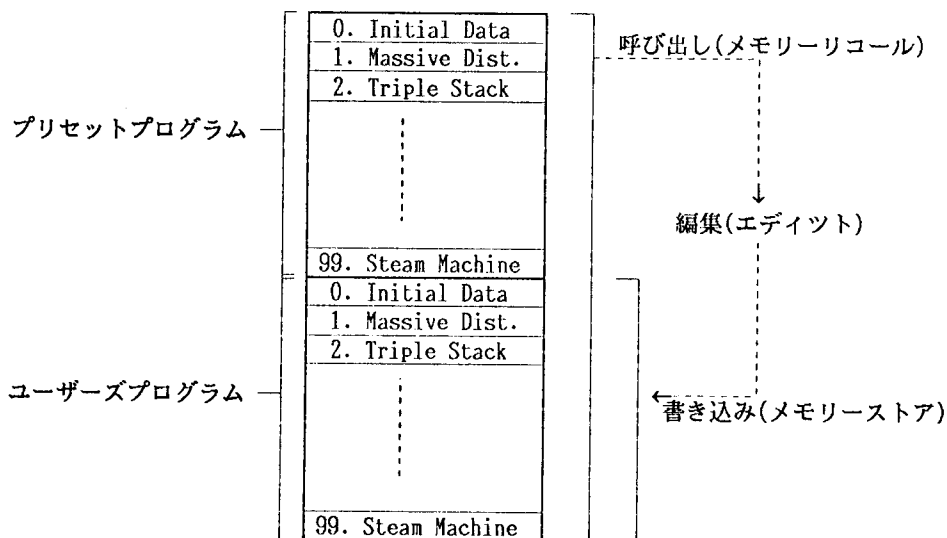
自分で作ったプログラムやプリセットプログラムを記憶させることができ、記憶させた後でも何度も書き換えることができます。ステージ等での使用順に記憶させておくと、本番の際に呼び出し操作が楽になります。

(工場出荷時には、プリセットプログラムの0～99と同じものが、記憶されています。)

★0 Initial Data(イニシャルデータ)とは？

各エフェクトの平均的なパラメーター値が設定されているプログラムです。

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とり早く簡単です。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。



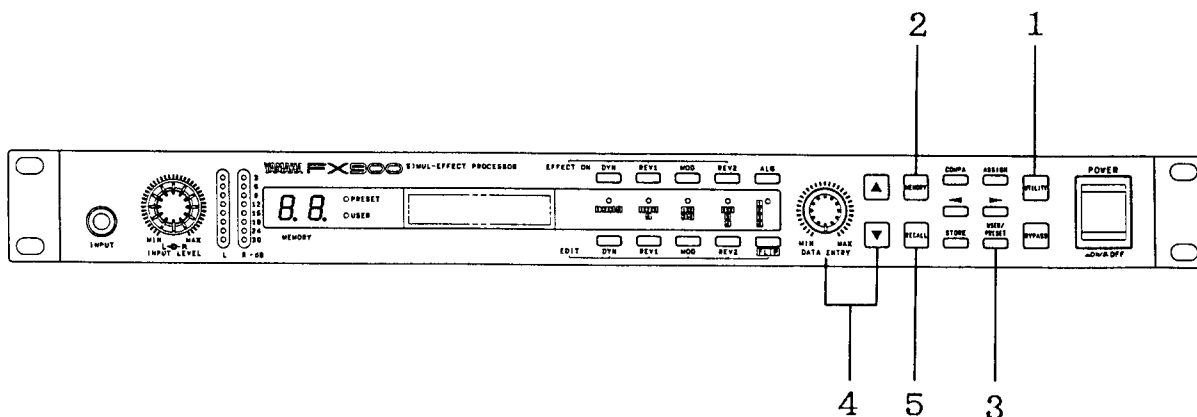
6. 操作方法

(1) メモリーモード

●メモリーリコール(プログラムを呼び出すには?)

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。

※MIDIプログラムチェンジにより、メモリーリコールすることもできます。なお、MIDIプログラムチェンジを受信した時には、LCD下段の右すみに一瞬「M」が表示されます。



1. UTILITYインジケータの消灯を確認
UTILITYキーが点灯している時は、消灯するまでUTILITYキーを押し続けます(約1秒間)。
2. メモリーモードにする
MEMORYキーを押すと、MEMORYキーが点灯してメモリーモードになります。
3. プリセットかユーザーズかを選択
USER/PRESETキーを押して、プリセットプログラムを呼び出すのか、ユーザーズプログラムを呼び出すのかを選択します。
4. 呼び出すプログラムを指定
DATA ENTRYツマミを回すか、またはDATA ENTRYキーを押して、呼び出すプログラムを指定します。

5. 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。



<input checked="" type="radio"/> PRESET <input type="radio"/> USER	Fullrange Dist. CDE/RV1/CHO/DL2
---	------------------------------------

MEMORY

※RECALLキーを押すまでは、まだ前のプログラムになっています。

指定したプログラムの
番号が点滅する。

プログラム名

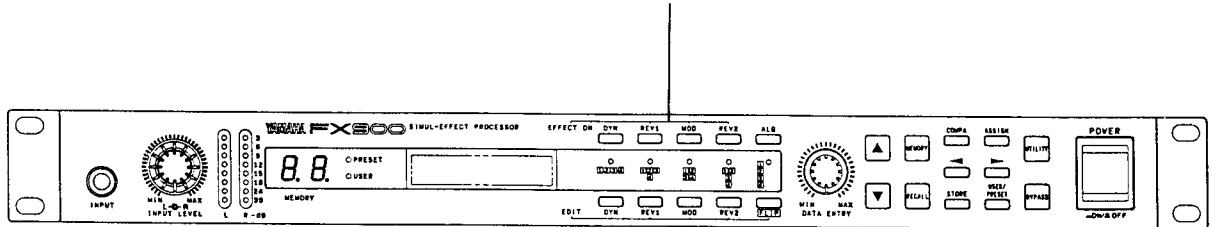
<input checked="" type="radio"/> PRESET <input type="radio"/> USER	Fullrange Dist. CDE/RV1/CHO/DL2
---	------------------------------------

MEMORY

各エフェクトグループで選択されているエフェクト

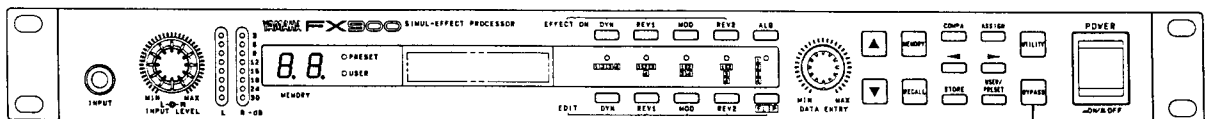
- エフェクトオン/オフ(エフェクトグループごとに効果をオン/オフできます)
4グループの各エフェクトをグループごとにオン/オフできます。

各グループのキーを押して、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“メモリストア”の操作(次ページ参照)をした時点で、メモリーに記憶されます。



注意：パラレルに接続されたエフェクトグループをオフにすると、出力がミュートされるので、全体のレベルが下がる場合があります。必要に応じて、他のエフェクトのレベル等を調整してください。

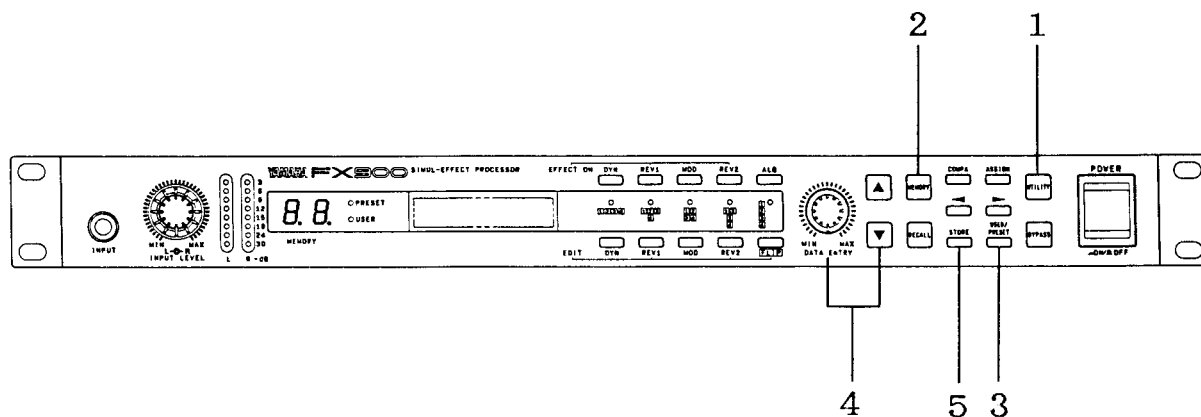
- バイパス(全エフェクトグループを迂回させることができます)
全エフェクトグループにわたり信号をバイパス(迂回)させ、一切の効果をかけずに信号を元のまま出力させることができます。
※この機能は、プログラム作成時に効果をかけた音とかけない音を聴き比べるのに便利です。
※バイパスの状態を記憶させることもできます。



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。
バイパス(効果がかけられない状態)にすると点灯し、解除すると消灯します。
この操作はメモリーモードでなくても可能です。

●メモリーストア(プログラムを記憶させるには?)

作成したプログラムを残しておきたい場合やプログラムを並べ変えたい場合は、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(ユーザーズプログラムにした状態での0~99)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。



1. UTILITYインジケータの消灯を確認

UTILITYキーが点灯している時は、消灯するまでUTILITYキーを押し続けます。(約1秒間)

2. メモリーモードにする

MEMORYキーを押すと、MEMORYキーが点灯してメモリーモードになります。

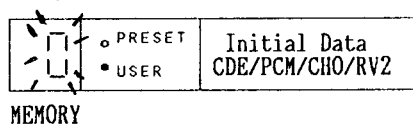
3. ユーザーズプログラムエリアへの記憶を可能にする

USER/PRESETキーを押して、USERインジケータを点灯させます。

4. 記憶先を指定

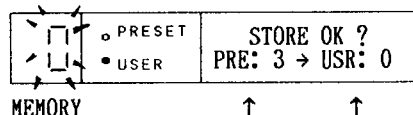
DATA ENTRYツマミを回すか、またはDATA ENTRYキーを押して、プログラムの記憶先を指定します。

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



5. メモリーストアを実行

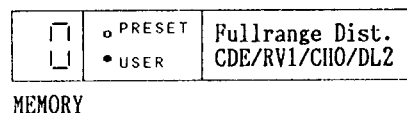
STOREキーを押します。すると、次のような表示に変わります。



作成元のプログラムの番号 ストア先の番号

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。)

メモリー番号が点灯に変わる。 作成元のプログラムの名称に変わる。

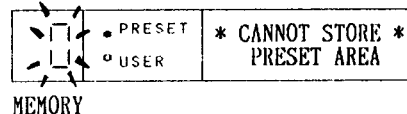


6. プログラム名を変更する

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。プログラム内容を変更した場合には、メモリーストア後、名称を独自のものに变更されることをお勧めします。名前のつけ方は、29ページの“タイトルエディット”をご覧ください。

※操作3を行わずにプリセットプログラムエリアにストアしようとしても、次のような表示のままでストアされません。

指定した番号が点滅のまま



※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。

(2) エディットのしかた

●エディット(プログラムの設定変更)の流れ

プログラムを変更する場合には、基本的に次の流れで行ってください。慣れてきたら、不必要な手順は飛ばして行ってください。

- ①メモリーリコール(作成の元にするプログラムの呼び出し)……………18ページ参照
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各エフェクトグループのオン/オフ ……………19ページ参照
各エフェクトグループのオン/オフを指定します。



- ③アルゴリズムの変更……………22ページ参照
希望するアルゴリズム(接続形態)に変更します。



- ④フリップ(グループの位置入れ替え)……………24ページ参照
各エフェクトグループの位置を指定します。



- ⑤エフェクトセレクト(各グループのエフェクト選択)……………25ページ参照
各エフェクトグループのエフェクトを変更します。



- ⑥各パラメーター値の設定変更……………26ページ参照
各エフェクトのパラメーター値を変更します。



- ⑦作成したプログラムをストア……………20ページ参照
作成したプログラムをメモリーにストアして記憶させます。

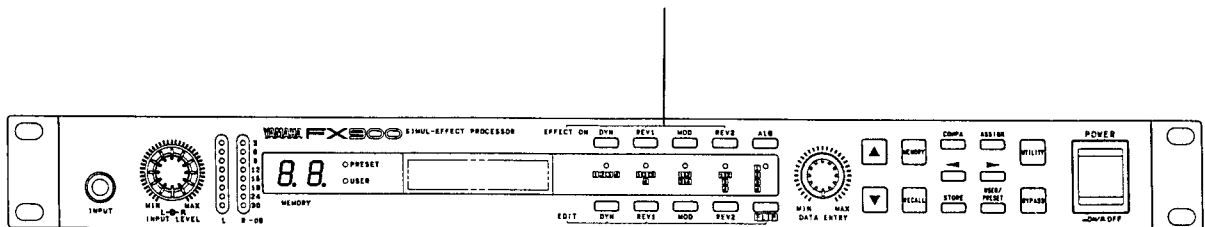


- ⑧タイトルエディット(記憶させたプログラムの名称を変更)……………29ページ参照
記憶させたプログラムの名称を独自のものに變更します。

●エフェクトオン/オフ(エフェクトグループごとに効果をオン/オフできます)

プログラムをエディットしている時でも、メモリーモードの時と同じように各グループのエフェクトをそれぞれオン/オフできます。

オン/オフしたいグループのEFFECT ONキーを押して、
オン(点灯)/オフ(消灯)を指定します。



●アルゴリズムの変更

4つのエフェクトグループの接続形態を変更することができます。

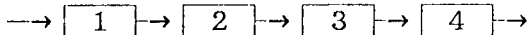
なお、プログラムを自作する時には、次のような手順で考えると整理しやすいでしょう。

- ①得ようとする効果(音)をイメージする。
- ②その効果を作り出すには、どのようなエフェクトをどのように接続すればよいか判断する。(頭の中に構図を描く)
- ③描いた構図と同じアルゴリズムを指定する。
- ④描いた構図と同じになるように、エフェクトグループの位置を置き換える。
- ⑤描いた構図と同じになるように、各グループのエフェクトを指定する。
- ⑥各エフェクトのパラメーター値を変更、ストアを実行、タイトルエディットを実行します。

次の11種類のアルゴリズムの中から選択できます。

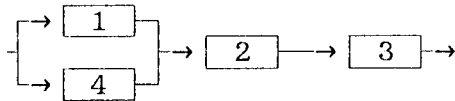
タイプ1

・アルゴリズム1

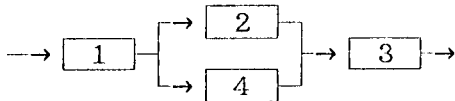


タイプ2

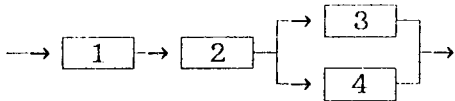
・アルゴリズム2



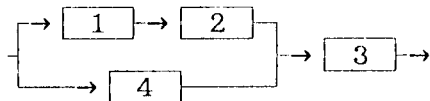
・アルゴリズム3



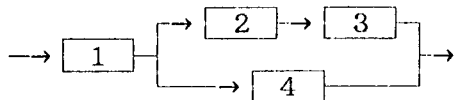
・アルゴリズム4



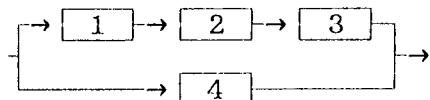
・アルゴリズム5



・アルゴリズム6

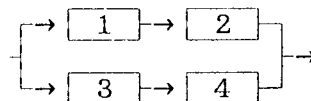


・アルゴリズム7



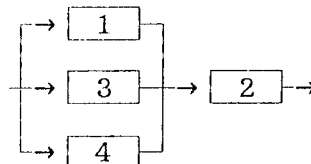
タイプ3

・アルゴリズム8

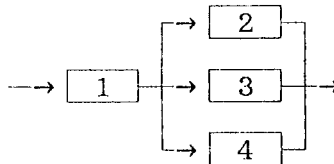


タイプ4

・アルゴリズム9

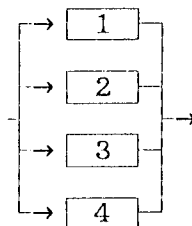


・アルゴリズム10



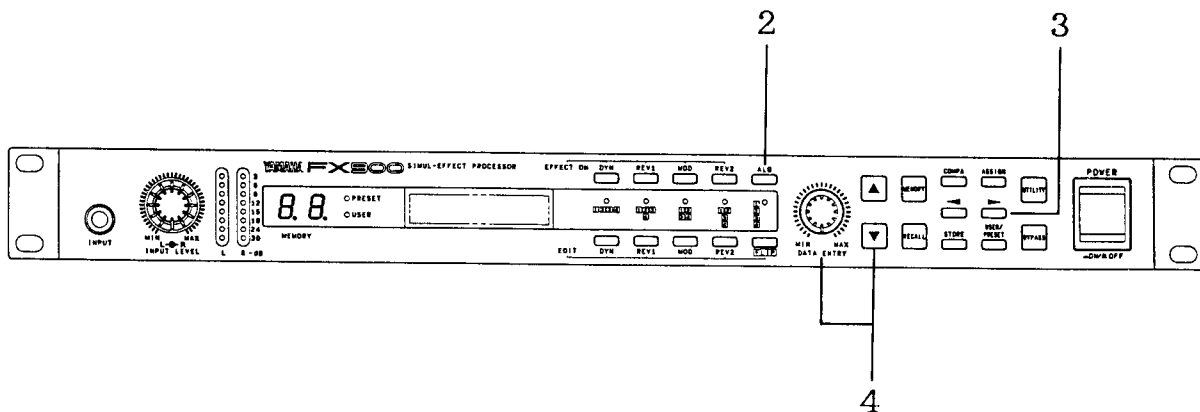
タイプ5

・アルゴリズム11



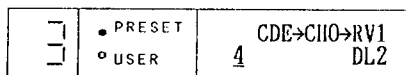
※アルゴリズムを変更しても、1~4のそれぞれに当てはめられているエフェクトは変わりません。

※選択したアルゴリズムのタイプに合わせて、フロントパネルのアルゴリズムタイプ表示が変わります。



1. プログラムの呼び出し
エディット(設定変更)するプログラムを呼び出します。
2. ALGキーを押す
ALGキーを押して、ALGキーを点灯させます。
3. アルゴリズムの変更を可能にする
アルゴリズムの変更が可能どうかを確認します。
LCD内左端のアルゴリズム番号の下にカーソル(アンダーライン)があれば可能です。

現在の接続形態を表わす概略図



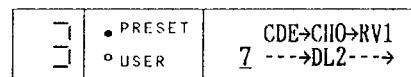
MEMORY

ここにカーソルがあれば良い。

もし、カーソルが別のところにある場合は、◀/▶キーを押して、カーソルを番号の下に持ってきます。

4. アルゴリズムを指定
DATA ENTRYツマミを回すか、またはDATA ENTRYキーを押して、アルゴリズムを指定します。すると、指定したアルゴリズムの形態に従った形で、とりあえず4グループのエフェクトがはめ込まれます。

指定後の接続形態を表わす概略図



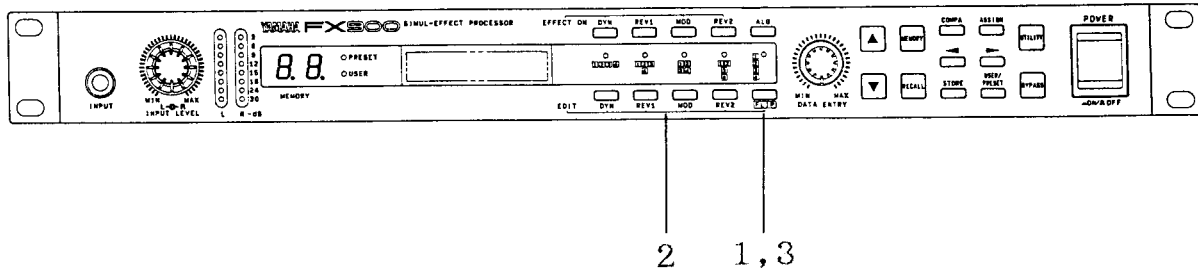
MEMORY

指定したアルゴリズムの番号が表示される。

5. 以降の操作を行う
21ページの“エディットの流れ”のところで紹介した順序で、以降の操作を行います。

●フリップ(エフェクトグループの位置入れ替え)

指定したアルゴリズムの接続形態の中で、エフェクトの位置関係を入れ替えたい場合にはここに示す操作をします。
★実際に音を出してみれば判ることですが、後ろの方に持ってきたエフェクトほど、効果のかかりを強く感じます。



1. FLIPキーを押す

FLIPキーを押します。(ALGキーが消灯している時は、同時にALGキーが点灯します。)

現在の接続形態を表わす概略図が表示される。



PRESET	CDE→CHO→RV1
USER	7 ---->DL2----

MEMORY

2. 入れ替えるエフェクト(グループ)を指定

入れ替えるエフェクトグループのEDITキーを順に押します。すると、それら2つのグループのエフェクト名が交互に点滅します。

2つのグループのエフェクト名が点滅



PRESET	CDE→CHO→RV1
USER	7 ---->DL2----

MEMORY

もし誤って他のグループを指定してしまった時は、もう1度2つのグループのEDITキーを順に押します。最後に押した2つのキーが有効です。

3. 入れ替えを実行

FLIPキーを押すと、入れ替えが実行されます。

指定後の接続形態を表わす概略図



PRESET	RV1→CHO→CDE
USER	7 ---->DL2----

MEMORY

4. 他の入れ替えも行う

他の入れ替えも行う場合には、1~3の操作を繰り返します。

※「○○と○○のエフェクトを入れ替える」という要領で行いますので、全ての位置を入れ替える場合は、入れ替えの操作を3回繰り返すことになります。

5. 以降の操作を行う

21ページの“エディットの流れ”のところで紹介した順序で、以降の操作を行います。

- エフェクトセレクト(各グループのエフェクト選択)
各グループのエフェクトを選択することができます。

グループごとにそれぞれ次の中から選択できます。

DYN(ダイナミックグループ)

- CDE(コンプレッサ/デイストーション/イコライザ-効果)
- CMP(デュアル・コンプレッサ-効果)
- ENH(デュアル・エンハンサ-効果)
- WAH(ステレオ・ワウ効果)
- PEQ(デュアル・パラメトリックイコライザ-効果)
- MBD(マルチバンド・デイストーション効果)
- CDW(コンプレッサ/デイストーション/イコライザ-/ワウ効果)
- DST(ステレオ・デイストーション/イコライザ-効果)

REV1(リバーブ1グループ)

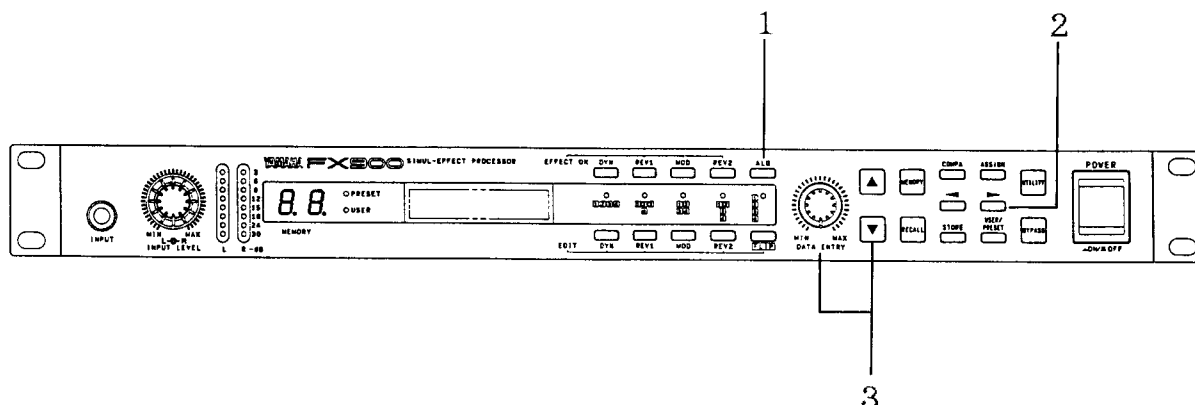
- PCM(モノ・ピッチチェンジ効果)
- PCS(ステレオ・ピッチチェンジ効果)
- RV1(リバーブ1効果)
- ER1(アーリーリフレクション1効果)
- DL1(モノ・デレイ1効果)
- EC1(エコー・ステレオ・デレイ1効果)
- MD1(モジュレーションデレイ1効果)
- MT1(マルチ・タップ・デレイ1効果)

MOD(モジュレーショングループ)

- CHO(コーラス効果)
- FLG(フランジ-効果)
- SYM(シンフォニック効果)
- TRM(トレモロ効果)
- PAN(ラウト・パン効果)

REV2(リバーブ2グループ)

- RV2(リバーブ2効果)
- ER2(アーリーリフレクション2効果)
- DL2(モノ・デレイ2効果)
- EC2(エコー・ステレオ・デレイ2効果)
- MT2(マルチ・タップ・デレイ2効果)
- R+D(リバーブ+デレイ効果)

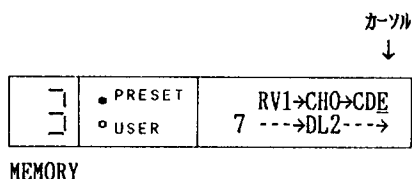


1. ALGキーを押す

ALGキーを押します。すると、接続形態の概略図が表示されます。

2. エフェクト選択するグループを指定

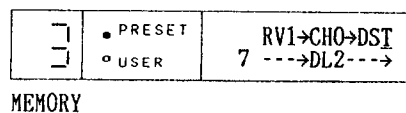
◀/▶キーを押して、エフェクト選択するグループのエフェクト名の所にカーソルを移動させます。



3. エフェクトを指定

DATA ENTRYツマミを回すか、またはDATA ENTRYキーを押してエフェクトを指定します。

新しいエフェクト名が表示される



4. 他のグループも選択

他のグループのエフェクトも選択する場合には、2と3の操作を繰り返します。

5. 以降の操作を行う

21ページの“エディットの流れ”のところで紹介した順序で、以降の操作を行います。

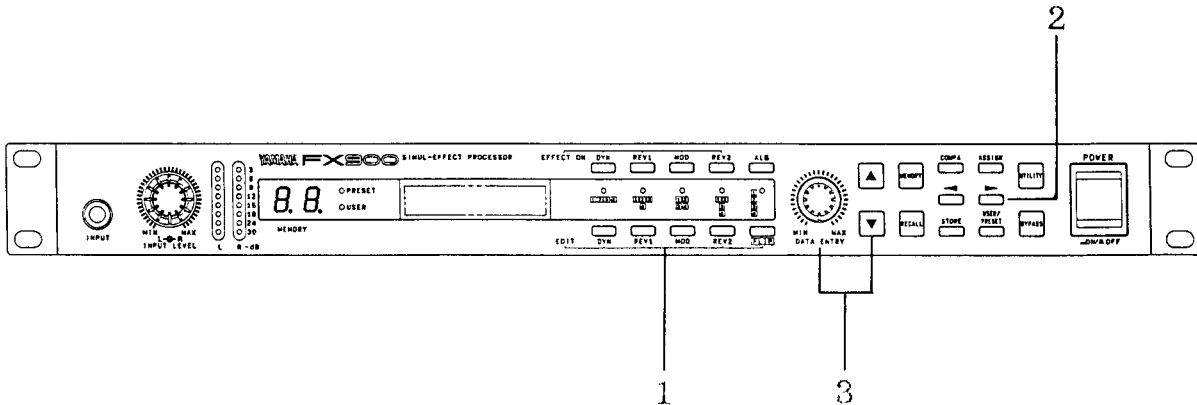
●各エフェクトパラメーター値の変更

各グループのエフェクト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、効果のかかり具合が変わります。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？

パラメーターはエフェクトを構成している一つ一つの要素(可変要素)です。エフェクトによってパラメーターの種類や数が異なりますが、各グループのエフェクトごとにおよそ10種類程度のパラメーターがあります。

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、31ページの“7. 各エフェクトとパラメーターの解説”等をご覧ください。



1. パラメーター値を変更するグループのEDITキーを押す
そのグループのエフェクトパラメーターが表示されます。表示は数ページに分かれていますので、変更するパラメーターが表示されるまで、EDITキーを押してください。

<div> <div></div> <div></div> </div>	<div> <div>● PRESET</div> <div>○ USER</div> </div>	DST TRG LPF LVL 192 -60 THRU +2
--------------------------------------	--	------------------------------------

MEMORY

2. 値を変更するパラメーターを指定
◀/▶キーを押して、値を変更するパラメーターを指定します。

<div> <div></div> <div></div> </div>	<div> <div>● PRESET</div> <div>○ USER</div> </div>	DST TRG LPF LVL 192 -60 THRU +2
--------------------------------------	--	------------------------------------

MEMORY



変更するパラメーター値のところへカーソルをもって行く

※◀/▶キーを押してカーソルをその画面の端まで動かすと、自動的に他のパラメーターの画面に切り替わります。

3. パラメーター値を変更
DATA ENTRYツマミを回すか、またはDATA ENTRYキーを押して、パラメーター値を変更します。

<div> <div></div> <div></div> </div>	<div> <div>● PRESET</div> <div>○ USER</div> </div>	DST TRG LPF LVL 192 -42 THRU +2
--------------------------------------	--	------------------------------------

MEMORY

4. 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1~3を繰り返して、希望する効果になるように変更してください。
5. 以降の操作を行う
21ページの“エディットの流れ”のところで紹介した順序で、以降の操作を行います。

※設定中に次のキーを押すことにより、2つの状態の音を聴き比べることができます。

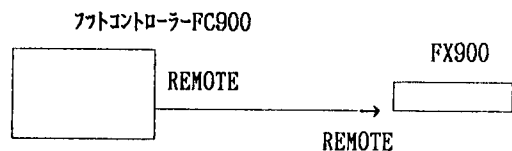
- EFFECT ONキーを繰り返し押すと……
そのグループのエフェクトがかかっている音と、かかっていない音とを聴き比べることができます。
- BYPASSキーを繰り返し押すと……
効果が一切かかっている生(全グループのエフェクトオフ)の音と、そのプログラムの現在の状態の音を聴き比べることができます。
- COMPAキーを繰り返し押すと……
プログラムを呼び出した時点のエフェクトの音と、設定変更中の音を聴き比べることができます。

※エディット(設定変更)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DATA ENTRYキー、またはその他のキーを押してください。

(3) フットコントローラーの使い方

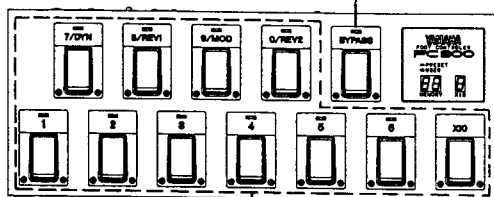
FX900にフットコントローラーやフットスイッチを接続すると、足元での様々なコントロールが可能です。ここでは、何を接続すると何をコントロールできるのかをまとめて紹介します。

●フットコントローラーFC900を接続すると……



FC900リアパネルのMODE切替スイッチをPGMポジションにした場合

このスイッチで、ハihat(全てのエフェクトグループのエフェクト)/エフェクトの状態(通常の状態)を切り替えることができます。



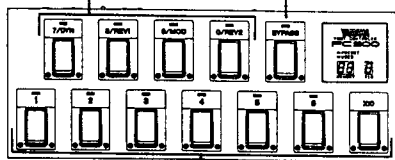
これら“1”～“0”および“×10”のスイッチで、プログラムをPGM 1～PGM 99=計99ヶの範囲で切り替えることができます。

※どのPGM No.の時にどのメモリーが呼び出されるようにするかは、あらかじめFX900のUTILITYモードで決めておくことができます。(59ページ参照)

FC900リアパネルのMODE切替スイッチをEFFECTポジションにした場合

このスイッチで、ハihat(全てのエフェクトグループのエフェクト)/エフェクトの状態(通常の状態)を切り替えることができます。

これら4つのスイッチで、各エフェクトグループのon/offを個別にコントロールすることができます。

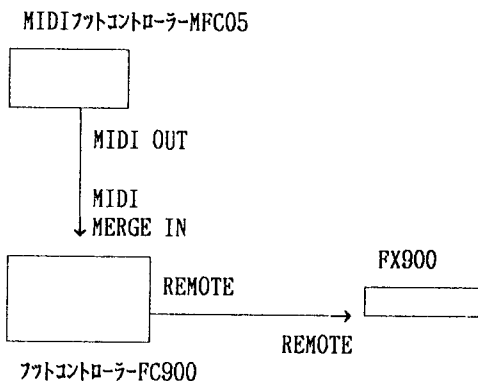


これら“1”～“6”および“×10”のスイッチで、プログラムをPGM 11～PGM 16, PGM 21～PGM 26, …… PGM 61～PGM 66=計36の範囲で切り替えることができます。

※どのPGM No.の時にどのメモリーが呼び出されるようにするかは、あらかじめFX900のUTILITYモードで決めておくことができます。(59ページ参照)

●フットコントローラーFC900にMFC05を接続すると……

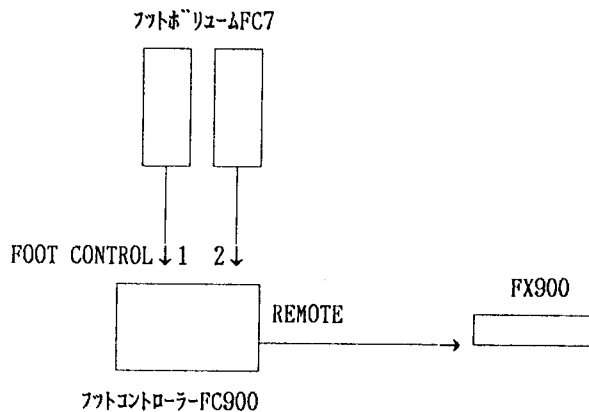
FC900に加えて、MFC05でプログラムをPGM 1～PGM 10=計10の範囲で切り替えることができます。



※MFC05は、FX900リアパネルのMIDI IN端子に接続することもできます。MIDI IN端子に接続した場合も全く同じ使い方ができます。

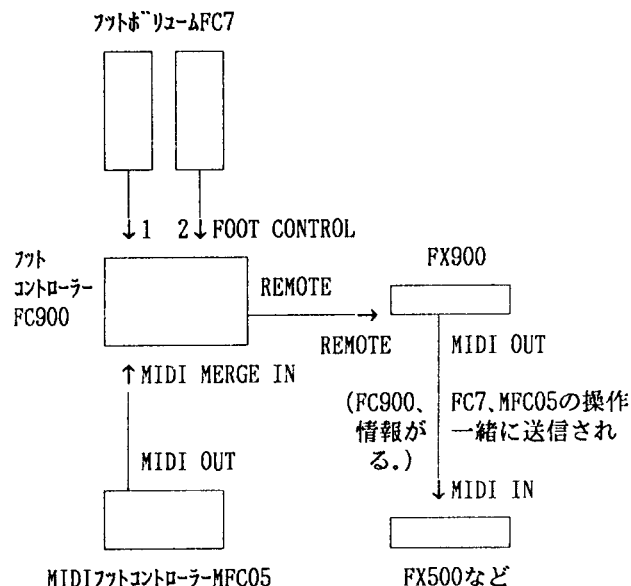
●さらにフットコントローラーFC900にFC7を接続すると……

FC900リアパネルのMODE切替スイッチのポジションに関係なく、FC7でパラメーター値の変更ができます。



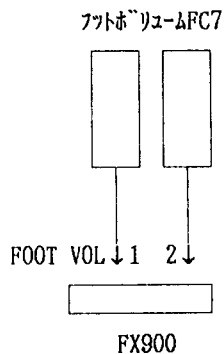
※どのパラメーターをコントロールできるようにするかは、あらかじめプログラムごとにFX900のパラメーターアサインで決めておきます。(64ページ参照)

- さらにFX900のMIDI OUTに他のMIDI機器を接続すると・・・
FC900よりFX900に送られた情報は、FX900のMIDI THRU/OUT端子(切替スイッチをOUTにした場合)より送信されますので、同時に他のMIDI機器をコントロールできます。(詳しくはFC900の取扱説明書をご参照ください。)



- FX900にFC7を接続すると・・・

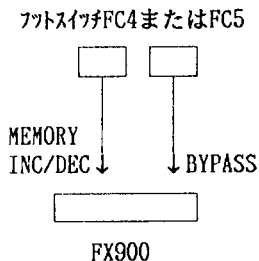
FOOT VOL端子に接続したFC7で、パラメーター値の変更ができます。



※どのパラメーターをコントロールできるようにするかは、あらかじめプログラムごとにFX900のパラメーターアサインで決めておきます。(64ページ参照)

- FX900にFC4またはFC5を接続すると・・・

MEMORY INC/DEC端子に接続した方のFC4またはFC5でプログラムの切り替えができ、BYPASS端子に接続した方のFC4またはFC5でバイパスオン/エフェクトの状態(通常の状態)を切り替えることができます。



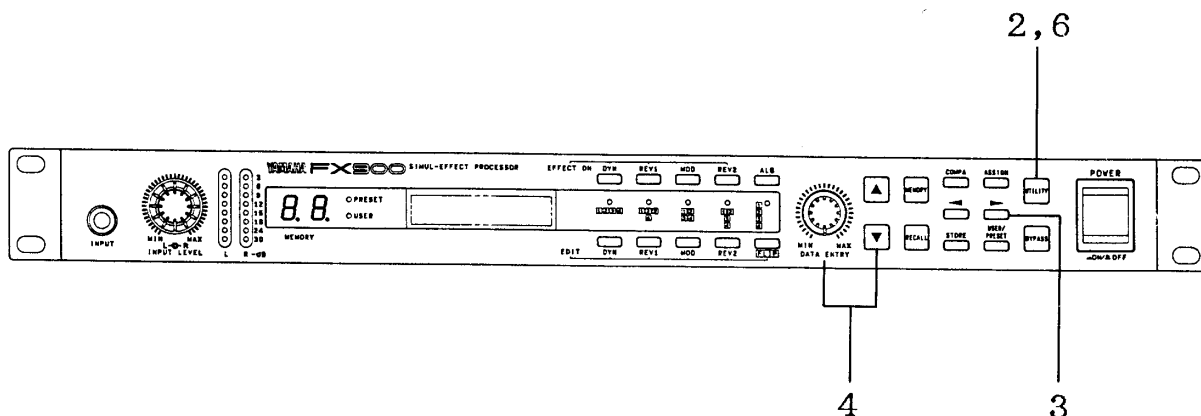
※プログラムの切り替え範囲は、あらかじめFX900のフットスイッチ・メモリーリコールで決めておきます。(30ページ参照)

(4) ユーティリティ

ユーティリティは、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2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(60、61、62、66ページ)で説明します。

●タイトルエディット(プログラムの名称を変更するには?)

作成したプログラムの名称をそれぞれ独自のものに変更すると、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を行います。最長で16文字の名称を付けることができます。



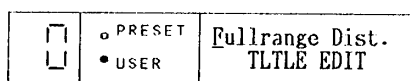
1. プログラムの呼び出し

名称を変更するユーザーズプログラムを呼び出します。

2. タイトルエディットの表示に

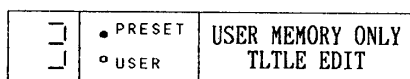
UTILITYキーを1回押して、タイトルエディットの表示にします。

作成の元になった
カーソル プログラムの名称
↓ ↓



MEMORY

※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キーを押し続けられ(約1秒間)、この状態から抜けることができます。

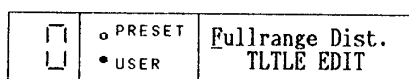


MEMORY

3. カーソルの移動

◀/▶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。

希望する位置へ
↓

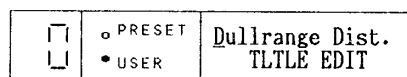


MEMORY

4. 文字を指定

DATA ENTRYツマミを回すか、またはDATA ENTRYキーを押して、文字を指定します。

希望する文字を
↓



MEMORY

※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キーを押した時のメー

	[]	<	>	:	.	*	+	-	=	&	/	.	'	%	/	→	←															
#	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	ä														
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	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ
ホ	マ	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ヲ	ン	ー																
」	*	-																															

・スペースは、STOREキーを押すことでも入力できます。

5. 他の文字も変更

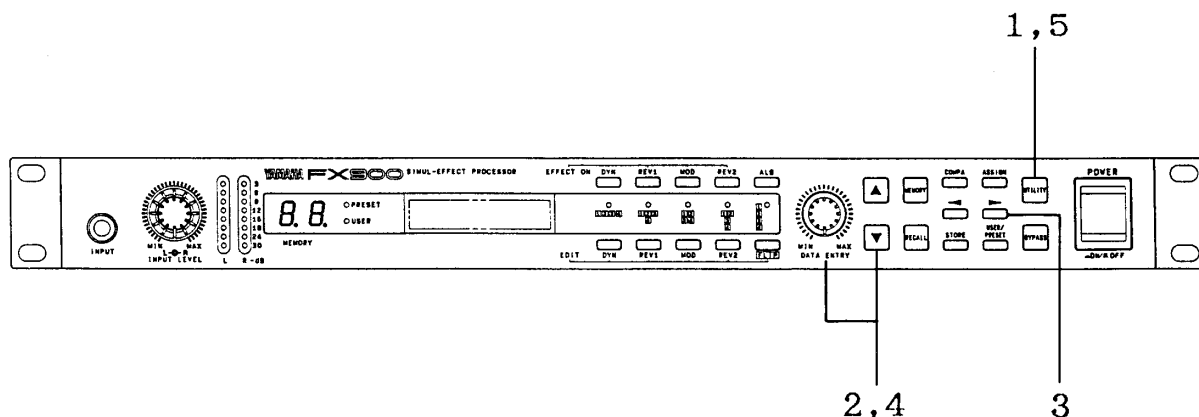
必要に応じて、他の位置の文字も変更します。操作3と4を繰り返して、希望する名称に変更してください。

6. ユーティリティモードを解除

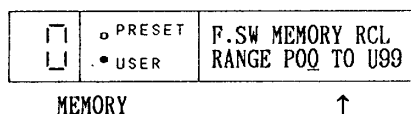
ユーティリティモードを解除します。UTILITYキーが消灯するまで、UTILITYキーを押し続けてください(約1秒間)。ユーティリティモードを解除すると、変更した名称が自動的に記憶されます。

●フットスイッチ・メモリーリコール(フットスイッチのプログラム呼び出し範囲の制限)

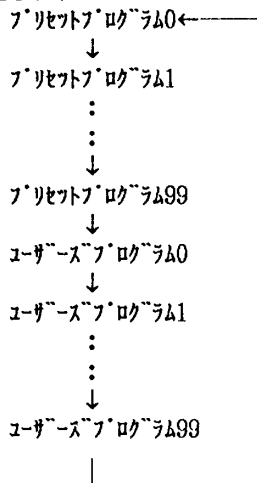
リアパネルのMEMORY INC/DEC端子に別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)を接続してそれを踏むと、次または前の番号のプログラムが呼び出されるようになります。呼び出しの範囲および方向は、ここに示す設定により決めることができます。



1. フットスイッチ・メモリーリコールの表示に
UTILITYキーを5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。

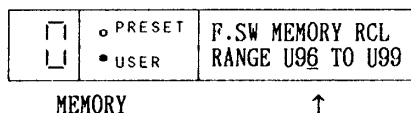


これまでの呼び出し範囲(Pはプリセットプログラム、Uはユーザープログラム)を示します。この場合はフットスイッチを踏むたびに、

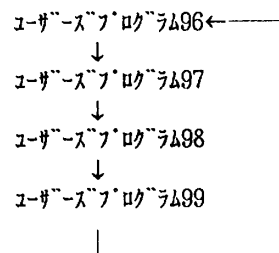


の順にプログラムが切り替わるようになっていきます。

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。DATA ENTRYツマミを回すか、またはDATA ENTRY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。

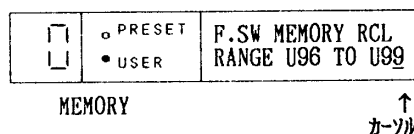


変更した番号(この状態なら、フットスイッチを踏むたびに、



の順にプログラムが切り替わります。)

3. カーソルを移動
▶キーまたは◀キーを押して、右側の数字へカーソルを移動します。



4. 最後に呼び出されるようにするプログラムを指定
DATA ENTRYツマミを回すか、またはDATA ENTRY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。
※最初に呼び出されるようにしたプログラムよりも小さい番号のプログラムを指定すると、96→95→94→のような逆の順序で切り替わります。

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キーが消灯するまで、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。