

Pioneer

エフェクター

EFX-500

取扱説明書

このたびは、パイオニアの製品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。

この取扱説明書をよくお読みになり、正しくお使いください。

特に、本書および別冊の「安全上のご注意」は必ずお読みください。

なお、「取扱説明書」および「安全上のご注意」は「保証書」、「ご相談窓口・修理窓口のご案内」と一緒に必ず保管してください。

安全に正しくお使いいただくために

絵表示について

この取扱説明書および製品への表示は、製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するために、いろいろな絵表示をしています。その表示と意味は次のようになっています。

内容をよく理解してから本文をお読みください。

 **警告** この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

 **注意** この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみが発生が想定される内容を示しています。

絵表示の例



△記号は注意（警告を含む）しなければならない内容であることを示しています。図の中に具体的な注意内容（左図の場合は感電注意）が描かれています。



○記号は禁止（やってはいけないこと）を示しています。図の中や近くに具体的な禁止内容（左図の場合は分解禁止）が描かれています。



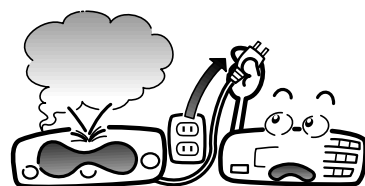
●記号は行動を強制したり指示する内容を示しています。図の中に具体的な指示内容（左図の場合は電源プラグをコンセントから抜け）が描かれています。

安全上のご注意（別冊の「安全上のご注意」もお読みください。）

警告 [異常時の処理]



- 万一煙が出ている、変なにおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると火災・感電の原因となります。すぐに機器本体の電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。煙が出なくなるのを確認して販売店に修理をご依頼ください。お客様による修理は危険ですから絶対おやめください。



- 万一内部に水や異物等が入った場合は、まず機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて販売店にご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



- 万一本機を落としたり、カバーを破損した場合は、機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて販売店にご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



3バンドビートエフェクター機能

DJM-500 で好評なオート BPM カウンター／ビートエフェクターが大幅に進化。選んだ帯域の音だけを曲のテンポ（BPM）に合わせてエフェクト処理が可能。従来の全帯域に掛けるエフェクターより表現力が大幅にアップ。

デジタル JOG ブレイク機能

JOG を使ってエフェクト音をリアルタイムにコントロール可能。
さらに JOG の動きを 8 秒間記憶してリプレイ可能。
ビートエフェクターと組合せて 25 通りものエフェクターが実現できます。

高性能 3 バンドアイソレーター機能 （－24dB/Oct. 4 次フィルター）

帯域別に＋6dB～－∞までレベルコントロールが可能で、各帯域の分離は－24dB/Oct. で遮断しているため、シャープな操作感が得られます。

入力およびエフェクトアウトの ピークレベルモニター

入力およびエフェクトアウトのレベルを視覚的に判断できるので確実なレベル設定と時間ロスのない操作が可能。

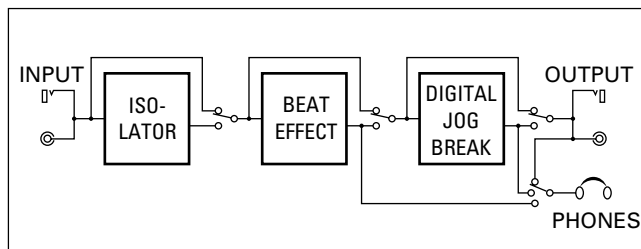
MIDI イン／アウト機能

外部の MIDI 信号（タイミングクロック信号）によりビートエフェクターを同期動作させたり、音楽から自動測定またはマニュアルで設定した BPM 値を MIDI タイミングクロック信号に変換して、外部シーケンサー等を動作させることが可能。

高音質設計

20 bit A/D、D/A（48kHz サンプリング）および 24 bit DSP を使用しています。

ブロックダイアグラム



DEMO PLAY

EFX-500 に CD プレーヤー等の音源を接続してビートエフェクターとデジタルジョグブレイクを使ったデモプレイをおこないます。

1. DEMO PLAY の開始方法

PLAY ボタンと HOLD ボタンを同時に押しながら電源を入れます。

DEMO PLAY 中は INPUT LEVEL つまみ、MONITOR つまみ以外の操作は受け付けません。

2. DEMO PLAY の終了方法

電源を切ります。

目 次

操作前に

安全上のご注意	2
特長	3
クイック操作ガイド	4
各種エフェクトについて	6
接続のしかた	8
各部の名称と働き	10

操作方法

入力レベルの調整	12
エフェクト出力レベルの調整	12
ヘッドホンモニター	13
アイソレーター	13
ビートエフェクト	14
デジタルジョグブレイク	16
ジョグメモリー	17
MIDI セッティング	18

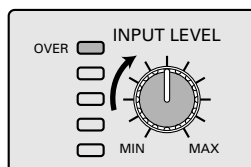
故障？ 仕様

故障？ちょっと調べてください	19
仕様	19
アフターサービスについて	裏表紙

クイック操作ガイド

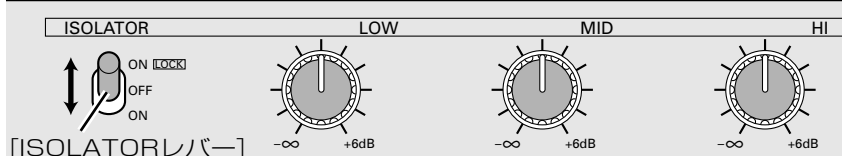
入力レベルを調整する

入力端子に信号を入力し、INPUT LEVELつまみをレベルメーターの"OVER" (赤)が点灯する直前まで回します。



アイソレーターを使う

1. LOW、MID、HIの3つのつまみで、各音域のレベルを設定します。(−∞位置で各々の音域が無音になります。)
2. ISOLATORレバーを手前(ON位置)に倒すと機能し、離すと中央(OFF位置)に戻ります。中央(OFF位置)で各つまみの位置に無関係に信号はそのまま通過します。レバーを奥(ON/LOCK位置)へ倒すとロックし、離しても機能し続けます。



ビートエフェクトを使う

1. BPMの測定モードを選ぶ。
BPM MODEボタンを押して表示部のインジケーター(AUTO/MIDI/TAP)を点灯します。
2. エフェクトの種類を選ぶ。
DELAY、ECHO、PAN、FLANGER、TRANSボタンを1つを押し、ボタンを点滅させます。
3. エフェクト周波数を選ぶ。
ビートエフェクトを得る音域のボタン(LOW、MID、HI)を押して、インジケーターを点灯します。
4. エフェクトを同期する拍を選ぶ。
拍ボタン(1/4、1/2、3/4、1/1、2/1、4/1)の1つを押して、ボタンを点灯します。
5. エフェクトをかける。
レバーを手前(ON位置)に倒すと機能し、離すと中央(OFF位置)に戻ります。中央(OFF位置)はスルーで、エフェクトの設定は無効となります。レバーを奥へ倒すとロックし、離しても機能し続けます。

TIME/[BPM]つまみ

エフェクトタイムを任意に設定できます(手順4にて)。TAP/[SHIFT]ボタンを押しながら、TIME/[BPM]つまみを回すとBPMを任意に設定できます。さらに、BPM MODEボタンも同時に押すと、BPMを0.1単位で設定できます。

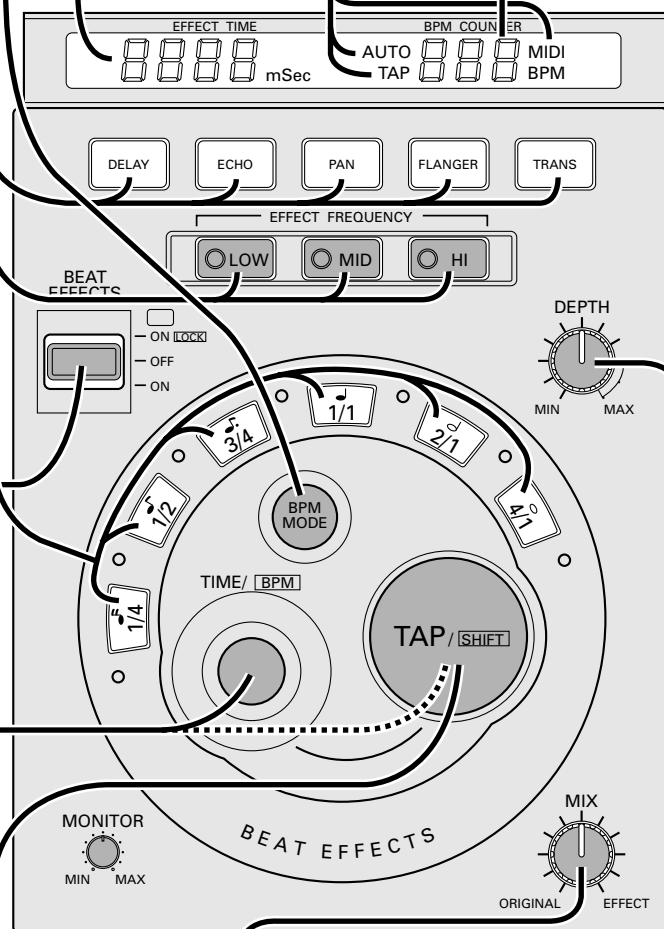
TAPボタン

拍(4分音符)に合わせて2回以上叩くと、BPMを手動で入力できます。

エフェクトタイム表示

BPMカウンター表示

BPMの測定モード表示



MIXつまみ

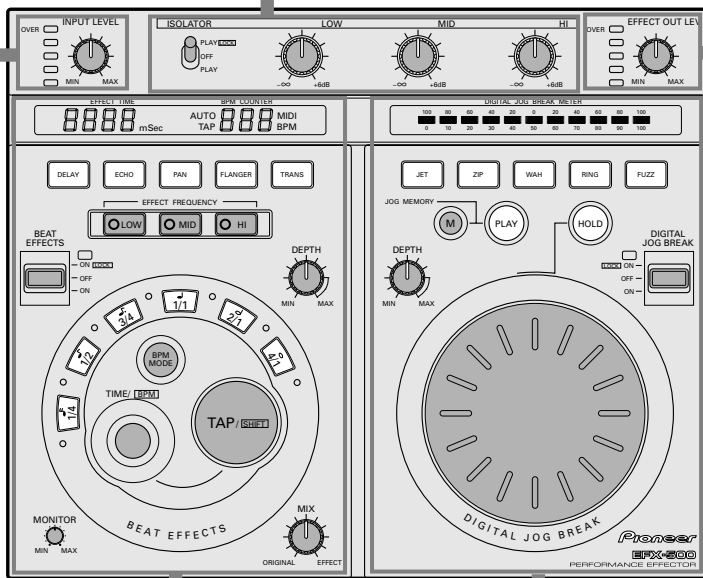
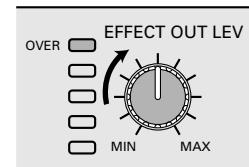
原音とエフェクト音のバランスを設定します。

DEPTHつまみ

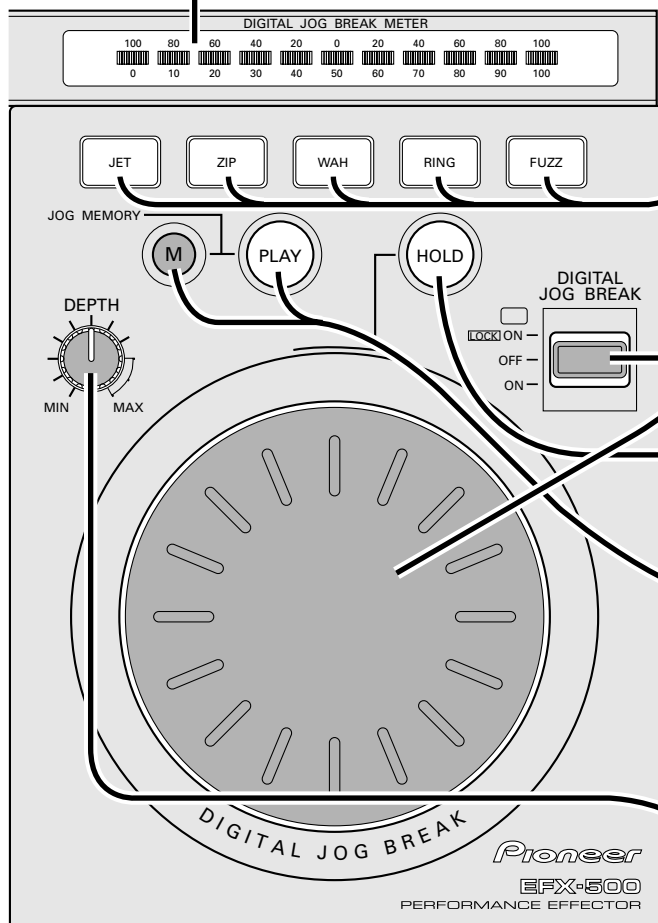
各エフェクトのパラメーターを設定します。

エフェクト出力レベルを調整する

EFFECT OUT LEVつまみをレベルメーターの"OVER"(赤)が点灯する直前の位置まで回します。



デジタルジョグブレイクメーター
ジョグダイヤルによるコントロール量を表示します。(→16ページ)



デジタルジョグブレイクを使う

1. エフェクトの種類を選ぶ。
JET、ZIP、WAH、RING、FUZZボタンの1つを押すと、ボタンが点滅します。

2. エフェクトをかける。
レバーを手前に倒すか奥へ倒した状態で(ON位置で)、ジョグダイヤルを回します。ジョグダイヤルを回すと、パラメーターが徐々に変化してエフェクトが機能します。回すのを止めるとパラメーターが元に戻ります。レバーを手前に倒した場合、離すと中央(OFF位置)に戻ります。

HOLDボタン
ボタンを押して点灯させると、ジョグダイヤルの回転を止めた時点のエフェクト音を維持します。

メモリーボタン、PLAYボタン
メモリー(M)ボタンを押しながらジョグダイヤルを回転させると、ジョグダイヤルの操作を最大8秒間までメモリーします。PLAYボタンを押すとメモリーしたジョグダイヤルの操作が再現できます。

DEPTHつまみ
各エフェクトのパラメーターを設定します。(→7、16ページ)

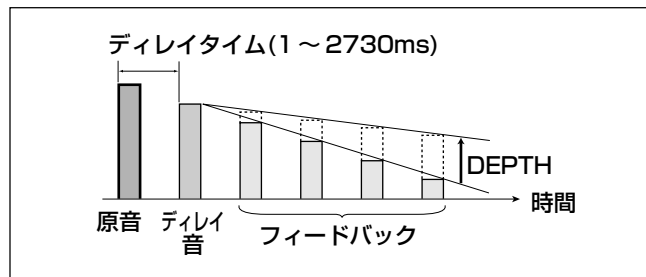
各種エフェクトについて

ビートエフェクト

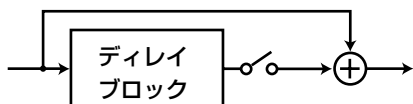
1. DELAY (ディレイ)

原音に遅れた音を付加します。

- DEPTHつまみでFeedback Level (フィードバックレベル) を可変できます。フィードバックとはディレイ音をディレイ入力に戻すことをいいます。ここでは、その戻す量を可変できます ("MAX" 付近では音のレベルが上昇します)。



ビートエフェクトレバースイッチの位置



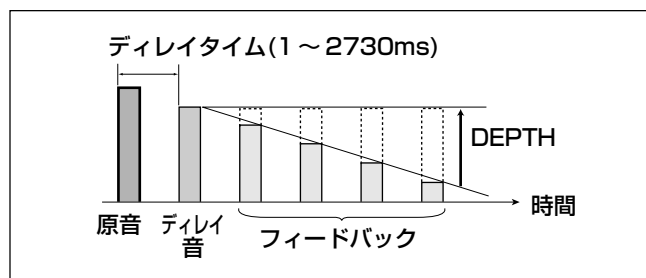
- MIXつまみで原音とディレイ音のレベルを可変できます。

2. ECHO (エコー)

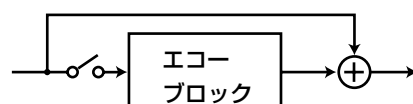
原音に遅れた音を付加します。

DELAYと違う点

- BEAT EFFECTレバースイッチを"ON"から"OFF"にしても、フィードバック音が継続します。
- DEPTHつまみを"MAX"にしてBEAT EFFECTレバースイッチを"ON"から"OFF"にすると、フィードバック音が減衰しないホールディレイ効果が得られます ("MAX" 付近では音のレベルが上昇します)。



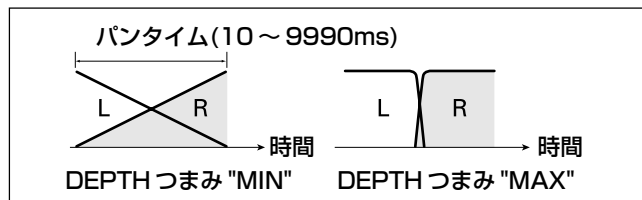
ビートエフェクトレバースイッチの位置



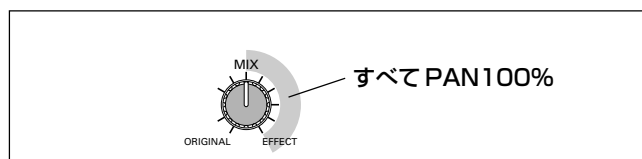
3. PAN (パン)

周期的なステレオ定位の変化を得られます。

- DEPTHつまみでステレオ定位の移動のしかたが可変できます。



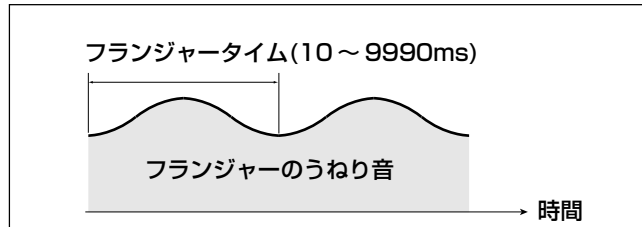
- MIXつまみで原音とパン音のレベルを可変できます。センタークリック位置でパン音 100%になります。



4. FLANGER (フランジャー)

周期的にジェット機の上昇・下降音のような効果が得られます。

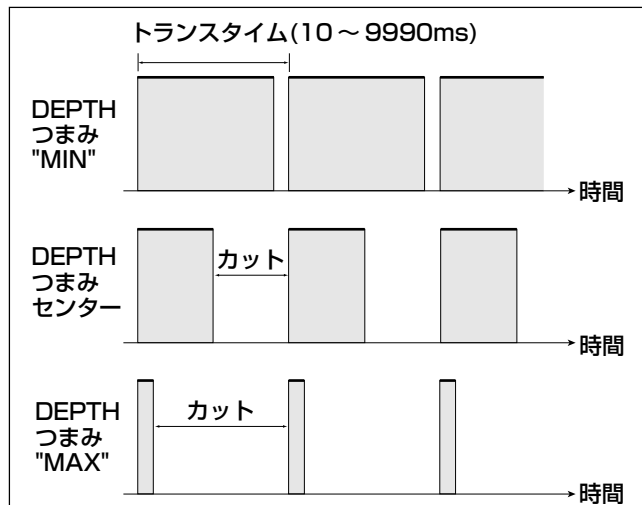
- DEPTHつまみでFeedback Level (フィードバックレベル) を可変できます。フィードバックレベルを上げるとフランジャー特有のうねり音が強くなり、"MAX" では発振音になります ("MAX" 付近では音のレベルが上昇します)。
- MIXつまみで原音とフランジャー音のレベルを可変できます。



5. TRANS (トランス)

音を周期的にカットします。

- DEPTHつまみでカットする割合を可変します。



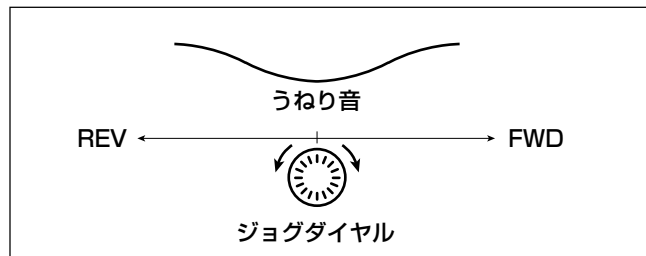
- MIXつまみで原音とトランス音のミックスレベルを可変します。

デジタルジョグブレイク

1. JET (ジェット)

ジェット機の上昇・下降音のような効果が得られます。

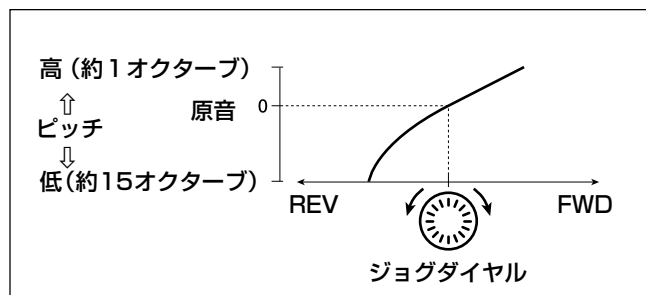
- ジョグダイヤルでうねり音のトーンを変化させます。



- DEPTHつまみでFeedback Level (フィードバックレベル) を可変できます。フィードバックレベルを上げるとうねり音が強くなり、"MAX" では発振音になります ("MAX" 付近では音のレベルが上昇します)。

2. ZIP (ジップ)

ジョグダイヤルでピッチ (音程) を変化させます。

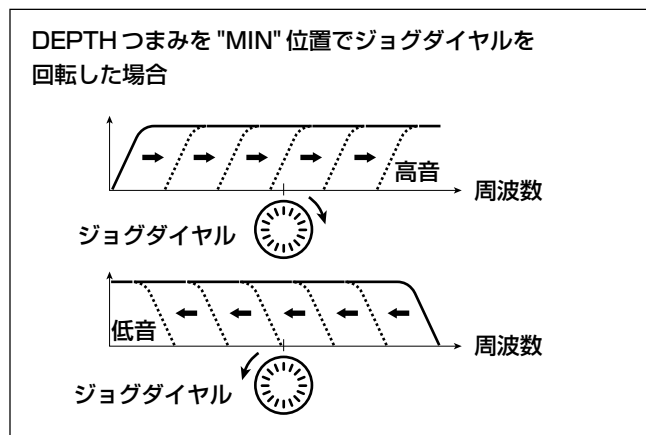


- DEPTHつまみで原音とピッチ変化音のミックスレベルを可変できます。センタークリック位置でピッチ変化音100%になります。

3. WAH (ワウ)

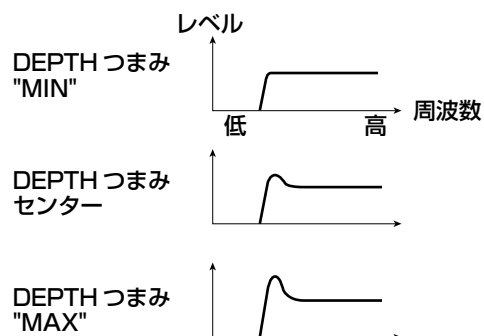
フィルターの周波数を移動させて音色を大きく変化させます。

- ジョグダイヤルでフィルターの周波数を変化させます。



- DEPTHつまみでフィルターの形を変化させて音色のくせを強調します ("MAX" 付近では音のレベルが上昇します)。

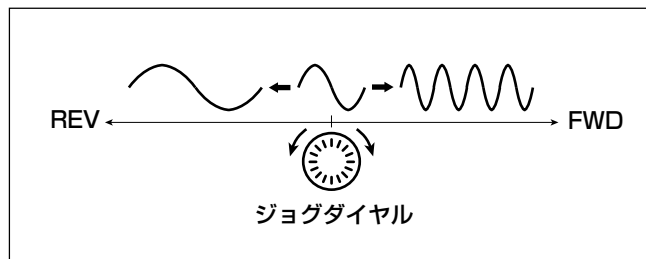
DEPTHつまみによるフィルターの特性の変化



4. RING (リングモジュレーター)

サイン波形で原音を変調することにより、鐘の音の様な音色にします。

- ジョグダイヤルでサイン波の周波数を変化させます。

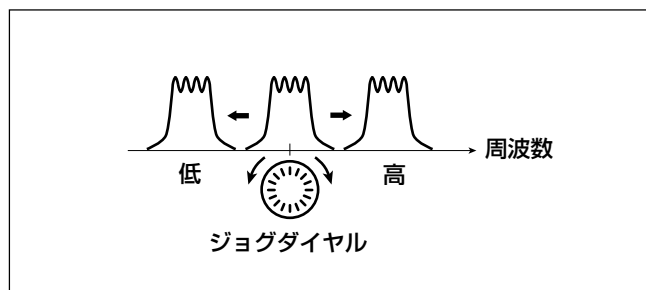


- DEPTHつまみで原音とリングモジュレーター音のミックスレベルを変化させます。
- 無入力でもサイン波形音が出力されます。

5. FUZZ (ファズ)

原音の特定の音を歪ませます。

- ジョグダイヤルで歪ませる帯域を変化させます。

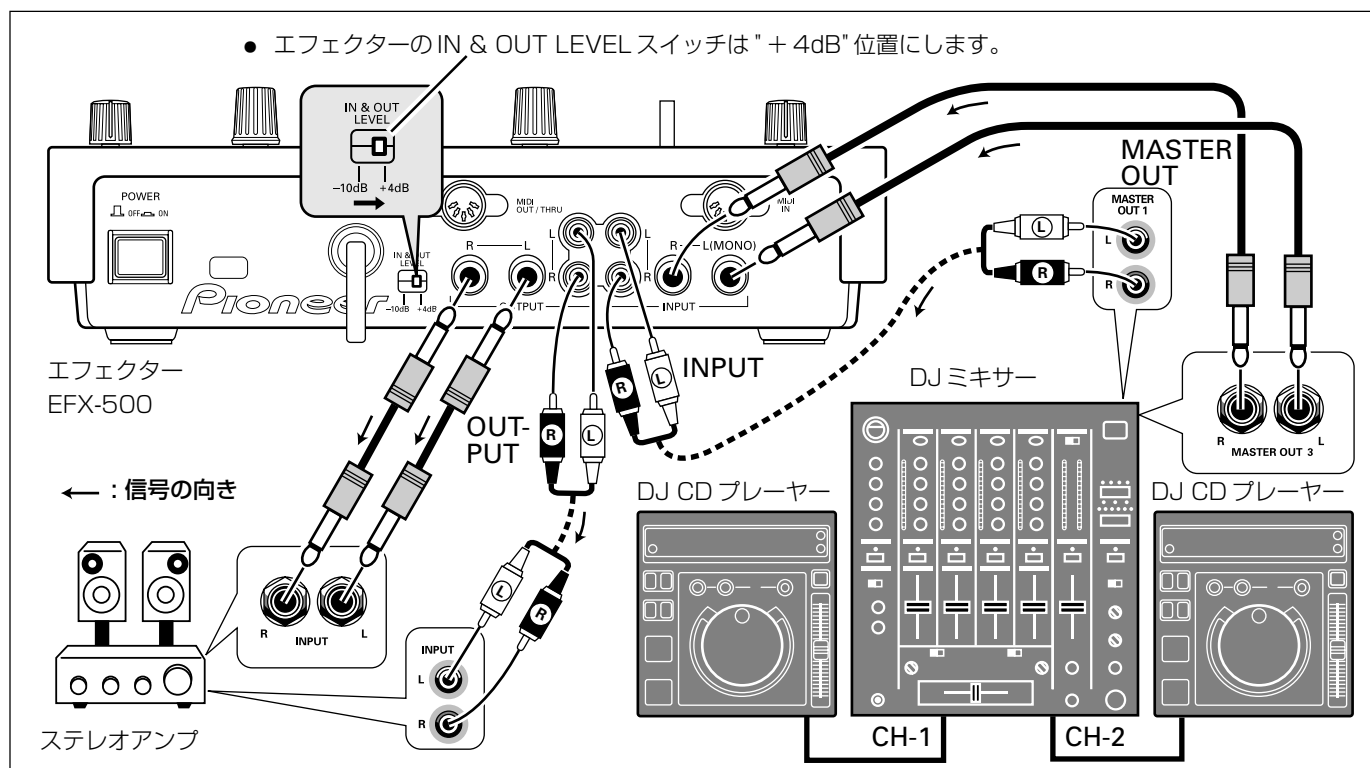


- DEPTHつまみで歪み量を変化させます ("MAX" 付近では音のレベルが上昇します)。
- 無入力でもノイズ音が出力されます。

2. DJ ミキサーとオーディオアンプの間につなぐ (DJ ミキサーに SEND・RETURN 端子がないとき)

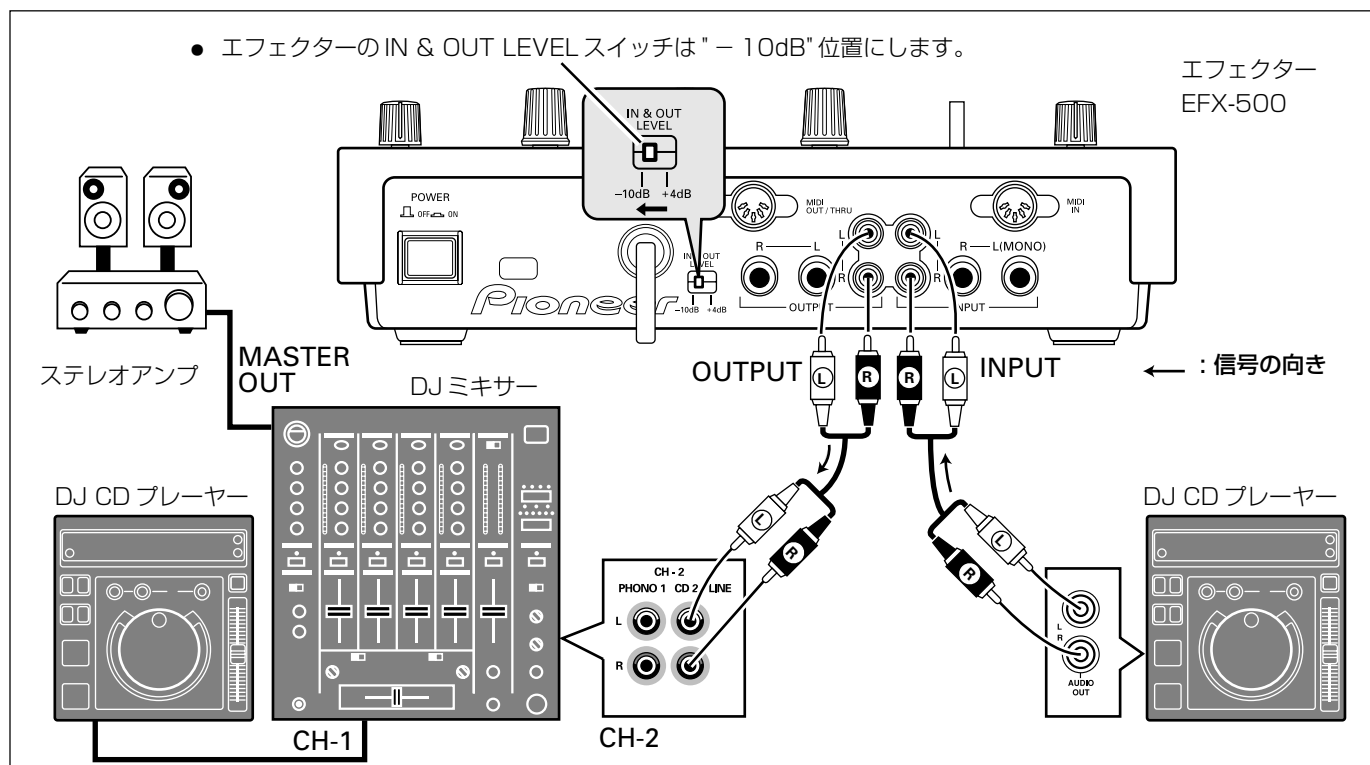
- フォーンプラグ (直径6.3mm) 付コードまたはRCAピンプラグ付コードで接続します。

- 同じ端子名間の接続を、RCAピンプラグ付コードとフォンプラグ付コードで同時に行わないでください（どちらか一方のみを使って接続してください）。

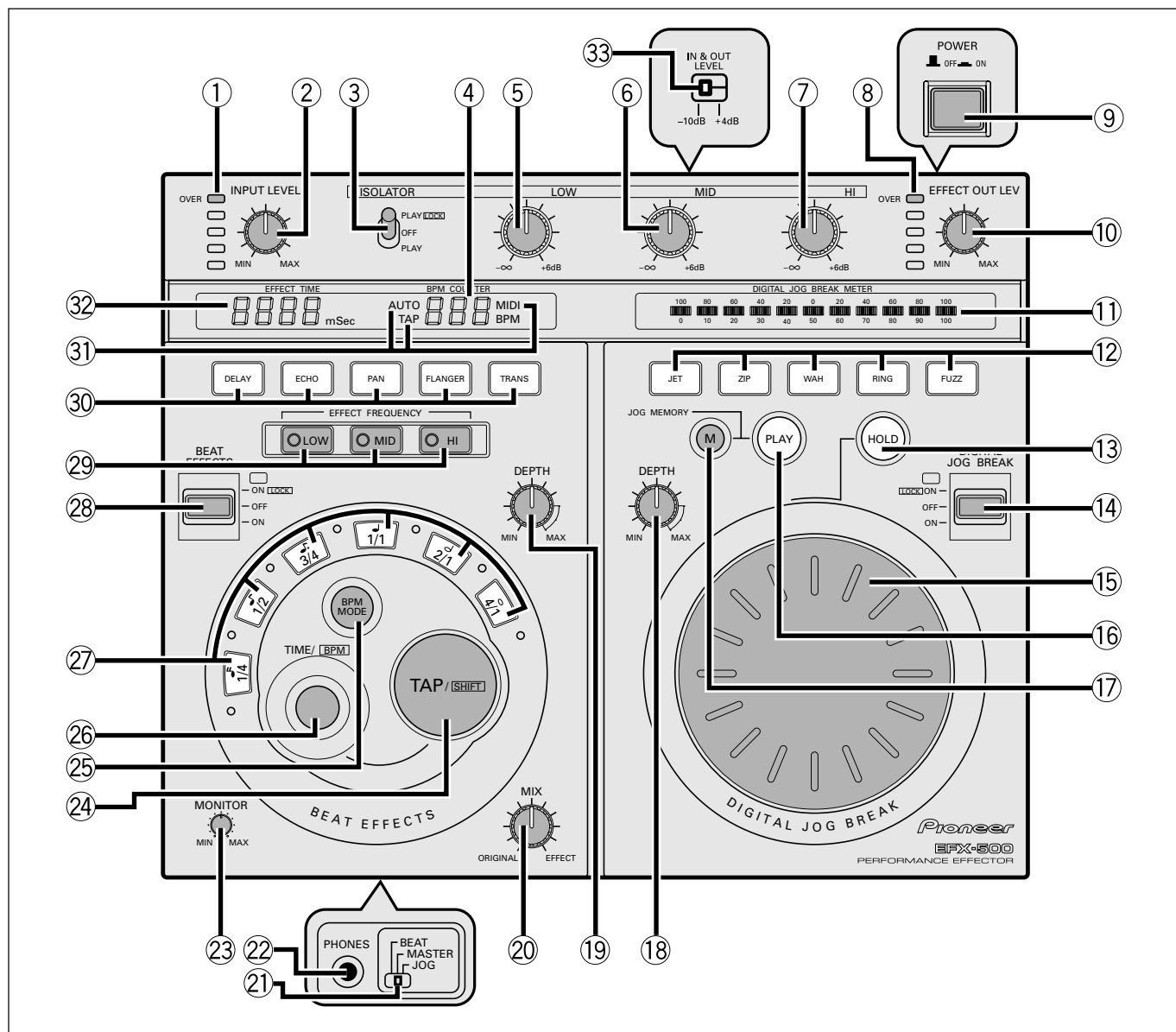


**3. DJ プレーヤーと DJ ミキサーの間につなぐ
(この接続では CH-2 の DJ CD プレーヤーのみにエフェクトをかけられます)**

- RCA ピンプラグ付コードで接続します。



各部の名称と働き



"(P.XX)" は関連記事が記載されているページを示します。

① 入力レベルメーター (P.12)

入力レベルを表示します。"OVER" (赤) 点灯は過大入力を表します。

② 入力レベル調整つまみ (INPUT LEVEL) (P.12)

入力レベルを調整します。調整範囲は $-\infty \sim +6\text{dB}$ です。

③ アイソレーターレバースイッチ (ISOLATOR) (P.13)

アイソレーターをオン/オフします。中央位置がオフ (OFF=スルー)、奥に倒すとオン (ONでロック)、手前に倒すと一時オン (ONで手を放すと中央位置に戻る) になります。

④ BPM カウンター

BPM (1 分間の拍数) を数字で表示します。BPM 計測できないときは表示が点滅します。

⑤ アイソレーター低域調整つまみ (ISOLATOR LOW) (P.13)

入力されたソースの低音域を調整します。センタークリック位置でフラット、 $-\infty$ 位置でカット (無音) になります。

⑥ アイソレーター中域調整つまみ (ISOLATOR MID) (P.13)

入力されたソースの中音域を調整します。センタークリック位置でフラット、 $-\infty$ 位置でカット (無音) になります。

⑦ アイソレーター高域調整つまみ (ISOLATOR HI) (P.13)

入力されたソースの高音域を調整します。センタークリック位置でフラット、 $-\infty$ 位置でカット (無音) になります。

⑧ エフェクト出力レベルメーター (P.12)

エフェクト出力レベルを表示します。"OVER" (赤) 点灯は過大出力を表します。

⑨ 電源スイッチ (POWER)

後面にあります。

⑩ エフェクト出力レベル調整つまみ (EFFECT OUT LEV) (P.12)

エフェクト出力レベルを調整します。調整範囲は $-\infty \sim +6\text{dB}$ です。

⑪ デジタルジョグブレイクメーター(P.16) (DIGITAL JOG BREAK METER)

ジョグダイヤルによるコントロール量を表示します。

⑫ ジョグエフェクト選択ボタン(P.16) (JET/ZIP/WAH/RING/FUZZ)

5種類のエフェクト(JET, ZIP, WAH, RING, FUZZ)のうちの1つを選びます。選ばれたボタンが点滅します。

⑬ ホールドボタン(HOLD)(P.16)

押してボタンを点灯すると、ジョグダイヤルを回すのを止めた時点のエフェクトを保持します。

⑭ レバースイッチ (右)(DIGITAL JOG BREAK) (ON/OFF/LOCK-ON)(P.16)

ON位置にするとデジタルジョグブレイクの音を出力します。中央位置がOFF(スルー)、奥に倒すとON-LOCK(ON位置のままロック)、手前に倒すと一時ON(手を放すと中央位置に戻る)になります。

⑮ ジョグダイヤル(DIGITAL JOG BREAK)(P.16)

ジョグダイヤルの回転速度に連動して、各エフェクトのコントロール量に変動します。

⑯ プレイボタン(PLAY)(P.17)

ジョグメモリーに記憶したジョグダイヤルの動きを再現します。

⑰ メモリーボタン(M)(P.17)

ボタンを押したままジョグダイヤルを回すと、その動きを最大8秒間まで記憶します。メモリーすると、プレイボタン(⑯)が点灯します。

⑱ デプスつまみ (右)(DEPTH)(P.16)

デジタルジョグブレイクの効果の深さを調節します。

⑲ デプスつまみ (左)(DEPTH)(P.15)

ビートエフェクトの効果の深さを調節します。

⑳ ミックスつまみ(MIX)(P.15)

原音とビートエフェクト音のバランスを設定します。

㉑ モニター選択スイッチ(P.13) (BEAT/MASTER/JOG)

前面にあります。

ヘッドホンでモニターするソースを選択します。

BEAT: ビートエフェクターの効果音をモニターします。

MASTER: マスター出力をモニターします。

JOG: デジタルジョグブレイクの効果音をモニターします。レバースイッチ(左)(㉔)が"ON"のときは、ビートエフェクトの効果音も同時にモニターします。

㉒ ヘッドホンジャック(PHONES)

前面にあります。

モニター用ヘッドホンを接続します(直径6.3mmステレオ標準プラグ)。

㉓ モニターレベルつまみ(MONITOR)

ヘッドホンの音量を調節します。

㉔ タップボタン(TAP/SHIFT)(P.14)

TAPボタンを拍(4分音符)に合わせて2回以上指で叩くことによりその間隔からBPMを手動入力します。

このボタンを押しながらTIMEつまみ(㉖)を回すと、BPMを直接手動で設定できます。

㉕ BPM測定モードボタン(BPM MODE)(P.14)

BPMの測定モードを選択します(AUTO/MIDI/TAP)。

AUTO: 入力される音楽信号から自動測定します。

MIDI: MIDI IN端子に入力されるMIDI信号(タイミングクロック)からBPMを測定します。

TAP: TAPボタンを指で叩いてBPMを手動入力します。BPMモードがAUTOまたはMIDIのときにTAPボタンを押すとTAPモードに切り換わります。

㉖ タイムつまみ(TIME/BPM)(P.14、15)

つまみを回すことによりビートエフェクターのエフェクトタイムを任意に設定できます。エフェクトタイムを変更すると拍セレクトボタン部の点灯表示も設定された拍の位置に移動します。

TAP/SHIFTボタン(㉔)を押しながらTIME/BPMつまみ(㉖)を回すと、BPMを任意に設定できます。さらにBPM MODEボタン(㉕)も同時に押すと、BPMを0.1単位で設定できます。

㉗ 拍セレクトボタン

(1/4, 1/2, 3/4, 1/1, 2/1, 4/1)(P.15)

ビートエフェクトを同期させる拍を選択します。

拍セレクトボタンを押すと、BPM(1分間の拍数)に対応したエフェクトタイムが自動設定されます。

TAPモードでBPMが確定すると"1/1"が選択されます。

電源オン時はBPMは120で、"1/1"が選択されます。

㉘ レバースイッチ (左)(BEAT EFFECTS) (ON/OFF/ON-LOCK)(P.15)

ON位置にするとビートエフェクターの音を出力します。

中央位置がOFF(スルー)、奥に倒すとON-LOCK(ON位置のままロック)、手前に倒すと一時ON(手を放すと中央位置に戻る)になります。

㉙ エフェクト周波数セレクトボタン (LOW/MID/HI)(P.15)

ビートエフェクトをかける音域を選びます。ボタンを押す度にオン/オフし、オンしたボタンのインジケーターが点灯します。すべてのボタンをオフにするとエフェクトはかかりません。

㉚ エフェクト選択ボタン(DELAY/ECHO/PAN/ FLANGER/TRANS)(P.15)

5種類のエフェクト(DELAY, ECHO, PAN, FLANGER, TRANS)のうちの1つを選びます。選ばれたボタンが点滅します。

㉛ BPM測定モードインジケーター (AUTO/MIDI/TAP)

BPM測定モードを表示します。

㉜ エフェクトタイムインジケーター

タイムつまみや拍セレクトボタンで設定したエフェクトタイム(msec)を表示します。

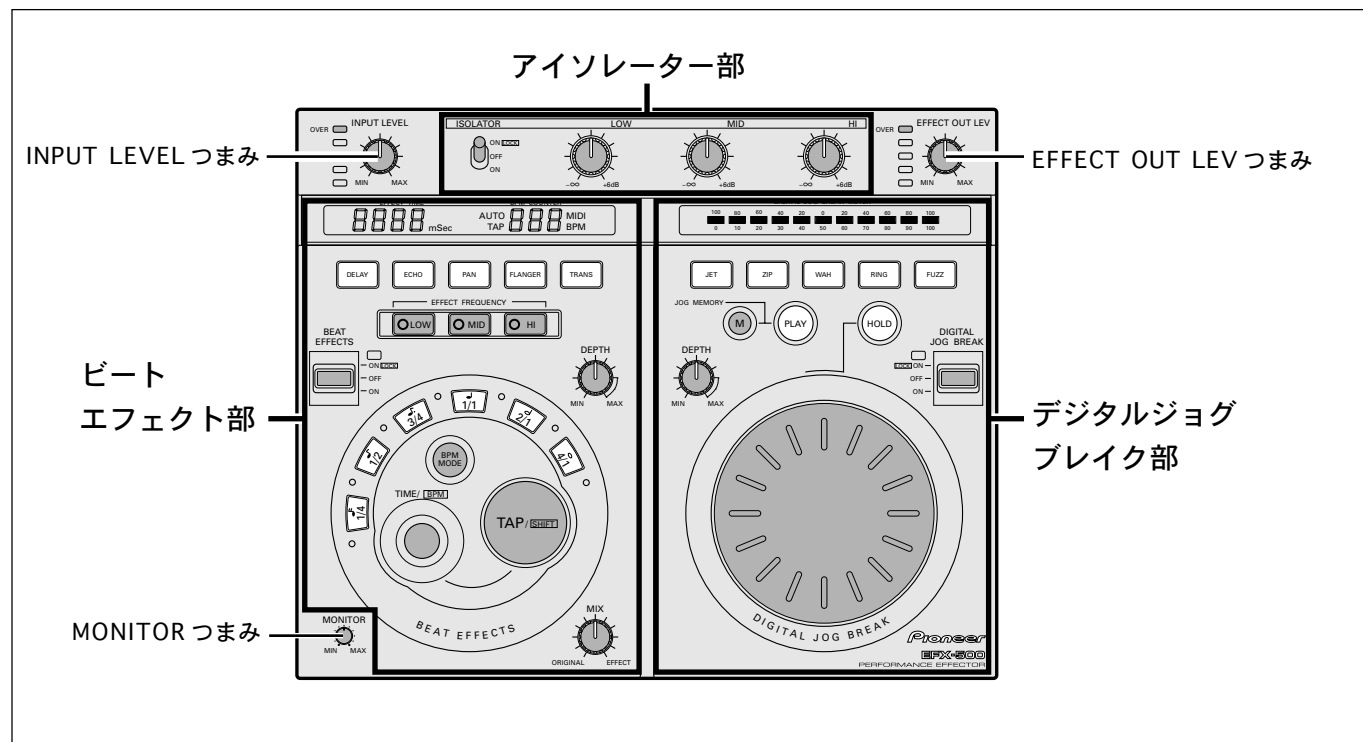
㉝ 入・出力レベル切換スイッチ

(IN & OUT LEVEL + 4dB/ - 10dB)(P.8、9)

後面にあります。

操作方法

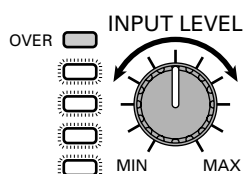
本機は3つのブロックから構成されます（アイソレーター部、ビートエフェクト部、デジタルジョグブレイク部）。各ブロックはそれぞれ独立して機能し、それらを合わせた効果が得られます。



入力レベルの調整

過大入力により本機の音が入力段で歪まないように入力レベルを調整します。

入力端子に信号を入力し、INPUT LEVELつまみをレベルメーターの "OVER" が点灯する直前の位置まで回す。

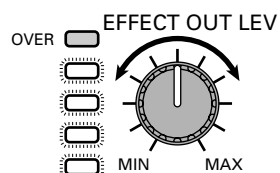


- INPUT LEVELつまみを極端に "MIN" または "MAX" 付近にしないと適正にならない場合は、本機の後面の IN & OUT LEVEL スイッチを切り換えてみてください（-10dB / +4dB）。

エフェクト出力レベルの調整

入力信号をビートエフェクトおよびデジタルジョグブレイクでエフェクト処理した音のレベルを調節します。

EFFECT OUT LEVつまみをレベルメーターの "OVER" が点灯する直前の位置まで回す。



- ビートエフェクトとデジタルジョグブレイクのレバースイッチが共に "OFF" の場合は、つまみを回しても出力レベルは変化しません。

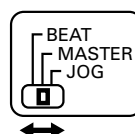
ヘッドホンモニター

エフェクト音をアウトプット端子に出力しないでモニターすることや（プリ・リッスン）、アウトプット端子と同じ音をモニターすることができます。

- 1 ヘッドホンを前面のヘッドホンジャック(PHONES)に接続する。

- 2 ヘッドホンモニター選択スイッチで、モニターするソースを選ぶ。

BEAT: ビートエフェクト音
MASTER: アウトプット端子と同じ音
JOG: デジタルジョグブレイク音



- 3 MONITOR つまみでヘッドホンの音量を調節する。



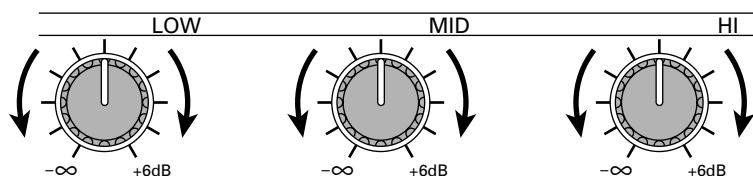
- 直径 6.3mm ステレオ標準プラグのものをご使用ください。
- ヘッドホンモニター選択スイッチは前面のヘッドホンジャックの横にあります。
- ヘッドホンモニター選択スイッチが "JOG" で、BEAT EFFECTS レバースイッチが "ON" の場合、ビートエフェクト音+デジタルジョグブレイク音になります。
- ECHO は BEAT EFFECTS レバースイッチが "OFF" のときはモニターできません。この場合は DELAY に切り換えて同様の効果をモニターしてください。

アイソレーター

音声帯域をシャープなフィルターで3つに分けて、それぞれを個別に音量設定できます。

- 1 LOW、MID、HI の3つのつまみで、各音域のレベルを設定する。

LOW: バスドラム、ベース等
MID: ボーカル、ギター等
HI: シンバル、ハイハット等



- 2 ISOLATOR レバースイッチを "ON" 位置にして、機能させる。

手前に倒す(ON): 一時的オンで、手を放すとオフ（中央位置）に戻ります。素早くオン/オフしたいときは、これを使います。

奥に倒す(ON-LOCK): オンのロックで、手を放してもオンのままになります。オフにするときは手で中央位置(OFF)へ戻してください。

ISOLATOR



ISOLATOR



- センタークリック位置でフラット、"-∞"位置で無音になります。

- ISOLATOR レバースイッチが "OFF" のとき、スルーになります。

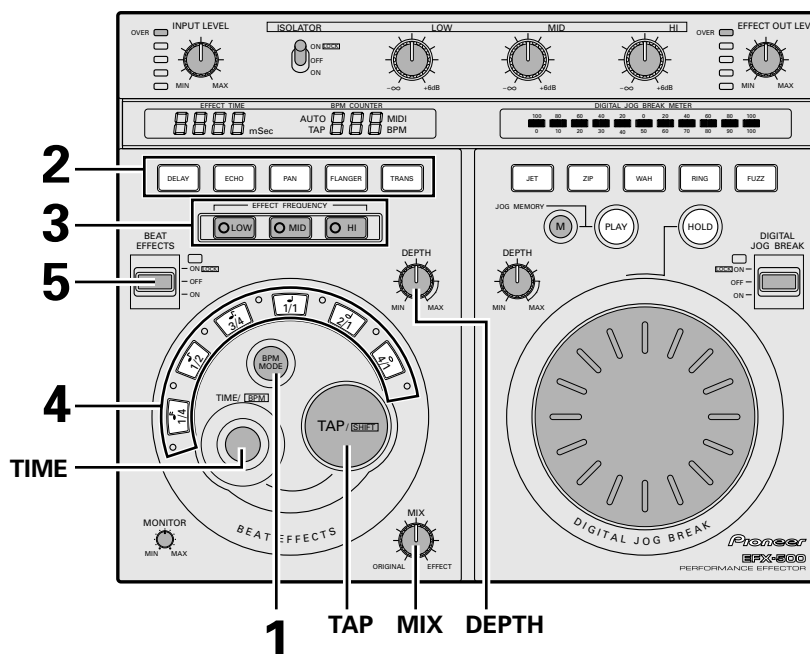
ISOLATOR



- LOW、MID、HI のすべてのつまみを "-∞" 位置にして、ISOLATOR レバースイッチを "ON" にすると音は出ません。

ビートエフェクト

ビートエフェクトはBPM（1分間の拍数）に同期したエフェクトタイムを瞬時に設定できるため、リズムに合わせた様々なエフェクトをライブ演奏でも実現できます。

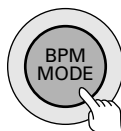


1 BPM MODE ボタンを押して、BPM（1分間の拍数=曲のスピード）の測定モードを選ぶ。

AUTO: 入力される音楽信号から自動測定します。

MIDI: MIDI IN 端子に入力される MIDI 信号（タイミングクロック）から BPM を測定します。

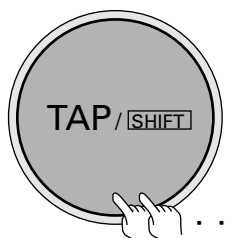
TAP: TAP ボタンを指で叩いて BPM を手動入力します。



- 選んだモードを BPM 測定モードインジケータ部に表示します。
- BPM を計測できない場合は BPM 表示部が点滅します。
- AUTO モード時の測定範囲は BPM=70 ~ 180 です。曲によっては正しく測定できない場合があります。正しく測定できない場合は、TAP モードで手動入力してください。
- MIDI モード時の測定範囲は BPM=40 ~ 250 です。
- BPM モードが "AUTO" または "MIDI" のときに TAP ボタンを押すと、BPM 測定モードが TAP モードになります。
- TAP ボタンで BPM を設定すると、ビートエフェクト拍セレクトボタンは "1/1" に切り換わり、1 拍（4 分音符）の時間がエフェクトタイムに設定されます。

TAP ボタンによる BPM の手動入力

TAP ボタンを拍（4 分音符）に合わせて 2 回以上指で叩くと、その間隔の平均値が BPM として設定されます。



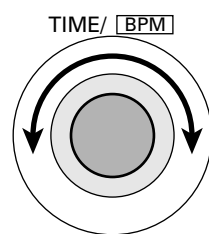
TIME つまみによる BPM の手動入力

TAP ボタンを押しながら TIME つまみを回すと、BPM を手動で直接設定できます。

- TAP ボタンを押しながら、さらに BPM MODE ボタンも同時に押し TIME つまみを回すと、BPM を 0.1 単位で設定できます。この時は小数点以下のみを表示します。

【例】 120.4 BPM 時

888 → 888

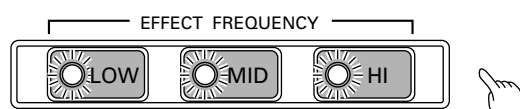


2 エフェクト選択ボタンでエフェクトの種類を選ぶ。



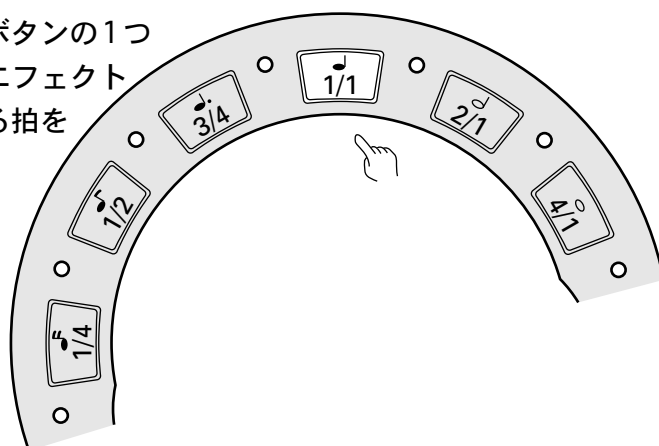
- 選んだエフェクトのボタンが点滅します。
- 各エフェクトについては 6 ページをご覧ください。

3 EFFECT FREQUENCY ボタン(Low、MID、HI)で、エフェクトをかける音域を選ぶ。



- 選んだ音域のボタンのインジケータが点灯します。
- ボタンを押す度にオン/オフを繰り返します。

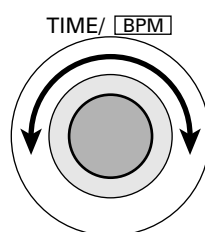
4 拍セレクトボタンの1つを押して、エフェクトを同期させる拍を選ぶ。



- 選んだ拍のボタンが点灯します。
- 拍セレクトボタンを押すと、対応したエフェクトタイムが自動設定されます。
【例】BPM=120 の場合
1/1 → 500ms
3/4 → 375ms
1/2 → 250ms
- TAP ボタンを押しながら拍セレクトボタンを押すと、エフェクトタイムから BPM を自動設定します。

TIME つまみによるエフェクトタイムの手動入力

通常は拍セレクトボタンを押すことにより、エフェクトタイムが自動設定されますが、TIME つまみを回すことによりエフェクトタイムを任意に設定できます。

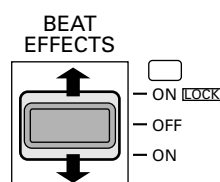


- エフェクトタイムを変更すると、拍セレクトボタン部のインジケータの点灯も設定された拍の位置に移動します。

5 BEAT EFFECTS レバースイッチを "ON" 位置にして、機能させる。

奥に倒す(ON-LOCK): オンのロックで、手を放してもオンのままになります。オフにするときは手で中央位置(OFF)へ戻してください。

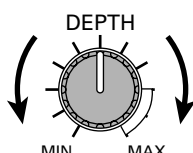
手前に倒す(ON): 一時的オンで、手を放すとオフ(中央位置)に戻ります。素早くオン/オフしたいときは、これを使います。



- レバースイッチが"OFF"のとき、スルーになります。

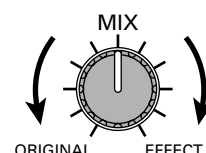
DEPTH つまみ

センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。DEPTH つまみを回すことによるパラメーターの変化については 6 ページをご覧ください。



MIX つまみ

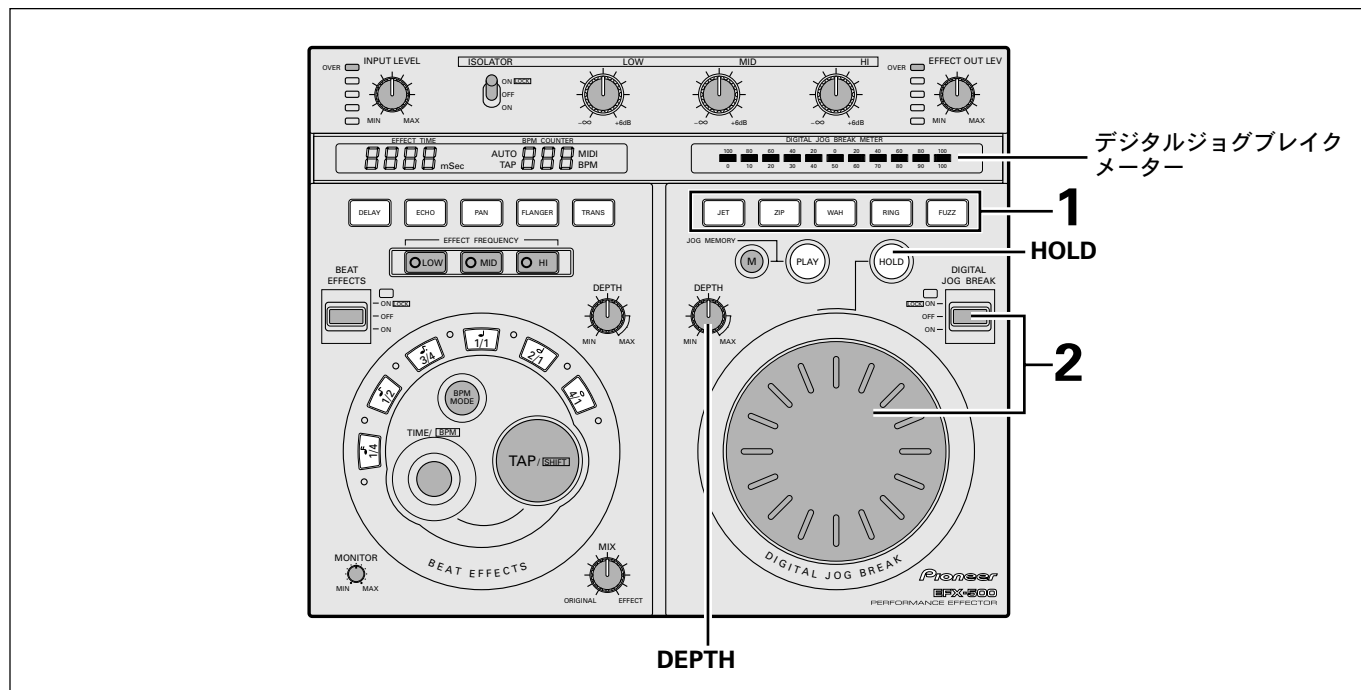
原音とエフェクト音のバランスを設定します。センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。MIX つまみを回すことによるパラメーターの変化については 6 ページをご覧ください。



デジタルジョグブレイク

デジタルジョグブレイクは、ジョグダイヤルの回転により各エフェクトのパラメーターを連続可変できるため、楽器演奏の様な感覚でエフェクトをコントロールできます。

さらに、ジョグダイヤルメモリー機能を使ってエフェクト音の連続変化をメモリーすると、プレイボタンを押すだけで何度も再現することができます。



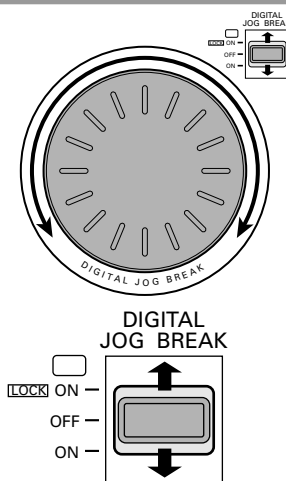
1 ジョグエフェクト選択ボタンでエフェクトの種類を選ぶ。



- 選んだエフェクトのボタンが点滅します。
- 各エフェクトについては7ページをご覧ください。

2 DIGITAL JOG BREAK レバースイッチを "ON" 位置にして、ジョグダイヤルを回転する。

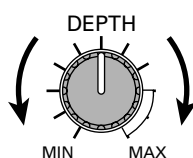
DIGITAL JOG BREAK レバースイッチの操作
奥に倒す(LOCK-ON): オンのロックで、手を放してもオンのままになります。オフにするときは手で中央位置(OFF)へ戻してください。
手前に倒す(ON): 一時的オンで、手を放すとオフ(中央位置)に戻ります。素早くオン/オフしたいときは、これを使います。



- レバースイッチが"OFF"のとき、スルーになります。
- ジョグダイヤルの回転によるパラメーターの変化の様子は、デジタルジョグブレイクメーターに表示されます。

DEPTH つまみ

センタークリック位置で標準的なエフェクト音になります。DEPTHつまみを回すことによるパラメーターの変化については7ページをご覧ください。



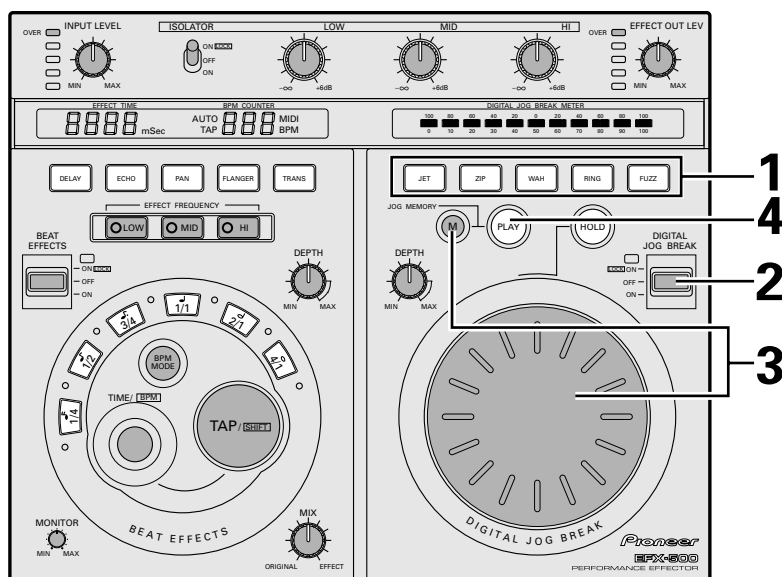
ホールド機能

HOLD ボタンを押してボタンを点灯させると、ジョグダイヤルの回転を止めた時点のエフェクト音を維持します。



ジョグメモリー

デジタルジョグブレイクのジョグダイヤルの動きを最大 8 秒間メモリーし、そのエフェクトをワンタッチで再現できます。

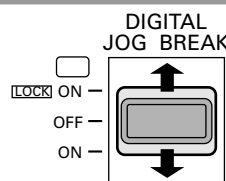


1 ジョグエフェクト選択ボタンでエフェクトの種類を選ぶ。



- 選んだエフェクトのボタンが点滅します。
- 各エフェクトについては 7 ページをご覧ください。

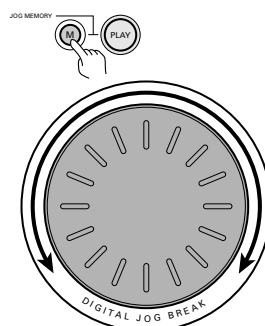
2 DIGITAL JOG BREAK レバースイッチを "ON" 位置にして、エフェクト音をモニターします。



- モニター選択スイッチを "JOG" 位置にすると、レバースイッチが "OFF" 位置でもヘッドホンでエフェクト音をモニターできます。

3 メモリーボタン(M)を押しながら、ジョグダイヤルを回転する。

メモリーボタン(M)を押してジョグダイヤルを回転するとメモリーを開始し、8 秒経過するかメモリーボタン(M)を放すとメモリーを終了し、プレイボタン(PLAY)が点灯します。



- 既にメモリーしてある状態で (プレイボタンが点灯している状態で)、新たにメモリーを行うと、以前のメモリー内容は上書き (消去) されます。

4 プレイボタン(PLAY)を押す。

押している間、メモリーされているジョグダイヤルの動きによるエフェクトを、1 回再現します。



- プレイボタンを繰り返し押すと、メモリーしたエフェクトを繰り返し再現することができます。
- エフェクトの種類を変更した後も、メモリーしてあるジョグダイヤルの動きを再現することができます。

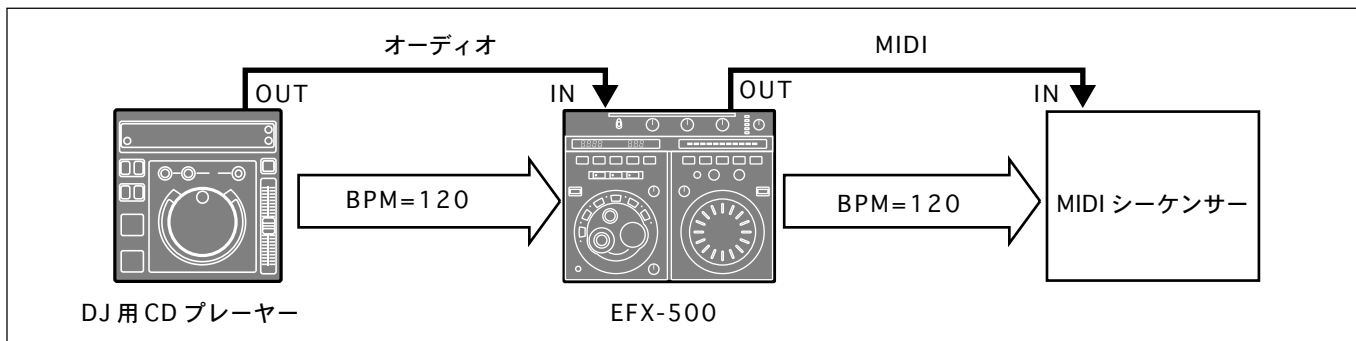
MIDI セッティング

MIDI（ミディ：Musical Instrument Digital Interface）とは、電子楽器やコンピューターの間で情報のやり取りを行うための統一規格です。

MIDI コネクターを持つ機器どうしを MIDI ケーブルで接続してデータを送ったり受け取ったりします。EFX-500 は MIDI により BPM 情報（タイミングクロック）を送ったり受け取ったりできます。

オーディオ信号に外部シーケンサーを同期させる

CD プレーヤーなどから再生されるリズム音に外部シーケンサーを同期させることができます。



【手順 1】 EFX-500 の MIDI OUT 端子と MIDI シーケンサーの MIDI IN 端子を市販の MIDI ケーブルで接続します。

- MIDI シーケンサー側のシンクモードをスレーブにします。
- MIDI タイミングクロックに対応していない MIDI シーケンサーは同期できません。

【手順 2】 BPM MODE ボタンを押して AUTO モードにします。

- BPM 値が安定して測定できない曲では同期できません。
- TAP モードで設定した BPM 値でも、タイミングクロックを出力します。

【手順 3】 MIDI シーケンサーのスタートボタンを、曲の拍に合わせて押します。

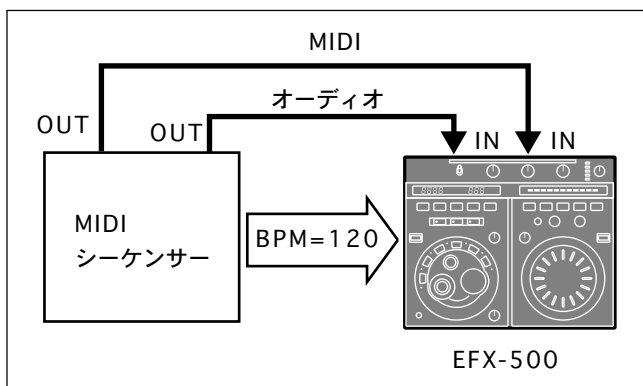
- EFX-500 は曲のバスドラムの 4 分音符を基準タイミングとして同期します。
- MIDI タイミングクロックの出力範囲は BPM=40 ～ 250 です。
- MIDI スタート、ストップ信号は出力しません。

（注意）

曲によっては BPM を正しく測定できない場合があります。

外部シーケンサーにビートエフェクトを同期させる

外部シーケンサーから再生されるリズム音に EFX-500 のビートエフェクトを同期させることができます。



【手順 1】 MIDI シーケンサーの MIDI OUT 端子と EFX-500 の MIDI IN 端子を市販の MIDI ケーブルで接続します。

- MIDI シーケンサー側のシンクモードをマスターにします。

【手順 2】 BPM MODE ボタンを押して MIDI モードにします。

- MIDI モードでは MIDI OUT 端子はスルーになるので、MIDI IN 端子に入力されたデータが出力されます。

【手順 3】 MIDI シーケンサーをスタートして、EFX-500 の拍ボタンを押してエフェクトタイムをセットします。

- MIDI タイミングクロックの入力範囲は BPM=40 ～ 250 です。

（注意）

MIDI シーケンサー側の BPM を 0.1 単位で設定した場合、EFX-500 の BPM 表示が異なる場合があります。

故障？ちょっと調べてください

故障かな？と思ったらチェックしてみてください。ちょっとした操作ミスが故障と思われがちです。また、プレーヤー以外の原因も考えられます。ご使用のテレビやステレオコンポーネント、および同時に使用している電気器具も合わせてお調べください。下記の項目をチェックしても直らない場合はお買い上げの販売店またはお近くのパイオニアサービスステーションにご連絡ください。

症 状	処 置
エフェクト音がかからない。	MIXつまみを右に("EFFECT"方向に)回す。 DEPTHつまみを右に("MAX"方向に)回す。 EFFECT OUT LEVつまみを右に("MAX"方向に)回す。
エフェクト音がひずむ。	INPUT LEVELつまみを左に("MIN"方向に)回す。 EFFECT OUT LEVつまみを左に("MIN"方向に)回す。 DEPTHつまみを左に("MIN"方向に)回す。
エコー音が出し続ける。	DEPTHつまみを左に("MIN"方向に)回す。
BPMをAUTOモードで測定できない。	測定範囲は70～180です。 曲調によっては正しく測定できない場合があります。 TAPモードにして手動で設定する(P.14)。
MIDIシーケンサーが同期しない。	MIDIシーケンサーのシンクモードをスレーブにする。 MIDIタイミングクロックに対応していないMIDIシーケンサーは同期できません。
ヘッドホンモニターできない。	MONITORつまみを右に("MAX"方向に)回す。 "ECHO"はBEAT EFFECTSレバースイッチが"OFF"状態ではモニターできません。エフェクトを"DELAY"に切り換えて同様の効果でモニターしてください。

●静電気など、外部からの影響により本機が正常に動作しない場合があります。このようなときは、電源コードを一度抜いて再び差し込むことで正常になる場合があります。これで解決しないときは、最寄りの弊社サービスステーションにご相談ください。

仕 様

1. 一般

電源..... AC100V、50/60 Hz
消費電力..... 11 W
動作温度..... + 5 °C ~ + 35 °C
質量..... 2.0 kg
最大外形寸法 ... 277.1(幅)×225.1(奥行き)×83.5(高さ) mm

2. オーディオ部

サンプリングレート..... 48 kHz
A/D、D/A コンバーター..... 20 bits
周波数特性..... 20 Hz ~ 22 kHz
S/N 比..... 83 dB
全高調波歪率..... 0.01 % 以下
入力レベル..... - 10 dBu / + 4 dBu (22 k Ω)
出力レベル..... - 10 dBu / + 4 dBu
(RCA ピンジャック: 1 k Ω、フォーンジャック: 600 Ω)
※ - 10 dBu / + 4 dBu スイッチ切換
チャンネル数..... 2 チャンネル (ステレオ)

3. 入出力端子

オーディオライン出力端子
RCA ピンジャック..... 2
フォーンジャック (φ 6.3)..... 2
オーディオライン入力端子
RCA ピンジャック..... 2
フォーンジャック (φ 6.3)..... 2
MIDI 出力端子 (5P DIN)..... 1
MIDI 入力端子 (5P DIN)..... 1
ヘッドホン出力端子 (φ 6.3、ステレオ)..... 1

4. 付属品

取扱説明書..... 1
ご相談窓口・修理窓口のご案内..... 1
安全上のご注意..... 1
保証書..... 1
ガイドプレート..... 1

上記の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。

アフターサービスについて

■保証書（別に添付してあります。）

保証書は必ず（販売店・購入日）などの記入を確かめて販売店から受け取り、内容をよく読んで大切に保管してください。

保証期間はご購入日から1年間です。

■補修用性能部品の最低保証期間

当社はこの製品の補修用性能部品を製造打切後最低8年間保有しています。補修用性能部品とはその製品の機能を維持するために必要な部品です。

■修理に関するご質問、ご相談は

お買い上げの販売店または、最寄りの当社サービスステーションをご利用ください。

所在地、電話番号は別添の「ご相談窓口・修理窓口のご案内」をご覧ください。

■修理を依頼されるときは

もう一度取扱説明書をよく読んでください。確認した後なお異常のあるときは、まず電源プラグを抜いてから下記の要領で修理を依頼してください。

●保証期間中は

万一、故障が生じたときは保証書に記載されている当社保証規定に基づき修理いたします。お近くのパイオニアサービスステーションまたはお求めの販売店にご連絡ください。保証書の規定に従って修理いたします。

連絡していただきたい内容

- ご住所
- お名前
- 電話番号
- 製品名
- 型番
- ご購入日
- 故障または異常の内容（できるだけ詳しく）
- 訪問ご希望日
- 訪問先までの道順と目標（建物、公園など）

●保証期間が過ぎているときは

最寄りのパイオニアサービスステーションまたはお求めの販売店にご相談ください。修理すれば使用できる製品については、ご希望により有料で修理いたします。

ご購入店名	住所 電話番号
ご購入日	年 月 日
お近くのご相談窓口	住所 電話番号
型 番	この機種は EFX-500 です。

お客様ご相談窓口（全国共通フリーフォン）

カスタマーサポートセンター

● 家庭用オーディオ／ビジュアル製品のお問い合わせ窓口

☎0070-800-8181-22

● カタログのご請求窓口

☎0070-800-8181-33

＜ご注意＞ ● PHS、携帯電話、自動車電話、列車公衆電話、船舶電話、ピンク電話および海外からの国際電話ではご利用になれません。予めご了承ください。

● 修理に関しては別添の『ご相談窓口・修理窓口のご案内』をご参照ください。

※ホームページでのカタログ請求とメールサービス登録のご案内

<http://www.pioneer.co.jp/support/ctlg.html>

愛情点検



長年ご使用のオーディオ製品の点検をおすすめいたします。こんな症状はありませんか？

- ・電源コードや電源プラグが異常に熱くなる。
- ・電源コードにさけめやひび割れがある。
- ・電気が入ったり切れたりする。
- ・本体から異常な音、熱、臭いがする。



すぐに使用を中止し、電源プラグをコンセントから抜き、故障や事故防止のため電気店または当社サービスステーションに点検（有料）をご依頼ください。

この取扱説明書は再生紙を使用しています。