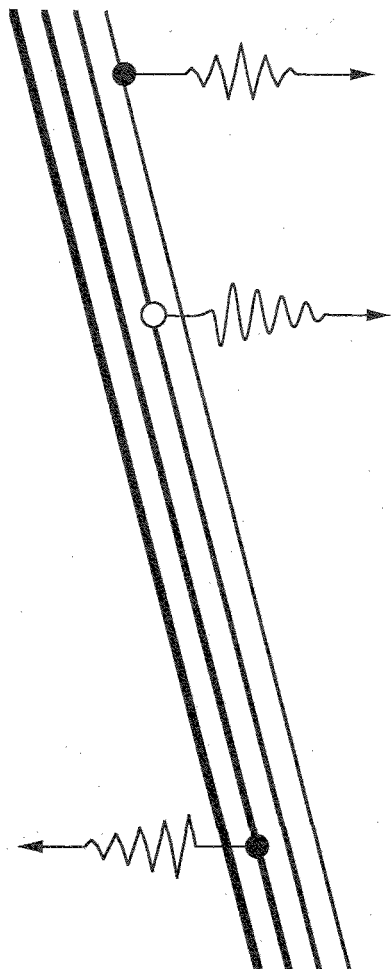


SYNTH BASS PROCESSOR

G5



取扱説明書

使用上の注意	1
各部の名前と機能	2
使用される楽器と奏法について	4
まずはベースとつなげてみよう!	5
プリセットのプログラムを試してみよう	
1.プリセット・プログラムとは?	6
2.プリセット・プログラムの選びかた	7
3.バイパスのしかた	9
4.ミュート機能	10
5.fcペダルの使い方	11
エフェクトを自分で作ってみよう	
1.パラメータ・エディター	12
WAVEFORM	13
INTENSITY	14
DECAY	14
RESONANCE	15
MIX	15
LEVEL	15
2.エディットしてみよう	16
3.オリジナル・バリューの表示	17
4.コンペア・モード	18
作ったエフェクトを記憶させよう	
(プログラム・ライト)	19
知っている便利な機能	
1.パラメータ・エディターのLOCKモード	
(コンペア・モード)	21
2.プログラム・データの初期化	22
故障かな?と思ったら	23
スペック/オプション	25

TONEWORKS

KORG

このたびは、TONEWORKS SYNTH BASS
PROCESSOR **G5**をお買い上げいただきまして、
誠にありがとうございます。



G5は、エレクトリック・ベースのサウンドを超低域から強力にフォローしてパワフルで重量感あふれるシンセベース・サウンドを作り出す **WAVE SHAPE**と、ベースの様々な奏法や様々なタッチに応じて極めて多彩なレスポンスを生み出す **FILTER**の2つのエフェクト・モジュールを、最新のデジタル・シグナル・プロセッシング技術によってコンパクトなボディの上に構成した、エレクトリック・ベースのためのエフェクト・プロセッサです。



WAVE SHAPEによってジェネレートされるシンセベース・サウンドは、単純なサブハーモニクスが付加にとどまらず、弦の音そのものを劇的に変化させ、**FILTER**はアナログVCFを凌駕するシャープなキレとファンキーなレゾナンス効果を生み出します。**G5**はこれらのサウンド・プロセッシングによって、従来のエレクトリック・ベースもシンセサイザー・サウンドも越えた、ワイルドで表情豊かな全く新しいベース・サウンドをクリエイトすることができます。



本製品を末永くご愛用いただくためにも、この説明書をよくお読みいただき、正しい方法でご使用下さい。

使用上の注意

〔使用する場所〕

故障等の原因になりますので、次のような場所では使用しないでください。

- 直射日光が当る場所
- 温度や湿度が非常に高い場所や低い場所
- 砂やホコリの多い場所
- 振動の多い場所

〔電源〕

故障等の原因になりますので、付属の AC アダプター以外の電源は絶対に使用しないで下さい。AC アダプターは、必ず 100V の電源にて御使用下さい。

〔他の電気製品への影響〕

本製品はマイクロコンピュータを使用した製品です。このため接近してラジオやテレビなどを同時に使用すると、それらに雑音が入る場合があります。ラジオ、テレビなどの機器からは十分に離して御使用ください。

〔取扱いはやさしく〕

スイッチやつまみに必要以上の力を加えると、故障の原因になりますので御注意ください。

〔お手入れ〕

外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャー等は絶対に使用しないでください。

〔保証書の手続き〕

製品を御買い上げいただいた日より一年間は保証期間となり、修理は無償となりますが、購入店の手続きがない場合は無効になります。必ずお求めになった販売店で保証書に所定の手続きを行った後、大切に保管しておいてください。

〔取扱説明書は大切に〕

今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになったあとも大切に保管してください。

各部の名前と機能

フロント・パネル

パラメータ・エディター (P.12)
エフェクトの音色を設定します。

アウトプット・ボリューム
出力する音量を調節します。

インプット・ボリューム
インプット端子から入力される音量を調節します。

ピーク・インジケータ (P. 7)

もっとも強くベースを弾いた時だけインジケータが点灯するように、インプット・ボリュームを調節します。

プログラム LED
選んだプログラムのLEDが点灯します。
(バイパス時はゆっくり点滅します→P. 9)
(ミュート時は速く点滅します→P. 10)

プログラム・スイッチ
プログラムを選択します。
選択中のプログラム・スイッチを再度押すとバイパスになります。→P. 9
また、1秒以上踏み続けるとミュートになります。→P. 10

コンペア/ライト・スイッチ
自分で作ったエフェクトデータとメモリーされている音の比較 (コンペア→P.18) や記憶 (ライト→P.19) をさせるスイッチです。

コンペア/ライト LED
コンペア・モード (P.18) 時に点灯します。
ライト (P.19) 時には点滅します。

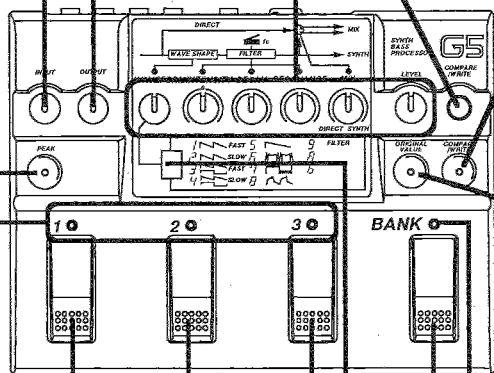
オリジナル・バリュー LED (P.17)

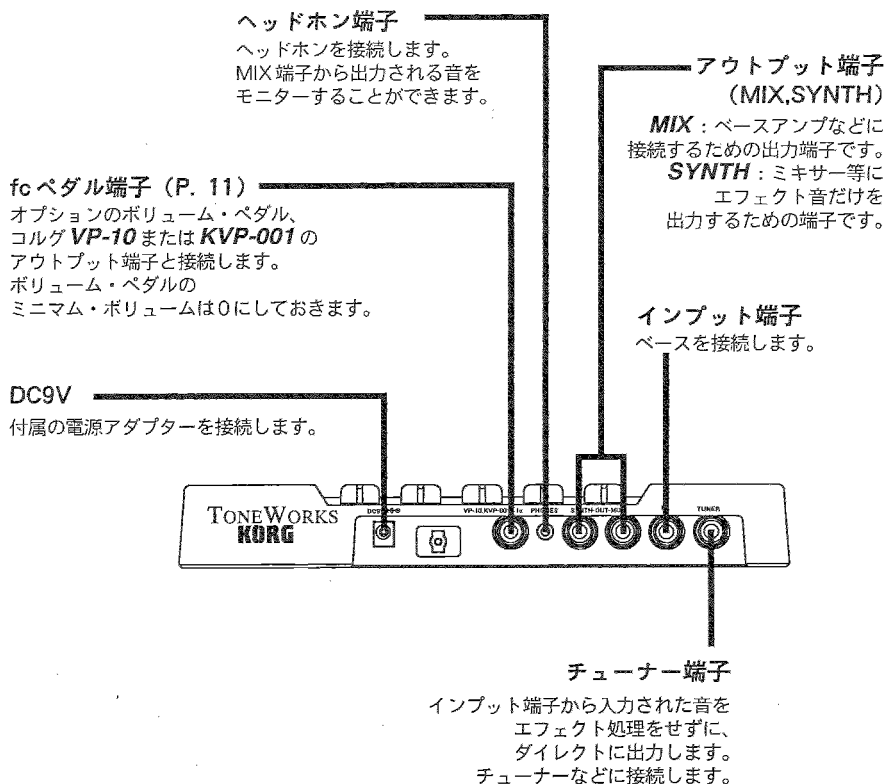
パラメータ・エディターの位置がメモリーされているつまみの位置と同じところで点灯します。

バンク LED
バンク・セレクトスイッチで選んだバンクの色が点灯 (点滅) します。

バンク・セレクトスイッチ
バンクを選択します。

ウェーブフォーム表示用ディスプレイ (P.13)
ウェーブフォームの種類を番号で表示します。





使用される楽器と奏法について

G5 に適したベースは

G5 は、一般的な4弦ベースをE、A、D、Gのレギュラーチューニングで使用した時に最適な動作をするように設計されています。

5弦、6弦等の多弦ベースに接続された場合、高音弦(Hi-C等)のハイ・ポジションや、低音弦(Lo-B等)のロー・ポジションでの演奏時には、正しく動作しない場合がありますのでご注意ください。

また一般的な4弦ベースであっても、楽器本体のトーン・コントロールの設定によっては、やはり正しく動作しない場合があります。**G5**によるシンセベース・エフェクトを最大限に活かすためには、ベース側のトーン・コントロールも調節して、お望みの効果が最も得られやすいトーンに設定した上でご使用下さい。

接続される音響機器に 対する注意

G5 本体のパラメータ・エディターやボリュームの設定、あるいは**G5** に接続するベースのボリュームやトーンの設定によっては、**非常に強い共振波や、超重低音が出力されます。**このため、接続するアンプやスピーカーの種類によっては、それらの機材に大きなダメージを与える場合があります。接続する機器の許容範囲を超えないように、充分注意して適切な音量でご使用下さい。

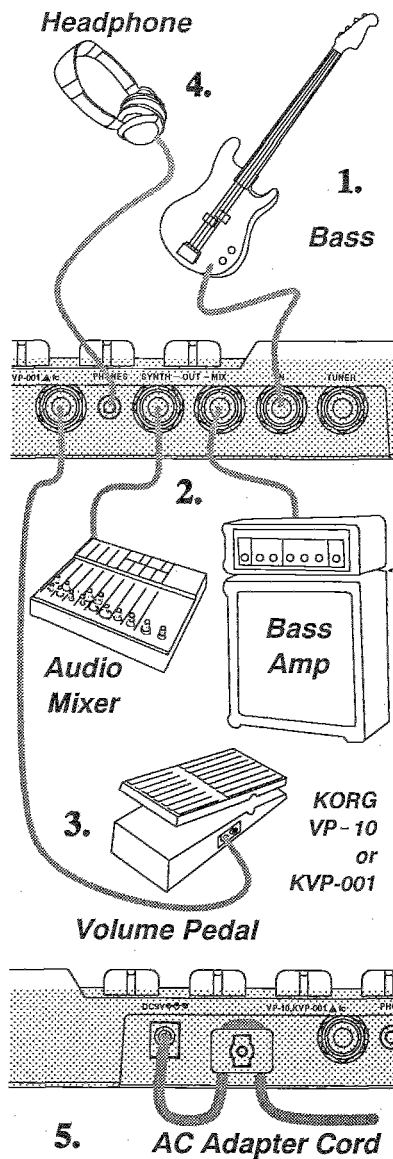
奏法とサウンド

G5 はその内部に、シンセベース・サウンドを作り出すための独立したオシレータを持たないかわりに、インプットされたベースの生音を直接加工して、オシレータによるシンセ音では不可能な、表情豊かで安定したシンセベース音を作り出すことができます。

このため、**G5** のシンセ音の伸びや減衰は、ご使用になるベースや奏法に依存することにご注意下さい。

また、**G5** に和音をインプットすると、出力されるサウンドが濁って聞こえます。基本的には**単音弾き**でご使用下さい。

まずはベースとつなげてみよう！



1. ベースをインプット端子に接続します。

2. ベースアンプをアウトプット端子のMIXに接続します。

ミキサー等にエフェクト音のみを出力したい場合は、アウトプット端子のSYNYHに接続します。

3. fc ペダルを使用する場合はボリューム・ペダル、コルグ VP-10 または KVP-001 を接続します。
P. 11

4. ヘッドホンを接続すると、MIX 端子からの音と同じ音をモニターすることができます。

5. 以上の接続をすべて終えてから、電源アダプターを接続してください。

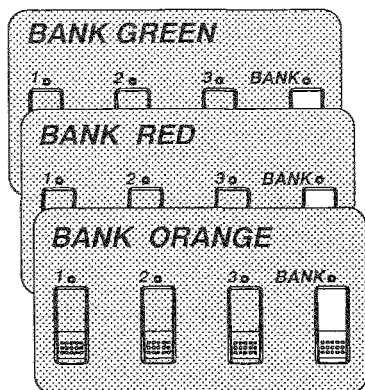
G5 には電源スイッチはありません。電源を接続すれば、そのまま動作状態となります。

注: 電源アダプターは **G5** 本体から 30cm 以上離してご使用下さい。近づけて使用すると、雑音の原因となる場合があります。

電源アダプターを接続したら、プラグが抜けない様に、電源アダプターのコードを左の絵の様に引っかけて固定して下さい。

注: **G5** の電源を抜き差しする時は、接続してある各機材のボリュームを下げておいてください。

プリセットのプログラムを試してみよう



1. プリセット・プログラムとは？

G5 は、緑BANK、赤BANK、オレンジBANKの3つのプログラム・バンクに、それぞれ3つのエフェクト・プログラムを持っています。

つまり、全部で9種類のエフェクト・プログラムを切り換えて使用することができるのです。

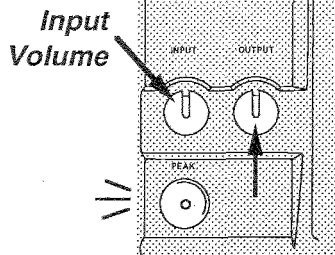
G5 本体内にあらかじめメモリーされている、この9種類のプログラムを、**プリセット・プログラム**といいます。

各エフェクト・プログラムとも、**エディット** (自分の好みに合わせて作り変えること) が可能で、エディットしたプログラムを、あらたなプログラムとしてメモリーさせることもできます。

プリセット・プログラムをエディットすれば、エフェクト・サウンドのより微妙なニュアンスをさらにあなたの望みのイメージに近づけることもできますし、またあるエフェクト・サウンドをもとにして、それとは全く別のエフェクト・サウンドをつくり出すこともできます。

2. プリセット・プログラムの選びかた

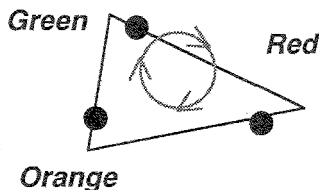
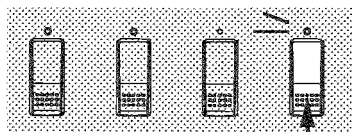
1. Bass Input



2. Output Volume

3. Bank Select Switch

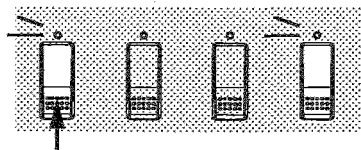
赤で点滅



4. Program Switch

点灯

赤で点灯



1. まず、ベースを弾きながら入力レベルを調整します。

最も強くベースを弾いた時だけ、ピーク・インジケータが点灯するように、インプット・ボリュームを調整してください。

注：パラメータ・エディターの設定によっては、ピーク・インジケータが点灯していなくても音色が不必要に歪む(クリップする)事があります。そのような時は、インプット・ボリュームを歪みがなくなる程度に下げて下さい。

2. アウトプット・ボリュームを上げて、音量の設定をします。

3. 次に、バンク・セレクトスイッチでバンクを選びます。バンクは、バンク・セレクトスイッチを踏んでいく毎に、

緑 → 赤 → オレンジ

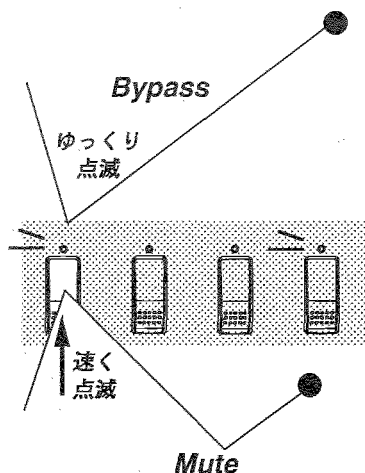
の順に切り換わります。

例として、赤BANKを選んでみましょう。バンクLEDが、赤く点滅しています。

4. プログラム・スイッチでプログラムを選びます。例として、赤BANKのプログラム1を選んでみましょう。

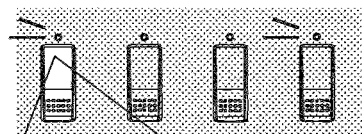
プログラム1のプログラムLEDが点灯します。同時に、バンクLEDの点滅が止んで、赤く点灯したままになります。

注：電源をONにしてすぐの時には、常に緑BANKのプログラム1が選択されています。

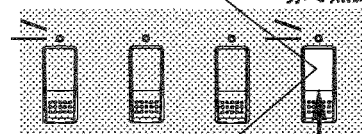


Bank Green Prog.1

緑で点灯



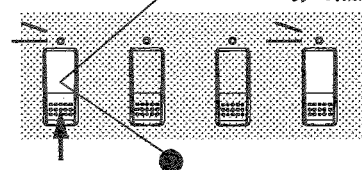
赤で点滅



Bank Red Prog.1

緑→赤

赤で点灯



5.これで赤BANKのプログラム1が選択されました。

ベースを弾くと、赤BANKのプログラム1のエフェクト・サウンドで演奏できます。

6.MIX端子を使用している時に、一時的にエフェクトのかからない音(バイパス音)を出したい場合には、セレクト中のプログラム・スイッチ(この場合はプログラム1のスイッチ)をもう一度押します。

バイパス時は、セレクト中のプログラムのLEDがゆっくり点滅します。 □ P.9 バイパスのしかた

またステージ上でチューニングしたいときなど、一時的に音を出さない(ミュートする)ときは、セレクト中のプログラム・スイッチを1秒以上押し続けて下さい。

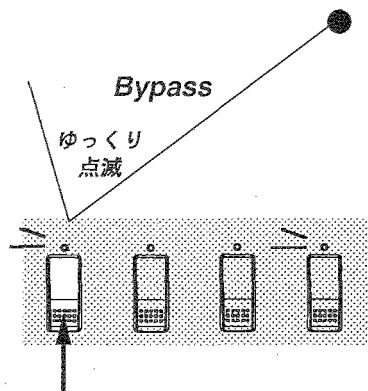
ミュート時には、セレクト中のプログラムLEDが速く点滅します。再び音を出したいときにはもう一度押します。 □ P.10 ミュート機能

7.3からの操作を繰り返して、いろいろなバンクのプログラムを演奏してみましょう。

同一のバンクの中で、別のプログラムを選ぶ場合は、プログラム・スイッチだけを押します。

注: バンクを変えただけではプログラムは変わりません。プログラム・スイッチを押した時点で、はじめてプログラムは切りかわります。

例えば、緑BANKのプログラム1から赤BANKのプログラム1に切り換えたい場合は、まずバンク・セレクトスイッチを押してバンクを緑から赤に切りかえて、それからあらためてプログラム・スイッチのプログラム1を押してください。



現在選んでいるプログラム・スイッチをもう一度押すと、そのプログラムのLEDが点滅して、バイパス音(エフェクトのかかっていない音)がでるようになります。

エフェクト音に戻したい時は、もう一度プログラム・スイッチを押してください。

注 SYNTH端子からはエフェクト音しか出ないので、SYNTH端子を使用している時にバイパスの操作を行なうと、音は完全に出なくなってミュートしたのと同様の状態になります。

また、バイパスの状態から、選んでいたエフェクト・プログラム(バイパス時にLEDが点滅しているプログラム)とは別のプログラムに切り換えることもできます。

例えば、緑BANKのプログラム1を選んでいた場合、

プログラム1を踏む→選んでいるプログラム
(プログラム1)のLEDが点滅
(バイパスの状態)

☆再びプログラム1を踏む→プログラム1に戻る

☆☆プログラム3を踏む→プログラム3になる

☆☆☆バンク・セレクトスイッチを押して

赤BANKに切り換える

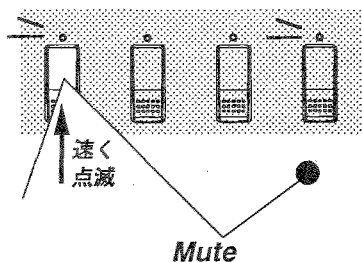
→プログラム1を踏む

→赤BANKのプログラム1になる

注 バイパスの状態になっている時は、エディットを行っても音は変化しません。

エディットは、エフェクト音に戻してから行ってください。

ステージ上でチューニングをするときなど、一時的に音を出したくない場合はミュート(消音)機能が便利です。



現在選んでいるプログラム・スイッチを1秒以上押し続けてください。

選んだプログラムのLEDが速く点滅し、バイパス音とエフェクト音が切り替わった後、ミュート機能が働いて **G5** から音が出なくなります。

再びエフェクト音に戻したい時は、もう1度プログラム・スイッチを押して下さい。

バイパス時と同様に、ミュートの状態から、それまで選んでいたエフェクト・プログラム(ミュート時にLEDが点滅しているプログラム)とは別のプログラムに切り換えることもできます。

▶ P.9 バイパスのしかた

(ミュートを解除すると、ミュート前の状態にかかわらずエフェクト音に戻ります。ミュート後バイパス状態にしたいときは、一度エフェクト音に戻ってから、再度プログラム・スイッチを押して、バイパスにして下さい。)

注: ヘッドホンの音もミュートされます。

注: バイパス時と同様、ミュートの状態でパラメータ・エディターを動かしても、音は変化しません。

エディットは、エフェクト音に戻してから行ってください。

フィルターがスweepを開始する時のカットオフ周波数(スタート・カットオフ周波数: fc)は、通常 **INTENSITY** の値にしたがって自動的に設定されますが、**fc** ペダルを接続すると、fc をペダルの操作によってコントロールできるようになります。

INTENSITY のパラメータ・エディターを中央にすれば、カットオフ周波数はペダルのみによってコントロールされる事になり、ワウペダルの様な使い方が出来ます。

fc ペダルをはずせば、スタート・カットオフ周波数は再び **INTENSITY** の値にしたがって自動的に設定された値に戻ります。

fc ペダルはバイパス時、ミュート時にも操作しておくことが可能です。例えば、バイパスまたはミュート時に fc ペダルを絞り切っておく (fc を最も低くする) と、エフェクト音に戻した時にフィルターは最も低い周波数からスweepします。

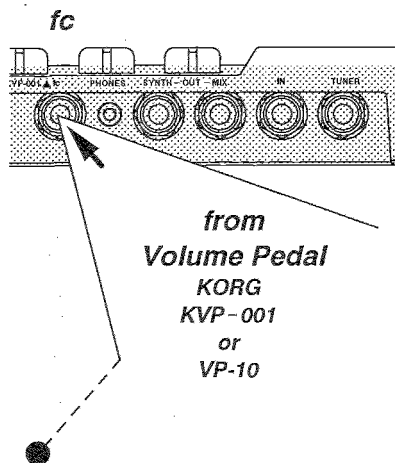
→ P.9 バイパスのしかた / P.10. ミュート機能

注: レゾナンスが極めて高い状態で fc ペダルを閉じる (fc を低くする) と、非常に大きな音量で超低音信号が出力される場合があります。このため、接続するアンプやスピーカーによっては急激な過大入力となってしまう、それらに大きなダメージを与える場合もあります。アンプやスピーカー等、接続する機器への過大入力にならないよう、音量などの設定には充分注意して下さい。

fc ペダルには必ずコルグのボリューム・ペダル **VP-10** または **KVP-001** を使用して下さい。

ボリューム・ペダルのアウトプット端子 (**OUTPUT**) と **G5** の fc ペダル入力端子 (**PEDAL**) を接続します。

ボリューム・ペダルのミニマム・ボリュームは 0 にしておいて下さい。



エフェクトを自分で作ってみよう

1. パラメータ・エディター

G5 本体にあらかじめメモリーされている9種類のエフェクト・プログラムは、どれも自分の好みに合わせて作り変えることができます。



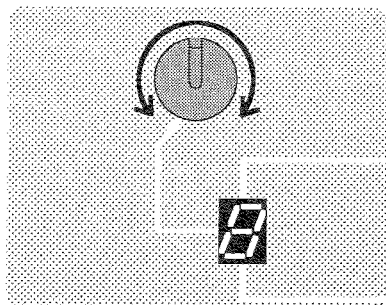
エフェクト・サウンドを決定づける様々な設定要素を**パラメータ**と呼びます。

G5 では、パネル上に並ぶ**パラメータ・エディター**を動かすだけで、簡単に好みのシンセベース・サウンドを作ることができます。このプログラムを作りかえる操作を**エディット**と呼びます。エディットしたプログラムは、あらたなプログラムとしてメモリーさせることもできます。



G5 では、複雑なパラメータにわずらわされることなく、**感覚的な操作**で好みの音作りをすることができます。

WAVEFORM



↑
ウェーブフォームの番号が
表示される。

…… シンセベースの波形のバリエーション
を選びます。

WAVE SHAPEでプロセッシングする波形や
FILTERの種類などによって、以下の11通りのバ
リエーションがあります。ウェーブフォーム表示用デ
ィスプレイを見ながら選択して下さい。

1. ノコギリ波 (ファーストアタック)
2. ノコギリ波 (スローアタック)
3. ノコギリ波+1オクターブ下の矩形波
(ファーストアタック)
4. ノコギリ波+1オクターブ下の矩形波
(スローアタック)

5. 1オクターブ下のノコギリ波
6. ファズ波1

FMシンセサイザー、あるいはディストーション
風のファズ・サウンドが得られます。

7. ファズ波2

重低音と、強力な倍音を含んだサウンドが
得られます。

8. ファズ波3

一般的なファズ・サウンドが得られます。

9. フィルター (オートワウ)

このバリエーションでは、WAVE SHAPE
によるベース音のプロセッシングはなく、
FILTERのみが掛かるようになっています。

- A. ボイスフィルター1 …… ウェウエ [wewe]

ジュース・ハーブやスプリングをイメージさ
せるサウンドが得られます。

- b. ボイスフィルター2

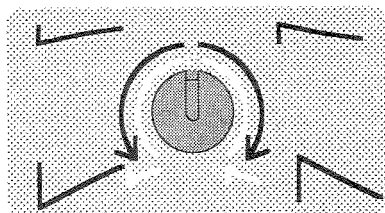
(オイヤオイヤ [oia] アイヤアイヤ [aia])

トーキング・モジュレータを使用した時のよ
うな、複雑に倍音の変化するサウンドが得ら
れます。

INTENSITYの向きによって、異なった発
音のサウンドに変化します。

INTENSITY

INTENSITY



…… フィルターのスイープの強さと向きを設定します。

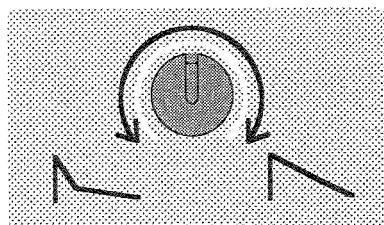
左に回すと、ベースを弾くたびにフィルターを閉じる方向にスイープするようになります。右に回すと、弾くたびにフィルターが開く方向にスイープするようになります。

左あるいは右に深く回していくにつれて、スイープする幅は大きくなっていきます。中央にセットすると、フィルターはスイープしなくなります。

また、スタート・カットオフ周波数(f_c)はスイープの方向、深さによって自動的に設定されますが、 f_c ペダルを使用することにより、リアル・タイムにコントロールすることができます。

DECAY

DECAY



…… フィルターのスイープの戻りの時間を調整します。

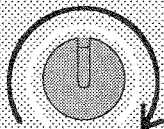
右に回すほど、ゆっくりと戻ってくるようになります。

RESONANCE

…… フィルターの共振の強さを調整します。

右に回すほどフィルターの共振が強くなり、よりクセのある刺激的な音になります。

RESONANCE

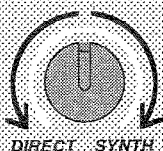


MIX

…… MIX 端子に出力される、ダイレクト音とシンセベース音の音量バランスを調整します。

左に回しきるとダイレクトのみ、右に回しきるとシンセベース音のみとなり、真ん中でダイレクト音とシンセベース音がほぼ同じ音量になります。

MIX



SYNTH 端子には、このパラメータとかかわりなく、シンセベース音のみが出力されます。

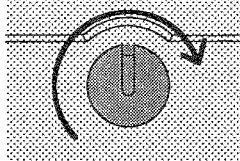
LEVEL

…… プログラムごとの音量を設定します。

右へ回すほど、音量は大きくなります。

注 : MIX を DIRECT 側に最大にした (左にいっぱい回しきった) 状態で LEVEL を大きくしていった場合、バイパス時よりも大きな音量のダイレクト音が出力されるようになります。

LEVEL



2. エディットしてみよう

それでは、実際にパラメータ・エディターを操作して、エフェクト・プログラムを自分の好みに合わせて作り変えてみましょう。

1. まず、もともになるプログラムを選びます。

ここでは、例として緑BANKのプログラム1を選びます。

ここで、コンペア・モードになっていないことを確認してください。

コンペア／ライトLEDが点灯している場合は、コンペア・モードになっています。コンペア／ライト・スイッチを1回押して、コンペア・モードを解除して下さい。

2. パネルのパラメータ・ネームをみて、変更したいパラメータの下のパラメータ・エディターを調整します。

例として、RESONANCEを変えてみましょう。RESONANCEのパラメータ・エディターを調節して、音色の違いを聞いてみてください。

(RESONANCEの値を大きくすると、だんだんフィルターの共振が強くなり、クセのある音になっていきます。)

3. 同様にパラメータ・エディターを使って、他のパラメータも変えてみましょう。

各パラメータの詳しい説明 P. 13~

4. 別のプログラムをエディットしたい場合は、バンク・セレクトスイッチ、プログラム・スイッチで選択できます。

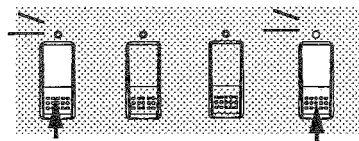
この時、今までエディットしていたデータを保存したい場合はプログラム・ライトを行なってください。

☞ P. 19

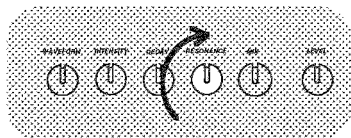
注: プログラム・ライトせずに別のプログラムを選べと、それまでエディットしたデータは消えてしまいますので注意してください。

Prog.1

緑で点灯



RESONANCE



3. オリジナル・バリューの表示

G5の9種類のプリセット・プログラムを自分の好みに合わせて作り替える場合、そのプログラムに元々メモリーされているプログラムが、パラメータ・エディターをどの位置にセットして作られていたのか、知りたい時があるでしょう。

元のプログラムと比較をしながら、新たに音作りをしたい場合には、**オリジナル・バリューLED**が目安となります。

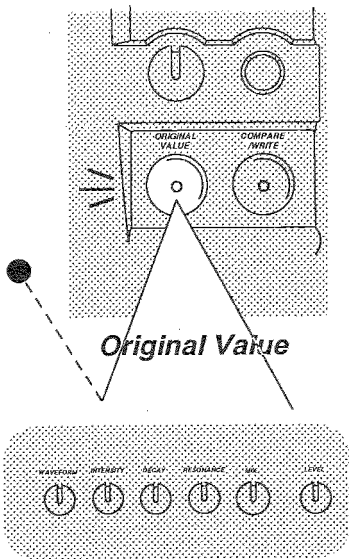
作ったプログラムを保存したときのパラメータ・エディターの位置に、いわば自動的に印が付けられて、その時のセッティングが後からでも確かめられるのです。

WAVEFORM、**INTENSITY**、**DECAY**、**RESONANCE**、**MIX**、**LEVEL**の個々のパラメータ・エディターを回していくとき、パラメータ・エディターの位置がもとのプログラムと同じ(**オリジナル・バリュー**)位置にきたところで、**オリジナル・バリューLED**が点灯します。

注: **オリジナル・バリュー**の位置を確かめるときには、**オリジナル・バリューLED**を見ながらゆっくりパラメータ・エディターを回してください。

パラメータ・エディターをあまり速く動かすと、**オリジナル・バリューLED**の点灯がはやすぎて確認できないことがあります。

注: **オリジナル・バリュー**を表示させる時、**プログラム・ライト**した時点でのパラメータ・エディターの位置と、**オリジナル・バリューLED**の点灯する位置が若干ずれてしまう事がありますが、その場合でも**オリジナル・バリューLED**が点灯した位置でのサウンドと、**プログラム・ライト**した時点でのサウンドそのものは常に一致します。



コンペア／ライト・スイッチを押してコンペア／ライトLEDを点灯させます。

G5では、通常の状態(電源を入れてすぐの状態)からパラメータ・エディターを動かして様々な音作りをすることができますが、その途中で、元のエフェクト・プログラムはどんな音だったか、あるいはエディットを進めていくことによって、元のエフェクト・プログラムからどのくらい音が変わったか、比べてみたい時があるでしょう。

コンペア・モードでは、元々そのプログラムにメモリーしてある音を聞くことができ、コンペア／ライト・スイッチを押すたびに、エディットした音と元の音とを聞き比べることができます。

注:コンペア・モードで各パラメータ・エディターを動かしても、音は変化しません。

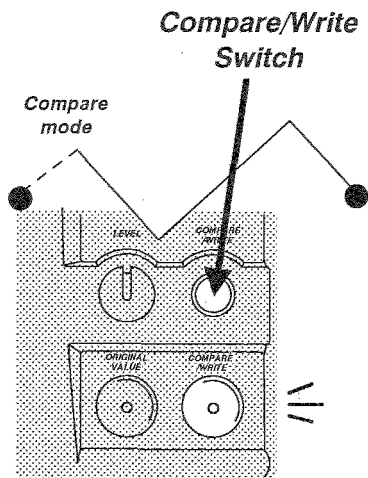
エディットは、コンペア／ライト・スイッチでコンペア・モードを解除してから行ってください。

□ P16. エディットしてみよう

ただし、fcペダルはコンペア・モードでも操作しておくことができます。また、fcペダルの状態は、エディット/コンペアのモードとは関係なく保持されます。

例えば、コンペア・モードでfcペダルを踏み込んだ状態だった場合、エディットに戻ってもfcペダルを踏み込んだ音になります。

注:バイパスやミュートの状態になっている時は、コンペア／ライト・スイッチを押してもコンペア・モードにはなりません。コンペア／ライトLEDは点灯しません。



Compare/Write LED

作ったエフェクトを記憶させよう (プログラム・ライト)

自分で音作りをして新たに得られたエフェクト・プログラムは、**G5**の本体内に保存しておくことができます。この操作を**プログラム・ライト**といいます。

保存しておいたプログラムは、プリセット・プログラムと同様に、**バンク・セレクトスイッチ**と**プログラム・スイッチ**を操作して簡単に**G5**の本体上に呼び戻すことができます。

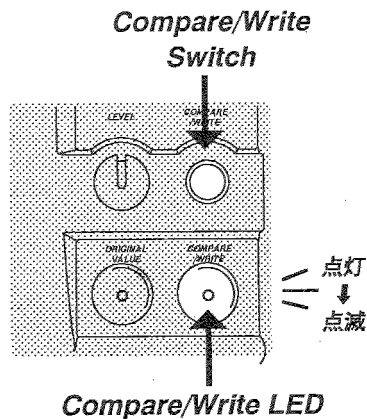
プログラム・ライトをしておかないと、せっかく作ったプログラムも、ほかのプログラム・スイッチを押したとたんに、あるいは電源を切ると同時に、失われてしまいます。

ある場所を選んでそこにプログラム・ライトを行うと、その場所に以前から入っていたプログラムのデータは消えてしまいます。

1. 音作りを終えた状態で、**コンペア/ライト・スイッチ**を1秒以上押し続けます。

コンペア/ライトLEDが点滅を始め、プログラム・ライトの待機状態に入ったことを示します。

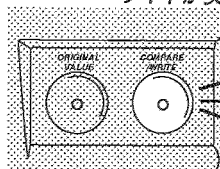
ここで、もしも元と異なるバンクや異なるプログラムへプログラム・ライトしたい場合には、**バンク・セレクトスイッチ**と**プログラム・スイッチ**でライト先のバンクとプログラムを選んでください。選択したバンクとプログラムのLEDが点灯します。



コンペア/ライト・スイッチを押す
→まずコンペア・モードになる

↓
そのまま1秒以上押し続ける
→コンペア/ライトLEDが点滅
(待機状態)

もう一度
コンペア/ライト・スイッチを押す
→ライトが実行される



3回点滅
ライト完了。

また、プログラム・ライトを中断したい時には、待機状態(コンペア/ライトLEDが点滅している状態)で、プログラム・スイッチ及びバンク・セレクトスイッチの計4つのスイッチのうち、どれか2つを同時に押して下さい。

コンペア/ライトLEDが消えて、エディットできる状態に戻ります。

2. このままプログラム・ライトを実行しても構わなければ、もう一度コンペア/ライト・スイッチを押してください。

コンペア/ライトLEDが3回点滅して、エディットしたデータがライトされたことを示します。

注: コンペア/ライト・スイッチを押すと、まずコンペア・モードへの切り換えが行なわれます(P.18)。このため、音出ししながらライトの操作をした場合、スイッチを押し続けている途中でエフェクト音が一瞬変化した様に(エディット前に戻った様に)聞こえます。しかし、実際に保存されるプログラムの内容には影響はありません。

元と異なるバンク、異なるプログラムにライトした場合は、そのままライト先のプログラムに切り換わります。

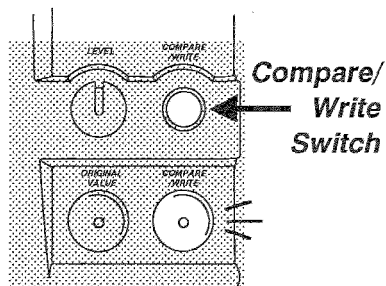
コンペア・モードになっていた場合は、コンペア・モードは自動的に解除されます。

注: 音作りを終えた状態で、プログラム・ライトを実行する前に別のプログラム・スイッチを押さないで下さい。

音作りしたデータが消えてしまいます。

注: バイパスの状態になっている時は、コンペア/ライト・スイッチを押してもライトは実行されず、コンペア/ライトLEDは点灯しません。

知っていると便利な機能



コンペア・モードに
しておけば
エディットつまみに触れても
音は変わらない。

1. パラメータ・エディターの LOCKモード (コンペア・モード)

演奏中に誤ってパラメータ・エディターに触れてしまい、エフェクト音が変わってしまうことがないようにしたい場合には、コンペア・モードの状態にしておきましょう。

コンペア/ライト・スイッチを押してコンペア/ライトLEDを点灯させます。

コンペア・モードではパラメータ・エディターを動かしても音は変化しません。また、fcペダルを接続している場合には、コンペア・モードの状態においてもスタート・カットオフ周波数をfcペダルで変更することができます。

コンペア・モードは本来、元からメモリーされている音の比較をする目的で使用するモードですが、このようにパラメータ・エディターをLockさせるモードとしての機能もっており、ライブ演奏時などでは、このモードにて使用されることをお勧めします。

2. プログラム・データの初期化

G5 のプログラム・データの一番最初の状態 すなわち、何のエディットもされていない工場出荷時の状態には、以下の手順で戻す事が可能です。これを**初期化**といいます。

コンペア/ライト・スイッチと、バンク・セレクトスイッチを同時に押しながら、電源を接続すると、全てのLEDが点滅した状態になります。

この状態の時に、もう一度コンペア/ライト・スイッチを押すと、コンペア/ライトLEDが点灯し、同時に全エフェクト・プログラムは初期化され、工場出荷時のデータに戻ります。

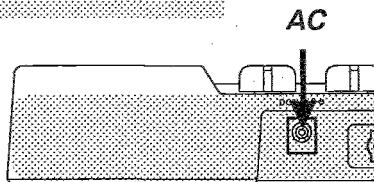
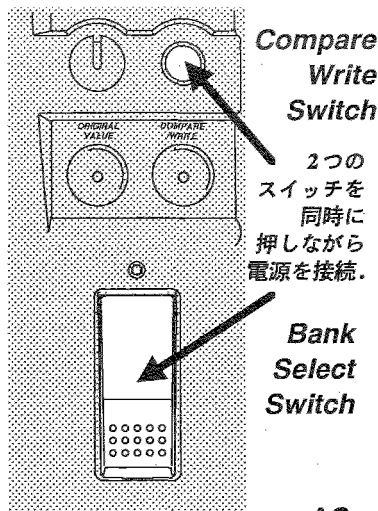
(他のスイッチを押した場合は、初期化は行われず、普通に電源を接続したときと全く同じことになります。)

また、コンペア/ライト・スイッチではなく、プログラム3スイッチをバンク・セレクトスイッチと同時に押しながら電源を接続した場合にも、同様の手順で初期化が行なわれます。ただし、この場合復帰するデータは、コンペア/ライト・スイッチを押して初期化した時のものとは異なります。

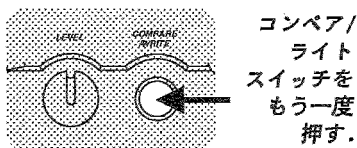
すなわち、バンク・セレクトスイッチと同時に、コンペア/ライト・スイッチかプログラム3スイッチかのどちらのスイッチを押すかによって、異なった2通りの初期プログラムが呼び出されるわけです。

注: 初期化を実行すると、それまで **G5** 本体内にプログラム・ライトして保存してあった全てのデータは失われてしまいます。

注: 初期化の操作をした時、もしも全てのLEDが点滅せずに、点灯したままになったり、あるいは全く点灯しない場合は、いったん電源を切って、もう一度やり直してください。

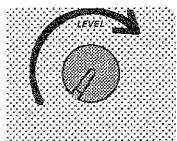
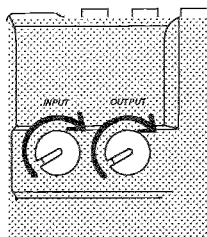


← 全てのLEDが点滅 →



Initialized
工場出荷時のデータが復帰。

故障かな？と思ったら



故障かな？とおもったら、次の事柄を確認してください。それでも症状が改善されない場合には、お近くの販売店、またはコルグのサービスセンターまでお問い合わせください。

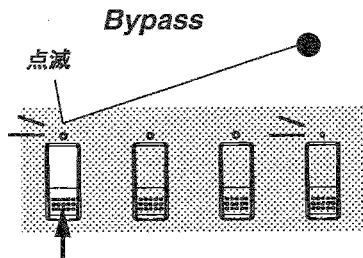
症状1.....音が出ない

1. インプット・ボリューム、アウトプット・ボリュームが0になっていませんか？
2. fcペダルが接続されている場合、INTENSITYのパラメータ・エディターが0(中央)になっていて、fcペダルを閉じた状態になっていませんか？
3. ミュート状態になっていませんか？
プログラムLEDが速く点滅していたら、ミュート状態になっています。
プログラム・スイッチを押して、ミュート状態を解除してください。

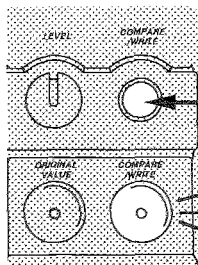
また、SYNTH端子使用時は、バイパス状態においても、ミュート状態と同様、音は出ません。

症状2.....

エフェクトがかからない。またはつまみを回しても効果がかけられない。



1. バイパス状態になっていませんか？
プログラムLEDがゆっくり点滅していたら、バイパス状態になっています。
プログラム・スイッチを押して、バイパス状態を解除してください。



コンペア/ライト
スイッチを押す

2. コンペア状態になっていませんか？

コンペア/ライトLEDが点灯していたら、コンペア/ライト・スイッチを押して、コンペア状態を解除してください。

3. プログラムLEDが点滅せずにバイパス音になっている場合、MIXのパラメータの設定が最小(ドライ100%)になっていませんか？

MIXのパラメータの設定が最小になっていたら、エフェクト音が聞こえるまでMIXのパラメータ・エディターを右に回してください。

症状3……全てのLEDが点滅して、
音が出ない

プリセット・データ初期化の待機状態になっています。

プログラム・スイッチかバンク・セレクトスイッチを押して、待機状態を解除して下さい。

または、全てのスイッチを押さないようにして、電源を入れ直して下さい。

症状4……………

パラメータ・エディターを回したとき、
目盛りの位置と、実際に効果が得られる
位置とがずれている。

パラメータ・エディターの周りの目盛りは、それぞれの効果が得られる範囲のおおよそのめやすを示したものです。

したがって、パラメータ・エディターを回したとき効果が切り換わる位置と、目盛りの位置とは必ずしも一致しません。

スペック／オプション

プログラム

9 (3×3バンク)

フロントパネル

ボリューム：インプット・ボリューム、パラメータ・エディター、アウトプット・ボリューム

スイッチ：バンク・セレクトスイッチ、コンペア／ライト・スイッチ、プログラム・スイッチ

LED：ウェーブフォーム表示ディスプレイ、プログラムLED、コンペア／ライトLED、バンクLED、オリジナル・バリュールーLED、ピーク・インジケータ

リアパネル

DC9V ACアダプター端子、インプット端子、アウトプット端子 (MIX、SYNTH)、fcペダル端子、ヘッドホン端子、チューナー端子

サンプリング周波数

48 kHz

A/D

64倍オーバーサンプリング16bit $\Delta\Sigma$ 方式

D/A

8倍オーバーサンプリング18bit

周波数特性

20 Hz ~ 20 kHz (+1.5/-3 dB)

ダイナミックレンジ

90 dB (IHF-A、バイパス時)

電源

DC 9V (ACアダプター使用)

消費電流

400 mA

入力感度 /

-13.0 dBu ~ +7.0 dBu / 1M Ω

インピーダンス

最大出力レベル /

+6.0 dBu / 5k Ω (0dBu=0.775Vrms)

インピーダンス

外形寸法

280.8 (W) × 210.4 (D) × 39 (H) mm

重量

1.1 kg

オプション

ボリュームペダルVP-10, KVP-001

外観及び仕様は改良のため予告なく変更する事がありますのでご了承下さい。

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ①消耗部品（電池など）を交換する場合。
- ②輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
- ③天災（火災等）によって生じた故障。
- ④故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤コルグサービスステーション及びコルグ指定者以外の手によって修理、改造された部分の修理が不適当であった場合。
- ⑥保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦保証期間が切れている場合。
- ⑧日本国外で使用する場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても、3か月以内に限り無償修理いたします。

また仕様変更に関しては有償になりますので、ご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取り扱い店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと、修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任をもってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間に基準に保有しております。

ただし外装部品（パネル、スイッチなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

株式会社コルグ

インフォメーション	〒160 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03) 5376-5022
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03) 3323-5241
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052) 832-1419
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビルF	☎ (092) 531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課 〒157 東京都世田谷区南烏山4-28-20 ☎ (03) 3309-7004

＜WARNING＞

This product is only suitable for sale in Japan. Property qualified service is not available for this product if purchased else where. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection. (この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎ (03) 3325-5661 ■インフォメーション: 〒160 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 5376-5022

■東京営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 3323-5241 ■大阪営業所: 〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎ (06) 374-0691

■名古屋営業所: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎ (052) 832-1419 ■福岡営業所: 〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビルF ☎ (092) 531-0166

© KORG INC. 1995