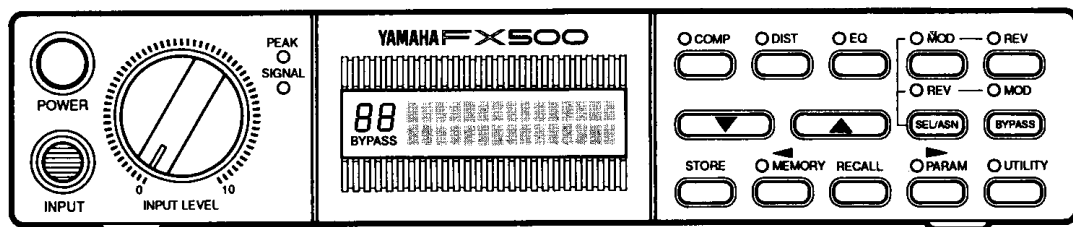


YAMAHA

SIMUL-EFFECT PROCESSOR

FX500

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―FX500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。

FX500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、よろしくお願ひします。

本機にはこの取扱説明書の他に、テクニカルガイドが同梱されています。この取扱説明書
で細かな仕様をご理解いただき、テクニカルガイドでは本機の具体的な使用例や、エフェ
クト設定のコツをご理解ください。

目次

1. 特長	3
2. ご使用の前に	4
3. 各部の名称と働き	5
(1) フロントパネル	5
(2) リアパネル	7
4. 接続例	8
5. 概要と基本操作	9
(1) まず音を出してみよう	9
(2) 各プリセットプログラムの概要	11
(3) プリセットプログラムとユーザープログラムの関係は？	16
6. 操作方法	17
(1) モードを選ぶ	17
(2) メモリーモード	18
・ プログラムを呼び出すには？(メモリーリコール)	18
・ エフェクト段の順序と順序の一部変更(セレクト)について	19
・ エフェクト段ごとに効果をオン/オフできます	20
・ 全エフェクト段をバイパスさせることができます	20
・ プログラムを記憶させるには？(メモリーストア)	21
(3) パラメーターモード	22
・ プログラムの設定変更(エディット)の流れ	22
・ エフェクト段ごとに効果をオン/オフできます	22
・ モジュレーション段、リバーブ段のエフェクト選択	23
・ パラメーター値の変更方法	24
(4) ユーティリティモード	25
・ プログラムの名称を変更するには？(タイトルエディット)	25
・ フットスイッチ機能の選択とその内容	
(フットスイッチ・ファンクション、フットスイッチ・メモリーリコール)	26
7. 各エフェクトの効果とパラメーターの解説	28
(1) コンプレッサー段	28
・ コンプレッサーの効果 (COMP)	28
(2) ディストーション段	29
・ ディストーションの効果 (DIST)	29
(3) イコライザー段	29
・ イコライザーの効果 (EQ)	29
(4) モジュレーション段	30
・ コーラスの効果 (Cho)	30
・ フランジャーの効果 (Flg)	30
・ シンフォニックの効果 (Sym)	31
・ トレモロの効果 (Trm)	31
(5) リバーブ段	32
・ リバーブの効果 (Rhl, Rrm, Rvc, Rpl)	32
・ アーリーリフレクションの効果 (Ehl, Erd, Erv, Epl)	32
・ ディレイの効果 (Dly)	33
・ エコーの効果 (Ech)	33
・ リバーブ+ディレイの効果 (R+D)	34
・ リバーブ→ディレイの効果 (R→D)	35
・ ディレイ→リバーブの効果 (D→R)	35
8. MIDIコントロール	37
(1) MIDIでできること	37
(2) プログラムチェンジ表の作成	37
・ バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定 (MIDIセットアップ)	38
・ プログラムチェンジ表の作成 (MIDIプログラムチェンジ)	39
(3) MIDIパラメーターコントロールの設定	40
・ コントローラーの指定 (コントローラーアサイン)	40
・ パラメーターの指定 (パラメーターアサイン)	41
(4) MIDIデータフォーマット	42
9. 資料	44
(1) 仕様	44
(2) オプション(別売品)のご紹介	44
(3) ブロックダイアグラム	46
(4) パラメーター一覧表	47
(5) プリセットプログラム一覧表	48
(6) 索引	60
(7) サービスについて	61

1. 特長

ハードウェアの特長

★楽音信号をデジタル変換して処理

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

デジタルならではの高信頼性、低歪率、低ノイズを実現しています。

★1イン2アウト仕様

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

★エレキギターのダイレクト接続が可能

プリアンプ等を使用せずに、エレキギターを直接接続できます。

★バックライト付LCDと各部にLEDを装備

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

★ヘッドフォンを接続可能

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

★多機能ながらコンパクト

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

ソフトウェアの特長

★複合型エフェクター

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

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

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

★60種類のプリセットプログラム

厳選された60種類のプログラムが、あらかじめ記憶されています。

*本書では、これら60種類のプログラムをプリセットプログラムと呼びます。

★自作のプログラムは30種類までストア可能

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

*本書では、自作して記憶させたプログラムをユーザープログラムと呼びます。

★ライブでの操作性を追求

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

★タップ・テンポ・ディレイ

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

★MIDI対応

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

2. ご使用の前に

■設置場所について

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

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

■無理な力を加えない

キーやつまみ、端子類に無理な力を加えることは避けてください。

■電源について

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

■MIDIケーブルについて

- ・ケーブルはMIDI規格のものをご使用ください。
- ・ケーブルの長さは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルをご使用になりますと、波形の劣化等によりトラブルの原因となりますので、ご注意ください。

■セットの移動について

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

■接続について

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

■ケースを開けない

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

■外装のお手入れについて

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

■他の電気機器への影響について

本機はデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビなどを同時にご使用になりますと、ラジオやテレビ側で雑音などが生じることがあります。十分に離してご使用ください。

■バックアップバッテリーについて

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

お早めにバッテリー交換を行ってください。

! ** WARNING **
MEMORY DATA

なお、バッテリー交換の際にもメモリー内容は消えてしまいますので、交換前にデータをメモなどに書き写し、交換後に再びインプットしてください。

バッテリー交換は、お買い上げ店、もしくは最寄りの弊社電音サービスセンターにご相談ください。

※プリセットプログラムはバッテリーの寿命がきても、消えてしまうことはありません。

■保証書の手続きを

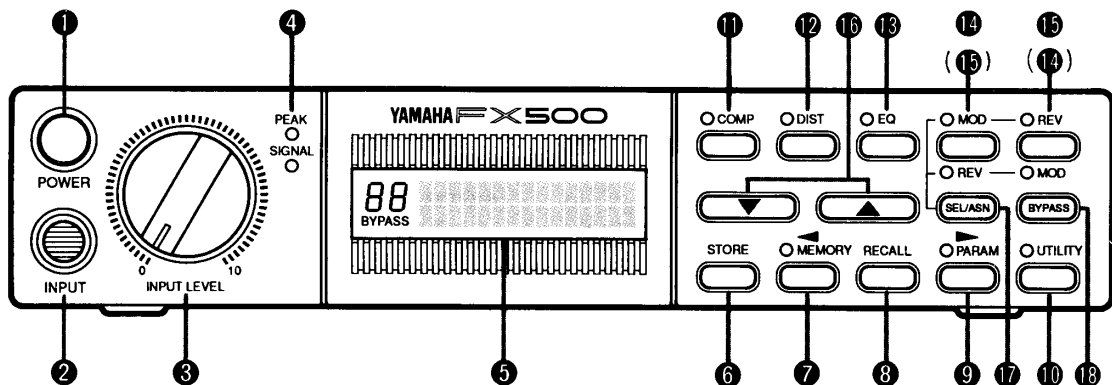
お買い求めいただきました際、購入店で必ず保証書の手続きをとってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償となることがあります。

■保管してください

この取扱説明書をお読みになった後は、保証書と共に大切に保管してください。

3. 各部の名称と働き

(1) フロントパネル



① POWERスイッチ

電源スイッチです。スイッチを押して“**■**”の状態になると電源が入り、前回使用していた際の最後のプログラムが呼び出されます。

電源を入れた直後の数秒間は、電源投入時のクリックノイズを避けるため信号は出力されません。

② INPUT端子

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

③ INPUT LEVELツマミ

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

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

④ SIGNALインジケータ、PEAKインジケータ

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

⑤ LCD(液晶表示器)

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

⑥ STOREキー

作成したプログラムを、指定した番号のメモリーに記憶させるためのキーです。記憶させることができるのは、ユーザーズプログラムエリア(メモリー番号61~90のいずれか)です。プログラムを記憶させることを、メモリーストアと言います。

⑦ MEMORYキー、MEMORYインジケータ

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

⑧ RECALLキー

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

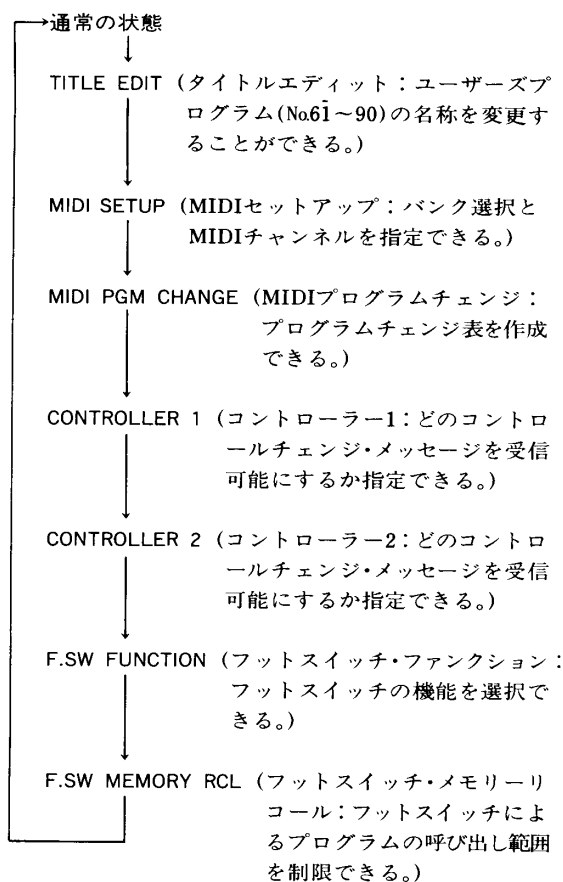
⑨ PARAMキー、PARAMインジケータ

このキーを押すとPARAMインジケータが点灯し、パラメーターモードになります。パラメーターモードでは、現在呼び出してあるプログラムの設定(パラメーター値)を変更することができます。

※ユーティリティモードの際には、カーソルを右に移動するための▶キーとして使用します。

⑩ UTILITYキー、UTILITYインジケータ

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



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

イコライザー ⑬EQキー、EQインジケーター

イコライザー段のキーとインジケーターで、働きはCOMPと同様です。

モジュレーション ⑭MODキー、MODインジケーター

モジュレーション段のキーとインジケーターで、働きはCOMPと同様です。

リバーブ ⑮REVキー、REVインジケーター

リバーブ段のキーとインジケーターで、働きはCOMPと同様です。

※⑰のSEL/ASNキーを押すたびに、⑬のMODキーと⑮のREVキーが入れ替わります。

⑯アップ(▲)/ダウン(▼)キー

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

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

※押し続けると値が連続的に変化します。さらに素早く変化させたい場合は、押し続けながら、同時にもう一方のキーを押します。

セレクト/アサイン ⑰SEL/ASNキー

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

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

バイパス ⑱BYPASSキー

このキーを押すとバイパス状態になります。バイパス状態にすると本機の効果は一斉にオフになり、入力レベル調整後の信号がそのまま出力されます。バイパス中は④のLCD内に“BYPASS”の文字が表示されます。もう一度押すとバイパスが解除されます。

コンプレッサー ①COMPキー、COMPインジケーター

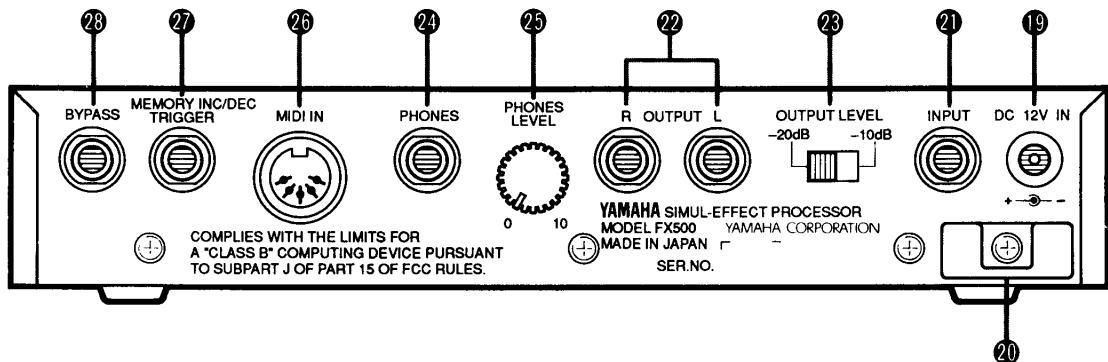
メモリーモードの場合とパラメーターモードの場合で、このキーの働きは変わります。

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

ディストーション ⑲DISTキー、DISTインジケーター

ディストーション段のキーとインジケーターで、働きはCOMPと同様です。

(2) リアパネル

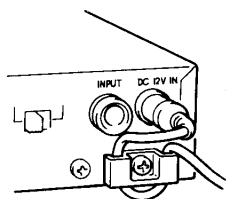


① DC 12V IN端子

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

② コードストッパー

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



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

③ INPUT端子

フロントパネルのINPUT端子と同じ働きをします。本機をラック等にマウントして、接続をあえて簡単に変えられないようにする場合などに使用します。フロントパネルの端子と両方使った場合は、フロントパネル側に接続した機器の信号のみ入力されます。

④ OUTPUT L、R端子

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

⑤ OUTPUT LEVEL切替スイッチ

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

⑥ PHONES端子

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

⑦ PHONES LEVELツマミ

ヘッドフォンの音量を調整できます。

⑧ MIDI IN端子

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

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

⑨ MEMORY INC/DEC、TRIGGER端子

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

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

詳しくは、26ページの“フットスイッチ機能の選択とその内容”をご覧ください。

⑩ BYPASS端子

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

4. 接続例

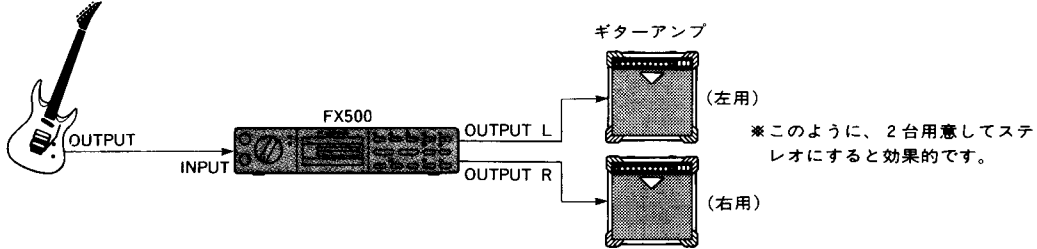
接続例をいくつか紹介します。

※フットスイッチや外部MIDI機器などの接続はここでは省略しています。

※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。

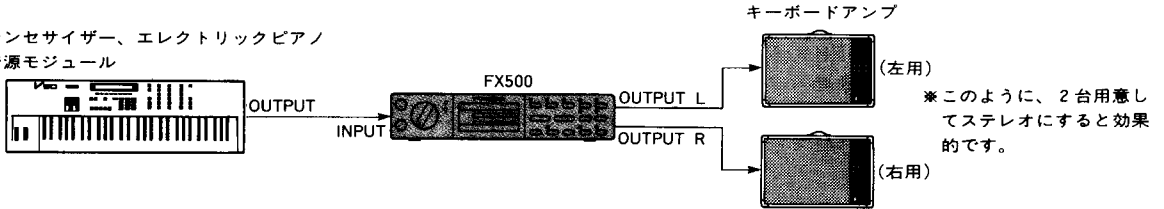
★エレキギターシステム

ギター、ベース、
エレクトリック・アコースティックギター

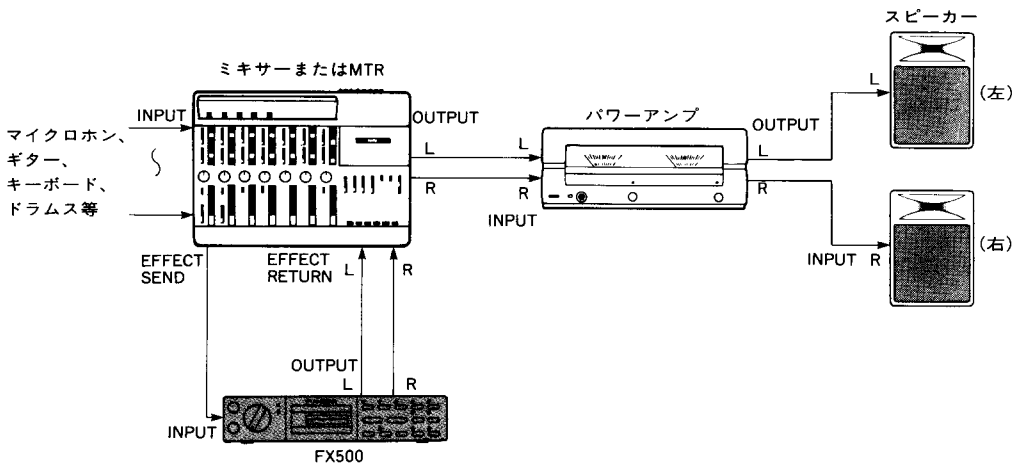


★キーボードシステム

シンセサイザー、エレクトリックピアノ
音源モジュール



★MTRシステム、ライブシステム



5. 概要と基本操作

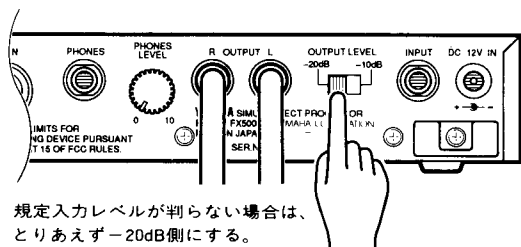
(1) まず音を出してみよう

① 接続

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

② OUTPUT LEVEL切替スイッチの設定

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

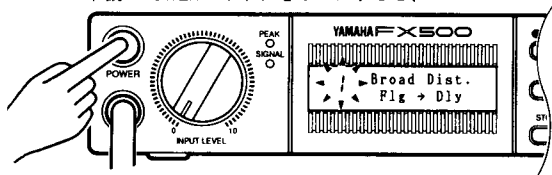


規定入力レベルが判らない場合は、とりあえず-20dB側にします。

③ 電源をオン

送信側の機器から順にPOWERスイッチをオンにします。たとえばキーボード→本機→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→本機→パワーアンプの順序でPOWERスイッチをオンにします。

本機のPOWERスイッチをオンにすると、

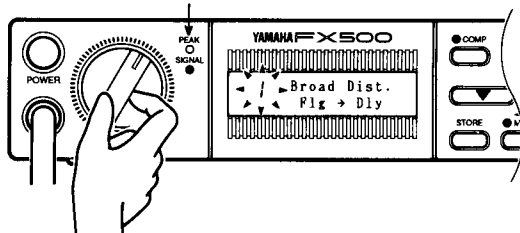


④ 音量レベルの設定

④-1 楽器の出力ボリュームを8分目～最大限の範囲にセットします。

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

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

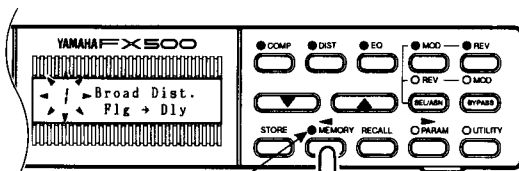


INPUT LEVELつまみを調節する。

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

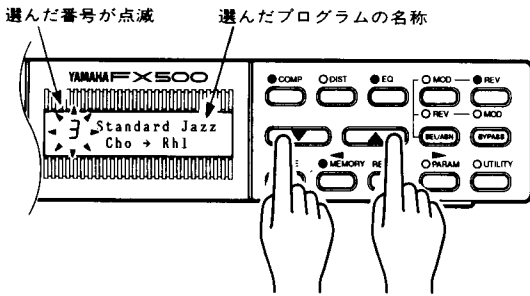
⑤ プログラムの呼び出し

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

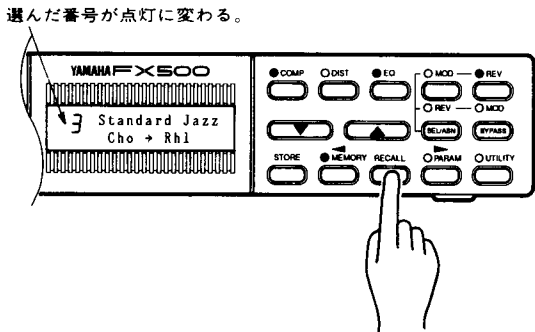


MEMORYインジケータ

- ⑤-2 アップ/ダウンキーを押して、希望するプログラムの番号を表示させます。番号1~60の範囲のいずれかのプログラムを指定ください。(1~60の範囲のプログラムはヤマハが作成済みのプログラムで、プリセットプログラムと言います。)



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



- ⑤-4 演奏する曲に合ったプログラムを捜してみてください。⑤-2と⑤-3の操作を繰り返せばOKです。

(2)各プリセットプログラムの概要

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

メモリー番号	プログラム名称	エフェクト内容	解説
1	Broad Dist. (ブロード・ディストーション)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Flg)(Dly)	ブライトでトリッキーなディストーションです。特にトレモロアームやライトハンド奏法を混ぜることで、より表現力豊かなものになるでしょう。
2	Warm Strings (ウォーム・ストリングス)	COMP→EQ→MOD→REV (Sym)(Rh1)	コードやアルペジオ等のバックギン演奏を、ストリングス風な広がりのあるエモーショナルな感覚でサポートします。
3	Standard Jazz (スタンダード・ジャズ)	COMP→EQ→REV (Rh1)	文字どおりオーソドックスなジャズの演奏に適した効果で、どんなギターでも、フルアコースティックギター風の落ちついた音になるでしょう。
4	Soft Echo (ソフト・エコー)	→DIST→EQ→MOD→REV (Sym)(Ech)	最近のCD等では、必ずこのような音が聴けます。バックギンを主としたコンテンポラリーな音になります。多用途に対応します。
5	Power Pan (st) (パワー・パン)	→DIST→REV→MOD (Eh1)(Trm)	強力なディストーション音の固まりが、ラウンドします。ここぞというギミックに使ってください。
6	Trad. Dist. (トラッド・ディストーション)	COMP→DIST→REV (Dly)	ソロ用ディストーションの基本とも言えるこの効果は、ロックの基本とも呼べるでしょう。
7	Dark Dist. (ダーク・ディストーション)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Cho)(Rh1)	厚みのあるディストーション音になります。特にハンバックギン系のピックアップのギターでトライしてください。主にソロに適しています。
8	Ring Dist. (リング・ディストーション)	COMP→DIST→EQ→REV (Eh1)	金属的なディストーションで、コンクリートの部屋でもおもしろい歪んだ音を弾いているような感覚です。
9	Metal Overdrive (メタル・オーバードライブ)	COMP→DIST→EQ→REV (R+D)	イコライザーでわざと中域を少なくし、高域をギラギラさせた感じのディストーションです。ロングトーンの奏法に効果的でしょう。
10	Echo Dist. (エコー・ディストーション)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Flg)(Ech)	やはりソロ向きのディストーションです。エコーの繰り返し音を効果的に使用してください。
11	Tight Dist. (タイト・ディストーション)	→DIST→EQ→REV (Ep1)	ステレオ・ショート・ディレイを使ったディストーションです。バックギンにも、ソロにも有効な音です。
12	Blue Dist. (ブルー・ディストーション)	→DIST→EQ→REV (Rh1)	この音でブルースのフレーズを弾いてください。とたんに輝く銀の渋さが漂うことでしょう。
13	Fuzz (ファズ)	→DIST→EQ→REV (R+D)	ディストーション・エフェクターの元には、“ファズ”があります。このファズを再現してみました。「BORN TO BE WILD」でも弾いてみましょうか?
14	Slap Dist. (スラップ・ディストーション)	→DIST→EQ→REV (Dly)	多少、丸みのある創りのディストーションです。ソロ、バックギン共に有効な音です。
15	Power Leads (パワー・リード)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Flg)(Rvc)	14のSlap Dist.での音をもう少しはっきりさせた感じの音になり、幅広く使うことのできるディストーションです。

メモリー 番 号	プログラム名称	エフェクト内容	解 説
16	Chasing Leads (チェイシング・リード)	————→DIST→EQ→MOD→REV (Sym) (Ech)	コーラスとディレイで処理されたきれいなディストーションです。 バラード風の曲のソロにどうでしょうか?
17	Power Stack (パワー・スタック)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Sym) (Dly)	マーシャル風のガッツある音になります。ファンキーな曲のギターソロにあえてこのような音を用いるのも、お洒落かもしれません。
18	Symphonic Dist. (シンフォニック・ディストーション)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Sym) (Dly)	左右にディレイ音が飛び交うブライتناディストーションで、ハードでかつ繊細なソロを弾いてください。
19	Turbo Drive (ターボ・ドライブ)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Flg) (Dly)	昔、ジェットマシンという一世を風靡したエフェクターがありましたが、それをデジタルエフェクターで再現してみました。
20	Chasing Rhythm (チェイシング・リズム)	COMP→DIST→EQ————→REV (Dly)	ディレイ音がどんどん追いかけてくる、どちらかというトリッキーなフレーズにいかがでしょうか? スケールっぽく弾くとハマります。
21	Stereo Dist. (st) (ステレオ・ディストーション)	COMP→DIST→EQ————→REV (Dly)	極端にL、Rに広がるディストーションです。バックギンにも、ソロにも強力です。
22	Fusion Dist. (フュージョン・ディストーション)	————→DIST→EQ→MOD→REV (Sym) (Ech)	シングルコイル・ピックアップのギターに適しています。カッティングからコードストロークまで、色々トライしてください。
23	Boogie Room (ブギー・ルーム)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Sym) (Erd)	ルームリバーブとディストーションをブレンドした今風のバックギン・ディストーションです。
24	Buzz Backer (バズ・バックカー)	COMP→DIST→EQ————→REV (R+D)	サザンロック風の曲のバックギンに使ってみてください。腰のある男のバックギン・ディストーションです。
25	Liquid Dist. (リキッド・ディストーション)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Sym) (R+D)	ディストーションが少し効いたバックギン用の効果です。ピッキングで音が変わります。
26	Electric Chords (st) (エレクトリック・コード)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Cho) (D→R)	シングルコイル・ピックアップのギターで弾いてみてください。U2 “JOSHUA……” のフレーズが出てきませんか?
27	Clean Repeat (クリーン・リピート)	COMP————→EQ→MOD→REV (Cho) (Dly)	コンプレッサーが効いたクリーンなソロ用の効果です。
28	Sweet Swirl (スイート・スワール)	COMP————→EQ→MOD→REV (Sym) (Rh1)	とても暖かい感じの音になります。ラテン風の曲にも良いし、ジャズ風の曲にも良いし、おのずとメセニー気分!
29	Mild Motion (マイルド・モーション)	COMP————→EQ→MOD→REV (Cho) (Rvc)	コーラス感覚を強調した効果で、ジャズ・フレーバーに溢れるエキサイティングなフレーズが似合うでしょう。
30	Pearly Chords (パーリー・コード)	COMP————→EQ————→REV (D→R)	とてもオーソドックスな音になります。少し趣向を変えて、ジョーパス風な独演を試みてはどうでしょうか。

メモリー 番 号	プログラム名称	エフェクト内容	解 説
31	Clisp Chords (クリスパ・コード)	COMP → EQ → MOD → REV (Sym) (Rp1)	硬質な音のバックギング用の効果で、リズム&ブルースのバックギングギターに聞かれる音になります。
32	Sharp Chops (シャープ・チョップス)	COMP → EQ → MOD → REV (Sym) (Ep1)	カッティングのバックギング演奏に適しています。メロウなバラードからダンサブルなファンクまで、用途は無限大です。
33	Tremolo (トレモロ)	→ DIST → EQ → MOD → REV (Trm) (Rp1)	今もロックの元祖と呼べるベンチャーズの数々の名演。このトレモロ無くして語ることはできません。最近、にわかに関脚を浴びているハウスミュージックにも欠かせないでしょう。
34	Sweet Flange (スイート・フランジ)	COMP → EQ → MOD → REV (Flg) (Rrm)	フランジャーとリバーブがほどよくブレンドされているバックギング用効果のオーソドックスタイプ。特に、コードでのバッキングに効果があります。
35	Chords-Clouds (コード・クラウド)	COMP → EQ → REV → MOD (R+D) (Sym)	低域を強調したコードストロークのバックギング用でソロフレーズ等を混ぜたジャジーなバックギングワークにどうぞ。
36	Light Symphonic (ライト・シンフォニック)	COMP → EQ → MOD → REV (Sym) (R+D)	単音のカッティング、ミュート風アルペジオ、コードストロークと幅広い用途を持つバックギング用の効果です。左右に拡がるディレイをうまく使ってください。
37	Clean Acoustic (クリーン・アコースティック)	COMP → EQ → MOD → REV (Sym) (Rh1)	エレクトリック・アコースティックギターのバックギング風のエフェクトで、コードストロークやアルペジオに適しています。
38	Acoustic Solo (アコースティック・ソロ)	COMP → EQ → MOD → REV (Cho) (Rvc)	エレクトリック・アコースティックギターのソロ風の演奏に適しています。エレクトリックギターではハンパバックギング系のピックアップ付ギターが良いでしょう。
39	Lush Strings (ラッシュ・ストリングス)	COMP → EQ → MOD → REV (Cho) (Rh1)	シンセサイザーのストリングス音による四重奏的な演奏やフルート、オーボエ等の管楽器的な音に有効です。
40	Soft Focus (ソフト・フォーカス)	COMP → EQ → REV → MOD (R→D) (Sym)	ストリングスやソフトなブラス系の音をリバーブ、ディレイ、コーラスを駆使し、奥行き、拡がり共に申し分ない分厚い音へと変化させます。
41	Brass Room (ブラス・ルーム)	COMP → EQ → REV (Erd)	R&B系のブラスセクションに使用することをお勧めします。タワーオブ・パワーの強力な音も、シンセサイザーとFX500で創れるでしょう。
42	Brass Burst (ブラス・バースト)	COMP → DIST → EQ → REV (Rh1)	プリディレイの効いた短めのリバーブで、ブラスセクション等に効果的なエフェクトです。打ち込みのブラスパート等にはもってこいでしょう。
43	Trumpet Flange (トランペット・フランジ)	COMP → DIST → EQ → MOD → REV (Flg) (Rrm)	シンセサイザーのトランペット系の音での演奏を主に考えて創ってあります。フランジャーで、さらにアタック感を出しています。
44	Brass Energizer (ブラス・エナジザー)	COMP → EQ → REV (Erd)	シンセサイザーのブラス系の音で演奏してみてください。とてもアタックのあるブライトなブラスセクションを演出できます。
45	Echo Rhythm (エコー・リズム)	COMP → EQ → MOD → REV (Flg) (D→R)	特にシーケンス的な演奏に適しています。同期演奏でよく聞けるシーケンスや、ギターでのアルペジオにも対応します。

メモリー 番号	プログラム名称	エフェクト内容	解説
46	Symphonic Hall (シンフォニック・ホール)	COMP→EQ→MOD→REV (Sym) (R+D)	シンセサイザーのストリングス系の音で演奏してみてください。厚みのある荘厳な音へと変わります。ギターでは、ゆっくりとしたコードストロークに適しているでしょう。
47	Horror House (ホラー・ハウス)	→DIST→EQ→REV→MOD (R+D) (Flg)	楽器によっては、とても不気味な音になります。シンセサイザーの場合、ほとんどの音がディストーションのかかった、なおかつ太い音に変化します。試しにこのエフェクトで、シンセのソロなどいかがでしょうか？
48	Sitar (シタール)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Flg) (Rp1)	無国籍な音楽が注目を浴びている今日この頃。やはり源の一つには、この楽器があるのではないのでしょうか？どのようなフレーズもシタール風にしてしまう強力な個性です。知らないうちに引きずり込まれてしまいます。
49	Staccato Vibe (スタッカート・バイブ)	COMP→EQ→REV→MOD (Dly) (Sym)	スローな曲からアップテンポなビートの効いた曲まで使えるバックギング用の効果で、環境音楽的な空間を演出するのにも適しています。色々なイメージを試してみてください。
50	Sweep Gate (st) (スイープ・ゲート)	COMP→DIST→REV→MOD (Eh1) (Trm)	トレモロとゲートリバーブ風の効果をミックスした幻想的な効果です。アンビエンス風な処理をされた音が左右に移動します。
51	Monk Akka! (st) (モンク・アッカ!)	→DIST→EQ→REV→MOD (Dly) (Flg)	ハードなディストーション、ディレイ、フランジャーによる、あのピンクフロイドをも彷彿とさせる強力な効果です。どう使うかは、あなたのアイデア次第。「文句あっか!」
52	Straight Bass (ストレート・ベース)	COMP→EQ→MOD→REV (Sym) (Erd)	タイトなアンビエンス効果を付けました。スラップとピチカート、両方の代表的なベースの奏法にライブ的な抑揚を加えます。
53	Slap Bass (スラップ・ベース)	COMP→EQ→MOD→ (Sym)	通称「チョッパー奏法」と呼ばれる奏法に適しています。曲のバックギング、ソロ、縦横無尽に演奏を盛り上げます。
54	Fretless Bass (フレットレス・ベース)	COMP→DIST→EQ→MOD→REV (Sym) (Rh1)	フレットレス・ベースでの奏法に適しています。エレクトリックでもよし、アコースティック・ベースを弓で弾く奏法にも良いでしょう。
55	Trad. Bass (トラッド・ベース)	COMP→EQ→MOD→REV (Sym) (Rrm)	エレクトリック・ベースのピチカート奏法に適した効果です。わずかに聞こえるリバーブ感が、さらに演奏を引き立てます。
56	Sax Solo (サクソ・ソロ)	COMP→EQ→REV (D→R)	リビート・ディレイでエフェクトされ、さらにリバーブで拡がりが増えるというFX500ならではの効果的エフェクトです。この効果はサキソフォン専用には考えられていますが、ギター等でもおもしろい。
※57	Vocal Reverb (ボーカル・リバーブ)	COMP→EQ→REV (Rvc)	ソロ・ボーカルおよびコーラスに適した効果です。ミキサーのセンド、リターンで使用してください。REVにCOMPはもう欠かせませんネ。
※58	Drum Gate/Rev (ドラム・ゲート・リバーブ)	COMP→EQ→REV (Erd)	ドラム音やパーカッション音の処理には必ずといってよい程使用されるゲートリバーブです。特にバスドラム、スネア、シンバル、コンガ等に使用することで、ひと味違ったドラムサウンドが得られます。

メモリー 番号	プログラム名称	エフェクト内容	解説
※59	Tight Snare (タイト・スネア)	COMP→EQ→REV (Rvc)	最近の音創りに最も多く使われるアンビエンス風のリバーブエフェクトです。曲やスネアの音色によってリバーブタイムを調整することで、さらにインパクトのある音になります。
※60	Rock Drums (ロック・ドラムス)	COMP→EQ→REV (Rvc)	リズムマシンやサンプラーのドラム音のエフェクトに最適です。ライブ感覚溢れる音を得られます。ダンスブルな曲に使ってください。

↑
 (st)の付いたメモリー番号5,21,26,50,51のプログラムは、特にステレオ接続をお勧めするプログラムです。(モノラル接続では効果を最大限に生かすことができません。)

↑
 MODおよびREV段の()内の言葉は、それぞれ次のような効果を意味します。

Cho; コーラス
 Dly; ディレイ
 D→R; ディレイ→リバーブ
 Ech; エコー
 Eh1; アーリーリフレクション(ホール)
 Ep1; アーリーリフレクション(プレート)
 Erd; アーリーリフレクション(ランダム)
 Erv; アーリーリフレクション(リバース)
 Flg; フランジャー
 Rh1; リバーブ(ホール)
 Rp1; リバーブ(プレート)
 Rrm; リバーブ(ルーム)
 Rvc; リバーブ(ボイカル)
 R+D; リバーブ+ディレイ
 R→D; リバーブ→ディレイ
 Sym; シンフォニック
 Trm; トレモロ

※57～60は、ミキサーのセンド、リターン間に接続した場合のセッティングになっています。もし、楽器を直接接続した場合は、最終エフェクト段のMIXパラメーターを40程度にすると良いでしょう。

(3)プリセットプログラムとユーザーズプログラムの関係は？

本機には、91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91個に分けられており、このうちの1～60および0にはすでにプログラムが入っています。そして61～90には、0～90のいずれかのプログラムを呼び出し、その設定値(パラメーター値)を変えたものを、自作のプログラムとして記憶させることができます。

1～60(プリセットプログラム)

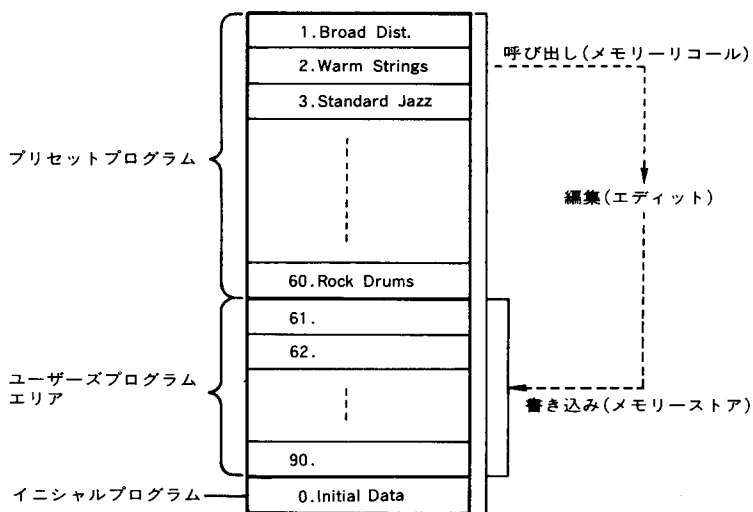
ヤマハが作成したプログラムで、呼び出し専用です。一つ一つ音を聴いてみるとわかりますが、多種多様なプログラムが記憶されています。呼び出してそのまま使ったり、呼び出して値を変えて自作のプログラムにすることができます。

61～90(ユーザープログラムエリア)

工場出荷時には、1～60のプログラムの中から30個が選ばれて記憶されています。自分で作ったプログラムやプリセットプログラムを記憶させることができ、記憶させた後でも何度も書き換えることができます。ステー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。

0(イニシャルプログラム)

白紙の状態といえるプログラムで、呼び出し専用です。プログラムを自作する場合には、目的とする効果に最も近いプログラムを捜し、それを変更する方法が手っとり早く簡単です。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) モードを選ぶ

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

メモリーモード……………MEMORYキー

使用するプログラムを呼び出したり、プログラムを記憶させるモードです。

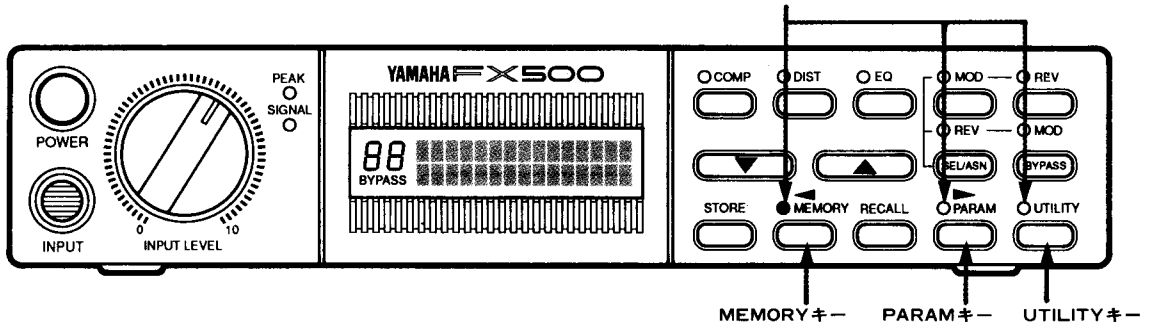
パラメーターモード……………PARAMキー

呼び出したプログラムの設定を変更するモードです。

ユーティリティモード……………UTILITYキー

付加機能の設定をするモードです。

指定したモードのインジケーターが点灯します。



次章では、各モードでの実際の操作方法について説明します。

メモリーモード…………… P 18～

パラメーターモード…………… P 22～

ユーティリティモード…………… P 25～

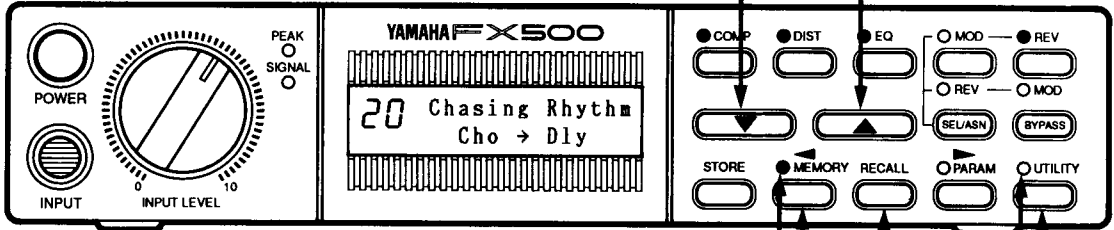
(2)メモリーモード

●プログラムを呼び出すには？(メモリーリコール)

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

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

指定したプログラムの番号 プログラム名
 が点滅する。



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

4 呼び出しを実行
 RECALLキーを押して、呼び出しを実行します。

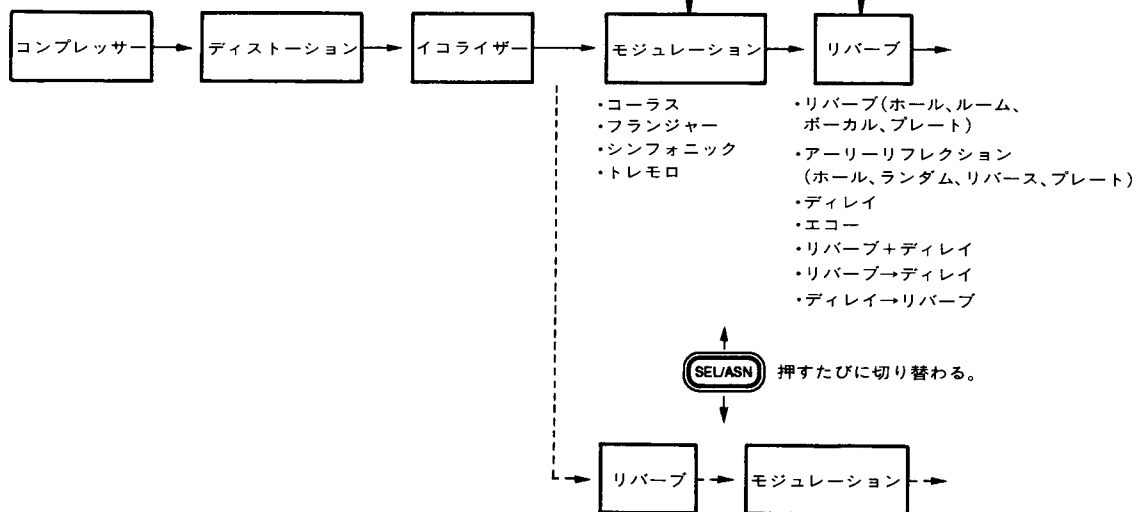
プログラム番号が点灯に変わる

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

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

●エフェクト段の順序と順序の一部変更 (セレクト)について

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



モジュレーション段とリバーブ段の順序の切り替え方法

これらの部分で順序を確認できる。

組み合わせを確認できる。

上の段が下の段かで確認できる。

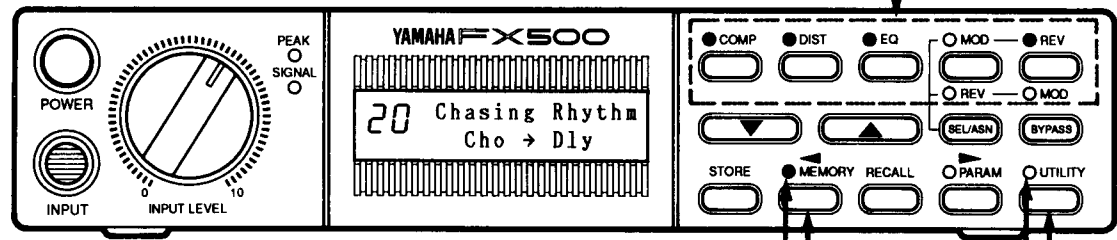
2 メモリーモードにする
MEMORYキーを押すと、MEMORYインジケーターが点灯してメモリーモードになります。

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

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

- エフェクト段ごとに効果をオン/オフできます
コンプレッサー段～リバーブ段の各効果を、それぞれオン/オフできます。

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

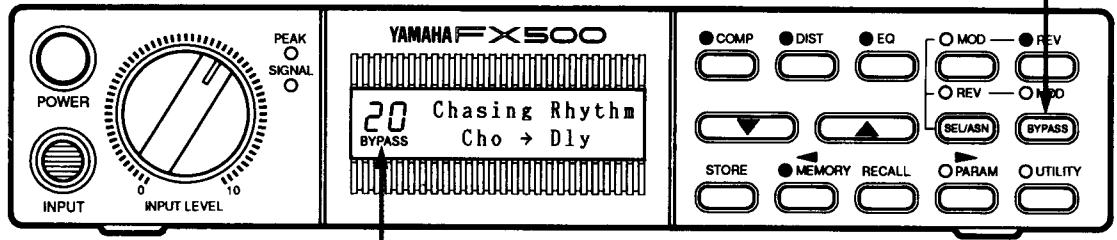


2 メモリーモードにする
MEMORYキーを押すと、MEMORYインジケーターが点灯してメモリーモードになります。

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

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

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



バイパス(効果がかからない状態)にすると表示され、解除すると表示されない。

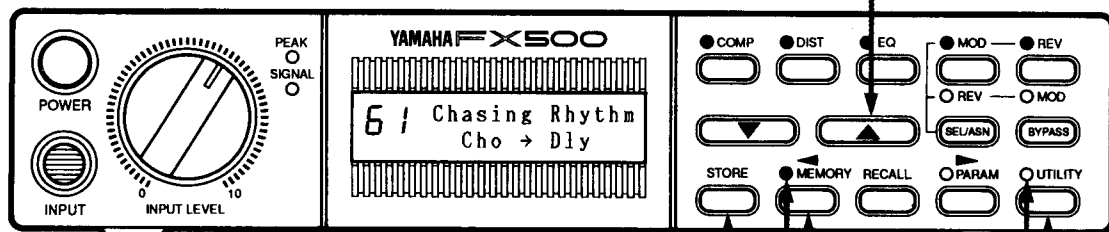
※この機能は、プログラム作成時に効果をかけた音とかけない音を聴き比べるのに便利です。
※バイパスの状態を記憶させることもできます。

●プログラムを記憶させるには？(メモリストア)

作成したプログラムを残しておきたい場合は、ここに示すメモリ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。メモリストアの操作はユーザーズプログラムエリア(メモリー番号61~90)に対してのみ可能です。もし記憶させずに他のプログラムを呼び出すと、その時点で消えてしまいますのでご注意ください。

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

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



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

作成元のプログラムの番号 メモリー先の番号

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

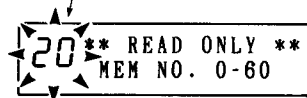
メモリー番号が 作成元のプログラムの
 点灯に変わる。 名称に変わる。

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

5 プログラム名を変更する
 メモリストアした時点のプログラムの名称は元のプログラムのままです。メモリストア後、名称を独自のものに変更されることをお勧めします。名前のつけ方は、42ページの“プログラムの名称を変更するには？”をご覧ください。

※操作3で61~90以外の番号を選ぶと、操作4をしても次のような表示のままで記憶されません。

指定した番号が点滅のまま



※ユーザーズプログラムエリアに、すでに別のプログラムが記憶されている番号を選んでメモリストアすると、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 メモリーモードにする
 MEMORYキーを押すと、MEMORYインジケータが点灯してメモリーモードになります。

(3)パラメーターモード

●プログラムの設定変更(エディット)の流れ

プログラムを自作する場合には、基本的に次の流れで行ってください。

①作成の元にするプログラムの呼び出し

自作するプログラムに最も近いプログラムを呼び出します。

②モジュレーション段とリバーブ段の順序変更

必要に応じて、モジュレーション段とリバーブ段の順序を切り替えます。

③各エフェクト段のオン/オフ

各エフェクト段のオン/オフ指定をします。

メモリーモード

④モジュレーション段、リバーブ段のエフェクト選択

モジュレーション段およびリバーブ段のエフェクトを何にするか指定します。

⑤各パラメーター値の設定変更

各エフェクト段のパラメーター値を変更します。

パラメータモード

⑥作成したプログラムをストア

作成したプログラムをメモリースタとして記憶させます。

⑦記憶させたプログラムの名称を変更

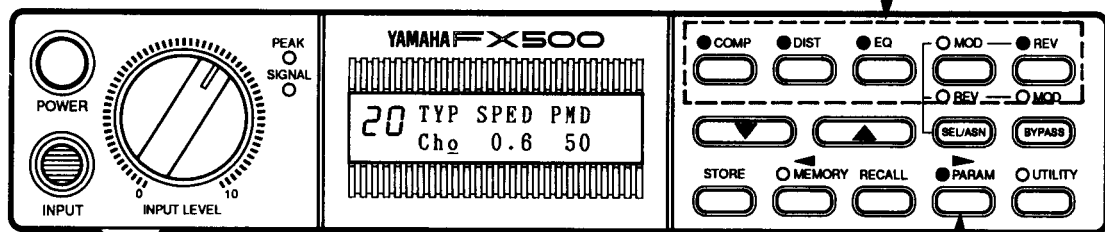
記憶させたプログラムの名称を独自のものに変更します。

ユーティリティモード

●エフェクト段ごとに効果をオン/オフできます

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

1 オン/オフする段を指定
オン/オフしたい段のキーを押します。



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

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

● モジュレーション段、リバーブ段のエフェクト選択

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

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

モジュレーションは4種類の中から、リバーブは13種類の中から選択できます。

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

1

プログラムの呼び出し

設定変更するプログラムを呼び出します。

5

別の段のエフェクトを指定

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

6

指定したエフェクトのパラメーター値を設定

指定したエフェクトの一つ一つのパラメーター値を設定します。(24ページ参照)

3

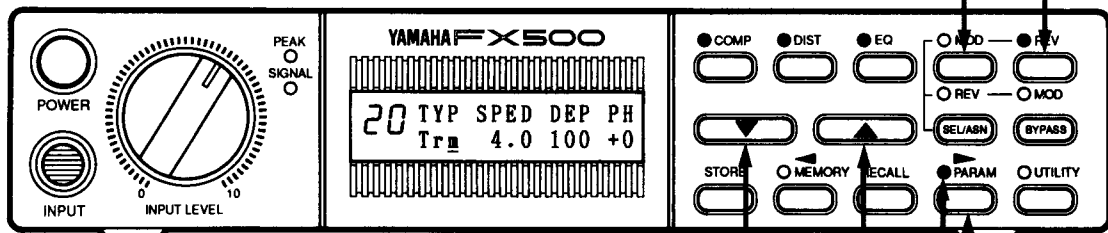
どちらの段のエフェクトを選択するか指定

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

20 TYP SPED PMD
Ch₀ 0.6 50

カーソル

現在のエフェクト名が表示される。



4

エフェクトの種類を選択

アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、エフェクトを指定します。

20 TYP SPED DEP PH
Tr_m 4.0 100 +0

指定したエフェクトの名称

2

パラメーターモードにする

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

●パラメーター値の変更方法

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

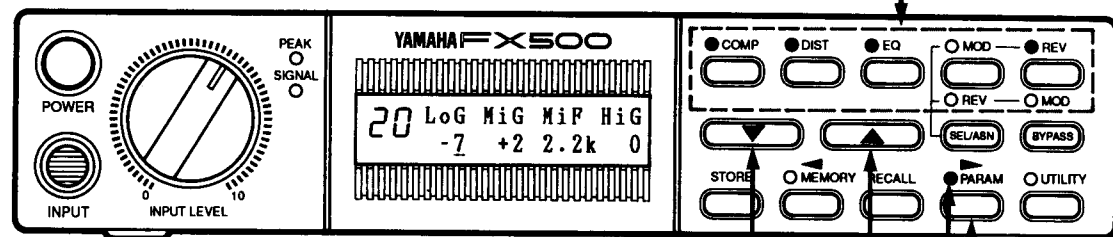
パラメーターとは？

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

それぞれのパラメーターが持つ役割、可変範囲などにつきましては、28ページの“7.各エフェクトの効果とパラメーターの解説”等をご覧ください。

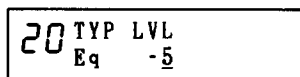
1 プログラムの呼び出し

設定変更するプログラムを呼び出します。



4 パラメーター値を指定

アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、パラメーター値を変更します。



希望する効果に近づくように！

5 他のパラメーター値も変更

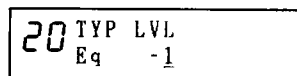
必要に応じて、他のパラメーター値も変更します。操作3と4を繰り返して、希望するプログラムに変更してください。

6 作成したプログラムをストア

作成したプログラムを記憶させたい場合は、メモリーストアの操作を行います。(21ページ参照)

3 変更するパラメーターを指定

どのパラメーター値を変更するか指定します。たとえば、イコライザー段の出力レベル(LVLパラメーター値)を変更する場合は、EQキーを5回押して、“LVL”パラメーターの文字の所へカーソルを持って行きます。



カーソル

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

2 パラメーターモードにする

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

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

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

(4) ユーティリティモード

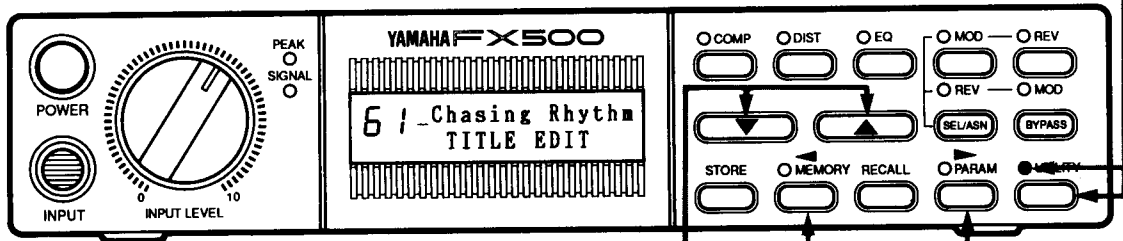
ユーティリティモードは、効果に直接関係のない設定をするモードです。ここではユーティリティモードの中の3項目について説明しますが、残りについてはMIDIコントロールの項で説明します。

● プログラムの名称を変更するには？ (タイトルエディット)

作成したプログラムの名称をそれぞれ独自のものに変更すると、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行います。最長で15文字の名称を付けることができます。

1 プログラムの呼び出し

名称を変更するユーザーズプログラムを呼び出します。



4 文字を指定

アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、文字を指定します。

希望する文字を

61 Phasing Rhythm
TITLE EDIT

※入力できる文字および表示される順序

初期状態およびSTOREキーを押した時のスペース

[]	<	>	:	.	*	+	-	=	&	/	,	.	~	%	!	?	→	←		
#	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G	H		
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	a	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	セ	ソ	タ	チ	ツ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ		
ホ	マ	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ヲ	ン	ン	ン		
」	*	.	-																	

・スペースは、STORE キーを押すことでも入力できます。

2 タイトルエディットの表示に

UTILITYキーを1回押して、タイトルエディットの表示にします。

作成の元になったプログラムの名称
カーソル

61 -Chasing Rhythm
TITLE EDIT

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

20 RAM(61-90) ONLY
TITLE EDIT

3 カーソルの移動

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

希望する位置へ

61 -Chasing Rhythm
TITLE EDIT

5 他の文字も変更

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

6 ユーティリティモードを解除

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

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

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

・メモリー・インクリメント/デクリメント (MEMORY INC/DEC)

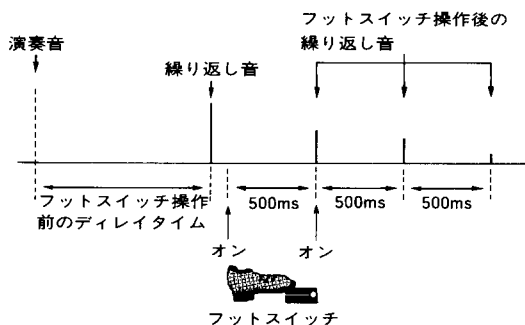
フットスイッチを踏むたびに、次または前の番号のプログラムが呼び出されるようになります。呼び出しの範囲および方向は、27ページの“3 プログラムの呼び出し範囲の制限”の設定により決めることができます。

・タップ・テンポ・ディレイ(TAP TEMPO DELAY)

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

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

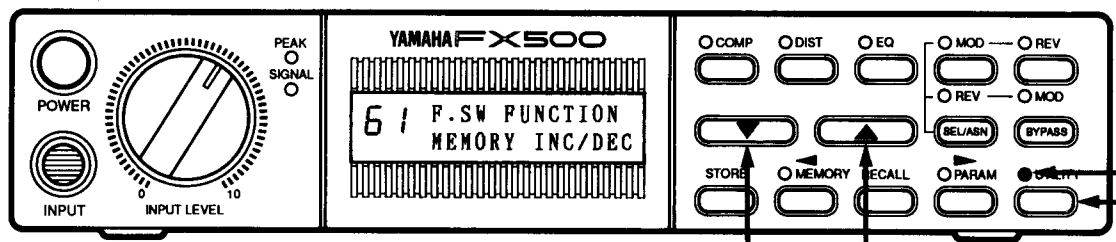
たとえばフットスイッチを一回踏み、500ms(0.5秒)経過後再度踏むと、ディレイタイム(L-DLY、R-DLY)の値もすぐに500msになり、それ以降結果的に繰り返し音が500msの間隔で発生するようになります。



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

61 F.S.W FUNCTION
MEMORY INC/DEC

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



2 機能を指定
アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、機能を指定します。

61 F.S.W FUNCTION
TAP TEMPO DELAY

タップ・テンポ・ディレイにした場合

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

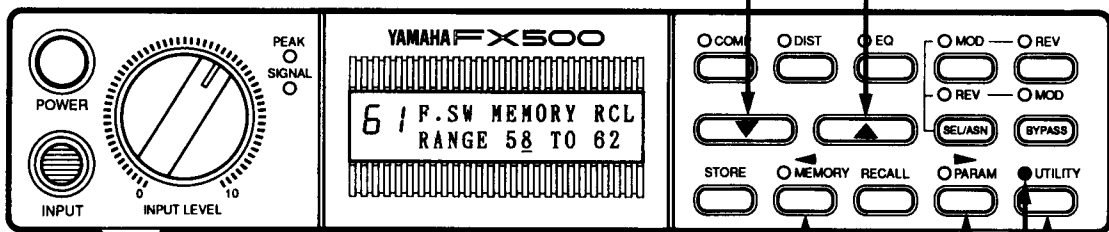
61 F.SW MEMORY RCL
RANGE 71 TO 68

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、

71→70→69→68

の順にプログラムが切り替わる。)

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



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

61 F.SW MEMORY RCL
RANGE 71 TO 68

カーソル

3-⑤ プログラムの呼び出し範囲の制限(メモリー・インクリ
メント/デクリメントを指定した場合のみ)
メモリー・インクリメント/デクリメントを指定した場
合には、“プログラムの呼び出し範囲の制限”の設定をし
ます。

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

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

61 F.SW MEMORY RCL
RANGE 58 TO 62

これまでの選択(この場合はフットスイッチを踏むた
びに、

58→59→60→61→62

の順にプログラムが切り替わるようになっている。)

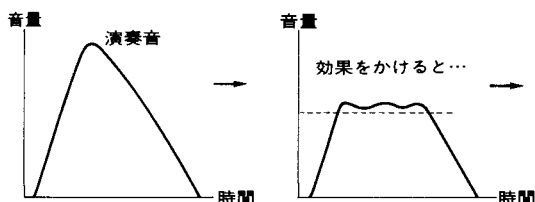
7. 各エフェクトの効果とパラメーターの解説

各エフェクトの効果とパラメーターの解説をします。

(1) コンプレッサー一段

●コンプレッサーの効果(COMP)

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



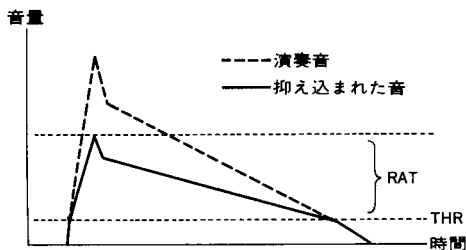
	①	②	③	④
THR	20			
RAT	-20	1/∞	5.0	+3

①THR(Threshold level: -60~0dB)

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

②RAT(Ratio: 1/2、1/4、1/8、1/∞)

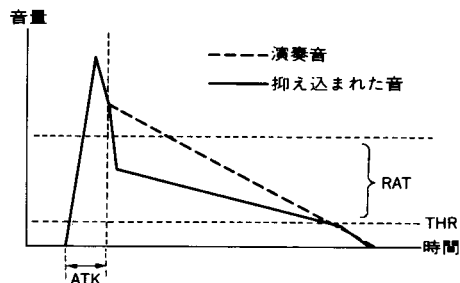
抑え込んだ時の音量です。たとえば1/2にすると元の半分くらい音量まで抑え込まれ、1/∞に近い値にするほど、かなり小さい音になるまで抑え込まれます。



③ATK(Attack time: 1.0~20ms)

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

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



④LVL(Output level: -41~+24dB)

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

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

(2) ディストーション段

● ディストーションの効果(DIST)

音を歪ませる効果です。歪ませると音が太くなります。

①	②	③	④
20 DST TRG LPP LVL			
75 -45 THRU-10			

①DST(Distortion drive level:0~100)

ディストーションの量です。値を大きくするほど歪が増えて、音が太くなります。

②TRG(Trigger level:-80~-30dB)

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

③LPP(Low pass filter cutoff frequency:400Hz~16kHz, THRU)

音質を調整できます。設定周波数を低く(400Hzに近い値)にするほど広域に渡り音がカットされて、音に明るさがなくなります。音質を変えたくない場合はTHRUにしてください。

④LVL(Output level:-41~+6dB)

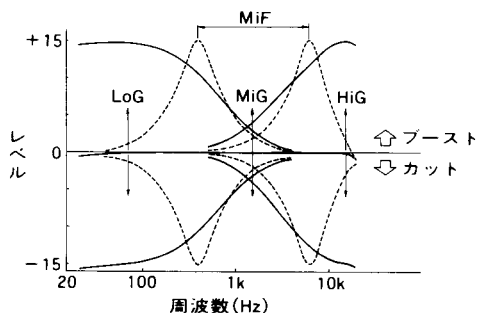
ディストーション段から次段のエフェクトへの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はディストーション効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

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

(3) イコライザー段

● イコライザーの効果(EQ)

3バンドのイコライザーです。低域~高域を3帯域に分けて音質調整できます。なお、中域についてはイコライジングの中心周波数(調整のポイント)も自分で指定できます。



①	②	③	④
20 LoG MiG MiF HiG			
-7 +2 2.2k 0			

⑤
20 TYP LVL
Eq 0

①LoG(Low equalizer gain:-15~+15dB)

低域イコライザーのブースト/カット量です。+側の値にするほどブーストとなり280Hz以下(低域)が強調され、-側の値にするほどカットとなり減衰されます。

②MiG(Mid equalizer gain:-15~+15dB)

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

③MiF(Mid equalizer frequency:400Hz~6.3kHz)

中域イコライザーによるブースト/カットの中心周波数です。6.3kHz側の値にするほど高い周波数を中心にしてブースト/カットされ、400Hz側の値にするほど低い周波数を中心にしてブースト/カットされるようになります。

④HiG(Hi equalizer gain:-15~+15dB)

高域イコライザーのブースト/カット量です。+側の値にするほどブーストとなり6.3kHz以上(高域)が強調され、-側の値にするほどカットとなり減衰されます。

⑤LVL(Output level:-41~+6dB)

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

(4)モジュレーション段

●コーラスの効果(Cho)

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

①	②
20	TYP SPED PMD
Cho	0.6 50

③	④	⑤
20	TYP AMD MIX LVL	
Cho	40 50 0	

①SPED(Modulation speed:0.1~20.0Hz)

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②PMD(Pitch modulation depth:0~100%)

音の高さの上下幅です。値を大きくするほど音程の上下幅が大きくなります。

③AMD(Amplitude modulation depth:0~100%)

音の大きさの上下幅です。値を大きくするほど音量の上下幅が大きくなります。

④MIX(Mixing balance:0~100%)

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

⑤LVL(Output level:-41~+6dB)

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

●フランジャーの効果(Flg)

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

①	②
20	TYP SPED DEP
Flg	0.8 85

③	④
20	TYP DLY FB
Flg	2.3 37

⑤	⑥
20	TYP MIX LVL
Flg	50 0

①SPED(Modulation speed:0.1~20.0Hz)

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②DEP(Modulation depth:0~100%)

揺れの幅です。値を大きくするほど揺れの幅が大きくなります。

③DLY(modulation delay time:0.2~15.0ms)

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

④FB(Feedback:0~100%)

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

⑤MIX(Mixing balance:0~100%)

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

⑥LVL(Output level:-41~+6dB)

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

●シンフォニックの効果(Sym)

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

①	②	③	④
20 TYP SPED DEP Sym 0.9 90		20 TYP MIX LVL Sym 50 0	

①SPED(Modulation speed:0.1~20.0Hz)
モジュレーション スピード
揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②DEP(Modulation depth:0~100%)
モジュレーション デプス
揺れの幅です。値を大きくするほど揺れの幅が大きくなります。

③MIX(Mixing balance:0~100%)
ミキシング バランス
演奏音と、効果がかかった音の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にすると効果がかかった音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

④LVL(Output level:-41~+6dB)
アウトプット レベル
モジュレーション段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はシンフォニック効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

●トレモロの効果(Trm)

音量を揺らす効果です。柔らかさや厚みを与えることができます。

①	②	③	④	⑤
20 TYP SPED DEP PH Trm 4.0 100 +0			20 TYP MIX LVL Trm 50 0	

①SPED(Modulation speed:0.1~20.0Hz)
モジュレーション スピード
揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②DEP(Modulation depth:0~100%)
モジュレーション デプス
音量の上下(揺れ)幅です。値を大きくするほど音量の上下幅が大きくなります。

③PH(Phase:-8~+8)
フェイズ
左右間での音の移動感や音の揺らぎの強さを調整できます。値を+8または-8近くするほどその傾向が強くなります。SPEDパラメーターの設定値により、移動感と感ずるか揺らぎ感と感ずるかが決まります。

④MIX(Mixing balance:0~100%)
ミキシング バランス
演奏音と、効果がかかった音の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にすると効果がかかった音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

⑤LVL(Output level:-41~+6dB)
アウトプット レベル
モジュレーション段からの送出レベルを調整できます。たとえば0dBにした場合はトレモロ効果後のレベルで送出され、-41dBに近い値にするほどレベルが下げられて送出、+6dBに近い値にするほどレベルが上げられて送出されるようになります。

(5)リバーブ段

●リバーブの効果(Rhl、Rrm、Rvc、Rpl)

タイプによって異なった残響感が得られます。

リバーブ(ホール)

ホール内での残響感が得られやすい。

リバーブ(ルーム)

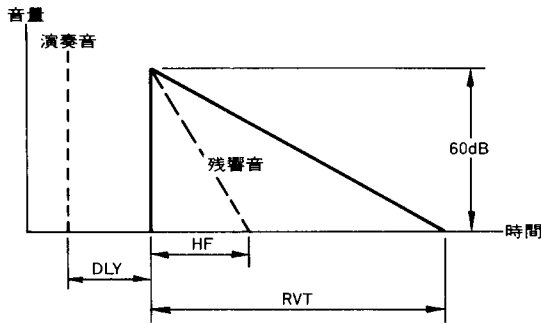
部屋内での残響感が得られやすい。

リバーブ(ボーカル)

ボーカルに適した残響が得られやすい。

リバーブ(プレート)

鉄板の持つ響きが得られやすい。



①	②
20 TYP RVT HF	
Rhl 2.4 6	

③
20 TYP DLY
Rhl 30.0

④	⑤
20 TYP MIX LVL	
Rhl 50 0	

リバーブ タイム

①RVT(Reverb time:0.3~40s)

残響音が消えるまでの時間です。0.3秒から40秒間までの残響が得られます。

ハイ フリクエンシー リバーブ タイム レシオ

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

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

ディレイ タイム

③DLY(Delay time:0.1~335.0ms)

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

④MIX(ミキシング バランス:0~100%)

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

アウトプット レベル

⑤LVL(Output level:-41~+6dB)

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

●アーリーリフレクションの効果(Fhl、Erd、Erv、Epl)

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

アーリーリフレクション(ホール)

ホール内の演奏者近くで聴いたような響きが得られやすい。

アーリーリフレクション(ランダム)

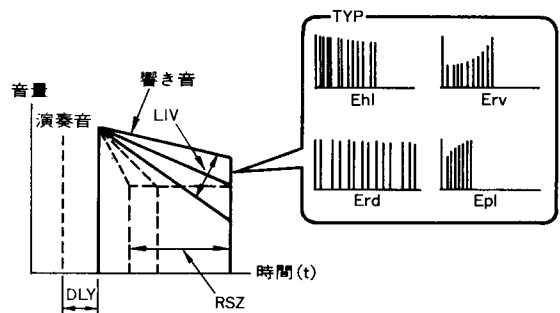
パワー感のある響きが得られやすい。

アーリーリフレクション(リバース)

響き音を逆回転にしたおもしろい効果が得られる。

アーリーリフレクション(プレート)

鉄板の持つ響きが得られやすい。



①	②
20 TYP RSZ LIV	
Erv 3.4 4	

③
20 TYP DLY
Erv 14.0

④	⑤
20 TYP MIX LVL	
Erv 50 0	

①RSZ(^{ルーム サイズ}Room size:0.1~20)

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

②LIV(^{ライブネス}Liveness:0~10)

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

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

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

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

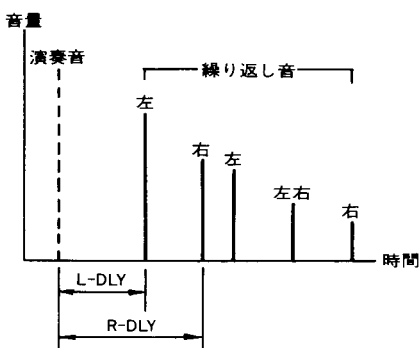
演奏音と、響き音の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にすると響き音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

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

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

●ディレイの効果(Dly)

左右に繰り返し音を発生させる効果です。



① ②
20 TYP L-DLY R-DLY
Dly 330.0 330.1

③ ④
20 TYP FB L/R
Dly 8 L=R

⑤ ⑥
20 TYP MIX LVL
Dly 30 +3

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

左側のスピーカーに、最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。

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

右側のスピーカーに最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。

③FB(^{フィードバック}Feedback:0~100%)

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

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

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

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

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

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

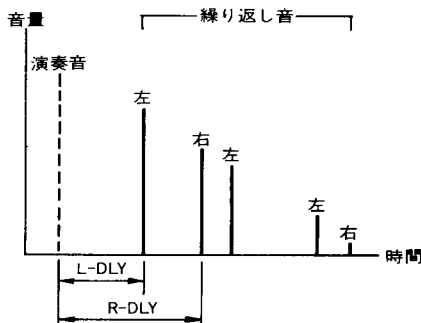
⑥LVL(^{アウトプット レベル}Output level:-41~+6dB)

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

●エコーの効果(Ech)

左右に繰り返し音を発生させる効果です。

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



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

③	④
20 TYP FB L/R	
Ech 20 R11	

⑤	⑥
20 TYP MIX LVL	
Ech 50 0	

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

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

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

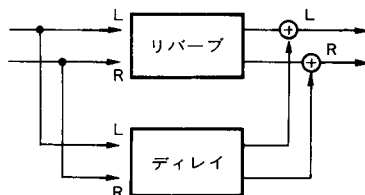
- ④ **L/R** (Left channel/Right channel Delay level balance: L50~L=R~R50)
レフト チャンネル ライト チャンネル デイレイ レベル バランス
 L-DLYとR-DLYの設定値の差を小さくすると設定値の短い側の音が大きく聞こえるため、このパラメーターで音量差を補正します。
 L50に近い値にするほど左寄りに音が大きくなり、R50に近い値にするほど右寄りに音が大きくなります。

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

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

● リバース+ディレイの効果(R+D)

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

⑦MIX(Mixing balance:0~100%)

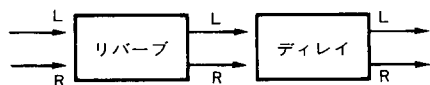
演奏音と、効果音(残響音+繰り返し音)の音量バランスです。たとえば値を50%にすると両音は同レベル、100%にすると効果音のみ、0%にすると演奏音のみとなります。

⑧LVL(Output level:-41~+6dB)

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

●リバーブ→ディレイの効果(R→D)

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



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

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

⑥	⑦	⑧
20 TYP RVT RMX LVL	30	0
R→D		

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

残響音および繰り返し音が、左側のスピーカーに繰り返されるまでの時間です。

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

残響音および繰り返し音が、右側のスピーカーに繰り返されるまでの時間です。

③FB(Feedback:0~100%)

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

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

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

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

⑤DMX(Delay mixing balance:0~100%)

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

⑥RVT(Reverb time:0.3~40s)

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

⑦RMX(Reverb Mixing balance:0~100%)

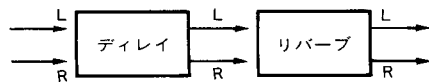
演奏音と、リバーブ効果によって得られる残響音の音量バランスです。たとえば値を100%にすると残響音のみ、0%にすると演奏音のみになります。

⑧LVL(Output level:-41~+6dB)

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

●ディレイ→リバーブの効果(D→R)

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



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

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

⑥	⑦	⑧
20 TYP RVT RMX LVL	100	0
D→R		

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

左側のスピーカーに、最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。

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

右側のスピーカーに最初の繰り返し音が発生されるまでの時間です。

③ **FB**(Feedback:0~100%)

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

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

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

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

⑤ **DMX**(Delay mixing balance:0~100%)

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

⑥ **RVT**(Reverb time:0.3~40s)

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

⑦ **RMX**(Reverb Mixing balance:0~100%)

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

⑧ **LVT**(Output level: -41~+6dB)

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

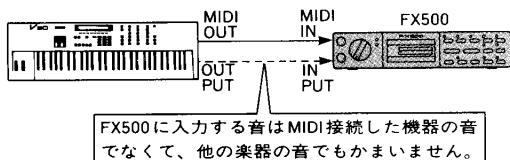
8. MIDIコントロール

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

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

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

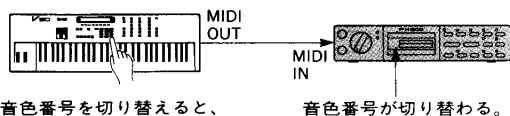
MIDI キーボード、シーケンサー、
MIDI フットコントローラー



(1) MIDIでできること

MIDI機能により、次のコントロールが可能です。

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

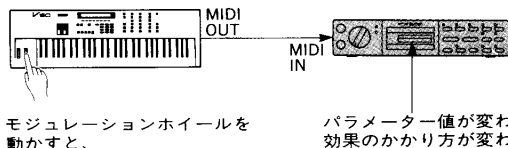


あらかじめ必要な操作

- 外部MIDI機器のMIDI送信チャンネルと、本機のMIDI受信チャンネル(使用するバンクのMIDIチャンネル)を一致させておきます。(38ページの“バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定”参照)
- 使用するバンクにしておきます。(38ページの“バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定”参照)
- 各プログラムチェンジ番号(PGM1~128)に対する本機のメモリー番号(MEM0~90)の対応を決めておきます。(39ページの“プログラムチェンジ表の作成”参照)

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

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



あらかじめ必要な操作

- 外部MIDI機器のMIDI送信チャンネルと、本機のMIDI受信チャンネル(使用するバンクのMIDIチャンネル)を一致させておきます。(38ページの“バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定”参照)
- どのコントロールチェンジ番号のメッセージでコントロールするか、決めておきます。(40ページの“コントローラーの指定”参照)
- コントロールされるようにするパラメーターを、プログラムごとに指定しておきます。(41ページの“パラメーターの指定”参照)

(2) プログラムチェンジ表の作成

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

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

↑
外部MIDIキーボードからのプログラムチェンジ・メッセージの番号

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

●バンクの選択およびMIDI受信チャンネルの設定 (MIDIセットアップ)

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

4 MIDI受信チャンネルの指定

アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、希望するMIDI受信チャンネルを指定します。

ch = 1……(チャンネル1のメッセージを受信可能。)

ch = 2……(チャンネル1のメッセージを受信可能。)

⋮

ch = 16……(チャンネル16のメッセージを受信可能。)

ch = OMNI……(どのチャンネルメッセージでも受信可能。)

ch = OFF ……(どのチャンネルのメッセージも受信不可能。)

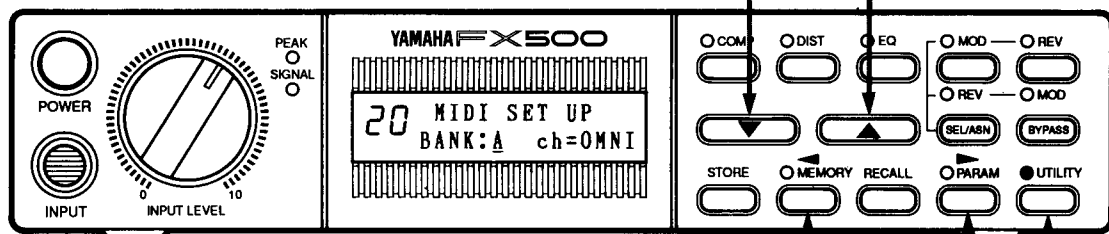
2 バnkの指定

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

20 MIDI SETUP
BANK:B ch=OMNI

希望するバンク名を表示させる。

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



3 カーソルを移動

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

20 MIDI SETUP
BANK:B ch=OMNI

こちら側へ移動

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

20 MIDI SETUP
BANK:A ch=OMNI

5 他のバンクの指定

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

6 プログラムチェンジ表の作成

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

7 ユーティリティモードを解除

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

ユーティリティモードを解除すると、設定した内容が自動的に記憶されます。

●プログラムチェンジ表の作成(MIDIプログラムチェンジ)

各バンクのプログラムチェンジ表は、次のように作成してください。

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

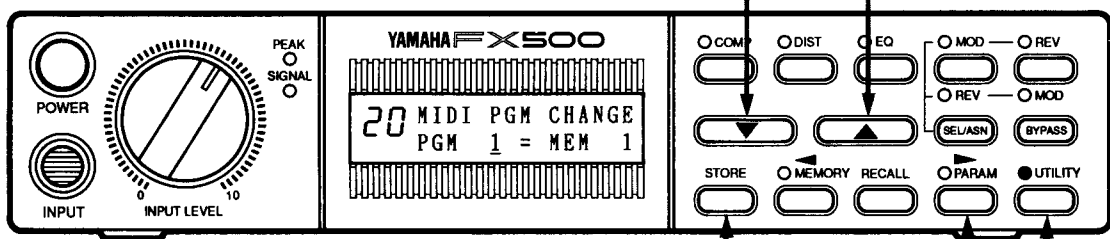
3 プログラム番号の指定
 アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、任意のプログラムチェンジ番号を表示させます。

それまでプログラムチェンジ番号3に対応していたプログラム(メモリー番号)

20 MIDI PGM CHANGE
 PGM 3 = MEM 3

希望する番号を表示させる。

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



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

20 MIDI PGM CHANGE
 PGM 3 = MEM 3

こちら側へ移動

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

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

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

20 MIDI PGM CHANGE
 PGM 1 = MEM 1

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

(3) MIDIパラメーターコントロールの設定

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

●コントローラーの指定(コントローラーアサイン)

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

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

2 **コントロールチェンジ番号の指定**
 アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、任意のコントロールチェンジ番号を指定します。
 ※接続したMIDI機器の取扱説明書をご覧になり、外部MIDI機器のどのコントローラーを操作した時、どの番号のメッセージが送信されるかを調べてください。その上で、この設定をしてください。

20 CONTROLLER 1
6 DATA ENTRY

希望する番号を表示させる。

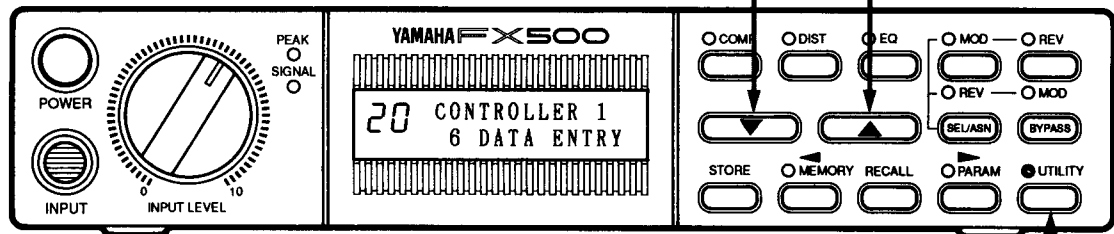
0……コントロールチェンジ番号0のメッセージに対応させる。
 1……コントロールチェンジ番号1のメッセージに対応させる。
 2……コントロールチェンジ番号2のメッセージに対応させる。
 ……
 114 ……コントロールチェンジ番号114のメッセージに対応させる。

NOTE ON VELOCITY……コントロールチェンジ・メッセージでなく、ノートオン・メッセージのベロシティに対応させる。*1
 CHANNEL PRESS……コントロールチェンジ・メッセージでなく、チャンネルプレッシャー(アフタータッチ)・メッセージに対応させる。
 OFF……どのメッセージでも対応不可能にする。

3 **コントローラー2の表示に**
 UTILITYキーをもう1回押して、コントローラー2の表示にします。

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

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



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

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

1 **コントローラー1の表示に**
 UTILITYキーを4回押して、コントローラー1の表示にします。

20 CONTROLLER 1
0

これまで受信可能であったコントロールチェンジメッセージの番号

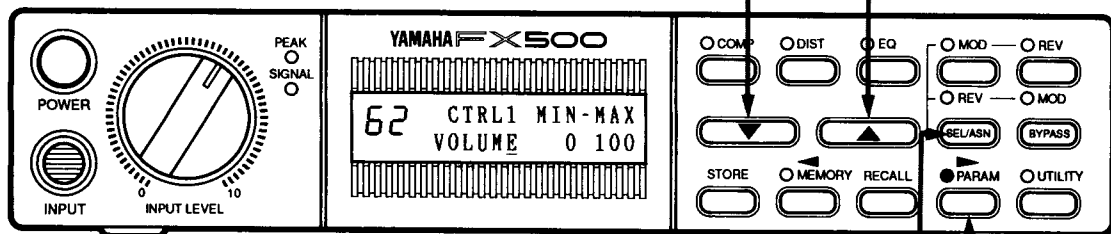
●パラメーターの指定(パラメーターアサイン)

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

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

※パラメーターコントロール機能は、ユーザープログラムとして記憶させた61~90のプログラムの時に使用できます。

- 1** パラメーター指定するプログラムの呼び出し
本設定を行うユーザープログラムを呼び出します。



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

62 CTRL1 MIN-MAX
VOLUME 0 100

これまでメモリー番号62のプログラムに対応していた可変可能なパラメーターの名称と、パラメーター値の可変可能範囲

- 5** パラメーター値の可変可能範囲を指定
コントローラー1を操作した時に、パラメーター値をいくつからいくつの範囲で可変できるようにするか、0~100%の範囲で指定できます。つまりコントローラー1を最小にした時と最大にした時の対応値を決めます。
※たとえばDST-LVLパラメーターの設定範囲は-41~+6dBですが、MINを10%に、MAXを90%にすると、パラメーターコントロールによる可変範囲は-36~+1dBになります。実際に音を出してコントローラーを操作しながら可変範囲を決めてください。

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

- 4** 対応させるパラメーターを指定
アップ(▲)/ダウン(▼)キーを押して、コントローラー1に対応させるパラメーターを指定します。
Comp:THR……コンプレッサー段のTHRパラメーターを可変可能になる。
Comp:RAT……コンプレッサー段のRATパラメーターを可変可能になる。
Rev:LVL……リバース段のLVLパラメーターを可変可能になる。
CURSOR……SEL/ASNキーを押す直前カーソルが示していたパラメーターを可変可能になる。
VOLUME……イコライザー段の後の位置で音量調整が可能になる。
※操作3および4の状態の時には、コントローラーを実際に動かしてもパラメーター値は変化しません。

- 2** パラメーターモードに
PARAMキーを押して、パラメーターモードにします。

- 6** コントローラー2との対応を指定
コントローラー1と同じように、コントローラー2の対応を指定します。

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

- ⑥-2 操作4と5に示した操作を、同様に行ってください。

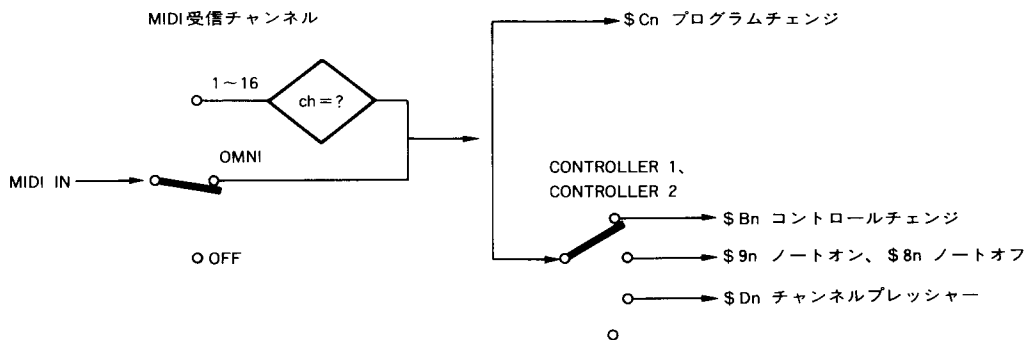
※コントローラー2にコントローラー1と同じパラメーターをアサインした場合には、そのパラメーターはコントローラー1にのみ反応します。

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

- 8** 他のプログラムのパラメーター指定
操作1~7の要領で、他のプログラムもパラメーター指定します。

(4) MIDIデータフォーマット

●受信条件



●受信データ

1. チャンネルインフォメーション

1) チャンネルボイスメッセージ

① ノートオン

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

ステータス 1 0 0 1 n n n n (9nH) n=0(チャンネル番号1)～
15(チャンネル番号16)
ノート番号 0 k
k=0～127
ベロシティ 0 v
v=1～127, 0(オフ)

② ノートオフ

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

ステータス 1 0 0 0 n n n n (8nH) n=0(チャンネル番号1)～
15(チャンネル番号16)
ノート番号 0 k
k=ノートオンと同じ番号
ベロシティ 0 v
v=ノートオンと同じ値

③ コントロールチェンジ

CONTROLLER 1 または CONTROLLER 2 の設定で 0～114 を選択した時に、選択されているバンクの MIDI 受信チャンネルで受信可能です。受信すると、呼び出し中のプログラムのパラメータ値が、コントロール値に応じて変化します。

ステータス 1 0 1 1 n n n n (BnH) n=0(チャンネル番号1)～
15(チャンネル番号16)
コントロール番号 0 c
c=0～114
コントロール値 0 v
v=0～127

④ プログラムチェンジ

選択されているバンク MIDI 受信チャンネルで受信可能です。

受信すると、そのバンクのプログラムチェンジ表にもとずき、プログラムが呼び出されます。

ステータス 1 1 0 0 n n n n (CnH) n=0(チャンネル番号1)～
15(チャンネル番号16)
プログラム番号 0 p
p=0～127

⑤ チャンネルプレッシャー

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

ステータス 1 1 0 1 n n n n (DnH) n=0(チャンネル番号1)～
15(チャンネル番号16)
プレッシャー値 0 v
v=0～127

YAMAHA [Simul-Effect Processor]
 Model FX500 MIDI Implementation Chart

Date : 6/3, 1989
 Version : 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
:Basic Default	: x	: 1 - 16, off	: memorized
:Channel Changed	: x	: 1 - 16, off	:
:Mode Default	: x	: OMNIoff/OMNIon	: memorized
:Mode Messages	: x	: x	:
:Mode Altered	: *****	: x	:
:Note	: x	: 0 - 127	:
:Number : True voice	: *****	: x	:
:Velocity Note ON	: x	: 0 v=1-127	:
:Velocity Note OFF	: x	: x	:
:After Key's	: x	: x	:
:Touch Ch's	: x	: 0	:
:Pitch Bender	: x	: x	:
:Control Change	0 - 31 : x	: 0	:
	64 - 95 : x	: 0	:
	102 - 114 : x	: 0	:
	115 : x	: 0	: All Bypass
	116 : x	: 0	: COMP
	117 : x	: 0	: DIST
	118 : x	: 0	: EQ
	119 : x	: 0	: MOD
	120 : x	: 0	: REV
:Prog Change : True #	: x : *****	: 0 0 - 127	: *1
:System Exclusive	: X	: x	:
:System : Song Pos	: x	: x	:
:System : Song Sel	: x	: x	:
:Common : Tune	: x	: x	:
:System :Clock	: x	: x	:
:Real Time :Commands	: x	: x	:
:Aux :Local ON/OFF	: x	: x	:
:Aux :All Notes OFF	: x	: x	:
:Mes- :Active Sense	: x	: 0	:
:sages:Reset	: x	: x	:
:Notes: *1 = For program 1 - 128, memory #0 - #90 is selected.			
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes	
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No	

9. 資料

(1)仕様

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

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

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

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

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

メモリー	
プリセットプログラム	60(メモリー番号1~60)
ユーザープログラム	30(メモリー番号61~90)
イニシャルプログラム	1(メモリー番号0)

エフェクト	
コンプレッサー、ディストーション、イコライザー、コーラス、フランジャー、シンフォニック、トレモロ、リバーブ、アーリーリフレクション、ディレイ、エコー、リバーブ+ディレイ、リバーブ→ディレイ、ディレイ→リバーブ	

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

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

電源	DC 12V(電源アダプター・PA-1207より供給)
----	-----------------------------

寸法(W×H×D)	220mm×45mm×250mm
-----------	------------------

重量	1.4kg
----	-------

付属品	電源アダプター・PA-1207
-----	-----------------

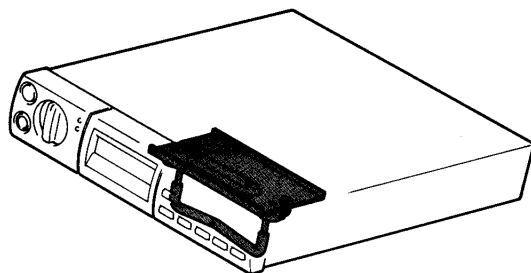
・0dB=0.775Vr.m.s.

・仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

(2)オプション(別売品)のご紹介

チルトスタンド・TS100

FX500の底面に取り付けてフロントパネル面を持ち上げ、操作しやすくするためのものです。不必要な時には折りたたむことができます。



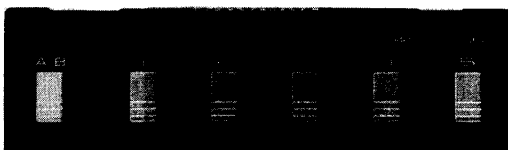
MIDIフットコントローラー・MFC06

フット操作により、プログラムチェンジ1~5のメッセージを送信できる。FX500の各エフェクト段をオン/オフすることもできます。



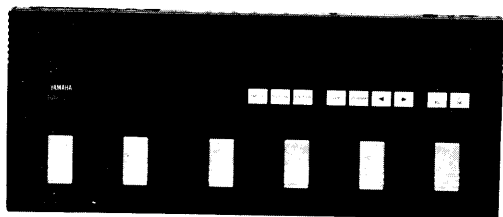
MIDIフットコントローラー・MFC05

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



MIDIフットコントローラー・MFC1

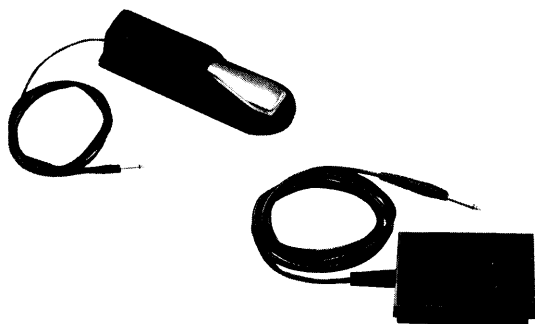
フット操作により、プログラムチェンジ・メッセージだけでなく、コントロールチェンジ・メッセージの送信も可能です。



フットスイッチ・FC4

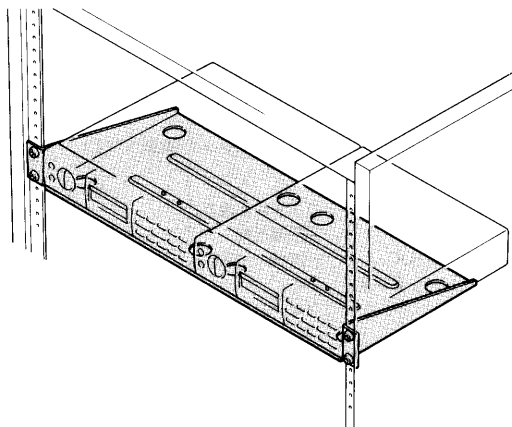
フットスイッチ・FC5

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



ラックマウントキット・RK101

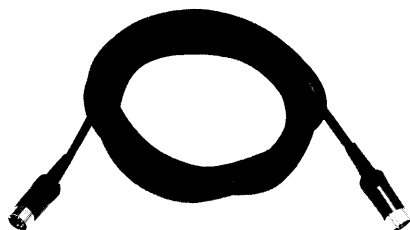
FX500を1台または2台、19インチラックにマウントできます。ヤマハ・ハーフラック・#100シリーズの商品と組み合わせてマウントすることも可能です。



MIDIケーブル・MIDI03

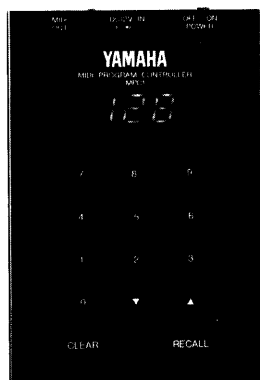
MIDIケーブル・MIDI15

MIDI03は3 m、MIDI15は15mです。

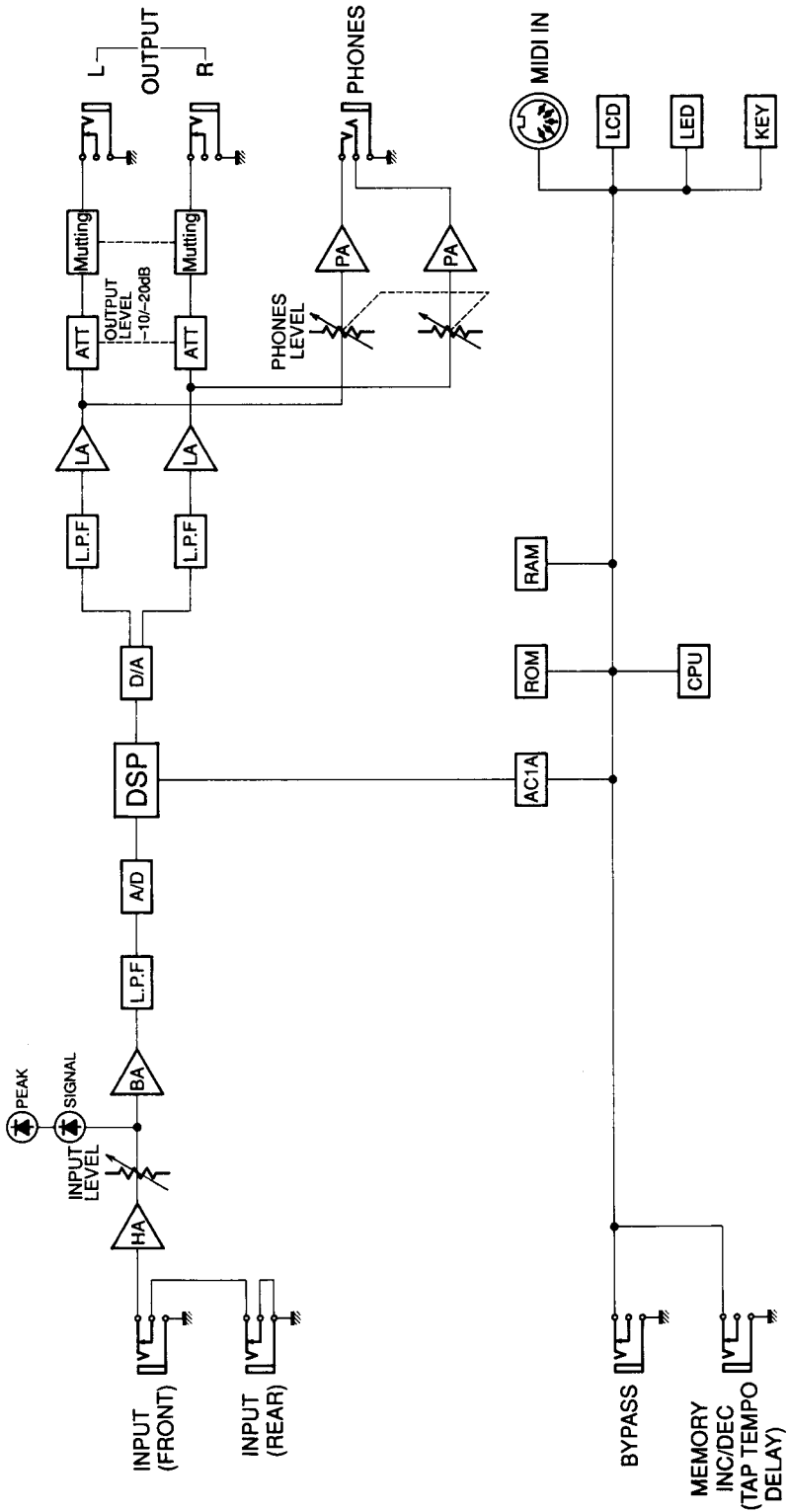


MIDIプログラムコントローラー・MPC1

テンキー操作でプログラムチェンジメッセージを送信できます。



(3) ブロックダイアグラム



(4)パラメーター一覧表

パラメーター
可変範囲

メモリー番号 61~90の範囲	プログラム名 15文字以内	順序選択 MOD→REV、REV→MOD
--------------------	------------------	-------------------------

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション	リバーブ		
COMP on/off	DIST on/off	EQ on/off	MOD on/off	REV on/off		L-DLY 0.1~370.0ms
THR -60~0dB	DST 0~100	LoG -15~+15dB	TYP Cho, Flg, Sym, Trm	TYP Rh1, Rrm, Rvc, Rpl, Eh1, Erd, Erv, Epl, Dly, Ech, R+D, D→R, R→D		R-DLY 0.1~370.0ms
RAT 1/2~1/∞	TRG -80~-30dB	MiG -15~+15dB	Cho	SPED 0.1~20.0kHz	RVT 0.3~40s HF 1~10 DLY 0.1~335.0ms MIX 0~100%	FB 0~100%
ATK 1.0~20ms	LPF 400Hz~16kHz、THRU	MiF 400Hz~6.3kHz		PMD 0~100%		L/R L50~R50
LVL -41~+24dB	LVL -41~+6dB	HiG -15~+15dB		MIX 0~100%		MIX 0~100%
		LVL -41~+6dB		LVL -41~+6dB		LVL -41~+6dB
			Flg	SPED 0.1~20.0kHz	Rh1, Rrm, Rvc, Rpl	L-DLY 0.1~380.0ms
				DEP 0~100%		MIX 0~100%
				DLY 0.2~15.0ms		LVL -41~+6dB
				FB 0~100%		L/R L50~R50
			Sym	MIX 0~100%	Eh1, Erd, Erv, Epl	RVT 0.3~40s
				LVL -41~+6dB		R/D 0~100%
				SPED 0.1~20.0kHz		MIX 0~100%
				DEP 0~100%		LVL -41~+6dB
			Trm	MIX 0~100%	Dly	MIX 0~100%
				LVL -41~+6dB		L-DLY 0.1~740.0ms
				PH -8~+8		R-DLY 0.1~740.0ms
				MIX 0~100%		FB 0~100%
				LVL -41~+6dB		FB 0~100%
						L/R L50~R50
						D→R DMX 0~100%
						RVT 0.3~40s
						RMX 0~100%
						LVL -41~+6dB

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

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

(5) プリセットプログラム一覧表

パラメーター：設定値

メモリー番号1 Broad Dist. (ブロード・ディストーション)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバーブ (ディレイ)
THR: -10dB	DST: 80	LoG: 0dB	SPED: 0.1Hz	L-DLY: 366.2ms
RAT: 1/∞	TRG: -45dB	MiG: -5dB	DEP: 66%	R-DLY: 508.0ms
ATK: 8.0ms	LPF: THRU	MiF: 1.6kHz	DLY: 1.3ms	FB: 40%
LVL: 0dB	LVL: -10dB	HiG: 0dB	LVL: 0dB	L/R: L=R
			MIX: 40%	MIX: 15%
			LVL: 0dB	LVL: +4dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly:MIX

メモリー番号2 Warm Strings (ウォーム・ストリングス)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (リバーブ・ホール)
THR: -4dB	LoG: +1dB	SPED: 0.5Hz	RVT: 2.6s
RAT: 1/∞	MiG: +4dB	DEP: 85%	HF: 5
ATK: 1.1ms	MiF: 6.3kHz	MIX: 100%	DLY: 108.0ms
LVL: +10dB	HiG: +5dB	LVL: 0dB	MIX: 69%
	LVL: 0dB		LVL: +2dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号3 Standard Jazz (スタンダード・ジャズ)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (リバーブ・ホール)
THR: -21dB	LoG: +13dB	RVT: 2.6s
RAT: 1/4	MiG: -8dB	HF: 8
ATK: 18ms	MiF: 4.5kHz	DLY: 30.0ms
LVL: +1dB	HiG: +1dB	MIX: 9%
	LVL: -8dB	LVL: +5dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号4 Soft Echo (ソフト・エコー)

ディストーション	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (エコー)
DST: 0	LoG: 0dB	SPED: 0.5Hz	L-DLY: 361.0ms
TRG: -70dB	MiG: +2dB	DEP: 97%	R-DLY: 364.0ms
LPF: THRU	MiF: 5.0kHz	MIX: 90%	FB: 25%
LVL: 0dB	HiG: +5dB	LVL: 0dB	L/R: L=R
	LVL: -3dB		MIX: 10%
			LVL: +6dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Ech:MIX

メモリー番号5 Power Pan (パワー・パン)

ディストーション	リバーブ (アーリーリフレ クション・ホール)	モジュレーション (トレモロ)
DST: 96	RSZ: 20	SPED: 0.7Hz
TRG: -54dB	LIV: 10	DEP: 100%
LPF: THRU	DLY: 290.0ms	PH: +8
LVL: -10dB	MIX: 73%	MIX: 100%
	LVL: +4dB	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Trm:MIX

メモリー番号6 Trad. Dist.(トラッド・ディストーション)

コンプレッサー	ディストーション	リバーブ (ディレイ)	CTRL1
THR: -22dB	DST: 84	L-DLY: 385.0ms	VOLUME
RAT: 1/∞	TRG: -48dB	R-DLY: 397.0ms	CTRL2
ATK: 11ms	LPF: THRU	FB: 37%	Dly:MIX
LVL: +10dB	LVL: -10dB	L/R: L=R	
		MIX: 7%	
		LVL: 0dB	

メモリー番号7 Dark Dist.(ダーク・ディストーション)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (リバーブ・ホール)	CTRL1
THR: -4dB	DST: 88	LoG: +2dB	SPED: 0.4Hz	RVT: 2.6s	VOLUME
RAT: 1/∞	TRG: -50dB	MiG: +2dB	PMD: 55%	HF: 8	CTRL2
ATK: 1.1ms	LPF: THRU	MiF: 3.2kHz	AMD: 35%	DLY: 60.0ms	Rev:MIX
LVL: 0dB	LVL: -6dB	HiG: +2dB	MIX: 42%	MIX: 17%	
		LVL: 0dB	LVL: 0dB	LVL: -5dB	

メモリー番号8 Ring Dist.(リング・ディストーション)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	リバーブ (リバーブ・ホール)	CTRL1
THR: -20dB	DST: 90	LoG: +6dB	RSZ: 1.5	VOLUME
RAT: 1/∞	TRG: -50dB	MiG: +4dB	LIV: 10	CTRL2
ATK: 1.2ms	LPF: THRU	MiF: 2.2kHz	DLY: 2.0ms	Rev:MIX
LVL: 0dB	LVL: -12dB	HiG: +7dB	MIX: 27%	
		LVL: 0dB	LVL: -3dB	

メモリー番号9 Metal Overdrive(メタル・オーバードライブ)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	リバーブ (リバーブ+ディレイ)	CTRL1
THR: -38dB	DST: 100	LoG: 0dB	L-DLY: 245.0ms	VOLUME
RAT: 1/∞	TRG: -52dB	MiG: -10dB	R-DLY: 248.0ms	CTRL2
ATK: 1.8ms	LPF: THRU	MiF: 1.2kHz	FB: 25%	R+D:MIX
LVL: +15dB	LVL: -3dB	HiG: +6dB	L/R: L=R	
		LVL: 0dB	RVT: 3.4s	
			R/D: 50%	
			MIX: 20%	
			LVL: -2dB	

メモリー番号10 Echo Dist.(エコー・ディストーション)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバーブ (エコー)	CTRL1
THR: -20dB	DST: 96	LoG: +2dB	SPED: 1.6Hz	L-DLY: 370.0ms	VOLUME
RAT: 1/∞	TRG: -58dB	MiG: +2dB	DEP: 30%	R-DLY: 368.0ms	CTRL2
ATK: 2.2ms	LPF: THRU	MiF: 800Hz	DLY: 6.0ms	FB: 37%	Ech:MIX
LVL: 0dB	LVL: -10dB	HiG: +4dB	FB: 0%	L/R: L=R	
		LVL: 0dB	MIX: 50%	MIX: 6%	
			LVL: 0dB	LVL: 0dB	

メモリー番号11 Tight Dist. (タイト・ディストーション)

ディストーション	イコライザー	リバーブ (アーリーリフレクション・プレート)
DST: 70	LoG: +6dB	RSZ: 2.3
TRG: -60dB	MiG: +4dB	LIV: 7
LPF: THRU	MiF: 1.6kHz	DLY: 10.0ms
LVL: -12dB	HiG: +3dB	MIX: 73%
	LVL: 0dB	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
E/R:MIX

メモリー番号12 Blue Dist. (ブルー・ディストーション)

ディストーション	イコライザー	リバーブ (リバーブ・ホール)
DST: 30	LoG: 0dB	RVT: 2.2s
TRG: -80dB	MiG: +7dB	HF: 6
LPF: THRU	MiF: 900Hz	DLY: 26.0ms
LVL: -10dB	HiG: +3dB	MIX: 9%
	LVL: -3dB	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号13 Fuzz (ファズ)

ディストーション	イコライザー	リバーブ (リバーブ+ディレイ)
DST: 100	LoG: -15dB	L-DLY: 120.0ms
TRG: -48dB	MiG: +15dB	R-DLY: 126.0ms
LPF: THRU	MiF: 4.0kHz	FB: 43%
LVL: -16dB	HiG: 0dB	L/R: L=R
	LVL: -2dB	RVT: 2.3s
		R/D: 50%
		MIX: 15%
		LVL: +5dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
R+D:MIX

メモリー番号14 Slap Dist. (スラップ・ディストーション)

ディストーション	イコライザー	リバーブ (ディレイ)
DST: 100	LoG: 0dB	L-DLY: 38.7ms
TRG: -35dB	MiG: +5dB	R-DLY: 200.0ms
LPF: 4.0kHz	MiF: 2.0kHz	FB: 0%
LVL: -7dB	HiG: +2dB	L/R: L=R
	LVL: -2dB	MIX: 30%
		LVL: -2dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly:MIX

メモリー番号15 Power Leads (パワー・リード)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバーブ (リバーブ・ボーカル)
THR: -30dB	DST: 100	LoG: +6dB	SPED: 0.6Hz	RVT: 2.2s
RAT: 1/4	TRG: -50dB	MiG: +9dB	DEP: 75%	HF: 7
ATK: 12ms	LPF: 5.0kHz	MiF: 4.5kHz	DLY: 1.8ms	DLY: 126.0ms
LVL: +6dB	LVL: -10dB	HiG: +1dB	FB: 12%	MIX: 16%
		LVL: -5dB	MIX: 20%	LVL: 0dB
			LVL: 0dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号16 Chasing Leads (チェイシング・リード)

ディストーション	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (エコー)
DST: 100	LoG: 0dB	SPED: 1.1Hz	L-DLY: 344.0ms
TRG: -34dB	MiG: +4dB	DEP: 87%	R-DLY: 336.0ms
LPF: 7.0kHz	MiF: 1.2kHz	MIX: 40%	FB: 45%
LVL: -8dB	HiG: +3dB	LVL: 0dB	L/R: L=R
	LVL: -3dB		MIX: 7%
			LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Ech:MIX

メモリー番号17 Power Stack (パワー・スタック)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (ディレイ)
THR: -20dB	DST: 85	LoG: +8dB	SPED: 2.4Hz	L-DLY: 417.0ms
RAT: 1/∞	TRG: -50dB	MiG: -5dB	DEP: 40%	R-DLY: 740.0ms
ATK: 20ms	LPF: 16k	MiF: 800Hz	MIX: 40%	FB: 30%
LVL: +3dB	LVL: -10dB	HiG: +7dB	LVL: 0dB	L/R: L=R
		LVL: -3dB		MIX: 15%
				LVL: +4dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly:MIX

メモリー番号18 Symphonic Dist. (シンフォニック・ディストーション)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (ディレイ)
THR: -20dB	DST: 85	LoG: -7dB	SPED: 2.4Hz	L-DLY: 417.0ms
RAT: 1/∞	TRG: -45dB	MiG: +2dB	DEP: 70%	R-DLY: 740.0ms
ATK: 5.0ms	LPF: THRU	MiF: 2.2kHz	MIX: 40%	FB: 36%
LVL: +3dB	LVL: -10dB	HiG: 0dB	LVL: 0dB	L/R: L=R
		LVL: 0dB		MIX: 15%
				LVL: +3dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly:MIX

メモリー番号19 Turbo Drive (ターボ・ドライブ)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバーブ (ディレイ)
THR: -20dB	DST: 88	LoG: -5dB	SPED: 0.3Hz	L-DLY: 250.0ms
RAT: 1/∞	TRG: -45dB	MiG: +5dB	DEP: 100%	R-DLY: 500.0ms
ATK: 5.0ms	LPF: THRU	MiF: 2.5kHz	DLY: 2.4ms	FB: 36%
LVL: +3dB	LVL: -10dB	HiG: 0dB	FB: 72%	L/R: L=R
		LVL: -2dB	MIX: 50%	MIX: 20%
			LVL: 0dB	LVL: +3dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly:MIX

メモリー番号20 Chasing Rhythm (チェイシング・リズム)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	リバーブ (ディレイ)
THR: -20dB	DST: 75	LoG: -7dB	L-DLY: 330.0ms
RAT: 1/∞	TRG: -45dB	MiG: +2dB	R-DLY: 330.1ms
ATK: 5.0ms	LPF: THRU	MiF: 2.2kHz	FB: 8%
LVL: +3dB	LVL: -10dB	HiG: 0dB	L/R: L=R
		LVL: 0dB	MIX: 30%
			LVL: +3dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly:MIX

メモリー番号21 Stereo Dist. (ステレオ・ディストーション)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	リバーブ (ディレイ)	CTRL1
THR: -19dB	DST: 100	LoG: +6dB	L-DLY: 0.1ms	VOLUME
RAT: 1/8	TRG: -40dB	MiG: +6dB	R-DLY: 27.0ms	CTRL2
ATK: 11ms	LPF: 9.0k	MiF: 5.6kHz	FB: 0%	Dly:MIX
LVL: +1dB	LVL: -3dB	HiG: +8dB	L/R: R22	
		LVL: 0dB	MIX: 100%	
			LVL: -4dB	

メモリー番号22 Fusion Dist. (フュージョン・ディストーション)

ディストーション	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (エコー)	CTRL1
DST: 30	LoG: 0dB	SPED: 0.5Hz	L-DLY: 366.0ms	VOLUME
TRG: -70dB	MiG: +2dB	DEP: 97%	R-DLY: 369.0ms	CTRL2
LPF: THRU	MiF: 5.0kHz	MIX: 90%	FB: 32%	Ech:MIX
LVL: -3dB	HiG: +5dB	LVL: 0dB	L/R: L=R	
	LVL: 0dB		MIX: 3%	
			LVL: 0dB	

メモリー番号23 Boogie Room (ブギー・ルーム)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (アーリーリフレクション・ランダム)	CTRL1
THR: -15dB	DST: 75	LoG: 0dB	SPED: 1.7Hz	RSZ: 3.0	VOLUME
RAT: 1/∞	TRG: -34dB	MiG: +6dB	DEP: 50%	LIV: 2	CTRL2
ATK: 3.5ms	LPF: 9.0k	MiF: 3.6kHz	MIX: 40%	DLY: 75.0ms	E/R:MIX
LVL: 0dB	LVL: -12dB	HiG: +3dB	LVL: 0dB	MIX: 35%	
		LVL: 0dB		LVL: 0dB	

メモリー番号24 Buzz Backer (バズ・バックャー)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	リバーブ (リバーブ+ディレイ)	CTRL1
THR: -14dB	DST: 65	LoG: 0dB	L-DLY: 23.0ms	VOLUME
RAT: 1/4	TRG: -50dB	MiG: +2dB	R-DLY: 23.0ms	CTRL2
ATK: 5.0ms	LPF: THRU	MiF: 2.5kHz	FB: 0%	R+D:MIX
LVL: +3dB	LVL: -3dB	HiG: +4dB	L/R: L=R	
		LVL: 0dB	RVT: 0.5s	
			R/D: 22%	
			MIX: 30%	
			LVL: -7dB	

メモリー番号25 Liquid Dist. (リキッド・ディストーション)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (リバーブ+ディレイ)	CTRL1
THR: -20dB	DST: 25	LoG: -2dB	SPED: 0.9Hz	L-DLY: 191.0ms	VOLUME
RAT: 1/∞	TRG: -57dB	MiG: +2dB	DEP: 83%	R-DLY: 190.0ms	CTRL2
ATK: 1.1ms	LPF: THRU	MiF: 5.0kHz	MIX: 60%	FB: 1%	R+D:MIX
LVL: +5dB	LVL: -6dB	HiG: +1dB	LVL: +1dB	L/R: L=R	
		LVL: 0dB		RVT: 2.3s	
				R/D: 50%	
				MIX: 12%	
				LVL: 0dB	

メモリー番号26 Electric Chords (エレクトリック・コード)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (ディレイ→リバーブ)
THR: -22dB	DST: 3	LoG: +13dB	SPED: 1.2Hz	L-DLY: 380.0ms
RAT: 1/2	TRG: -51dB	MiG: +9dB	PMD: 72%	R-DLY: 370.0ms
ATK: 16ms	LPF: THRU	MiF: 4.5kHz	AMD: 30%	FB: 50%
LVL: +19dB	LVL: -16dB	HiG: +15dB	MIX: 45%	L/R: L=R
		LVL: -4dB	LVL: 0dB	DMX: 40%
				RVT: 2.6s
				RMX: 21%
				LVL: +4dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
R&D:RMX

メモリー番号27 Clean Repeat (クリーン・リピート)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (ディレイ)
THR: -30dB	LoG: +5dB	SPED: 1.3Hz	L-DLY: 466.6ms
RAT: 1/4	MiG: +3dB	PMD: 60%	R-DLY: 470.0ms
ATK: 7.0ms	MiF: 4.5kHz	AMD: 40%	FB: 23%
LVL: +7dB	HiG: +4dB	MIX: 56%	L/R: L4
	LVL: 0dB	LVL: 0dB	MIX: 10%
			LVL: +1dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Dly:MIX

メモリー番号28 Sweet Swirl (スイート・スワール)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (リバーブ・ホール)
THR: -26dB	LoG: +15dB	SPED: 1.5Hz	RVT: 3.1s
RAT: 1/2	MiG: -14dB	DEP: 83%	HF: 10
ATK: 14ms	MiF: 5.0kHz	MIX: 50%	DLY: 45.0ms
LVL: +1dB	HiG: +11dB	LVL: 0dB	MIX: 21%
	LVL: -8dB		LVL: +6dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号29 Mild Motion (マイルド・モーション)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (リバーブ・ボーカル)
THR: -20dB	LoG: +3dB	SPED: 0.7Hz	RVT: 2.0s
RAT: 1/∞	MiG: +2dB	PMD: 65%	HF: 6
ATK: 1.1ms	MiF: 800Hz	AMD: 60%	DLY: 30.0ms
LVL: +5dB	HiG: 0dB	MIX: 70%	MIX: 25%
	LVL: 0dB	LVL: +4dB	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号30 Pearly Chords (パーリー・コード)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (ディレイ→リバーブ)
THR: -10dB	LoG: 0dB	L-DLY: 33.0ms
RAT: 1/∞	MiG: -4dB	R-DLY: 8.0ms
ATK: 4.5ms	MiF: 4.5kHz	FB: 25%
LVL: 0dB	HiG: +10dB	L/R: L=R
	LVL: 0dB	DMX: 25%
		RVT: 2.6s
		RMX: 20%
		LVL: +6dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
R&D:RMX

メモリー番号31 Clisp Chords (クリスプ・コード)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (リバーブ・プレート)
THR: -19dB	LoG: -8dB	SPED: 0.8Hz	RVT: 2.4s
RAT: 1/∞	MiG: -3dB	DEP: 54%	HF: 8
ATK: 7.0ms	MiF: 560Hz	MIX: 50%	DLY: 54.0ms
LVL: +2dB	HiG: +9dB	LVL: +3dB	MIX: 15%
	LVL: 0dB		LVL: +2dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号32 Sharp Chops (シャープ・チョップス)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (アーリーリフレ クション・プレート)
THR: -18dB	LoG: 0dB	SPED: 1.1Hz	RSZ: 2.0
RAT: 1/4	MiG: -7dB	DEP: 90%	LIV: 10
ATK: 16ms	MiF: 800Hz	MIX: 30%	DLY: 50.0ms
LVL: +3dB	HiG: +8dB	LVL: 0dB	MIX: 12%
	LVL: +2dB		LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
E/R:MIX

メモリー番号33 Tremolo (トレモロ)

ディストーション	イコライザー	モジュレーション (トレモロ)	リバーブ (リバーブ・プレート)
DST: 15	LoG: 0dB	SPED: 4.3Hz	RVT: 2.3s
TRG: -80dB	MiG: +7dB	DEP: 100%	HF: 8
LPF: THRU	MiF: 2.0kHz	PH: 0	DLY: 4.0ms
LVL: -8dB	HiG: +4dB	MIX: 100%	MIX: 15%
	LVL: -5dB	LVL: +6dB	LVL: +2dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号34 Sweet Flange (スイート・フランジ)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバーブ (リバーブ・ルーム)
THR: -10dB	LoG: +2dB	SPED: 1.0Hz	RVT: 2.6s
RAT: 1/∞	MiG: +2dB	DEP: 92%	HF: 10
ATK: 3.2ms	MiF: 2.8kHz	DLY: 1.8ms	DLY: 50.0ms
LVL: +1dB	HiG: +10dB	FB: 35%	MIX: 42%
	LVL: 0dB	MIX: 50%	LVL: 0dB
		LVL: 0dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号35 Chords-Clouds (コード・クラウド)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (リバーブ+ディレイ)	モジュレーション (シンフォニック)
THR: -15dB	LoG: +6dB	L-DLY: 95.0ms	SPED: 2.4Hz
RAT: 1/∞	MiG: -10dB	R-DLY: 225.0ms	DEP: 80%
ATK: 1.8ms	MiF: 1.0kHz	FB: 50%	MIX: 100%
LVL: +2dB	HiG: +7dB	L/R: L=R	LVL: +2dB
	LVL: 0dB	RVT: 5.0s	
		R/D: 50%	
		MIX: 20%	
		LVL: +6dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Sym:MIX

メモリー番号36 Light Symphonic (ライト・シンフォニック)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (リバーブ+ディレイ)
THR: -20dB	LoG: -15dB	SPED: 1.8Hz	L-DLY: 150.0ms
RAT: 1/∞	MiG: -10dB	DEP: 83%	R-DLY: 292.0ms
ATK: 1.1ms	MiF: 1.1kHz	MIX: 60%	FB: 1%
LVL: +5dB	HiG: +4dB	LVL: +1dB	L/R: L=R
	LVL: +5dB		RVT: 2.3s
			R/D: 50%
			MIX: 41%
			LVL: +6dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
R+D:MIX

メモリー番号37 Clean Acoustic (クリーン・アコースティック)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (リバーブ・ホール)
THR: -13dB	LoG: -4dB	SPED: 0.8Hz	RVT: 1.8s
RAT: 1/∞	MiG: +6dB	DEP: 60%	HF: 7
ATK: 11ms	MiF: 2.2kHz	MIX: 48%	DLY: 18.0ms
LVL: +1dB	HiG: -3dB	LVL: 0dB	MIX: 17%
	LVL: -1dB		LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号38 Acoustic Solo (アコースティック・ソロ)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (リバーブ・ボーカル)
THR: -24dB	LoG: +2dB	SPED: 1.4Hz	RVT: 2.0s
RAT: 1/∞	MiG: +3dB	PMD: 50%	HF: 4
ATK: 1.0ms	MiF: 3.6kHz	AMD: 40%	DLY: 55.0ms
LVL: 0dB	HiG: +3dB	MIX: 40%	MIX: 30%
	LVL: +6dB	LVL: 0dB	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号39 Lush Strings (ラッシュ・ストリングス)

コンプレッサー	モジュレーション (コーラス)	リバーブ (リバーブ・ボーカル)
THR: -40dB	SPED: 0.2Hz	RVT: 3.2s
RAT: 1/2	PMD: 100%	HF: 5
ATK: 1.1ms	AMD: 0%	DLY: 125.0ms
LVL: +15dB	MIX: 75%	MIX: 50%
	LVL: 0dB	LVL: +2dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号40 Soft Focus (ソフト・フォーカス)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (リバーブ→ディレイ)	モジュレーション (シンフォニック)
THR: -40dB	LoG: +1dB	L-DLY: 250.0ms	SPED: 1.6Hz
RAT: 1/2	MiG: -5dB	R-DLY: 380.0ms	DEP: 75%
ATK: 1.1ms	MiF: 1.0kHz	FB: 72%	MIX: 55%
LVL: +15dB	HiG: 0dB	L/R: L=R	LVL: +5dB
	LVL: 0dB	DMX: 70%	
		RVT: 3.4s	
		RMX: 100%	
		LVL: 0dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Sym:MIX

メモリー番号41 Brass Room(ブラス・ルーム)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (アーリーリフレクション・ランダム)
THR: -4dB	LoG: +8dB	RSZ: 2.0
RAT: 1/∞	MiG: +5dB	LIV: 3
ATK: 1.1ms	MiF: 3.2kHz	DLY: 0.1ms
LVL: 0dB	HiG: +3dB	MIX: 40%
	LVL: 0dB	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
E/R:MIX

メモリー番号42 Brass Burst(ブラス・バースト)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	リバーブ (リバーブ・ホール)
THR: -10dB	DST: 20	LoG: 0dB	RVT: 1.0s
RAT: 1/∞	TRG: -60dB	MiG: +3dB	HF: 6
ATK: 20ms	LPF: THRU	MiF: 6.3kHz	DLY: 152.0ms
LVL: 0dB	LVL: 0dB	HiG: +2dB	MIX: 29%
		LVL: -4dB	LVL: -3dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号43 Trumpet Flange(トランペット・フランジ)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバーブ (リバーブ・ルーム)
THR: -17dB	DST: 0	LoG: +6dB	SPED: 2.5Hz	RVT: 0.7s
RAT: 1/4	TRG: -42dB	MiG: +2dB	DEP: 25%	HF: 8
ATK: 1.6ms	LPF: 8.0kHz	MiF: 6.3kHz	DLY: 1.3ms	DLY: 30.0ms
LVL: 0dB	LVL: +3dB	HiG: +5dB	FB: 60%	MIX: 39%
		LVL: -1dB	MIX: 40%	LVL: 0dB
		LVL: 0dB		

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号44 Brass Energizer(ブラス・エナジザー)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (アーリーリフレクション・ランダム)
THR: -36dB	LoG: +6dB	RSZ: 2.6
RAT: 1/2	MiG: +5dB	LIV: 3
ATK: 1.1ms	MiF: 3.6kHz	DLY: 7.0ms
LVL: +8dB	HiG: +1dB	MIX: 43%
	LVL: 0dB	LVL: +3dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
E/R:MIX

メモリー番号45 Echo Rhythm(エコー・リズム)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバーブ (ディレイ→リバーブ)
THR: -36dB	LoG: +1dB	SPED: 1.5Hz	L-DLY: 180.0ms
RAT: 1/2	MiG: -3dB	DEP: 70%	R-DLY: 360.0ms
ATK: 1.1ms	MiF: 500Hz	DLY: 1.2ms	FB: 1%
LVL: +8dB	HiG: +10dB	FB: 79%	L/R: L=R
	LVL: 0dB	MIX: 50%	DMX: 50%
		LVL: 0dB	RVT: 3.2s
			RMX: 42%
			LVL: +6dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
R&D:RMX

メモリー番号46 Symphonic Hall (シンフォニック・ホール)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (リバーブ+ディレイ)	CTRL1
THR: -30dB	LoG: +5dB	SPED: 1.0Hz	L-DLY: 190.0ms	VOLUME
RAT: 1/2	MiG: -3dB	DEP: 92%	R-DLY: 380.0ms	CTRL2
ATK: 1.6ms	MiF: 500Hz	MIX: 48%	FB: 29%	R+D:MIX
LVL: +12dB	HiG: +4dB	LVL: 0dB	L/R: R6	
	LVL: -3dB		RVT: 3.0s	
			R/D: 64%	
			MIX: 59%	
			LVL: +2dB	

メモリー番号47 Horror House (ホラー・ハウス)

ディストーション	イコライザー	リバーブ (リバーブ+ディレイ)	モジュレーション (フランジャー)	CTRL1
DST: 100	LoG: +4dB	L-DLY: 120.0ms	SPED: 0.3Hz	VOLUME
TRG: -48dB	MiG: +5dB	R-DLY: 126.0ms	DEP: 87%	CTRL2
LPF: THRU	MiF: 4.0kHz	FB: 43%	DLY: 1.3ms	Flg:MIX
LVL: -16dB	HiG: 0dB	L/R: L=R	FB: 43%	
	LVL: 0dB	RVT: 2.3s	MIX: 50%	
		R/D: 50%	LVL: 0dB	
		MIX: 15%		
		LVL: 0dB		

メモリー番号48 Sitar (シタール)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (フランジャー)	リバーブ (リバーブ・プレート)	CTRL1
THR: -15dB	DST: 0	LoG: -10dB	SPED: 0.2Hz	RVT: 3.0s	VOLUME
RAT: 1/∞	TRG: -80dB	MiG: +15dB	DEP: 11%	HF: 10	CTRL2
ATK: 7.0ms	LPF: THRU	MiF: 4.5kHz	DLY: 9.1ms	DLY: 43.0ms	Rev:MIX
LVL: +1dB	LVL: +1dB	HiG: 0dB	FB: 97%	MIX: 58%	
		LVL: -2dB	MIX: 36%	LVL: +4dB	
			LVL: -3dB		

メモリー番号49 Staccato Vibe (スタッカート・バイブ)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (ディレイ)	モジュレーション (シンフォニック)	CTRL1
THR: -15dB	LoG: +4dB	L-DLY: 471.0ms	SPED: 3.0Hz	VOLUME
RAT: 1/∞	MiG: -10dB	R-DLY: 467.0ms	DEP: 77%	CTRL2
ATK: 1.8ms	MiF: 800Hz	FB: 20%	MIX: 100%	Sym:MIX
LVL: 0dB	HiG: +7dB	L/R: L=R	LVL: +2dB	
	LVL: +2dB	MIX: 11%		
		LVL: +5dB		

メモリー番号50 Sweep Gate (スイープ・ゲート)

コンプレッサー	ディストーション	リバーブ (アーリーリフレ クション・ホール)	モジュレーション (トレモロ)	CTRL1
THR: -20dB	DST: 50	RSZ: 18	SPED: 0.6Hz	VOLUME
RAT: 1/∞	TRG: -64dB	LIV: 10	DEP: 100%	CTRL2
ATK: 1.2ms	LPF: THRU	DLY: 2.0ms	PH: +8	Trm:MIX
LVL: 0dB	LVL: -10dB	MIX: 66%	MIX: 100%	
		LVL: +4dB	LVL: +5dB	

メモリー番号51 Monk Akka! (モンク・アッカ!)

ディストーション	イコライザー	リバーブ (ディレイ)	モジュレーション (フランジャー)
DST: 96	LoG: -2dB	L-DLY: 715.0ms	SPED: 1.5Hz
TRG: -52dB	MiG: +7dB	R-DLY: 468.0ms	DEP: 84%
LPF: THRU	MiF: 4.0kHz	FB: 66%	DLY: 10.0ms
LVL: -7dB	HiG: +5dB	L/R: L=R	FB: 35%
	LVL: 0dB	MIX: 62%	MIX: 50%
		LVL: -3dB	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Flg:MIX

メモリー番号52 Straight Bass (ストレート・ベース)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (アーリーリフレ クション・ランダム)
THR: -26dB	LoG: +8dB	SPED: 0.7Hz	RSZ: 1.9
RAT: 1/∞	MiG: -8dB	DEP: 82%	LIV: 3
ATK: 1.0ms	MiF: 800Hz	MIX: 100%	DLY: 10.0ms
LVL: +2dB	HiG: +1dB	LVL: +5dB	MIX: 40%
	LVL: 0dB		LVL: +4dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
E/R:MIX

メモリー番号53 Slap Bass (スラップ・ベース)

コンプレッサー	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)
THR: -24dB	LoG: +6dB	SPED: 1.4Hz
RAT: 1/8	MiG: -4dB	DEP: 80%
ATK: 1.0ms	MiF: 800Hz	MIX: 100%
LVL: +4dB	HiG: +3dB	LVL: -3dB
	LVL: +4dB	

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Sym:MIX

メモリー番号54 Fretless Bass (フレットレス・ベース)

コンプレッサー	ディストーション	イコライザー	モジュレーション (シンフォニック)	リバーブ (リバーブ・ホール)
THR: -20dB	DST: 0	LoG: +6dB	SPED: 1.7Hz	RVT: 2.0s
RAT: 1/∞	TRG: -78dB	MiG: +8dB	DEP: 50%	HF: 2
ATK: 3.5ms	LPF: THRU	MiF: 800Hz	MIX: 100%	DLY: 80.0ms
LVL: 0dB	LVL: 0dB	HiG: +3dB	LVL: 0dB	MIX: 24%
		LVL: 0dB		LVL: +2dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号55 Trad. Bass (トラッド・ベース)

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

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号56 Sax Solo (サクソ・ソロ)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (ディレイ→リバーブ)
THR: -34dB	LoG: +5dB	L-DLY: 40.0ms
RAT: 1/∞	MiG: +2dB	R-DLY: 380.0ms
ATK: 1.1ms	MiF: 800Hz	FB: 40%
LVL: +8dB	HiG: +3dB	L/R: L=R
	LVL: +4dB	DMX: 25%
		RVT: 2.6s
		RMX: 20%
		LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
R&D:RMX

メモリー番号57 Vocal Reverb (ボーカル・リバーブ)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (リバーブ・ボーカル)
THR: -33dB	LoG: -3dB	RVT: 3.4s
RAT: 1/∞	MiG: -4dB	HF: 8
ATK: 1.1ms	MiF: 5.6kHz	DLY: 42.0ms
LVL: +17dB	HiG: 0dB	MIX: 100%
	LVL: +2dB	LVL: -2dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号58 Drum Gate/Rev (ドラム・ゲート・リバーブ)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (アーリーリフレクション・ランダム)
THR: -13dB	LoG: +5dB	RSZ: 2.0
RAT: 1/∞	MiG: -4dB	LIV: 3
ATK: 18ms	MiF: 800Hz	DLY: 50.0ms
LVL: 0dB	HiG: -7dB	MIX: 100%
	LVL: 0dB	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
E/R:MIX

メモリー番号59 Tight Snare (タイト・スネア)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (リバーブ・ボーカル)
THR: -20dB	LoG: +4dB	RVT: 1.1s
RAT: 1/∞	MiG: -4dB	HF: 5
ATK: 18ms	MiF: 2.0kHz	DLY: 30.0ms
LVL: 0dB	HiG: -4dB	MIX: 100%
	LVL: 0dB	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

メモリー番号60 Rock Drums (ロック・ドラム)

コンプレッサー	イコライザー	リバーブ (リバーブ・ボーカル)
THR: -20dB	LoG: +7dB	RVT: 1.1s
RAT: 1/∞	MiG: -3dB	HF: 5
ATK: 5.0ms	MiF: 4.0kHz	DLY: 50.0ms
LVL: +4dB	HiG: 0dB	MIX: 100%
	LVL: 0dB	LVL: 0dB

CTRL1
VOLUME
CTRL2
Rev:MIX

(6)索引

<ア>		
アーリーリフレクション	32	
<イ>		
イコライザー	29	
イニシャルプログラム	16	
<エ>		
エコー	33	
エディット	22	
エフェクト選択	23	
<カ>		
効果のオン/オフ	20、22	
<コ>		
コーラス	30	
コンプレッサー	28	
コントローラーアサイン	40	
コントロールチェンジ・メッセージ	37	
<シ>		
シンフォニック	31	
<セ>		
セレクト	19	
<タ>		
タイトルエディット	25	
ダイナミックレンジ	5	
タップ・テンポ・ディレイ	26	
<テ>		
ディストーション	29	
ディレイ	33	
ディレイ→リバーブ	35	
<ト>		
トレモロ	31	
<ハ>		
バイパス	20	
バックアップバッテリー	4	
パラメーター	24	
パラメーターアサイン	41	
パラメーター一覧表	47	
パラメーター値の変更	24	
パラメーターモード	17、22	
バンク	38	
<フ>		
フットスイッチ機能	26	
フットスイッチファンクション	26	
フットスイッチ・メモリーリコール	26	
フランジャー	30	
プリセットプログラム	16	
プリセットプログラム一覧表	48	
プログラムチェンジ・メッセージ	37	
プログラムチェンジ表	37	
プログラムの名称変更	25	
プログラムの記憶	21	
プログラムの呼び出し	18	
プログラムの呼び出し範囲の制限	26	
<ミ>		
MIDIコントロール	37	
MIDI受信チャンネルの設定	38	
MIDIセットアップ	38	
MIDIパラメーターコントロール	40	
MIDIフットコントローラー	44	
MIDIプログラムチェンジ	39	
<メ>		
メモリーインクリメント/デクリメント	26	
メモリーストア	21	
メモリー番号	16	
メモリーモード	17、18	
メモリーリコール	18	
<モ>		
モジュレーション	30	
<ユ>		
ユーザーズプログラム	16	
ユーティリティモード	17、25	
<リ>		
リバーブ	32	
リバーブ+ディレイ	34	
リバーブ→ディレイ	35	

(7) 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、お客さまのご住所、お名前、お買い上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。無記名の場合は無効になりますので、くれぐれもご注意ください。

●保証書は大切にしましょう!

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

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂戴く場合もあります。又お買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、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよう手続き致します。

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

■YAMAHA電気音響製品サービス拠点 (お預り修理窓口)

北海道電音サービスセンター	〒064	札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内 TEL011-513-5036
仙台電音サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町15-7 仙台卸商共同配送センター3F TEL022-236-0249
東京電音サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184 TEL044-434-3100
新潟電音サービスステーション	〒950	新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F TEL025-243-4321
浜松電音サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ鶴宮竹工場内 TEL0534-65-6711
名古屋電音サービスセンター	〒454	名古屋市千川区玉川町2-1-2 ヤマハ鶴宮名古屋流通センター TEL052-652-2230
大阪電音サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16 千里丘センター内 TEL06-877-5262
京都電音サービスステーション	〒600	京都市下京区七条通間之町東入材木町483 第2マスイビル3F TEL075-361-6470
神戸電音サービスステーション	〒650	神戸市中央区元町2-7-3 ヤマハ鶴宮神戸店内 TEL078-321-1195
四国電音サービスステーション	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ鶴宮高松店内 TEL0878-22-3045
広島電音サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原2丁目27-39 TEL082-874-3787
九州電音サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL092-472-2134
(本社) 電音サービス部	〒435	浜松市上西町911 TEL0534-65-1158

※住所及び電話番号は変更になる場合があります。

ヤマハ株式会社 音響システム事業部

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

ヤマハ株式会社 楽器営業本部

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

YAMAHA