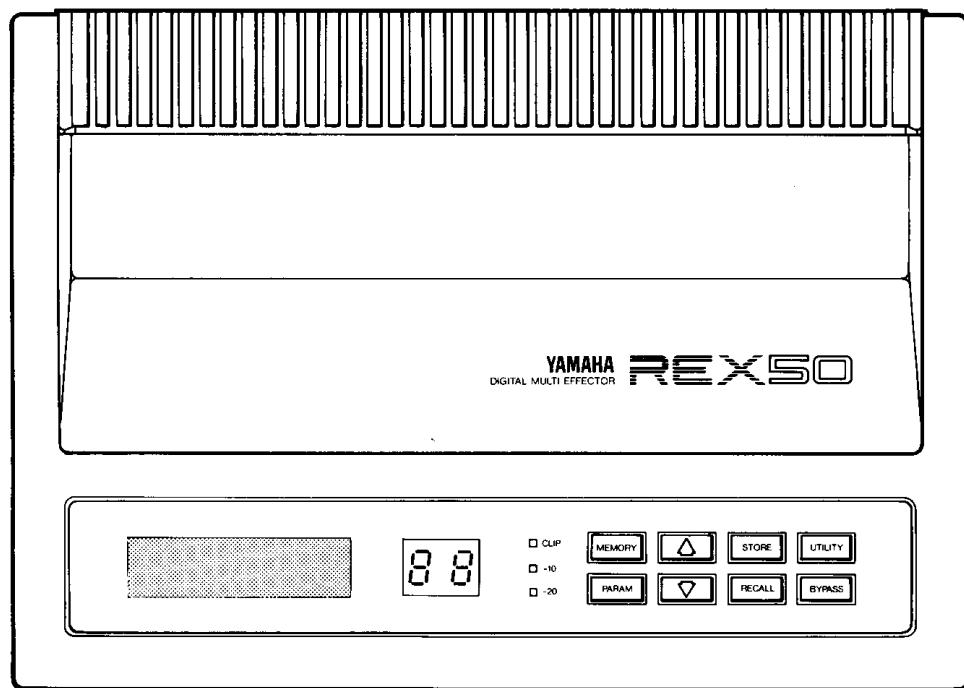


YAMAHA

DIGITAL MULTI EFFECTOR

REX50

取扱説明書



このたびは、ヤマハ・デジタル・マルチ・エフェクター・REX50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。
REX50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、ご使用の前にこの取扱説明書を是非お読みくださいますようお願いいたします。

特長

★DSP LSI採用

ヤマハのデジタル技術を駆使したDSP(Digital Signal Processor)LSIを採用しており、クオリティの高いバラエティに富んだ効果音が得られます。

★30種類のプリセットプログラム

リバーブ系や、ディレイ系、コーラス系、フランジ系はもちろんのこと、ゲート系や、ピッチチェンジ系、ディストーション系など、様々なプログラムが30種類プリセットされています。
さらに、これらのプログラムをエディットして、60種類までユーザーズプログラムエリアにストアすることができます。

★自由自在の音場シミュレーション

音の拡がり感、奥行き感、臨場感など聴感的印象を左右するパラメーターを幅広い範囲でコントロールでき、音場のシミュレーションが自由自在です。

★ステレオのソースにも対応

ステレオのソースを入力できるため、ステレオ出力の楽器のエフェクターとして使用したり、エフェクトループ端子を持っていないミキサーの出力段(ミキサーとパワーアンプ間)に接続することもできます。2 IN 2 OUT, 1 IN 2 OUT, 1 IN 1 OUTの全てが可能です。

★充実のフットコントロール機能

別売のフットスイッチを接続することにより、プログラムの切り替えやエフェクト音のカット(バイパス)を足元で行なうことが可能です。

★LCDやメモリーNo.ディスプレイを装備

パネル上のLCDやメモリーNo.ディスプレイに、その時の状態を表示します。操作に応じて表示が変わるために、確実に緻密な設定ができます。また、入力レベルは3素子LEDのレベルメーターで監視できます。

★MIDI対応

MIDI IN端子を装備しており、外部のMIDI機器で本機のプログラムを切り替えたり、トリガーをかけたり、ピッチをコントロールできます。

★多機能ながらコンパクト

豊富な機能をコンパクトなサイズに納めました。持ち運びにも便利です。

目次

ご使用の前に.....	3
各部の名称と働き	
コントロールパネル.....	4
リアパネル.....	5
接続例.....	7
操作方法	
メモリーリコールの方法.....	8
エディットの方法.....	9
メモリーストアの方法.....	9
プログラムタイトルの変更.....	10
プログラムの呼び出し範囲の指定.....	11
プログラムとパラメーターの概要.....	12
MIDIコントロール.....	
MIDIでできること.....	27
設定方法.....	28
MIDIデータフォーマット.....	30
仕様.....	32
ロックダイアグラム.....	32
パラメーター一覧表.....	33
ブランクチャート.....	35
サービスについて.....	38

プログラム索引

1. REV 1 HALL	12
2. REV 2 ROOM.....	12
3. REV 3 VOCAL.....	12
4. REV 4 PLATE.....	12
5. EARLY REF. 1	13
6. GATE REVERB.....	13
7. DELAY L, R.....	15
8. STEREO ECHO.....	15
9. STEREO FLANGE.....	16
10. CHORUS	16
11. STEREO PHASING	17
12. SYMPHONIC	17
13. REVERSE GATE.....	13
14. ADR-NOISE GATE.....	17
15. COMPRESSOR.....	18
16. REVERB & GATE.....	19
17. PITCH CHANGE A	19
18. PITCH CHANGE B	20
19. PITCH CHANGE C	21
20. PAN	21
21. DISTORTION	22
22. DIST. + REV HALL	22
23. DIST. + REV PLATE	22
24. DIST. + GATE REV	23
25. DIST. + REVERSE GATE	23
26. DIST. + DELAY	24
27. DIST. + ECHO	25
28. DIST. + FLANGE	25
29. DIST. + CHORUS	26
30. DIST. + SYMPHONIC.....	26

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

- ・本機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ご使用にならないでください。
- ・電源プラグをコンセントから抜くときは、コード部分の断線やショートを防ぐため、コードをひっぱらないで必ずプラグ部分を持って引き抜いてください。
- ・長期間ご使用にならないときは、電源コードのプラグを電源コンセントからはずしてください。

◆セットの移動

セットを移動する場合には、接続コードの断線やショートを防ぐため、他の機器との接続コードを取りはずしてから動かしてください。

◆接続について

接続の際は、各機器の電源スイッチをOFFにしてから行ってください。

◆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ます。

POWERスイッチをON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なってください。

*** 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しますので、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。

◆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

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

◆落雷に対する注意

落雷などの恐れがあるときは、早めにコンセントから電源プラグを抜きとってください。

◆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。充分に離してご使用ください。

◆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、保証書とともに大切に保管してください。

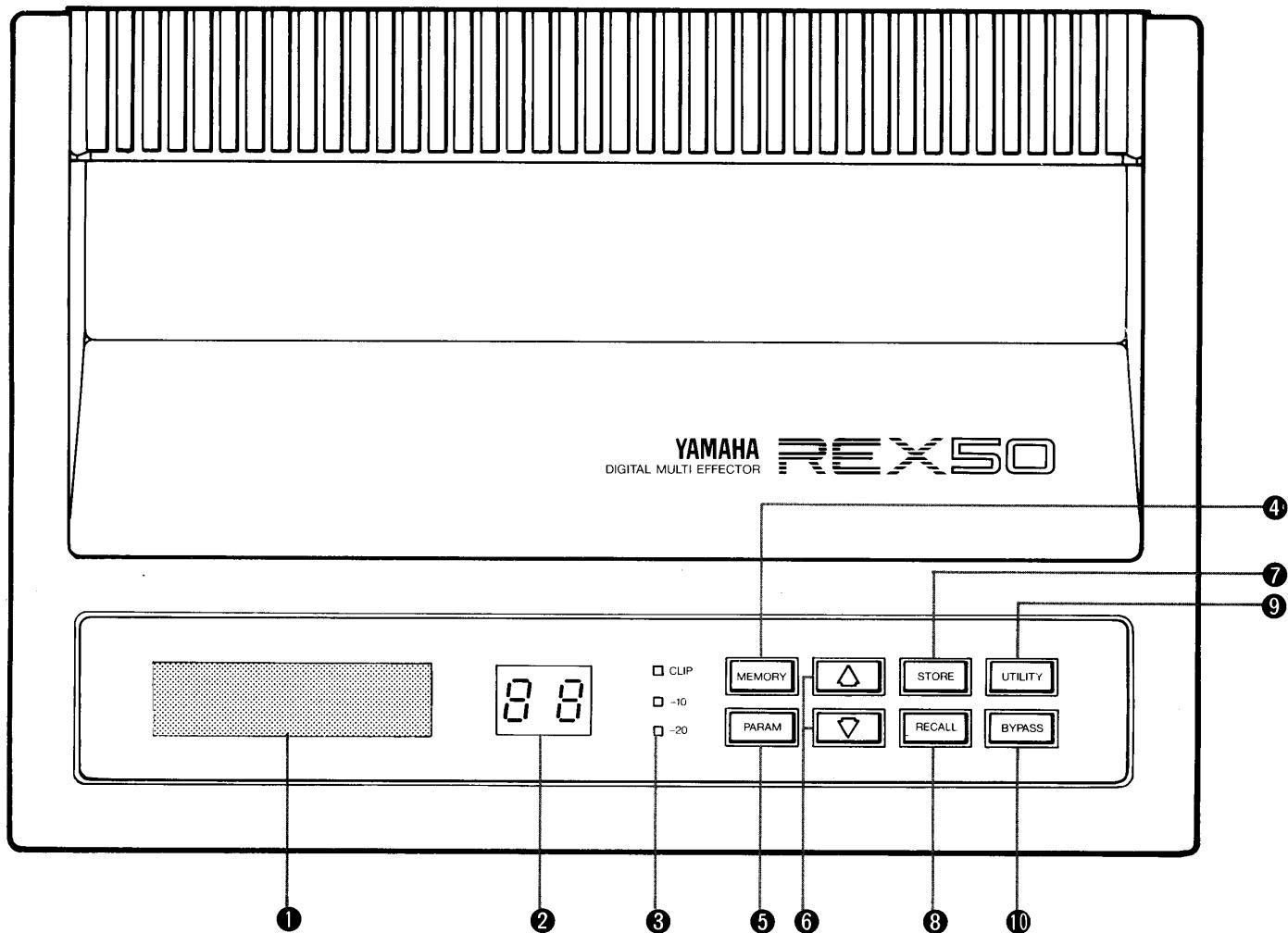
エラー表示について

電源ON時に、回路の自己診断を行ない、異常があった場合、メモリーNo.ディスプレイにエラー番号E0～E2を表示します。修理を依頼される場合は、エラー表示についても御連絡ください。

- | | |
|-----|-------------------------|
| E 0 |ROMのチェックサムエラー |
| E 1 |CPU内部RAMのリードライトエラー |
| E 2 |CPU外部RAMのリードライトエラー |

各部の名称と働き

コントロールパネル



①LCD

呼び出したプログラムの名称やパラメーター値などを表示する16文字2ラインのLCDです。

②メモリーNo.ディスプレイ

プログラムのメモリーNo.を表示する7セグメント2桁のディスプレイです。

メモリーNo.1~30には、ヤマハがセッティングしたプログラム(プリセットプログラム)がメモリーされており、呼び出し専用です。

また、メモリーNo.31~90には、プリセットプログラムなどを変更したものを作成することができるようになっています。なお、こうして書き込んだプログラムは、プリセットプログラムと同様に、後で自由に呼び出して使用できます。

③入力レベルメーター

3分割の入力レベルメーターです。

リアパネル③のINPUT LEVELコントロールによる、レベル調整後のレベルを表示します。

④MEMORYキー

キー操作によるプログラムの呼び出しや、書き込みを可能にするキーです。

⑤PARAMETER選択キー

プログラムのセッティングを変更(エディット)する際、値を変更するパラメーターを指定するためのキーです。

つまり、呼び出したプログラムのセッティングを変更する際には、このキーを押して、変更したいパラメーターを指定します。(キーを押すごとに、順にパラメーターの名称と設定値が、①のLCDに表示されます。)

なお、呼び出されるパラメーターの種類とその可変範囲は、プログラムによって異なります。(33ページの“パラメーター一覧表”参照)

●パラメーターとは?

プログラムを形成している1つ1つの要素。つまり、いくつかのパラメーターによって、1つのプログラムができる。

⑥アップ/ダウンキー

このキーの役割は、次のように2つの状態の内、どちらになっているかにより決まります。

・プログラムを選択できる状態の時

(MEMORYキーを押した時).....

プログラムのメモリーNo.を指定するためのキーになります。

△キーを押すとメモリーNo.が増加し、▽キーを押すと減少します。

キーを押し続けると、メモリーNo.の変化するスピードが速くなります。

・パラメーターをエディットできる状態の時

(PARAMETER選択キーを押した時).....

パラメーター値を変更するためのキーになります。

△キーを押すとパラメーター値が増加し、▽キーを押すと減少します。キーを押し続けると、値の変化するスピードが速くなります。

⑦STOREキー

エディットしたプログラムを、指定したユーザーズプログラムのエリア(メモリーNo.31~90)に書き込む(メモリーストアする)ためのキーです。

⑧RECALLキー

指定したプログラムを、呼び出す(メモリーリコールする)ためのキーです。

⑨UTILITYキー

音色に直接影響しない、UTILITYモード内の機能(付加機能)を呼び出すためのキーです。キーを押すごとに、本機の状態(機能)が次のように変わります。

→・通常の状態



・プログラムのタイトルを変更できる状態



・MIDIチャンネルを指定できる状態



・プログラムチェンジ表を作成できる状態



・接続したフットスイッチでプログラムの切り替えを行なう際の、プログラムの呼び出し範囲を指定できる状態

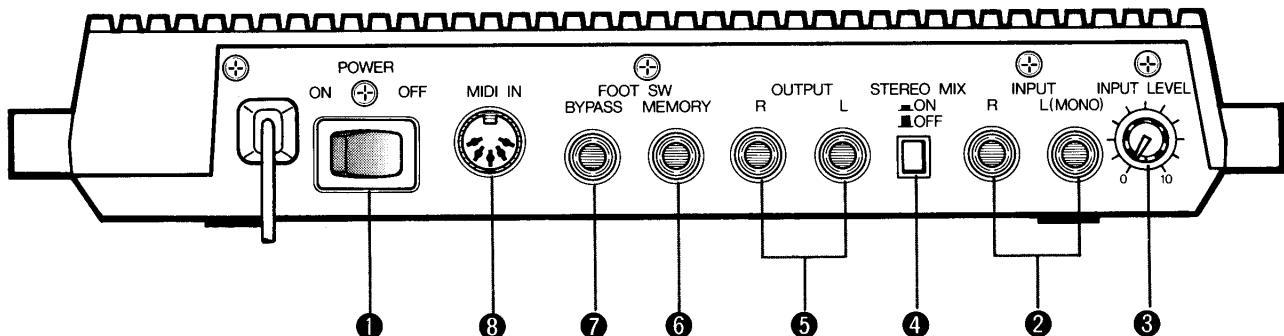
⑩BYPASSキー

このキーを押すとバイパス状態になります。バイパス状態とは、エフェクト信号がカットされて、入力レベル調整後のダイレクト音のみ出力される状態です。

バイパス中は、LCD上段右端に“B”的文字が点滅表示されます。

もう一度押すと、エフェクトの状態に戻ります。

リアパネル



①POWERスイッチ

電源スイッチです。スイッチをONにすると、前回使用していた際の最後の表示になります。

スイッチをONにした直後の数秒間は、電源投入時のクリックノイズを避けるため、出力信号は全てカットされます。

②INPUT端子

エフェクトをかける信号を入力するための端子です。キーボードやエレキギター、ミキサー等を接続できます。

接続する機器がモノラル出力の時はL(MONO)端子に接

続し、ステレオ出力の時はL, R両端子に接続します。

この端子の規定入力レベルおよび適合インピーダンスは、-10dB/500kΩ以下です。接続には、モノラルタイプのホーンプラグを使用してください。

※モノラル入力の場合でも、本機からは、疑似的なステレオ効果となって出力されます。

※ステレオ入力の場合は、一度L, Rの信号がミックスされ、モノラルとなり、最終的に疑似的なステレオ効果となって出力されます。ただし、原音に関してはこの限りではありません。

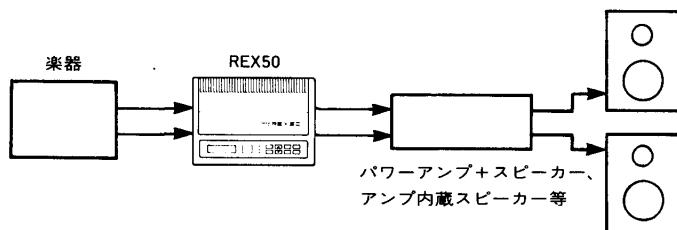
③INPUT LEVELコントロール

入力レベル調整用のツマミです。コントロールパネル③の入力レベルメーターを見ながら調整しますが、3個のLEDが全て点灯した状態が続くと、クリップしてしまいますので注意が必要です。

目盛“8”で入出力のゲインは1となり、MAXでは約10dBアップとなります。

④STEREO MIX ON/OFFスイッチ

⑤のOUTPUT端子に出力するエフェクト信号に、原音(入力したままの信号)をミックスしたい時は、このスイッチを押してONの状態(■)にします。この機能は、本機を楽器用のエフェクターとして使う場合など、下記のように“ステレオ出力の楽器→REX50→パワーアンプ”的に接続した場合に役立つ機能です。つまり、このような接続をした場合でも、ONの状態にしておけば、パラボックス等を用いることなく、楽器の生の信号を、パワーアンプ側に送ることができます。



なお、ミキサーのエフェクトループ端子間(EFFECT SEND/RETURN間)等に接続した場合は、原音をミキサー自身でミックスできるため、原音を送る必要はありません。そこで、この場合はスイッチをOFF(■)の状態にしておきます。

*Lchから入力された原音はLchから出力され、Rchから入力された原音はRchから出力されます。つまり、LchとRchの原音は、ミックスされずに出力されます。

⑤OUTPUT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。

この端子の規定出力レベルおよび適合インピーダンスは、-10dB/10kΩ以上です。接続には、モノラルタイプのホーンプラグを使用してください。

*本機はステレオ出力のエフェクターです。従って、ミキサーやパワーアンプにステレオで送らないと、本機の優れた効果を充分に発揮させることはできません。

⑥MEMORY切替用FOOT SW端子

プログラムの切り替えを足元で行ないたい時は、この端子に別売のフットスイッチ(FC-5)を接続します。

詳しくは、11ページの“プログラムの呼び出し範囲の指定”をご覧ください。

⑦BYPASS用FOOT SW端子

コントロールパネル⑩のBYPASSキーと同じ操作を足元で行ないたい時は、この端子に別売のフットスイッチ(FC-5)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の状態が繰り返されます。

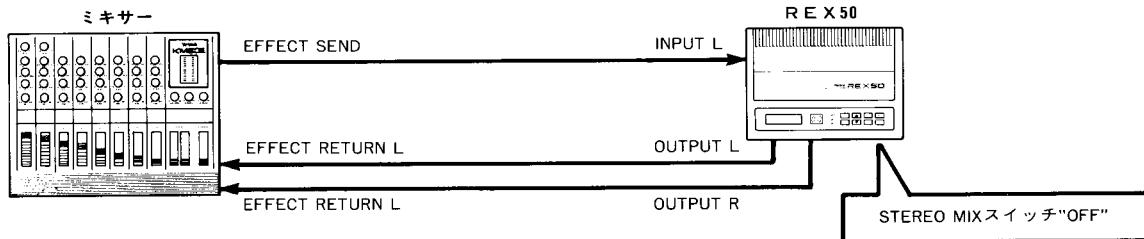
⑧MIDI IN端子

外部MIDI機器からのMIDI信号を受信するための端子です。MIDIコントロールを行なう場合には、外部MIDI機器のMIDI OUT端子とこの端子を、MIDIケーブルで接続してください。詳しくは、27ページの“MIDIコントロール”をご覧ください。

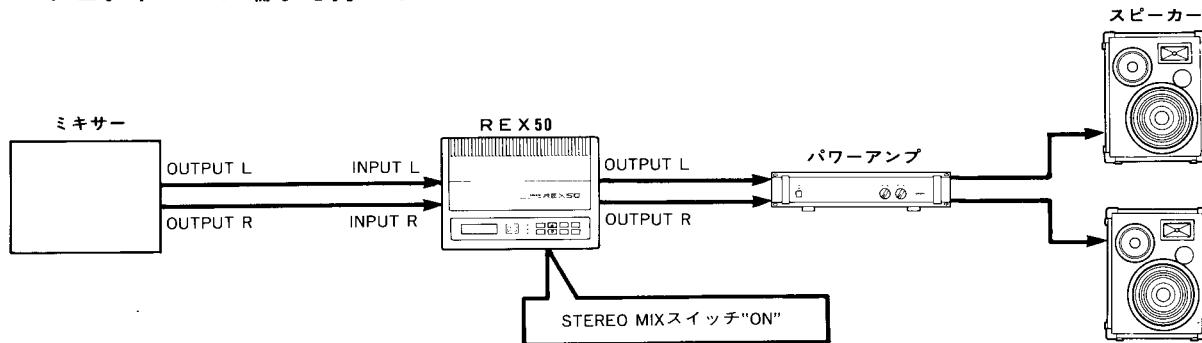
接続例

ここでは、基本的な接続例を紹介します。なお、フットスイッチの接続に関しては省略します。必要に応じ接続してください。
またMIDI接続につきましては、27ページの“MIDIコントロール”の項で紹介します。

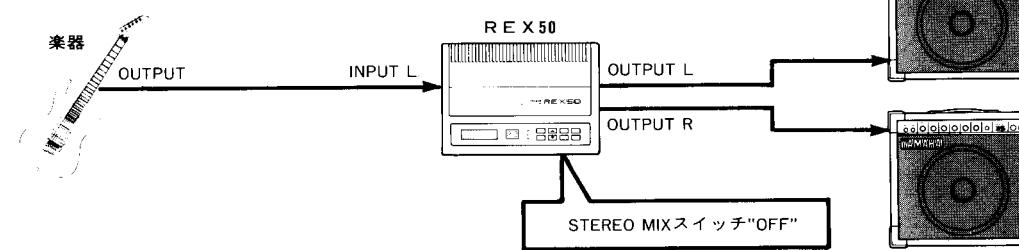
◆エフェクトループ端子を持ったミキサーに使用する場合



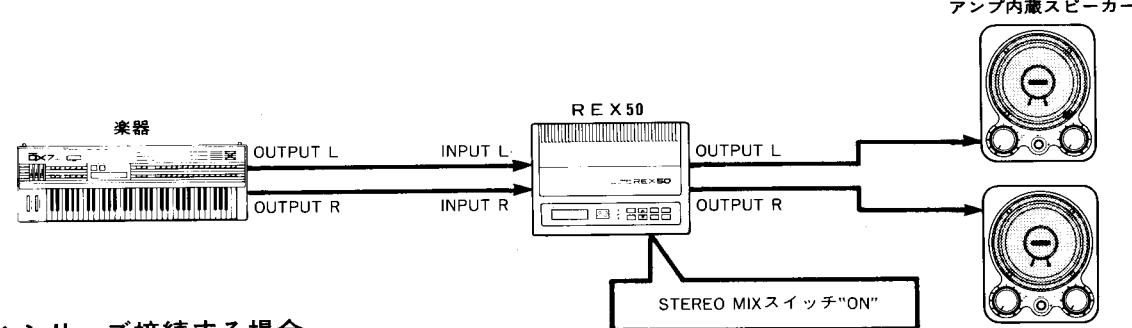
◆エフェクトループ端子を持たないミキサーに使用する場合



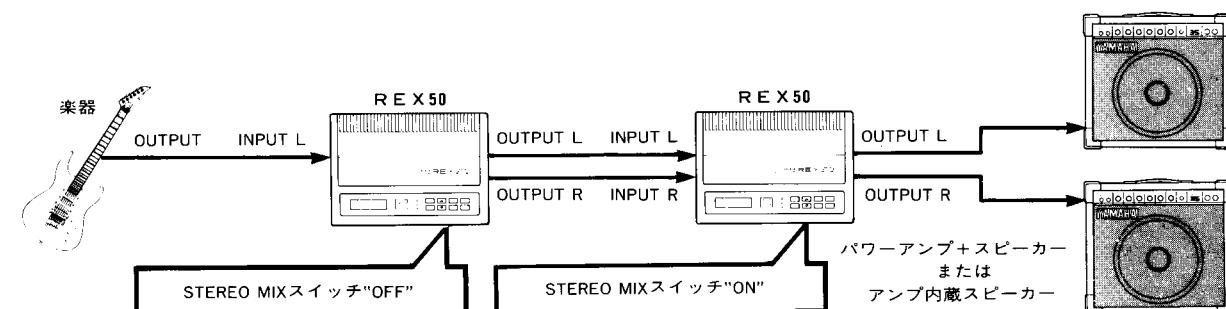
◆モノラルの楽器に使用する場合



◆ステレオの楽器に使用する場合



◆シリーズ接続する場合



操作方法

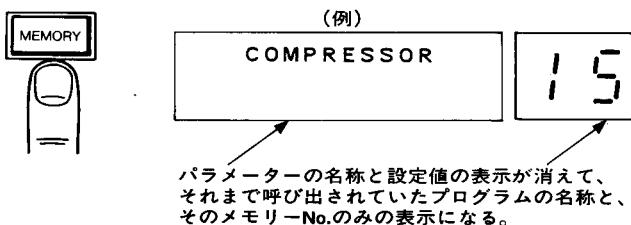
ここでは、プログラムの呼び出しの方法や書き込みの方法、エディットの方法、プログラムタイトルの変更の方法を紹介します。

メモリーリコールの方法

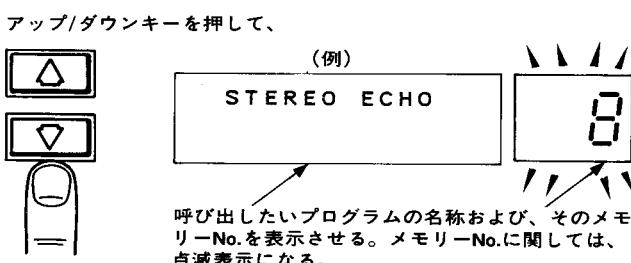
プログラムの呼び出し(メモリーリコール)は、最初からメモリーされているプリセットプログラム(メモリーNo.1~30にプリセットされているプログラム)、エディットしてストアしたプログラム(メモリーNo.31~90にストアしたプログラム)に関係なく、どのプログラムでも呼び出しが可能です。必要とするプログラムを呼び出してください。なお、プログラムをエディット(プログラムを作成)する場合も、ここに示す方法でエディットの元にするプログラムを呼び出してください。

①MEMORYキーを押して、必要とするプログラムを指定できる状態にします。

MEMORYキーを押すと、プログラムを指定できる状態になります。



②アップ/ダウンキーを押して、必要とするプログラムを指定します。



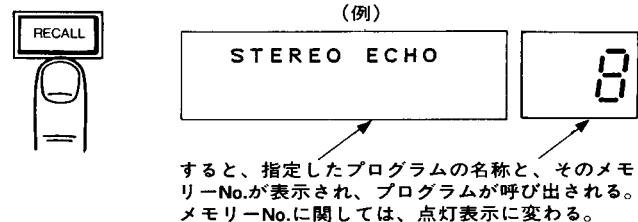
*メモリーNo.1~90のプログラムは次のとおりです。

メモリーNo.	プログラム名
1	REV 1 HALL
2	REV 2 ROOM
3	REV 3 VOCAL
4	REV 4 PLATE
5	EARLY REF. I
6	GATE REVERB
7	DELAY L, R
8	STEREO ECHO
9	STEREO FLANGE
10	CHORUS

11	STEREO PHASING
12	SYMPHONIC
13	REVERSE GATE
14	ADR-NOISE GATE
15	COMPRESSOR
16	REVERB & GATE
17	PITCH CHANGE A
18	PITCH CHANGE B
19	PITCH CHANGE C
20	PAN
21	DISTORTION
22	DIST. + REV HALL
23	DIST. + REV PLATE
24	DIST. + GATE REV
25	DIST. + REVERSE GATE
26	DIST. + DELAY
27	DIST. + ECHO
28	DIST. + FLANGE
29	DIST. + CHORUS
30	DIST. + SYMPHONIC
31	ユーザーズプログラム (名称は、自分で付けることができる。)
90	*出荷時には1~30と同じプログラムが入っています。

③RECALLキーを押して、指定したプログラムを呼び出します。

RECALLキーを押して、メモリーリコールを実行する。



④この状態で別のプログラムを呼び出すときは、②と③の操作を繰り返します。

*誤ってアップ/ダウンキーを押してしまった場合、

MEMORYキーを押せば、これまで呼び出していたプログラムの表示に戻すことができます。

*プログラムの呼び出し(切り替え)は、キー操作だけでなく、フットスイッチを接続し、それを踏むことによっても可能です。(11ページの“プログラムの呼び出し範囲の指定”参照)

*プログラムの呼び出し(切り替え)は、外部MIDI機器によるプログラムチェンジ操作によっても可能です。(27ページの“MIDIコントール”参照)

エディットの方法

呼び出したプログラムは、それぞれいくつかのパラメーターで形成されていますが、パラメーターの1つ1つの数値を変更(プログラムをエディット)すれば、好みや状況にあったプログラムにすることができます。

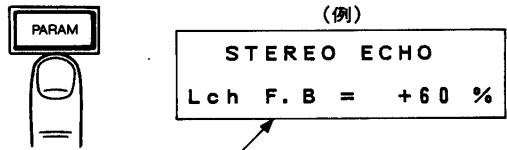
それぞれのパラメーターの持つ役割、もたらす効果、可変範囲などにつきましては、12ページの“プログラムとパラメーターの概要”をご覧ください。

なお、エディットした大切なプログラムは、ユーザーズプログラムのエリアへ書き込むことができます。(本ページの“メモリーストアの方法”参照)

①エディットするプログラムを呼び出します。(“メモリーコールの方法”参照。)

②PARAMETER選択キーを押して、値を変更するパラメーターを指定します。希望するパラメーターの表示になるまで押してください。

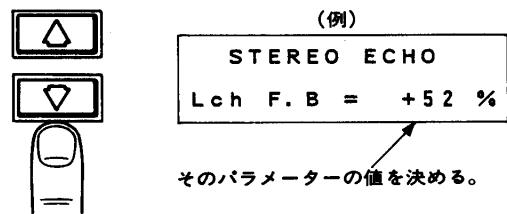
PARAMETER選択キーを押して、



値を変更したいパラメーターの名称を表示させる。同時に、そのパラメーターの現在の設定値も表示される。

③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。

実際に音を聴きながら、アップ/ダウンキーを押して、



そのパラメーターの値を決める。

④他のパラメーターの値も変更する場合は、②と③の操作を繰り返します。

⑤必要に応じ、エディットしたプログラムをストアします。
(本ページの“メモリーストアの方法”参照)

*エディットしたプログラムは、ストアしなければ、他のプログラムを呼び出した時点で消えてしまいます。

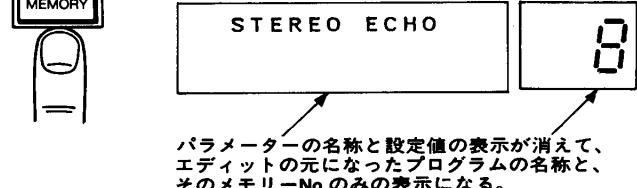
メモリーストアの方法

エディットしたプログラムは、ここに示すストアの操作をすることにより、ユーザーズプログラムのエリア(メモリーNo.31~90のいずれか)に保存することができます。

①プログラムのエディットが終わったら、MEMORYキーを押して、ストア先を指定できる状態にします。

MEMORYキーを押すと、ストア先を指定できる状態になります。

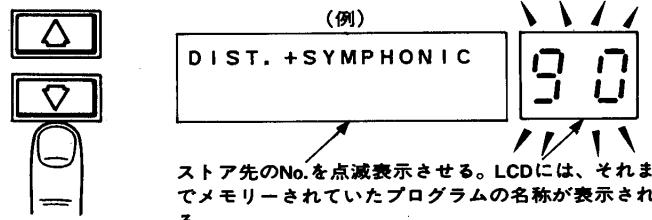
(例)



パラメーターの名称と設定値の表示が消えて、エディットの元になったプログラムの名称と、そのメモリーNo.のみの表示になる。

②アップ/ダウンキーを押して、ストア先(メモリーNo.31~90のいずれか)を指定します。

アップ/ダウンキーを押して、

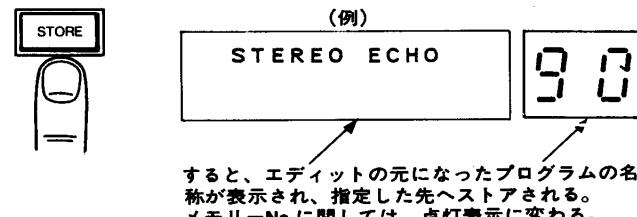


ストア先のNo.を点滅表示させる。LCDには、それまでメモリーされていたプログラムの名称が表示される。

*すでにメモリーされているNo.を選び、次項の③の操作をすると、それまでメモリーされていたプログラムは消えてしましますので、ご注意ください。

③STOREキーを押して、指定した先へプログラムをストアします。

STOREキーを押して、メモリーストアを実行する。



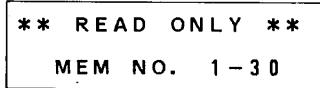
すると、エディットの元になったプログラムの名称が表示され、指定した先へストアされる。メモリーNo.に関しては、点灯表示に変わる。

④必要に応じ、ストアを終えたプログラムに名前を付けます。
(10ページの“プログラムタイトルの変更”参照)

※単純に、エディットしたプログラムを、エディットの元となつたプログラムと入れ換える場合は、①、②の操作をする必要はありません。

※メモリーストアを終えたら、正しくメモリーされているか確認しておくことをお勧めします。

※メモリーNo.1～30の範囲内のNo.を表示させてSTOREキーを押しても、次のように表示され、ストアできません。誤って操作した場合など、この表示になつたら、もう一度メモリーNo.を指定し直してからSTOREキーを押してください。



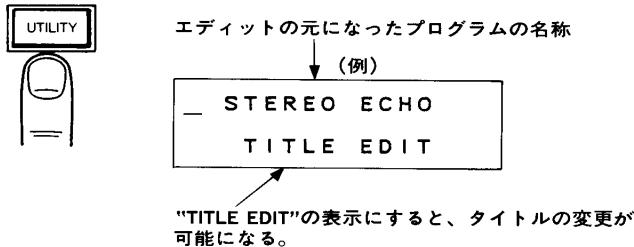
プログラムタイトルの変更

エディットしたプログラムのタイトルを独自のものに変更しておけば、他のプログラムと区別でき、プログラムを捜すときにも便利です。この操作は、プログラムをストアした後に行なうことができます。

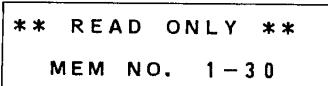
①タイトルを変更するプログラムを呼び出します。（「メモリーコールの方法」参照。）

②UTILITYキーを1回押して、UTILITYモードの“TITLE EDIT”的表示にします。

UTILITYキーを1回押して、

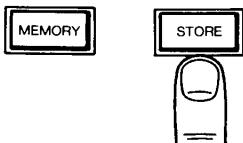


※プリセットプログラムについては、タイトルを変更できません。誤ってプリセットプログラム内でタイトルを変更しようとすると、LCDに次のように表示されます。



③STOREキーまたはMEMORYキーを押して、変更したい文字の位置まで、カーソルを移動させます。

STOREキーまたはMEMORYキーを押して、



変更する文字の位置まで、カーソルを持っていく。

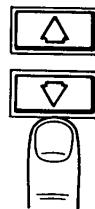
(例)

STEREO ECHO
TITLE EDIT

④アップ/ダウンキーを押して、文字を変更します。

現在表示中の文字を変更する場合は、その文字からインクリメント/デクリメントします。

アップ/ダウンキーを押して、



新しい文字を表示させる。

(例)

ETEREO ECHO
TITLE EDIT

☆入力できる文字および表示される順序

「	」	“	”	。	—	ア	ア	イ	イ	ウ	ウ	エ	エ	オ	オ	カ	キ	ク
ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ	タ	チ	ツ	ツ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	
ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	マ	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ヤ	ユ	ユ	ヨ	ヨ	ラ	リ	
ル	レ	ロ	ワ	ヲ	ン	#	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		[]	<	>	:	.	*	+	-	=	&	/	,	.		
,	%	!	?	→	←													

⑤必要に応じ、③、④の操作を繰り返して他の文字も変更します。

⑥UTILITYモードを解除します。通常の状態に戻るまで、UTILITYキーを押し続けてください。UTILITYモードを解除すると、変更したタイトルは自動的にストアされます。

※タイトル文字は、左より15文字分変更できます。16文字目は、バイパス時の“B”表示用スペースとなっています。

プログラムの呼び出し範囲の指定

本機では、リアパネルのMEMORY切替用FOOT SW端子にフットスイッチ(FC-5)を接続し、フットスイッチの操作によりプログラムを切り替えることが可能ですが、この時の切り替え(呼び出し)操作を素早く行なうために、呼び出し範囲を制限することができます。

ここではこの制限の方法を紹介しますが、演奏に必要なプログラムをユーザーズプログラムエリアにまとめる際、使用する順にプログラムを並べておくことも大切です。

※フットスイッチを一度踏むごとに、次のプログラムに切り替わるようになります。

※フットスイッチでプログラムを切り替える時は、MEMORYキーとRECALLキーを押す必要はありません。

①必要に応じ、呼び出すプログラムを順序どおりストアし直します。ストアの際、必要なプログラムを消してしまわないよう、ご注意ください。

②UTILITYキーを4回押して、UTILITYモードの“F.SW MEMORY RCL RANGE”的表示にします。

UTILITYキーを4回押して、



(例)

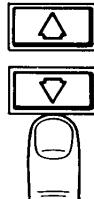
F. SW MEMORY RCL
RANGE 1 TO 1

“F. SW MEMORY RCL RANGE”的表示にすると、呼び出し範囲の指定が可能になる。

③アップ/ダウンキーを押して、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。

現在表示中のNo.を変更する場合は、そのNo.からインクリメント/デクリメントします。

アップ/ダウンキーを押して、



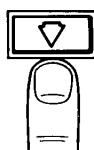
(例)

F. SW MEMORY RCL
RANGE 31 TO 1

最初に呼び出されるようにするプログラムのNo.を表示させる。

④PARAMETER選択キーを押して、右側の数字の側へ、カーソルを移動します。

PARAMETER選択キーを押して、



(例)

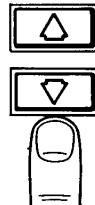
F. SW MEMORY RCL
RANGE 31 TO 1

右側へカーソルを移動する。

※PARAMETER選択キーをもう1回押すと、左側の数字の方へ、カーソルが戻ります。

⑤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。

アップ/ダウンキーを押して、



(例)

F. SW MEMORY RCL
RANGE 31 TO 35

最後に呼び出されるようにするプログラムのNo.を表示させる。

⑥ここまで操作をすると、呼び出し範囲を指定できることになります。UTILITYキーを1回押して、UTILITYモードを解除してください。解除すると、指定した範囲は自動的にストアされます。

☆呼び出し範囲の指定の例

(例1)

F. SW MEMORY RCL
RANGE 31 TO 35

このように指定すると、

31→32→33→34→35

の順に切り替わるようになります。

(例2)

F. SW MEMORY RCL
RANGE 35 TO 31

このように指定すると、

35→34→33→32→31

の順に切り替わるようになります。

プログラムとパラメーターの概要

ここでは、メモリーNo.1～30のプリセットプログラムと、各パラメーターの説明をします。

1. REV 1 HALL

ホール内の音響感が得られるリバーブレーションプログラムです。

2. REV 2 ROOM

部屋の中での音響感が得られるリバーブレーションプログラムです。

3. REV 3 VOCAL

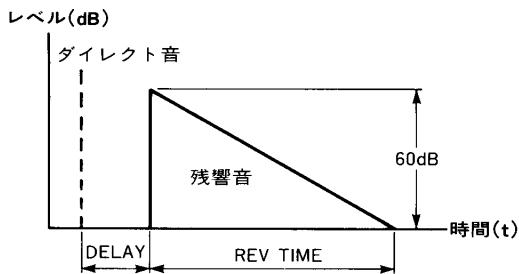
ボーカル用を意識したリバーブレーションプログラムです。

4. REV 4 PLATE

鉄板の持つ響きが得られるリバーブレーションプログラムです。

※リバーブ関係のプリセットプログラムは以上の4つですが、これら4つのプログラムは、可変できるパラメーターとその可変範囲が全く同じです。しかし、パラメーター値を全て同じにしても同じ効果になりません。

これは、パネル上で可変できるパラメーターの他に、固定値を持ったパラメーターが存在し、その固定値はプログラムによって異なるからです。



①REV TIME(Reverb Time: 0.3sec～99.0sec)

発生した残響音が60dB減衰するまでの時間です。約1kHzを基準にして設定できます。値を大きくするほど、残響時間が長くなります。

②HIGH(High Frequency Reverb Time Ratio: 0.1～1.0)

高音域の残響時間です。REV TIME(中音域の残響時間)に対する割合を設定しますので、値を大きくするほど中音域の残響時間に近くなり、小さくするほど高音域の残響時間が短くなります。

このパラメーターにより、部屋の材質(高音の減衰特性)をシミュレートできることになります。

③DELAY(Initial Delay: 0.1 msec～50.0 msec)

残響音が発生し始めるまでの時間です。値を大きくするほど、残響音がダイレクト音より遅れて発生するようになります。

イメージの中での音源や反射面までの距離感を、設定できることになります。

④HPF(High Pass Filter: THRU, 32Hz～1.0kHz)

残響音の低域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数よりも低い成分がカットされます。THRUにすると、このフィルターの効果はなくなります。

⑤LPF(Low Pass Filter: 1.0kHz～11kHz, THRU)

残響音の高域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数よりも高い成分がカットされます。THRUにすると、このフィルターの効果はなくなります。

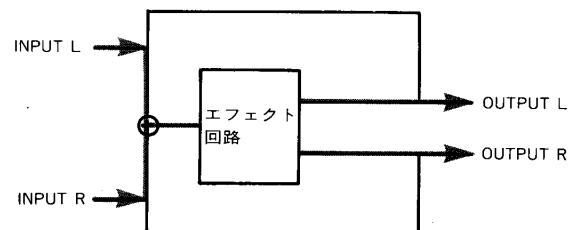
⑥BALANCE(Balance: 0%～100%)

エフェクト音内の残響音とダイレクト音のレベルバランスです。

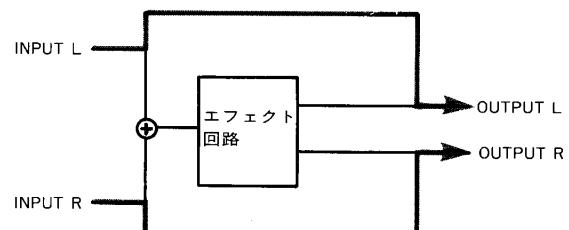
たとえば、値を50%にすると残響音とダイレクト音は同レベル、100%にすると残響音のみ、0%にするとダイレクト音のみとなります。

※ダイレクト音は、“各部の名称と働き”の項で紹介した原音とは区別して考えてください。ダイレクト音はエフェクト回路を通り、センター定位で出力される信号ですが、原音はエフェクト回路を通らずにそのままステレオ定位で出力される信号です。

ダイレクト音の信号の流れ



原音の信号の流れ



⑦OUT LVL(Output Level: 0%～100%)

エフェクト音(残響音+ダイレクト音)の出力レベルです。このパラメーターの設定で、他のプログラムとのレベルバランスをとることができます。

他のプログラムの音の大きさと聴き比べながら設定してください。

5. EARLY REF. 1

音場の性質を決定するうえで重要な影響力をもつ初期反射音のみを、残響音から取り出したプログラムです。リバーブとは一味違った効果が得られます。

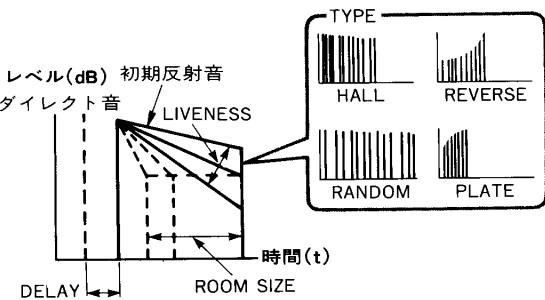
6. GATE REVERB

一般的な感じのゲートリバーブ効果が得られるプログラムです。ドラムス用にアレンジしてありますが、ギターなど、その他の楽器に使っても、面白いプログラムです。

13. REVERSE GATE

逆回転の感じのゲートリバーブ効果が得られるプログラムです。

*“GATE REVERB”と“REVERSE GATE”は、パラメーター値を全て同じにすると、全く同じ効果になりますが、“EARLY REF. 1”だけは、他の2つに対して反射音の数が少ないタイプであるためです。



参考表：初期反射音のエコータイムパターン

①TYPE(Early Reflection Type: HALL, RANDOM, REVERSE, PLATE)

初期反射音のエコータイムパターンです。初期反射音関係のプログラムでは、このパラメーターの設定(パターンの選択)がエディットの基本となりますので、エディットの際ににはまず、この4種類の中から希望するパターンを選びます。

②ROOM SIZE(Room Size: 0.1~20.0)

部屋の大きさをシミュレートできます。
値を大きくするほど反射音同士の間隔が広がり、大きな空間の感じになります。

③LIVENESS(Liveness: 0~10)

初期反射音の減衰特性です。
値を大きくするほどライブな感じになります。部屋の吸音特性をシミュレートできることになります。

④DELAY(Delay Time: 0.1 msec~400.0 msec)

初期反射音が発生し始めるまでの時間です。
イメージの中での音源や反射面までの距離感を、設定できることになります。

⑤LPF(Low Pass Filter: 1.0kHz~11kHz, THRU)

初期反射音の高域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数です。

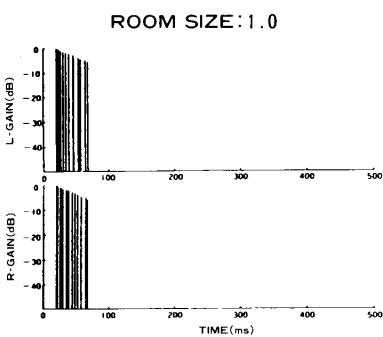
⑥BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内の初期反射音とダイレクト音のレベルバランスです。
たとえば、値を100%にすると初期反射音のみとなります。

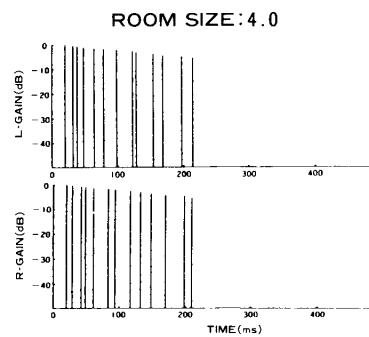
⑦OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

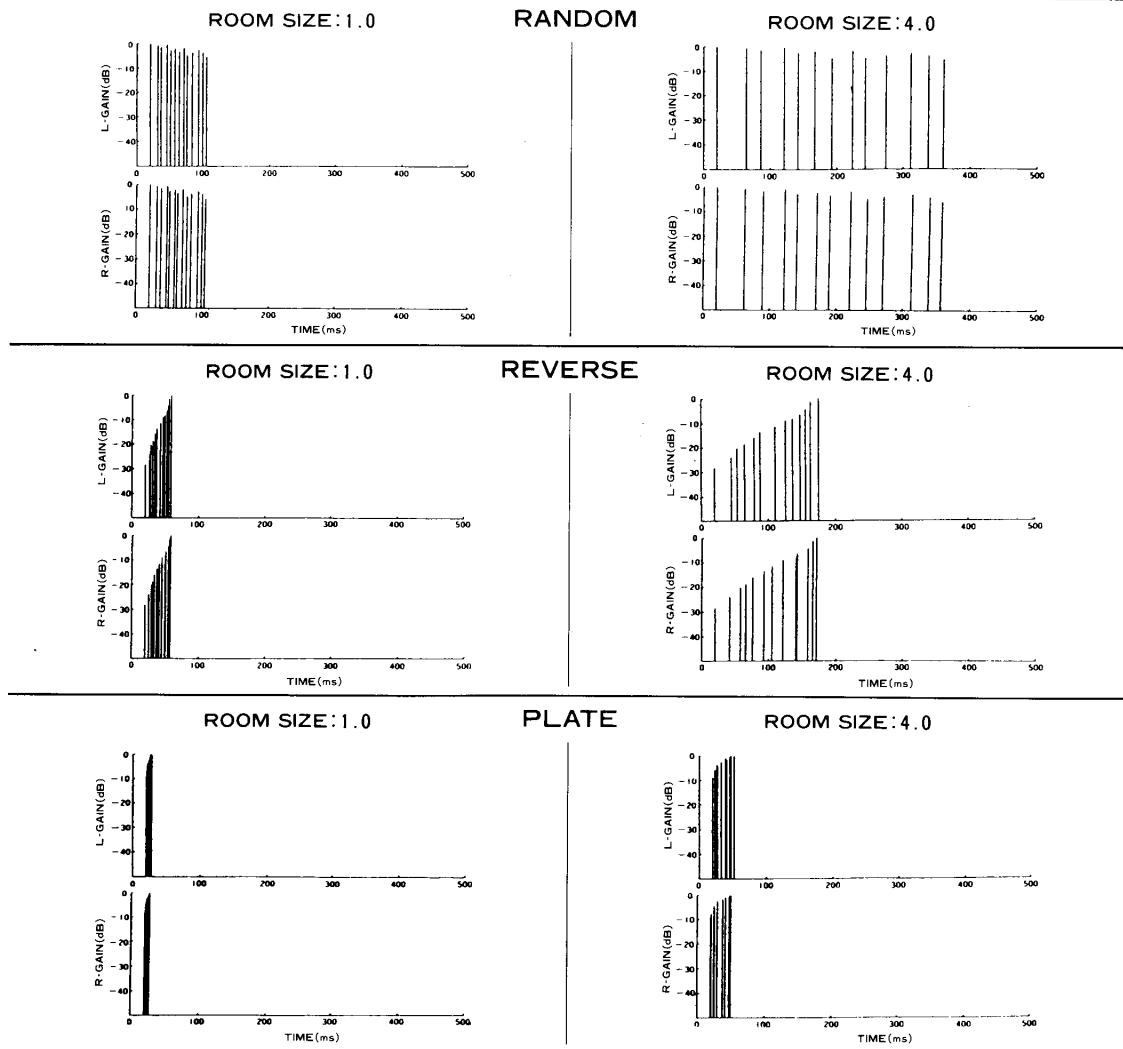
エフェクト音(初期反射音+ダイレクト音)の出力レベルです。

LIVENESS :全タイプ共 -5
(DELAY(time): ROOM SIZE 1.0~20msec)
(ROOM SIZE 4.0~0 msec)



HALL





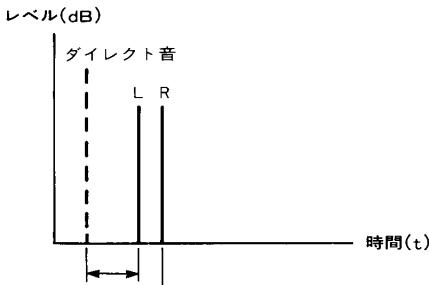
参考表：各モードにおけるRoom Sizeと実際の部屋の関係

ℓ ：部屋を立方体とした時の1辺

部屋	ダンボール箱	軽乗用車	物置	10畳	小会議室	大会議室	小ホール	中ホール	大ホール	特大ホール	アストロドーム
平均自由行程 (m)	0.24	0.52	1.11	2.40	5.17	11.1	24.0	51.7	111	240	
ℓ (m)	0.46	1	2.15	4.64	10	21.5	46.4	100	215	464	
Volume (m^3)	0.1	1	10	10^2	10^3	10^4	10^5	10^6	10^7	10^8	
HALL				0.1	0.2	0.5	1.0	2.0	5.0	10.0	20.0
RANDOM				0.1	0.2	0.5	1.0	2.0	5.0	10.0	20.0
REVERSE				0.1	0.2	0.5	1.0	2.0	5.0	10.0	20.0
PLATE				0.1	0.2	0.5	1.0	2.0	5.0	10.0	20.0

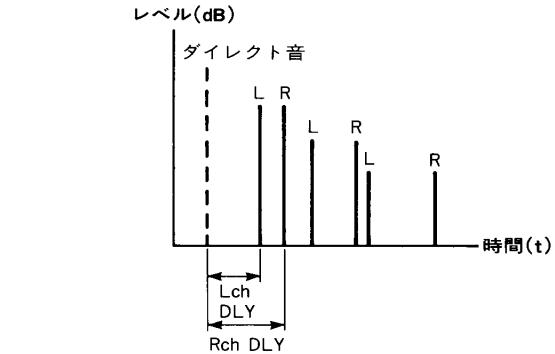
7. DELAY L, R

ステレオタイプのディレイプログラムです。



8. STEREO ECHO

ステレオのエコープログラムです。



①Lch DLY(Lch Delay Time: 0.1 msec~500.0 msec)

Lchのディレイ音が発生し始めるまでの時間です。値を大きくするほどダイレクト音との間隔、およびディレイ音同士の間隔が広がります。

②Lch F.B(Lch Feed Back Gain: -99%~+99%)

エフェクト回路のLchから出力されたディレイ音を、入力側へ戻す(フィードバックさせる)割合です。値を大きくするとほどディレイ音の発生回数が多くなります。負の値にすると、逆位相でフィードバックします。

③Rch DLY(Rch Delay Time: 0.1 msec~500.0 msec)

Rchのディレイ音が発生し始めるまでの時間です。

④Rch F.B(Rch Feed Back Gain: -99%~+99%)

エフェクト回路のRchから出力されたディレイ音を、入力側へ戻す割合です。

⑤HIGH(Feed Back High: 0.1~1.0)

フィードバックの高域成分を制御できます。値を小さくするほど、高域のフィードバック量が減少します。

⑥BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内のディレイ音とダイレクト音のレベルバランスです。

たとえば、値を100%にするとディレイ音のみとなります。

⑦OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

エフェクト音(ディレイ音+ダイレクト音)の出力レベルです。

* LchとRchのフィードバック量の絶対値の和が100%を越えると、発振状態(音が減衰しない)になることがありますのでご注意ください。

①Lch DLY(Lch Delay Time: 0.1 msec~250.0 msec)

Lchのエコー音が発生し始めるまでの時間です。

②Lch F.B(Lch Feed Back Gain: -99%~+99%)

エフェクト回路のLchから出力されたエコー音を、Lchのエフェクト回路の入力側へ戻す割合です。

③Rch DLY(Rch Delay Time: 0.1 msec~250.0 msec)

Rchのエコー音が発生し始めるまでの時間です。

④Rch F.B(Rch Feed Back Gain: -99%~+99%)

エフェクト回路のRchから出力されたエコー音を、Rchのエフェクト回路の入力側へ戻す割合です。

⑤HIGH(Feed Back High: 0.1~1.0)

フィードバックの高域成分を制御できます。値を小さくするほど、高域のフィードバック量が減少します。

⑥BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内のエコー音とダイレクト音のレベルバランスです。

たとえば、値を100%にするとエコー音のみとなります。

⑦OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

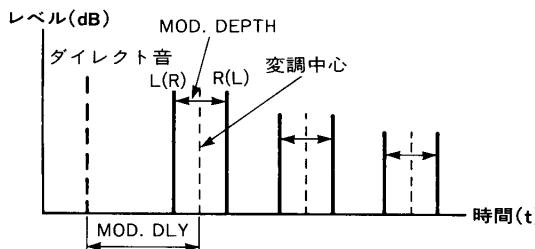
エフェクト音(エコー音+ダイレクト音)の出力レベルです。

* 前述の“DELAY L, R”プログラムの場合には、LchとRchが影響しあいますが、本プログラムの場合には、エフェクト回路が完全に独立するため、影響しあうことはありません。

9. STEREO FLANGE

エコー音のディレイタイムをLch, Rch逆位相で変調したプログラムです。

比較的、うねりのスピードは速く、うねり具合は浅い状態でプリセットされています。



①MOD. FRQ(Modulation Frequency: 0.1Hz～20.0Hz)

③のMOD.DLYを変調するスピード(周波数)です。音質変化のスピードとなります。

②MOD. DEPTH(Modulation Depth:0%～100%)

変調(音質変化)の深さです。0 %で効果はなく、値を大きくするほど変調が深くなります。

③MOD. DLY(Modulation Delay Time:

0.1msec～100.0msec)

ダイレクト音から、効果音の変調中心までの時間です。この時間は効果音同士の間隔にもなり、②のMOD. DEPTHとの関係により、効果音同士を干渉させてうねりを発生させます。

1 msec以下の値にすると高音域での干渉が得られ、1～3 msec程度の値にすると中低音域までの干渉が得られます。

④F.B. GAIN(Feed Back Gain: 0%～99%)

エフェクト回路から出力された効果音を、入力側へ戻す割合です。値を大きくするほど効果が強くなります。

⑤BALANCE(Balance: 0%～100%)

エフェクト音内の効果音とダイレクト音のレベルバランスです。

たとえば、値を100%にすると効果音のみとなります。

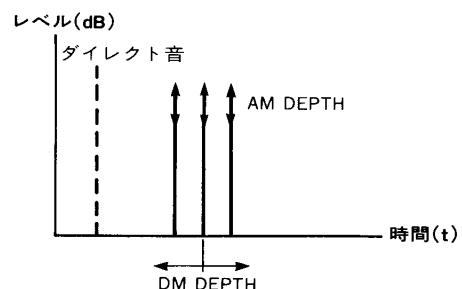
⑥OUT LVL(Output Level: 0%～100%)

エフェクト音(効果音+ダイレクト音)の出力レベルです。

10. CHORUS

ディレイタイムがわずかに異なる複数の音を発生させ、ディレイタイムと振幅を変調したプログラムです。

比較的、搖れのスピードは遅く、搖れ具合は深い状態でプリセットされています。



①MOD. FRQ(Modulation Frequency: 0.1Hz～20.0Hz)

ディレイタイムを変調するスピード(周波数)です。搖れのスピードとなります。

②DM DEPTH(Delay Time Modulation Depth: 0%～100%)

ディレイタイム変調の深さです。L-R間の搖れの幅となります。

③AM DEPTH(Amplitude Modulation Depth: 0%～100%)

振幅変調の深さです。音量の変化幅となります。

④BALANCE(Balance: 0%～100%)

エフェクト音内の効果音とダイレクト音のレベルバランスです。

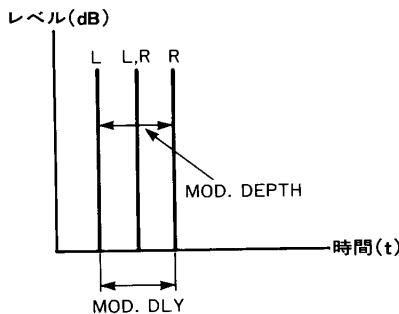
たとえば、値を100%にすると効果音のみとなります。

⑤OUT LVL(Output Level: 0%～100%)

エフェクト音(効果音+ダイレクト音)の出力レベルです。

11. STEREO PHASING

ダイレクト音をLch側から、MOD. DLY後の音をRch側から、さらにMOD. DLYを変調させた音を中央(両方)から発生させるプログラムです。



①MOD. FRQ(Modulation Frequency: 0.1Hz~20.0Hz)

②MOD. DEPTH(Modulation Depth:0%~100%)

③MOD. DLY(Modulation Delay Time:
0.1msec~8.0msec)

④BALANCE(Balance: 0%~100%)

⑤OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

*パラメーターの定義は、“9. STEREO FLANGE”を参照してください。

12. SYMPHONIC

CHORUSの変調をより多重化し、ディレイタイム変調(時間的変化)を強調したプログラムです。

①MOD. FRQ(Modulation Frequency: 0.1Hz~20.0Hz)

②MOD. DEPTH(Modulation Depth:0%~100%)

③BALANCE(Balance: 0%~100%)

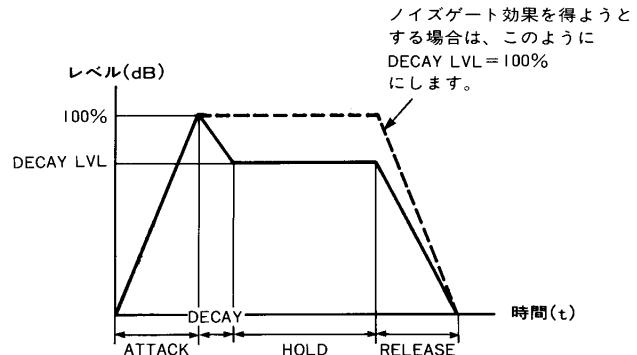
④OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

*パラメーターの定義は、“9. STEREO FLANGE”を参照してください。

14. ADR-NOISE GATE

設定レベル以下の信号は通さず、設定レベル以上になった時だけ信号を通過させるプログラムです。無信号時のノイズをカットするだけでなく、入力信号のエンベロープを変えることができます。

なお、エフェクト回路内のゲートが開くと信号は出力され、閉じるとカットされますが、このゲートの開閉は、リアパネルのMIDI IN端子に接続したMIDIキーボード等によって行なうことも可能です。



①TRG. LEVEL(Trigger Level: 1~100)

ゲートを開くきっかけにする(トリガーをかける)入力信号のレベルを設定できます。値を大きくするほど、大入力でないとゲートは開かなくなり、値を小さくするほど、小入力でも開くようになります。実際に信号を入力しながら、値を決めてください。

②TRG. DLY(Trigger Delay: -100msec~+100msec)

トリガーがかからってから実際にゲートが開くまでの時間です。

値を負にすると信号そのものが遅延され、見かけ上、信号がTRG. LEVELに達する前から、ゲートが開くようになります。

③TRG. MSK(Trigger Mask Time:

5msec~32000msec)

トリガーがかかった後、次のトリガーを禁止する時間です。言い換えれば、一度トリガーがかからってから次のトリガーの禁止を解くまでの時間、ということになります。

④ATTACK(Attack Time: 5msec~32000msec)

ゲートが開き始めてから、完全に開くまでの時間です。

⑤DECAY(Decay Time: 5msec~32000msec)

ゲートが完全に開いた後、ゲートのゲインを一定値(DECAY LEVEL)までしぶる時間です。

⑥DECAY LVL(Decay Level: 0%~100%)

値を小さくするほど、HOLD状態での音量が小さくなります。

⑦HOLD(Hold Time: 1msec~30000msec)

DECAY LVLで設定したゲインを保持する時間です。

⑧RELEASE(Release Time: 5msec~32000msec)

ゲートが閉じ始めてから、完全に閉じるまでの時間です。

⑨MIDI TRG.(MIDI Trigger: ON, OFF)

MIDIキーボードなど、外部MIDI機器によるノートオン・メッセージでトリガーをかけたい時は、このパラメーターの設定をONにします。

また、ノートオン・メッセージでトリガーをかけたくない時は、OFFにしておきます。

⑩BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内の効果音とダイレクト音のレベルバランスです。ここで言う効果音とは、このプログラムによって制御された信号のことです。設定は、基本的に100%(効果音のみ)にしておきます。

⑪OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

エフェクト音(効果音+ダイレクト音)の出力レベルです。

15. COMPRESSOR

設定レベル以上の信号が入力されてきた時、そのレベルをおさえて出力するプログラムです。

ピークを完全におさえて歪みを防止したり、演奏時のタッチのバラツキをなくしてレベルを平均化し、結果的にボリュームを上げることなどが可能です。

①ATTACK(Attack Time: 1msec~40msec)

出力レベルをおさえ始めてから、RATIOパラメーターで指定した圧縮比のレベルになるまでの時間です。

②RELEASE(Release Time: 10msec~2000msec)

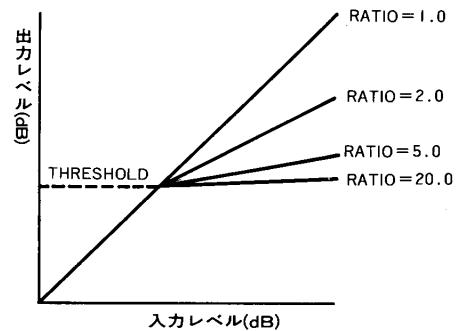
RATIOパラメーターの圧縮比のレベルから、元のレベルに戻るまでの時間です。

③THRESHOLD(Threshold Level: -48dB~-6dB)

レベルをおさえるきっかけにする入力信号のレベルを設定できます。値を大きく(-6dBに近い値に)するほど、大入力でないと出力はおさえられなくなり、値を小さくするほど、小入力でもおさえられるようになります。実際に信号を入力しながら、値を決めてください。値を小さくするほど、レベルの大小の差がなくなります。

④RATIO(Comp Ratio: 1.0~20.0)

設定レベル以上の入力信号に対するおさえ込みの率です。値を“1.0”にすると、入力レベル対出力レベルの比は“1:1”となり、全くおさえ込まなくなります。また、値を大きくするほどおさえ込みの率が大きくなり、最大値の“20.0”になると、入力レベル対出力レベルの比は“20:1”となります。



⑤DET. DLY(Detect Delay Time:

-50.0msec~+50.0msec)

他のパラメーターの設定を変えずに、コンプレッサー効果をかけるタイミングをずらすことができます。

値を“+0.0msec”にするとこのパラメーターの働きはなく、値を+側の値にするとTHRESHOLDで設定したレベル以上で入力されてもすぐにコンプレッサーがかからなくなります。また、値を-側の値にすると信号そのものが遅延され、見かけ上、THRESHOLDで設定したレベル以上の信号が入ってくることをあらかじめ予知し、その前からコンプレッサーがかかったようになります。

⑥DELAY(Delay Time: 0.1msec~400.0msec)

コンプレッサー効果のかかった(おさえ込まれた)音が発生し始めるまでの時間です。値を大きくするほど、実際のタイミングよりコンプレッサー音が遅れて発生するようになります。

⑦BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内の効果音とダイレクト音のレベルバランスです。ここで言う効果音とは、このプログラムによって制御された信号のことです。設定は、基本的に100%(効果音のみ)にしておきます。

⑧OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

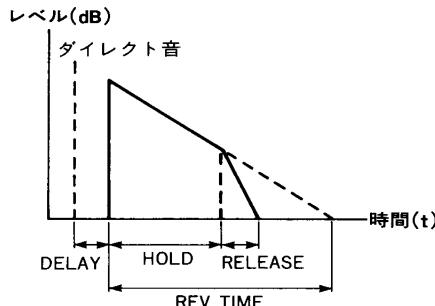
エフェクト音(効果音+ダイレクト音)の出力レベルです。

16. REVERB & GATE

リバーブ効果とノイズゲート効果を組み合わせたプログラムで、残響音のレベルの高い部分だけを取り出すことができます。

“6. GATE REVERB”でも同じような効果が得られますが、本プログラムでは、より緻密なセッティングができるようになっています。

*ゲートの開閉は、外部MIDI機器によるノートオン・メッセージでも可能です。



①REV TIME(Reverb Time: 0.3sec~99.0sec)

②HIGH(High Frequency Reverb Time Ratio:
×0.1~×1.0)

③DELAY(Initial Delay: 0.1msec~50.0msec)

④HPF(High Pass Filter: THRU, 32Hz~1.0kHz)

⑤LPF(Low Pass Filter: 1.0kHz~11kHz, THRU)

*これらのパラメーターの定義は、“1. REV 1 HALL”
～“4. REV 4 PLATE”を参照してください。

⑥TRG. LEVEL(Trigger Level: 1~100)

ゲートを開くきっかけにする(トリガーをかける)入力信号のレベルを設定できます。値を大きくするほど、大入力でないとゲートは開かなくなります。ゲートが開いている間、残響音が出力されます。実際に信号を入力しながら、値を決めてください。

⑦HOLD(Hold Time: 1msec~30000msec)

ゲートを開いている時間です。

*①のREV TIMEで設定した時間よりも長い時間を指定すると、ゲートが閉じる前に残響が消えてしまうので、ゲートの効果はかかりません。

⑧RELEASE(Release Time: 5msec~32000msec)

ゲートが閉じ始めてから、完全に閉じるまでの時間です。値を大きくするほど、残響音が滑らかにカットされます。

⑨MIDI TRG.(MIDI Trigger: ON, OFF)

MIDIキーボードなど、外部MIDI機器によるノートオン・メッセージでトリガーをかけたい時は、このパラメーターの設定をONにします。

⑩BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内の残響音とダイレクト音のレベルバランスです。

19 ⑪OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

エフェクト音(残響音+ダイレクト音)の出力レベルです。

17. PITCH CHANGE A

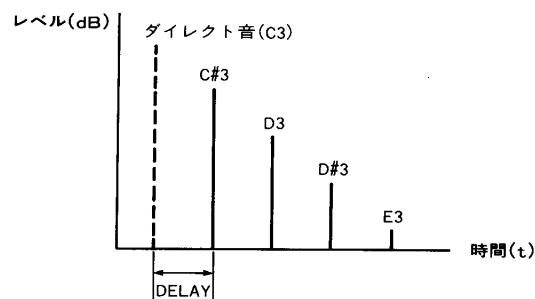
声や楽器を入力し、ピッチ(音程)を変えた音を発生させるプログラムです。ピッチ変化の量は±1オクターブの範囲で指定でき、フィードバックの設定をすることにより、ピッチ変化を伴った繰り返し音を発生させることもできます。

たとえば、ピッチ変化量を“+1”(+半音)にすると共にフィードバックを上げ、C3の音を入力すると、C3の次にC#3の音、次にD3の音、次にD#3の音、…のように発生します。

また、リアパネルのMIDI IN端子に接続したMIDIキーボードなど外部MIDI機器によって、ピッチの変化量をリアルタイムでコントロールすることも可能です。

プリセットプログラムは、ピッチ変化量が“+0”的状態になっています。

ピッチ変化量を“+1”にしてフィードバックを上げ、C3を入力した場合



①PITCH(Pitch: -12~-+12)

ピッチチェンジ音の、元の音の音程に対する音程差です。半音単位で指定でき、“-12”で1オクターブ下の音、“+12”で1オクターブ上の音が発生します。“+0”では元の音と同じ音程の音が発生します。

なお、フィードバックをかけた場合、この音程差は、ピッチチェンジ音同士の音程差にもなります。たとえば、このパラメーターの設定を“+2”にし、フィードバックの設定をしたとすると、元の音(ダイレクト音や原音)と1つ目のピッチチェンジ音の音程差は2半音、1つ目と2つ目のピッチチェンジ音の音程差も2半音、…のようになります。

②FINE(Fine: -100~-+100)

1セント(1/100ピッチ)単位の微調整量です。

たとえば+100セントを指定すると、PITCHで指定した音よりも半音高い音が発生するようになります。

③DELAY(Delay Time: 0.1msec~400.0msec)

1音めのピッチチェンジ音が発生するまでの時間です。

この時間は、フィードバックをかけた場合のピッチチェンジ音同士の時間間隔にもなります。

④F.B. GAIN(Feed Back Gain: 0%~99%)

エフェクト回路から出力されたピッチチェンジ音を、エフェクト回路の入力側へ戻す割合です。

値を大きくするほど、ピッチチェンジ音の繰り返し回数が多くなります。

18. PITCH CHANGE B

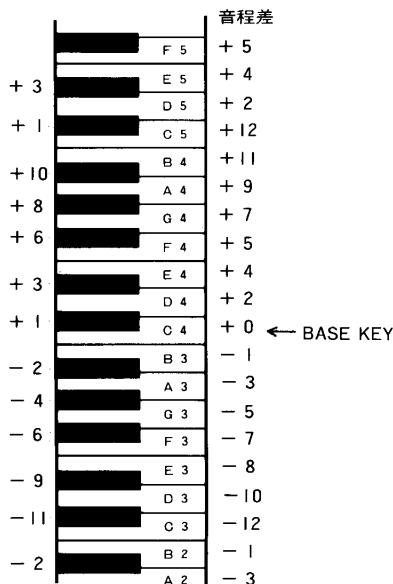
⑤BASE KEY(Base Key: OFF, C1～C6)

接続したMIDI機器のノートオン・メッセージで、ピッチチェンジ音の音程をコントロールする場合は、このパラメーターを設定しておきます。

このパラメーターではベースキーを指定できますが、発音されるピッチチェンジ音の元の音との音程差は、指定したベースキーと送られてきたノートオン・メッセージの音程差によって決まります。

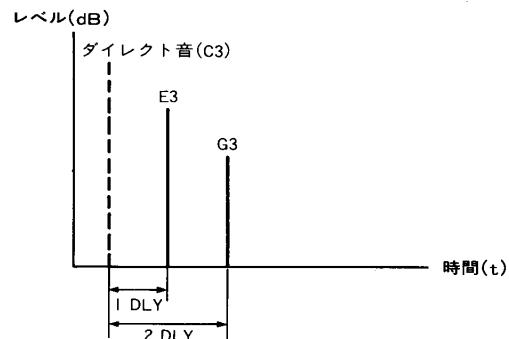
たとえば、ベースキーをC4にした場合、ノートオン・メッセージのC3を受けると入力された音よりも1オクターブ下の音、D4を受けると入力された音よりも2半音高い音が発音されます。

(例) BASE KEY=C4にした場合、各鍵盤を弾いた時の元の音との音程差は次のようになる。



“PITCH CHANGE A”と同様に、音程の異なる音を発生させるプログラムで、センター定位で2音のピッチチェンジ音を発生させることができます。なお、ダイレクト音とミックスすることにより、3音の和音にすることも可能です。

(例) ピッチ変化量を“+4”と“+7”にして、C3を入力した場合



※PITCH CHANGE A, B, Cの主な違いを表にすると、次のようにになります。

プリセットプログラム名	ピッチ変化	フィードバック	MIDIでのピッチコントロール
PITCH CHANGE A	1音	○	○
PITCH CHANGE B	2音(センター定位)	×	×
PITCH CHANGE C	2音(L,R各1音)	×	×

①1 PITCH(1 Pitch: -12～+12)

片方のピッチチェンジ音の音程差です。元の音の音程に対する音程差を指定してください。
半音単位で指定できます。

②1 FINE(1 Fine: -100～+100)

片方のピッチチェンジ音の微調整量です。単位は、1セント(1/100ピッチ)です。

③1 DLY(1 Delay Time: 0.1 msec～400.0 msec)

片方のピッチチェンジ音が発生するまでの時間です。

④2 PITCH(2 Pitch: -12～+12)

もう一方のピッチチェンジ音の音程差です。元の音の音程に対する音程差を指定してください。

⑤2 FINE(2 Fine: -100～+100)

もう一方のピッチチェンジ音の微調整量です。

⑥2 DLY(2 Delay Time: 0.1 msec～400.0 msec)

もう一方のピッチチェンジ音が発生するまでの時間です。
①～③のパラメーターで設定したピッチチェンジ音よりも早く発生させることも可能です。

⑦BALANCE(Balance: 0%～100%)

エフェクト音内のピッチチェンジ音とダイレクト音のレベルバランスです。

※ピッチチェンジ音の元の音との音程差は、±12音の範囲に制限されます。

※ベースキー=OFFにすると、ノートオン・メッセージでの音程制御は禁止されます。

※ノートオン・メッセージで音程制御する場合は、①のPITCHパラメーターの設定は関係なくなります。

⑥BALANCE(Balance: 0%～100%)

エフェクト音内のピッチチェンジ音とダイレクト音のレベルバランスです。

⑦OUT LVL(Output Level: 0%～100%)

エフェクト音(ピッチチェンジ音+ダイレクト音)の出力レベルです。

※フィードバック量の設定によっては、発振状態になることがありますのでご注意ください。

⑦BALANCE(Balance: 0%～100%)

エフェクト音内のピッチチェンジ音とダイレクト音のレベルバランスです。

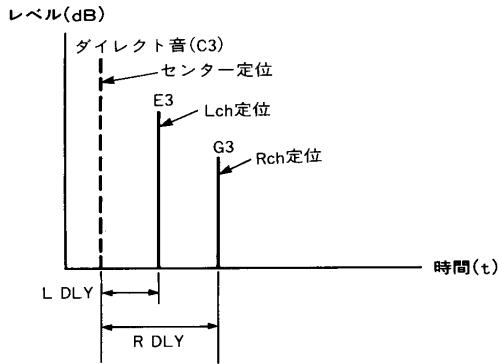
⑧OUT LVL(Output Level: 0%～100%)

エフェクト音(ピッチチェンジ音+ダイレクト音)の出力レベルです。

19. PITCH CHANGE C

“PITCH CHANGE B”と同様に、音程の異なる音を2音発生させるプログラムですが、定位はセンター定位でなく、LchとRchに1音ずつ定位させることができます。なお、ダイレクト音とミックスすることにより、3音の和音にすることも可能です。

(例) Lchに発生させるピッチ変化量を“+4”、Rchに発生させるピッチ変化量を“+7”にして、C3を入力した場合



①L PITCH(Lch Pitch: -12～+12)

Lchのピッチチェンジ音の音程差です。元の音の音程に対する音程差を指定してください。
半音単位で指定できます。

②L FINE(Lch Fine: -100～+100)

Lchのピッチチェンジ音の微調整量です。

③L DLY(Lch Delay Time: 0.1 msec～200.0 msec)

Lchのピッチチェンジ音が発生するまでの時間です。

④R PITCH(Rch Pitch: -12～+12)

Rchのピッチチェンジ音の音程差です。元の音の音程に対する音程差を指定してください。

⑤R FINE(Rch Fine: -100～+100)

Rchのピッチチェンジ音の微調整量です。

⑥R DLY(Rch Delay Time: 0.1 msec～200.0 msec)

Rchのピッチチェンジ音が発生するまでの時間です。

⑦BALANCE(Balance: 0%～100%)

エフェクト音内のピッチチェンジ音とダイレクト音のレベルバランスです。

⑧OUT LVL(Output Level: 0%～100%)

エフェクト音(ピッチチェンジ音+ダイレクト音)の出力レベルです。

*PITCH CHANGE A～Cのプログラムは、ピッチを大きく変化させるほど、変化させた音程が、実際の音程と異なって聴こえることがあります。この場合は、FINEのパラメーターで、実際の音程になるように微調整してください。

20. PAN

音像(音の定位)を、LchとRchの間で周期的に移動させるプログラムです。

①PAN SPEED(Panning Speed: 0.1Hz～20.0Hz)

音像を移動させるスピード(周波数)です。値を大きくするほど、移動するスピードが速くなります。

②DIRECTION(Direction: L→R, L←R, L↔R)

音像の移動方向です。

方向は、最初どちら向きに移動し始めたかによって決まるため、最初の瞬間を聴き逃すと、方向感が逆になることもあります。

③DEPTH(Depth: 0%～100%)

音像が移動する時の音量変化の程度です。

値を50%以下にするとL-R間を音が移動し、51%～75%になるとL-R間での移動の幅が広がり、76%以上になると、左右の移動感だけでなく前後の移動感も感じられるようになります。結果的に音が回転しているような感じになります。

④BALANCE(Balance: 0%～100%)

エフェクト音内の移動音とダイレクト音のレベルバランスです。

⑤OUT LVL(Output Level: 0%～100%)

エフェクト音(移動音+ダイレクト音)の出力レベルです。

21. DISTORTION

ディストーションが得られるプログラムです。音を歪ませるだけでなく、中域と高域のイコライジングもできます。

①DISTORTION(Distortion: 0%~100%)

歪みの強さです。値を大きくするほど、ディストーション音の歪みが強くなり、サステイン効果(音が伸びる効果)も増します。

②MID FRQ.(Mid-Band Frequency: 560Hz~2.0kHz)

中域イコライザーの中心周波数です。この周波数を中心にして、③のMID GAINで設定したレベル分だけ中域がブースト、またはカットされます。

③MID GAIN(Mid-Gain: -12dB~+12dB)

中域イコライザーのゲインです。値を+側の値にすると中域がブースト(増強)され、-側の値にすると中域がカット(減衰)されます。中域をイコライジングしたくない時は、“+0dB”にしておきます。

④TREBLE(Treble Gain: -12dB~+12dB)

高域イコライザーのゲインです。値を+側の値にすると高域がブーストされ、-側の値にするとカットされます。高域をイコライジングしたくない時は、“+0dB”にしておきます。

⑤TRG. LEVEL(Trigger Level: 1~100)

ゲートを開くきっかけにする入力信号のレベルを設定できます。値を大きくするほど、大入力でないとゲートは開かなくなります。無信号時のノイズが気になる時、これをカットするうえで便利です。

なお、あまり値を大きくしそぎると、実際に信号が入力されても設定値に達しにくくなり、ディストーション音自身が出力されなくなりますので、ご注意ください。

⑥RELEASE(Release Time: 5msec~32000msec)

ゲートが閉じ始めてから、完全に閉じるまでの時間です。

⑦BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内のディストーション音とダイレクト音のレベルバランスです。

⑧OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

エフェクト音(ディストーション音+ダイレクト音)の出力レベルです。

22. DIST. + REV HALL

23. DIST. + REV PLATE

ディストーション効果とリバーブ効果を組み合わせたプログラムで、ディストーションをかけたうえでリバーブをかけることができます。

※“DIST. + REV HALL”プログラムと“DIST. + REV PLATE”プログラムは、可変できるパラメーターとその可変範囲が全く同じです。しかし、リバーブのシミュレーションパターンが異なるため、パラメーター値を全て同じにしても同じ効果になりません。

①DISTORTION(Distortion: 0%~100%)

歪みの強さです。

②REV BAL(Reverb Balance: 0%~100%)

残響の強さです。

①のパラメーターの設定を“0%”にして歪みをなくし、リバーブのみかけることも可能です。また、その逆も可能です。

③PRE DLY(Pre Delay Time: 0.1msec~50.0msec)

ディストーション/リバーブ音が発生し始めるまでの時間です。値を大きくするほど、元の音の輪郭がはっきりしてきます。

④REV TIME(Reverb Time: 0.3sec~99.0sec)

リバーブ効果の残響時間です。

⑤HIGH(High Frequency Reverb Time Ratio: ×0.1~×1.0)

リバーブ効果の高音域の残響時間です。

⑥TRG. LEVEL(Trigger Level: 1~100)

ゲートを開くきっかけにする入力信号のレベルを設定できます。値を大きくするほど、大入力でないとゲートは開かなくなります。無信号時のノイズが気になる時、これをカットするうえで便利です。

あまり値を大きくしそぎると、ディストーション/リバーブ音自身を発生させるレベルに達しにくくなりますので、ご注意ください。

⑦RELEASE(Release Time: 5msec~32000msec)

ゲートが閉じ始めてから、完全に閉じるまでの時間です。

⑧BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内のディストーション/リバーブ音とダイレクト音のレベルバランスです。

⑨OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

エフェクト音(ディストーション/リバーブ音+ダイレクト音)の出力レベルです。

24. DIST. + GATE REV

ディストーション効果と初期反射音の効果を組み合わせたプログラムで、ディストーションをかけたうえで一般的な感じのゲートリバーブをかけることができます。

25. DIST. + REVERSE GATE

ディストーション効果と初期反射音の効果を組み合わせたプログラムで、ディストーションをかけたうえで逆回転の感じのゲートリバーブをかけることができます。

*“DIST. + GATE REV”プログラムと“DIST. + REVERSE GATE”プログラムは、パラメーター値を全て同じにすると、全く同じ効果になります。

①DISTORTION(Distortion: 0%~100%)

歪みの強さです。

②E/R BAL(Early Reflection Balance: 0%~100%)

初期反射音の効果の強さです。

①のパラメーターの設定を“0%”にして歪みをなくし、初期反射音の効果のみかけることも可能です。また、その逆も可能です。

③TONE(Tone: 560Hz~2.0kHz)

ディストーション/初期反射音効果の音のトーンです。指定した周波数を中心としたトーンにすることができます。

④TYPE(Early Reflection Type: HALL, RANDOM, REVERSE, PLATE)

初期反射音効果のエコータイムパターンです。

⑤ROOM SIZE(Room Size: 0.1~20.0)

部屋の大きさをシミュレートできます。値を大きくするほど、大きな空間の感じになります。

⑥LIVENESS(Liveness: 0~10)

初期反射音効果の減衰特性です。値を大きくするほどライブな感じになります。

⑦DELAY(Delay Time: 0.1 msec~400.0msec)

ディストーション/初期反射音効果の音が発生し始めるまでの時間です。

⑧TRG. LEVEL(Trigger Level: 1~100)

ゲートを開くきっかけにする入力信号のレベルを設定できます。無信号時のノイズが気になる時、これをカットするうえで便利です。

あまり値を大きくしすぎると、ディストーション/ディレイ音自身を発生させるレベルに達しにくくなりますので、ご注意ください。

⑨RELEASE(Release Time: 5msec~3200.0msec)

ゲートが閉じ始めてから、完全に閉じるまでの時間です。

⑩BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内のディストーション/初期反射音効果の音とダイレクト音のレベルバランスです。

⑪OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

エフェクト音(ディストーション/初期反射音効果の音+ダイレクト音)の出力レベルです。

26. DIST. + DELAY

ディストーション効果とディレイ効果を組み合わせたプログラムで、ディストーションをかけたうえでディレイをかけることができます。

①DISTORTION(Distortion: 0%~100%)

歪みの強さです。

②DELAY BAL(Delay Balance: 0%~100%)

ディレイ効果の強さです。

①のパラメーターの設定を“0%”にして歪みをなくし、ディレイ効果のみかけることも可能です。また、その逆も可能です。

③Lch DLY(Lch Delay Time: 0.1 msec~500.0 msec)

Lchのディストーション/ディレイ音が発生し始めるまでの時間です。値を大きくするほどダイレクト音との間隔、およびディストーション/ディレイ音同士の間隔が広がります。

④Lch F.B(Lch Feed Back Gain: -99%~+99%)

エフェクト回路のLchから出力されたディストーション/ディレイ音を、入力側へ戻す割合です。値を大きくするほどディストーション/ディレイ音の発生回数が多くなります。

⑤Rch DLY(Rch Delay Time: 0.1 msec~500.0 msec)

Rchのディストーション/ディレイ音が発生し始めるまでの時間です。

⑥Rch F.B(Rch Feed Back Gain: -99%~+99%)

エフェクト回路のRchから出力されたディストーション/ディレイ音を、入力側へ戻す割合です。

⑦HIGH(Feed Back High: 0.1~1.0)

フィードバックの高域成分を制御できます。値を小さくするほど、高域のフィードバック量が減少します。

⑧MID FRQ.(Mid-Band Frequency: 560Hz~2.0kHz)

中域イコライザーの中心周波数です。

⑨MID GAIN(Mid-Gain: -12dB~+12dB)

中域イコライザーのゲインです。

⑩TRG. LEVEL(Trigger Level: 1~100)

ゲートを開くきっかけにする入力信号のレベルを設定できます。無信号時のノイズが気になる時、これをカットするうえで便利です。

あまり値を大きくしすぎると、ディストーション/ディレイ音自身を発生させるレベルに達しにくくなりますので、ご注意ください。

⑪BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内のディストーション/ディレイ音とダイレクト音のレベルバランスです。

⑫OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

エフェクト音(ディストーション/ディレイ音+ダイレクト音)の出力レベルです。

※LchとRchのフィードバック量の絶対値の和が100%を越えると、発振状態になることがありますのでご注意ください。

27. DIST. + ECHO

ディストーション効果とエコー効果を組み合わせたプログラムで、ディストーションをかけたうえでエコーをかけることができます。

①DISTORTION(Distortion: 0%~100%)

歪みの強さです。

②ECHO BAL(Echo Balance: 0%~100%)

エコー効果の強さです。

①のパラメーターの設定を“0%”にして歪みをなくし、エコー効果のみかけることも可能です。また、その逆も可能です。

③Lch DLV(Lch Delay Time: 0.1 msec~250.0 msec)

Lchのディストーション/エコー音が発生し始めるまでの時間です。値を大きくするほどダイレクト音との間隔、およびディストーション/エコー音同士の間隔が広がります。

④Lch F.B(Lch Feed Back Gain: -99%~+99%)

エフェクト回路のLchから出力されたディストーション/エコー音を、Lchのエフェクト回路の入力側へ戻す割合です。値を大きくするほどディストーション/エコー音の発生回数が多くなります。

⑤Rch DLV(Rch Delay Time: 0.1 msec~250.0 msec)

Rchのディストーション/エコー音が発生し始めるまでの時間です。

⑥Rch F.B(Rch Feed Back Gain: -99%~+99%)

エフェクト回路のRchから出力されたディストーション/エコー音を、入力側へ戻す割合です。

⑦HIGH(Feed Back High: 0.1~1.0)

フィードバックの高域成分を制御できます。値を小さくするほど、高域のフィードバック量が減少します。

⑧MID FRQ.(Mid-Band Frequency: 560Hz~2.0kHz)

中域イコライザーの中心周波数です。

⑨MID GAIN(Mid-Gain: -12dB~+12dB)

中域イコライザーのゲインです。

⑩TRG. LEVEL(Trigger Level: 1~100)

ゲートを開くきっかけにする入力信号のレベルを設定できます。無信号時のノイズが気になる時、これをカットするうえで便利です。

あまり値を大きくしすぎると、ディストーション/エコー音自身を発生させるレベルに達しにくくなりますので、ご注意ください。

⑪BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内のディストーション/エコー音とダイレクト音のレベルバランスです。

⑫OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

エフェクト音(ディストーション/エコー音+ダイレクト音)の出力レベルです。

28. DIST. + FLANGE

ディストーション効果とフランジ効果を組み合わせたプログラムで、ディストーションをかけたうえでフランジをかけることができます。

①DISTORTION(Distortion: 0%~100%)

歪みの強さです。

②FLANGE BAL(Flange Balance: 0%~100%)

フランジ効果の強さです。

①のパラメーターの設定を“0%”にして歪みをなくし、フランジ効果のみかけることも可能です。また、その逆も可能です。

③MOD. FRQ(Modulation Frequency: 0.1Hz~20.0Hz)

⑤のMOD.DLVを変調するスピード(周波数)です。音質変化のスピードとなります。

④MOD. DEPTH(Modulation Depth: 0%~100%)

変調(音質変化)の深さです。0%で効果はなく、値を大きくするほど変調が深くなります。

⑤MOD. DLV(Modulation Delay Time:

0.1 msec~100.0 msec)

ダイレクト音から、効果音の変調中心までの時間です。この時間は効果音同士の間隔にもなり、④のMOD. DEPTHとの関係により、効果音同士を干渉させてうねりを発生させます。

⑥F.B. GAIN(Feed Back Gain: 0%~99%)

エフェクト回路から出力された効果音を、入力側へ戻す割合です。値を大きくするほど効果が強くなります。

⑦TRG. LEVEL(Trigger Level: 1~100)

ゲートを開くきっかけにする入力信号のレベルを設定できます。無信号時のノイズが気になる時、これをカットするうえで便利です。

あまり値を大きくしすぎると、ディストーション/フランジ音自身を発生させるレベルに達しにくくなりますので、ご注意ください。

⑧RELEASE(Release Time: 5msec~32000msec)

ゲートが閉じ始めてから、完全に閉じるまでの時間です。

⑨BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内のディストーション/フランジ音とダイレクト音のレベルバランスです。

⑩OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

エフェクト音(ディストーション/フランジ音+ダイレクト音)の出力レベルです。

29. DIST. + CHORUS

ディストーション効果とコーラス効果を組み合わせたプログラムで、ディストーションをかけたうえでコーラスをかけることができます。

①DISTORTION(Distortion: 0%~100%)

歪みの強さです。

②CHORUS BAL(Chorus Balance: 0%~100%)

コーラス効果の強さです。

①のパラメーターの設定を“0%”にして歪みをなくし、コーラス効果のみかけることも可能です。また、その逆も可能です。

③MOD. FRQ(Modulation Frequency: 0.1Hz~20.0Hz)

ディレイタイムを変調するスピード(周波数)です。揺れのスピードとなります。

④DM DEPTH(Delay Time Modulation Depth:

0%~100%)

ディレイタイム変調の深さです。L-R間の揺れの幅となります。

⑤AM DEPTH(Amplitude Modulation Depth:

0%~100%)

振幅変調の深さです。音量の変化幅となります。

⑥TRG. LEVEL(Trigger Level: 1~100)

ゲートを開くきっかけにする入力信号のレベルを設定できます。無信号時のノイズが気になる時、これをカットするうえで便利です。

あまり値を大きくしすぎると、ディストーション/コーラス音自身を発生させるレベルに達しにくくなりますので、ご注意ください。

⑦RELEASE(Release Time: 5msec~32000msec)

ゲートが閉じ始めてから、完全に閉じるまでの時間です。

⑧BALANCE(Balance: 0%~100%)

エフェクト音内のディストーション/コーラス音とダイレクト音のレベルバランスです。

⑨OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

エフェクト音(ディストーション/コーラス音+ダイレクト音)の出力レベルです。

30. DIST. + SYMPHONIC

ディストーション効果とシンフォニック効果を組み合わせたプログラムで、ディストーションをかけたうえでシンフォニックをかけることができます。

①DISTORTION(Distortion: 0%~100%)

②SYMPHO BAL(Symphonic Balance: 0%~100%)

③MOD. FRQ(Modulation Frequency: 0.1Hz~20.0Hz)

④MOD. DEPTH(Modulation Depth: 0%~100%)

⑤TRG. LEVEL(Trigger Level: 1~100)

⑥RELEASE(Release Time: 5msec~32000msec)

⑦BALANCE(Balance: 0%~100%)

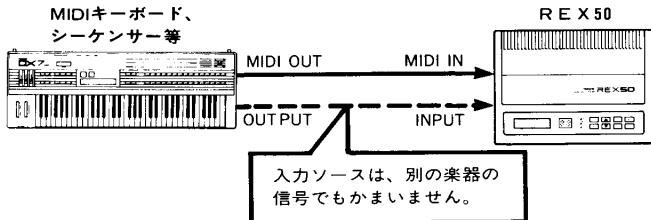
⑧OUT LVL(Output Level: 0%~100%)

※パラメーターの定義は、“28. DIST. + FLANGE”を参照してください。

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機器と接続して、それらの機器で本機をコントロールすることができます。

MIDIは、Musical Instrument Digital Interfaceの略です。MIDIコントロールを行なう場合には、MIDI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等もよくお読みください。



※接続には15m以内のMIDIケーブルをご使用ください。

MIDIでできること

本機では、MIDI機能により、外部機器から次のコントロールが可能です。

★外部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、外部機器でメモリー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、音色を切り替えた時、同時に本機のプログラムが切り替わります。

あらかじめ必要な操作

- ・外部機器の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。(28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のナンバー(PGM 1 ~ 128)に対する本機のプログラム(MEM 1 ~ 90)の対応を決めておきます。(29ページの“プログラムチェンジ表の作成”参照)
- ・希望するバンクにしておきます。(28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)

★以下の2つのプログラムの時、外部機器からノートオン・メッセージを送り、トリガーをかける(ゲートを開かせる)ことができます。

- ・14. ADR-NOISE GATE
- ・16. REVERB & GATE

たとえばMIDIキーボードの場合なら、鍵盤を押した時、同時に本機の効果がかかり始めます。

あらかじめ必要な操作

- ・本機のMIDI受信チャンネル(現在選択されているBANKのMIDI受信チャンネル)と、外部機器のMIDI送信チャンネルを一致させておきます。(28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)
- ・プログラムを呼び出しておくと共に、MIDI TRG.のパラメーターの設定をONの状態にしておきます。

★以下のプログラムの時、外部機器からノートオン・メッセージを送り、ピッチチェンジ音の音程をコントロールできます。

- ・17. PITCH CHANGE A

たとえばMIDIキーボードの場合なら、押した鍵盤の高さによって、ピッチチェンジ音の音程が決まります。

あらかじめ必要な操作

- ・本機のMIDI受信チャンネル(現在選択されているBANKのMIDI受信チャンネル)と、外部機器のMIDI送信チャンネルを一致させておきます。(28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)
- ・プログラムを呼び出しておくと共に、BASE KEY.のパラメーターの設定をしておきます。

設定方法

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、次のようにになっており、“?”の部分のチャンネルナンバーおよびプログラムのメモリーナンバーを自由に決めることができます。

バンク名	MIDI受信チャンネルナンバー
BANK : A ch = ?	BANK : B ch = ?
P GM 1 = M E M ?	P GM 1 = M E M ?
P GM 2 = M E M ?	P GM 2 = M E M ?
P GM 3 = M E M ?	P GM 3 = M E M ?
⋮	⋮
P GM 1 2 8 = M E M ?	P GM 1 2 8 = M E M ?
BANK : C ch = ?	BANK : D ch = ?
P GM 1 = M E M ?	P GM 1 = M E M ?
P GM 2 = M E M ?	P GM 2 = M E M ?
P GM 3 = M E M ?	P GM 3 = M E M ?
⋮	⋮
P GM 1 2 8 = M E M ?	P GM 1 2 8 = M E M ?

キーボード等のプログラム
チャンジナンバー

本機のプログラムの
メモリーナンバー

●バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定

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。

- ①UTILITYキーを2回押して、UTILITYモードのバンク名とチャンネルナンバーの対応表示にします。

UTILITYキーを2回押して、



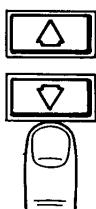
(例)

MIDI CONTROL
BANK: A ch = 1

この表示にすると、バンクの選択やMIDI受信
チャンネルの設定が可能になる。

- ②アップ/ダウンキーを押して、希望するバンクを指示します。

アップ/ダウンキーを押して、



(例)

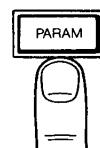
MIDI CONTROL
BANK: B ch = 1

希望するバンク名を表示させる。

*ここで表示させたバンクが、パネル上に呼び出されます。
バンクの切り替えをするためだけにここまで操作を行なった場合は、次に⑦の操作をします。必要とするバンクは一度呼び出せば、バンクを切り替えない限り、他の表示にしてもパネル上に残っています。

- ③PARAMETER選択キーを押して、“ch”側へカーソルを移動します。

PARAMETER選択キーを押して、



(例)

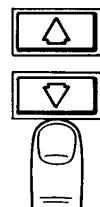
MIDI CONTROL
BANK: B ch = 1

カーソルを移動する。

*PARAMETER選択キーをもう1回押すと、“BANK”側へ、カーソルが戻ります。

- ④アップ/ダウンキーを押して、②の操作で指示したバンクのMIDI受信チャンネルを指定します。希望するものを選んでください。

アップ/ダウンキーを押して、



(例)

MIDI CONTROL
BANK: B ch = OMNI

希望するものを表示させる。

1 ch (チャンネル1のデータを受信できる。)

2 ch (チャンネル2のデータを受信できる。)

⋮

⋮

16 ch (チャンネル16のデータを受信できる。)

OMNI (どのチャンネルのデータでも受信できる。)

OFF (どのチャンネルのデータも受信できない。)

- ⑤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、PARAMETER選択キーを1回押して、“BANK”側へカーソルを戻したうえで、②～④の操作を繰り返してください。

- ⑥必要に応じ、プログラムチェンジ表の作成を行ないます。実行する場合は、UTILITYキーを1回押したうえで、次項“プログラムチェンジ表の作成”的③～⑥の操作をしてください。

- ⑦UTILITYキーを3回押して、UTILITYモードを解除します。UTILITYモードを解除すると、設定した内容が自動的にメモリーされると共に、パネル上のバンクは、この操作をした時に選択されていたバンクになります。

●プログラムチェンジ表の作成

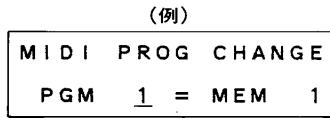
各バンクのプログラムチェンジ表の作成は、次のように行ってください。

プログラムチェンジ表とは、「プログラムチェンジメッセージの何番が送られてきた時、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。

①UTILITY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のバンクになっていない時は、前項“バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定”的②の操作をします。

②UTILITYキーを1回押して、UTILITYモードの“MIDI PROG CHANGE”的表示にします。

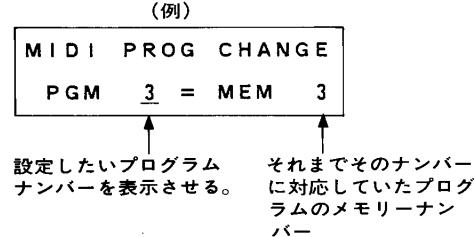
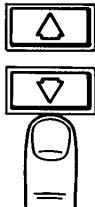
UTILITYキーを1回押して、



この表示になると、プログラムチェンジ表の作成が可能になります。

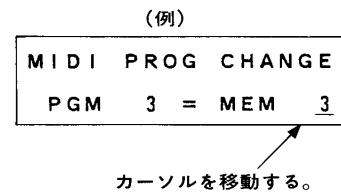
③アップ/ダウンキーを押して、任意のプログラムナンバーを表示させます。

アップ/ダウンキーを押して、



④PARAMETER選択キーを押して、“MEM”側へカーソルを移動させます。

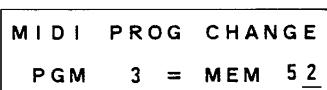
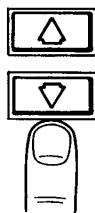
PARAMETER選択キーを押して、



*PARAMETER選択キーをもう1回押すと、“PGM”側へ、カーソルが戻ります。

⑤アップ/ダウンキーを押して、③の操作で指示したプログラムナンバーに対応させる、本機のプログラムを指定します。

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ナンバーを表示させる。これで1組完了です。

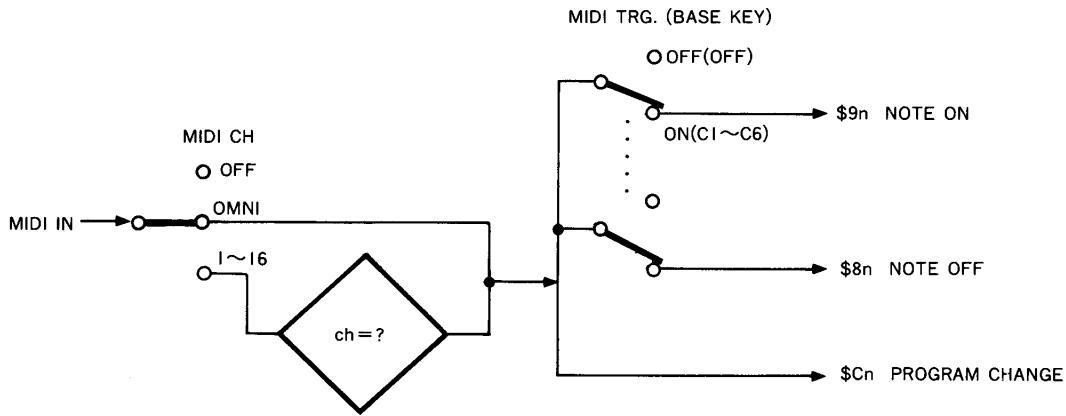
⑥他のプログラムナンバーとの対応も決める場合は、PARAMETER選択キーを1回押して、“PGM”側へカーソルを戻したうえで、③～⑤の操作を繰り返します。

⑦UTILITYキーを2回押して、UTILITYモードを解除します。UTILITYモードを解除すると、設定した内容が自動的にメモリーされると共に、パネル上のバンクは、この操作をした時に選択されていたバンクになります。

*バンクDは、POWERスイッチをOFFにすると、初期設定の組合せ(プログラムナンバーとメモリーナンバーが同じ)になります。

MIDIデータフォーマット

1. 受信条件



2. 受信データ

2-1. 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

現在選択されているバンクのMIDIチャンネルで受信可能です。

“14. ADR-NOISE GATE”または“16. REVERB & GATE”的プログラムになっている場合は、MIDI TRG. のパラメーターがONになっていればトリガーとして受信します。

また、“17. PITCH CHANGE A”的プログラムになっている場合は、音程差をコントロールするためのメッセージとして受信します。ただし、BASE KEYのパラメーターがOFFになっていると受信しません。

ステータス 1 0 0 1 n n n n (9 n H) n = 0 (チャンネルナンバー 1) ~ 15 (チャンネルナンバー 16)

ノートNo. 0 k k k k k k k k = 0 (C - 2) ~ 127
(G 8)

ペロシティ 0 v v v v v v v v = 0 ~ 127

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判断する上で必要なメッセージです。なお、受信条件は、①のノートオン・メッセージの場合と同じです。

ステータス 1 0 0 0 n n n n (8 n H) n = 0 (チャンネルナンバー 1) ~ 15 (チャンネルナンバー 16)

ノートNo. 0 k k k k k k k k = 0 (C - 2) ~ 127
(G 8)

ペロシティ 0 v v v v v v v v = 0 ~ 127

③ プログラムチェンジ

現在選択されているバンクのMIDI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づき、任意の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 (C n H) n = 0 (チャンネルナンバー 1) ~ 15 (チャンネルナンバー 16)

プログラムNo. 0 p p p p p p p p = 0 ~ 127

	: Recognized	: Remarks
: Function ...	:	:
: Basic Default	: 1 - 16	: memorized
: Channel Changed	: 1 - 16	:
: Mode Default	: OMNI OFF/OMNI ON	: memorized
: Mode Messages	: x	:
: Mode Altered	: x	:
: Note	: o 0 - 127	*1 :
: Number : True voice	: x	:
: Velocity Note ON	: x	:
: Velocity Note OFF	: x	:
: After Key's	: x	:
: Touch Ch's	: x	:
: Pitch Bender	: x	:
: Control	: x	:
: Change	: x	:
: Prog	: o 0 - 127	*2 :
: Change : True #	: x	:
: System Exclusive	: x	:
: System : Song Pos	: x	:
: System : Song Sel	: x	:
: Common : Tune	: x	:
: System : Clock	: x	:
: Real Time : Commands	: x	:
: Aux : Local ON/OFF	: x	:
: Mes- : All Notes OFF	: x	:
: sages : Active Sense	: x	:
: Notes	: x1 Note ON/OFF is recognized only for pitch change.	:
	: x2 For program 1 - 128, memory #1 - #90 is selected.	:

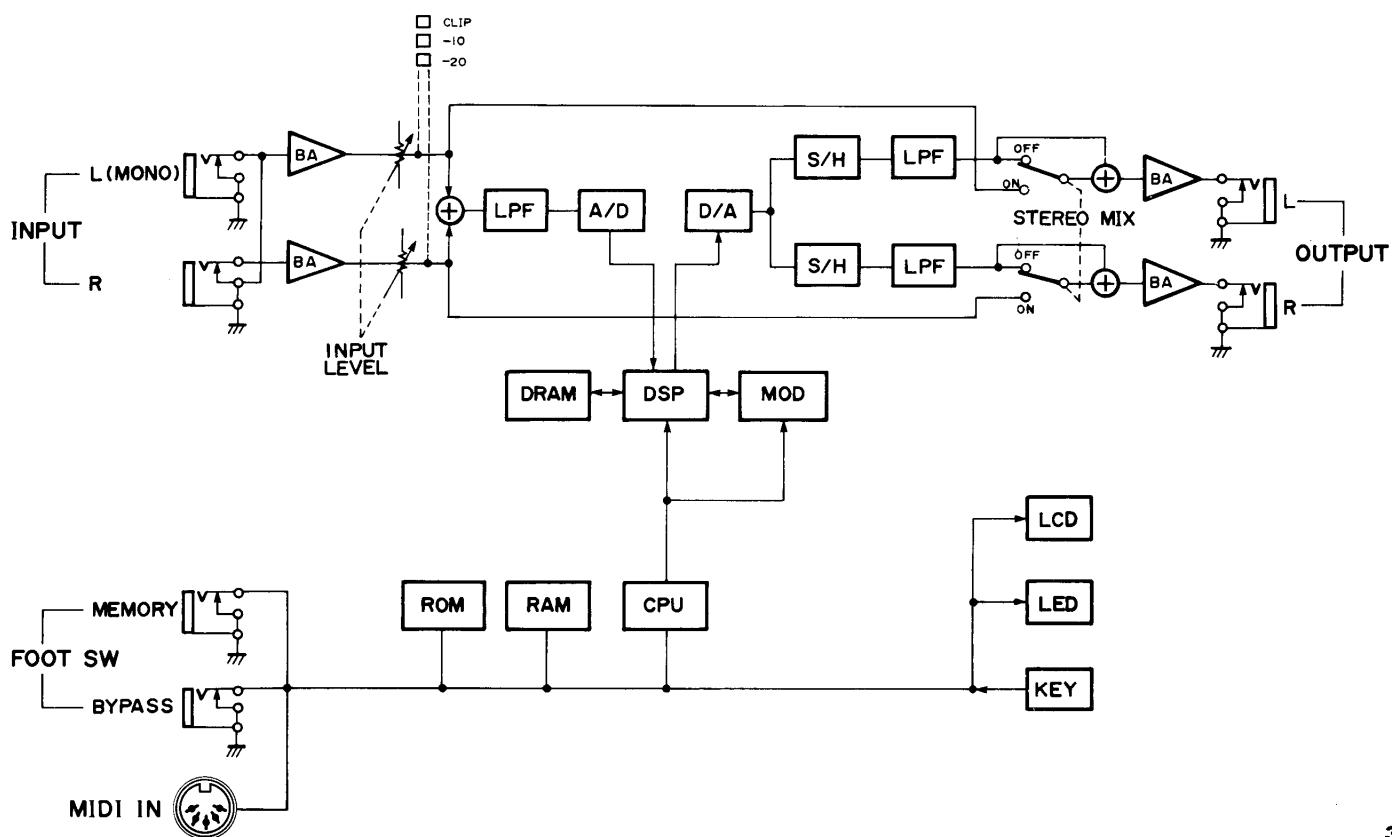
仕様

アナログ部	
周波数特性	20Hz～12kHz
ダイナミックレンジ	80dB
ディレイ	74dB
リバーブ、その他	0.1%(@ 1 kHz, MAXIMUM LEVEL)
INPUT	
チャンネル数	2
方式	アンバランス入力
規定入力レベル	-10dB
適合インピーダンス	500kΩ以下
コネクター	ホーンジャック
OUTPUT	
チャンネル数	2
方式	アンバランス出力
規定入力レベル	-10dB
適合インピーダンス	10kΩ以上
コネクター	ホーンジャック
デジタル部	
A/D, D/Aコンバータ	16ビット
サンプリング周波数	31.25kHz
メモリー	No. 1～30
プリセットプログラム	No. 31～90
ユーザーズプログラム	
コントロールパネル	
KEYスイッチ	MEMORY, PARAM, UP, DOWN, STORE, RECALL, UTILITY, BYPASS
ディスプレイ	
メモリーNo.	7セグメント 2桁LED
プログラム名称、パラメーター	16文字 2段LCD
入力レベル	3素子LED(CLIP, -10. -20)

リアパネル	
可変ボリューム	INPUT LEVEL
フットスイッチジャック	MEMORY, BYPASS,
コネクター	INPUT L(MONO), INPUT R,
	OUTPUT L, OUTPUT R,
	MIDI IN
スイッチ	POWER ON/OFF
	STEREO MIX ON/OFF
電源	AC100V, 50/60Hz
消費電力	10W
寸法(W×H×D)	274mm×44mm×196.2mm
重量	1.7kg

* 0 dB = 0.775Vr.m.s.
※仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

ブロックダイアグラム

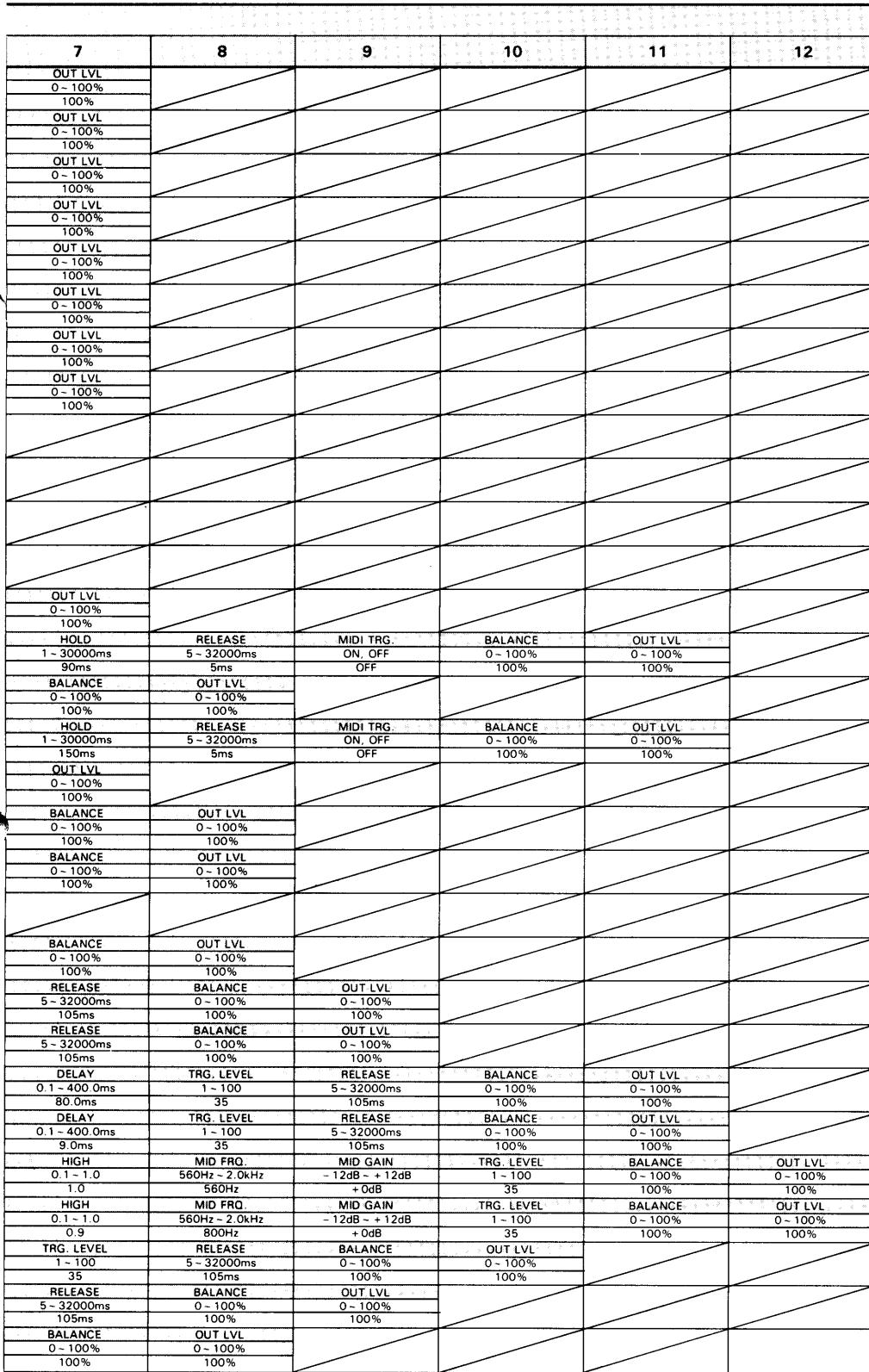


パラメータービュー

モード リード No.	プログラム名	パラメーター					
		1	2	3	4	5	6
1	REV 1 HALL	REV TIME 0.3 ~ 99.0s 2.6s	HIGH 0.6	DELAY 30.0ms	HPF THRU, 32Hz ~ 1.0kHz	LPF 8.0kHz	BALANCE 0 ~ 100%
		REV TIME 0.3 ~ 99.0s 1.5s	HIGH 0.7	DELAY 20.0ms	HPF THRU, 32Hz ~ 1.0kHz	LPF 8.0kHz	BALANCE 0 ~ 100%
		REV TIME 0.3 ~ 99.0s 2.4s	HIGH 0.5	DELAY 45.0ms	HPF 80Hz	LPF 8.0kHz	BALANCE 0 ~ 100%
2	REV 2 ROOM	REV TIME 0.3 ~ 99.0s 1.5s	HIGH 0.1 ~ 1.0	DELAY 0.1 ~ 50.0ms	HPF THRU, 32Hz ~ 1.0kHz	LPF 8.0kHz	BALANCE 0 ~ 100%
		REV TIME 0.3 ~ 99.0s 1.8s	HIGH 0.7	DELAY 10.0ms	HPF 40Hz	LPF 10kHz	BALANCE 0 ~ 100%
		TYPE HALL, RANDOM REVERSE, PLATE HALL	ROOM SIZE 0.1 ~ 2.0	LIVENESS 0 ~ 10	DELAY 0.1 ~ 400.0ms	LPF 1.0 ~ 11kHz, THRU	BALANCE 0 ~ 100%
5	EARLY REF. 1	TYPE HALL, RANDOM REVERSE, PLATE RANDOM	ROOM SIZE 2.0	LIVENESS 5	DELAY 10.0ms	LPF THRU	BALANCE 100%
		TYPE HALL, RANDOM REVERSE, PLATE RANDOM	ROOM SIZE 0.1 ~ 2.0	LIVENESS 0 ~ 10	DELAY 0.1 ~ 400.0ms	LPF 1.0 ~ 11kHz, THRU	BALANCE 0 ~ 100%
		Lch DLY 0.1 ~ 500.0ms 100.0ms	Lch F.B. 99 ~ + 99%	Rch DLY 0.1 ~ 500.0ms	Rch F.B. 99 ~ + 99%	HIGH + 0%	BALANCE 0 ~ 100%
7	DELAY L, R	Lch DLY 0.1 ~ 250.0ms 170.0ms	Lch F.B. 99 ~ + 99%	Rch DLY 0.1 ~ 250.0ms	Rch F.B. 99 ~ + 99%	HIGH + 0%	BALANCE 0 ~ 100%
		Lch DLY 0.1 ~ 20.0Hz 0.2Hz	Lch F.B. + 60%	Rch DLY 0.1 ~ 250.0ms	Rch F.B. + 58%	HIGH + 58%	BALANCE 0.1 ~ 1.0 0 ~ 100%
		MOD. FREQ 0.1 ~ 20.0Hz 2.5Hz	MOD. DEPTH 0 ~ 100%	MOD. DLY 0.1 ~ 100.0ms	F.B. GAIN 0 ~ 99%	BALANCE 0 ~ 100%	OUT LVL 0 ~ 100%
10	CHORUS	MOD. FREQ 0.1 ~ 20.0Hz 0.2Hz	MOD. DEPTH 50%	MOD. DLY 1.2ms	BALANCE 3.0ms	OUT LVL 100%	OUT LVL 100%
		MOD. FREQ 0.1 ~ 20.0Hz 1.1kHz	MOD. DEPTH 0 ~ 100%	MOD. DLY 0.1 ~ 8.0ms	BALANCE 100%	OUT LVL 100%	OUT LVL 100%
		MOD. FREQ 0.1 ~ 20.0Hz 0.7Hz	MOD. DEPTH 50%	MOD. DLY 100%	BALANCE 100%	OUT LVL 100%	OUT LVL 100%
13	REVERSE GATE	TYPE HALL, RANDOM REVERSE, PLATE REVERSE	ROOM SIZE 0.1 ~ 2.0	LIVENESS 0 ~ 10	DELAY 0.1 ~ 400.0ms	LPF 1.0 ~ 11kHz, THRU	BALANCE 0 ~ 100%
		TRG. LEVEL 1 ~ 100 65	TRG. DLY - 100 ~ + 100ms - 7ms	TRG. MSK 5 ~ 32000ms 5ms	ATTACK 5 ~ 32000ms 5ms	DECAY 5 ~ 32000ms 5ms	DECAY LVL 100%
		ATTACK 1 ~ 40ms 19ms	RELEASE 10 ~ 2000ms 200ms	THRESHOLD - 48 ~ - 6dB - 24dB	RATIO 1.0 ~ 20.0 7.0	DET. DLY - 50.0 ~ + 50.0ms + 0.0ms	DET. DLY 0.1 ~ 400.0ms 0.1ms
16	REVERB & GATE	REV TIME 0.3 ~ 99.0s 2.0s	HIGH 0.6	DELAY 10.0ms	HPF THRU, 32Hz ~ 1.0kHz	LPF 1.0 ~ 11kHz, THRU	TRG. LEVEL 1 ~ 100 65
		PITCH - 12 ~ + 12 + 0	FINE - 100 ~ + 100 + 0	DELAY 0.1 ~ 400.0ms 0.1ms	F.B. GAIN 0 ~ 99%	BASE KEY OFF, C1 ~ C6	BALANCE 0 ~ 100%
		1 PITCH - 12 ~ + 12 + 0	1 FINE - 100 ~ + 100 + 8	1 DLY 0.1 ~ 400.0ms 0.1ms	2 PITCH - 12 ~ + 12 + 0	2 FINE - 100 ~ + 100 - 8	2 DLY 0.1 ~ 400.0ms 20.0ms
19	PITCH CHANGE C	L PITCH - 12 ~ + 12 + 0	L FINE - 100 ~ + 100 + 8	L DLY 0.1 ~ 200.0ms 0.1ms	R PITCH - 12 ~ + 12 + 0	R FINE - 100 ~ + 100 - 8	R DLY 0.1 ~ 200.0ms 0.1ms
		PAN SPEED 0.1 ~ 20.0Hz 0.7Hz	DIRECTION L ~ R, L~R, L~R	DEPTH 0 ~ 100%	BALANCE 0 ~ 100%	OUT LVL 1 ~ 100	OUT LVL 1 ~ 100
		DISTORTION 0 ~ 100%	MID FREQ 560Hz ~ 2.0kHz 2.0kHz	MID GAIN - 12 ~ + 12dB + 0dB	TREBLE - 12 ~ + 12dB + 6dB	TRG. LEVEL 1 ~ 100	RELEASE 5 ~ 32000ms 105ms
22	DIST. + REV HALL	DISTORTION 0 ~ 100%	REV BAL 0 ~ 100%	PRE DLY 0.1 ~ 50.0ms	REV TIME 0.3 ~ 99.0s 2.6s	HIGH 0.5	TRG. LEVEL 1 ~ 100
		DISTORTION 75%	REV BAL 15%	PRE DLY 30.0ms	REV TIME 2.6s	0.5	35
		DISTORTION 0 ~ 100%	REV BAL 10%	PRE DLY 30.0ms	REV TIME 2.6s	0.5	35
23	DIST. + REV PLATE	DISTORTION 0 ~ 100%	REV BAL 60%	PRE DLY 0.1 ~ 50.0ms	REV TIME 0.3 ~ 99.0s 2.6s	HIGH 0.5	TRG. LEVEL 1 ~ 100
		DISTORTION 100%	E/R BAL 35%	PRE DLY 560Hz ~ 2.0kHz 1.0kHz	REV TIME 2.6s	0.5	35
		DISTORTION 0 ~ 100%	E/R BAL 50%	PRE DLY 560Hz ~ 2.0kHz	REV TIME 2.6s	0.5	35
25	DIST. + REVERSE GATE	DISTORTION 0 ~ 100%	DELAY BAL 0 ~ 100%	TONES Lch DLY 0.1 ~ 500.0ms	TYPE Lch F.B. - 99 ~ + 99%	ROOM SIZE HALL, RANDOM REVERSE, PLATE REVERSE	LIVENESS 0 ~ 10
		DISTORTION 100%	DELAY BAL 15%	TONES Lch DLY 0.1 ~ 500.0ms	TYPE Lch F.B. - 99 ~ + 99%	ROOM SIZE HALL, RANDOM REVERSE, PLATE REVERSE	LIVENESS 0 ~ 10
		DISTORTION 100%	ECHO BAL 25%	TONES Lch DLY 0.1 ~ 250.0ms	TYPE Lch F.B. - 99 ~ + 99%	ROOM SIZE HALL, RANDOM REVERSE, PLATE REVERSE	LIVENESS 0 ~ 10
26	DIST. + DELAY	DISTORTION 0 ~ 100%	FLANGE BAL 80%	MOD. FRQ 0.1 ~ 20.0Hz 0.6Hz	MOD. DEPTH 0 ~ 100%	LPF 0.1 ~ 100.0ms	LPF 0 ~ 95%
		DISTORTION 100%	FLANGE BAL 100%	MOD. FRQ 0.1 ~ 20.0Hz 0.6Hz	MOD. DEPTH 30%	LPF 10.0ms	LPF 25%
		DISTORTION 60%	ECHO BAL 25%	MOD. FRQ 0.1 ~ 250.0ms	MOD. DEPTH 20%	LPF 225.0ms	LPF 20%
28	DIST. + FLANGE	DISTORTION 0 ~ 100%	FLANGE BAL 80%	MOD. FRQ 0.1 ~ 20.0Hz 0.6Hz	MOD. DEPTH 0 ~ 100%	LPF 0.1 ~ 100.0ms	LPF 0 ~ 95%
		DISTORTION 100%	FLANGE BAL 100%	MOD. FRQ 0.1 ~ 20.0Hz 0.6Hz	MOD. DEPTH 30%	LPF 10.0ms	LPF 25%
		DISTORTION 60%	ECHO BAL 25%	MOD. FRQ 0.1 ~ 250.0ms	MOD. DEPTH 20%	LPF 225.0ms	LPF 20%
29	DIST. + CHORUS	DISTORTION 0 ~ 100%	CHORUS BAL 90%	MOD. FRQ 0.1 ~ 20.0Hz 0.8Hz	DM DEPTH 0 ~ 100%	AM DEPTH 0 ~ 100%	TRG. LEVEL 1 ~ 100
		DISTORTION 100%	CHORUS BAL 100%	MOD. FRQ 0.1 ~ 20.0Hz 0.8Hz	DM DEPTH 25%	AM DEPTH 60%	TRG. LEVEL 35
		DISTORTION 90%	ECHO BAL 25%	MOD. FRQ 0.1 ~ 250.0ms 0.2ms	DM DEPTH 20%	AM DEPTH 60%	TRG. LEVEL 35
30	DIST. + SYMPHONIC	DISTORTION 0 ~ 100%	SYMPHO BAL 80%	MOD. FRQ 0.1 ~ 20.0Hz 0.7Hz	MOD. DEPTH 0 ~ 100%	LPF 1 ~ 100.0ms	RELEASE 5 ~ 32000ms 105ms
		DISTORTION 100%	SYMPHO BAL 50%	MOD. FRQ 0.1 ~ 20.0Hz 0.7Hz	MOD. DEPTH 20%	LPF 35	RELEASE 5 ~ 32000ms 105ms

・パラメーターの範の文字は、

パラメーター名
可変範囲
初期設定



ブランクチャート

メモ用にお使いください。

YAMAHA REX50

USER PROGRAMMING TABLE

Date: _____

Programmer: _____

Memory No.	Program Title	Memory No.	Program Title	Memory No.	Program Title
31		51		71	
32		52		72	
33		53		73	
34		54		74	
35		55		75	
36		56		76	
37		57		77	
38		58		78	
39		59		79	
40		60		80	
41		61		81	
42		62		82	
43		63		83	
44		64		84	
45		65		85	
46		66		86	
47		67		87	
48		68		88	
49		69		89	
50		70		90	

YAMAHA REX50 USER PROGRAMMING TABLE

Memory No.: _____ Date: _____

Program Title: _____ Programmer: _____

Parameter Name	New Value	Parameter Name	New Value

Remarks _____

Memory No.: _____ Date: _____

Program Title: _____ Programmer: _____

Parameter Name	New Value	Parameter Name	New Value

Remarks _____



PROGRAM CHANGE NUMBER VS MEMORY (PROGRAM) NUMBER

Date: _____

Programmer: _____

PGM 1	MEM	PGM 44	MEM	PGM 87	MEM
PGM 2	MEM	PGM 45	MEM	PGM 88	MEM
PGM 3	MEM	PGM 46	MEM	PGM 89	MEM
PGM 4	MEM	PGM 47	MEM	PGM 90	MEM
PGM 5	MEM	PGM 48	MEM	PGM 91	MEM
PGM 6	MEM	PGM 49	MEM	PGM 92	MEM
PGM 7	MEM	PGM 50	MEM	PGM 93	MEM
PGM 8	MEM	PGM 51	MEM	PGM 94	MEM
PGM 9	MEM	PGM 52	MEM	PGM 95	MEM
PGM 10	MEM	PGM 53	MEM	PGM 96	MEM
PGM 11	MEM	PGM 54	MEM	PGM 97	MEM
PGM 12	MEM	PGM 55	MEM	PGM 98	MEM
PGM 13	MEM	PGM 56	MEM	PGM 99	MEM
PGM 14	MEM	PGM 57	MEM	PGM 100	MEM
PGM 15	MEM	PGM 58	MEM	PGM 101	MEM
PGM 16	MEM	PGM 59	MEM	PGM 102	MEM
PGM 17	MEM	PGM 60	MEM	PGM 103	MEM
PGM 18	MEM	PGM 61	MEM	PGM 104	MEM
PGM 19	MEM	PGM 62	MEM	PGM 105	MEM
PGM 20	MEM	PGM 63	MEM	PGM 106	MEM
PGM 21	MEM	PGM 64	MEM	PGM 107	MEM
PGM 22	MEM	PGM 65	MEM	PGM 108	MEM
PGM 23	MEM	PGM 66	MEM	PGM 109	MEM
PGM 24	MEM	PGM 67	MEM	PGM 110	MEM
PGM 25	MEM	PGM 68	MEM	PGM 111	MEM
PGM 26	MEM	PGM 69	MEM	PGM 112	MEM
PGM 27	MEM	PGM 70	MEM	PGM 113	MEM
PGM 28	MEM	PGM 71	MEM	PGM 114	MEM
PGM 29	MEM	PGM 72	MEM	PGM 115	MEM
PGM 30	MEM	PGM 73	MEM	PGM 116	MEM
PGM 31	MEM	PGM 74	MEM	PGM 117	MEM
PGM 32	MEM	PGM 75	MEM	PGM 118	MEM
PGM 33	MEM	PGM 76	MEM	PGM 119	MEM
PGM 34	MEM	PGM 77	MEM	PGM 120	MEM
PGM 35	MEM	PGM 78	MEM	PGM 121	MEM
PGM 36	MEM	PGM 79	MEM	PGM 122	MEM
PGM 37	MEM	PGM 80	MEM	PGM 123	MEM
PGM 38	MEM	PGM 81	MEM	PGM 124	MEM
PGM 39	MEM	PGM 82	MEM	PGM 125	MEM
PGM 40	MEM	PGM 83	MEM	PGM 126	MEM
PGM 41	MEM	PGM 84	MEM	PGM 127	MEM
PGM 42	MEM	PGM 85	MEM	PGM 128	MEM
PGM 43	MEM	PGM 86	MEM		

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ヶ年です。(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、お客様のご住所、お名前、お買上げ月日、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様にご購入の日から向う1ヶ年間の無償サービスを約束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くことになります。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の判別や、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だく場合もあります。又お買上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買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、引き続き保証期間中のサービスを責任をもつて行なうよう手続き致します。

満1カ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となります。引き続き責任をもつてサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は製造打切り後最低8年となっています。そのほかご不明な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)

東京電音サービスセンター 〒211 川崎市中原区木月1184
TEL. (044) 434-3100
新潟電音サービスステーション 〒950 新潟市万代1-4-8(シルバーホールビル2F)
TEL. (025) 243-4321
大阪電音サービスセンター 〒565 吹田市新芦屋下1-16(千里丘センター内)
TEL. (06) 877-5262
四国電音サービスステーション 〒760 高松市丸亀町8-7(ヤマハ高松店内)
TEL. (0878) 51-7777, 22-3045
名古屋電音サービスセンター 〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2
(ヤマハ名古屋流通センター3F)
TEL. (052) 652-2230
九州電音サービスセンター 〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL. (092) 472-2134
北海道電音サービスセンター 〒064 札幌市中央区南10条西1丁目
(ヤマハセンター内)
TEL. (011) 513-5036
仙台電音サービスセンター 〒983 仙台市卸町5丁目-7(卸商共同配送センター3F)
TEL. (022) 236-0249
広島電音サービスセンター 〒731-01 広島市安佐南区紙園町西原2-27-39
TEL. (082) 874-3787
浜松電音サービスセンター 〒435 浜松市上西町911
TEL. (0534) 65-6711

本社
電音サービス部 〒435 浜松市上西町911
TEL. (0534) 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 LM事業本部

音響システム事業部 〒430 浜松市中沢町10-1
TEL. 0534(60)2493
国内営業部 〒150 渋谷区道玄坂2-10-7 新大宗ビル3F
TEL. 03(476)1521
東京事業所 〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル
TEL. 03(574)8592
大阪事業所 〒542 大阪市南区南船場3-12-9
心斎橋プラザビル東館
TEL. 06(252)5231
名古屋事業所 〒460 名古屋市中区錦1-18-28
TEL. 052(201)5145
九州営業所 〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL. 092(472)2155
札幌営業所 〒064 札幌市中央区南10条西1丁目ヤマハセンター
TEL. 011(512)6113
仙台営業所 〒980 仙台市大町2-2-10
TEL. 022(222)6146
広島営業所 〒730 広島市中区紙屋町1-1-18
TEL. 082(244)3744

YAMAHA