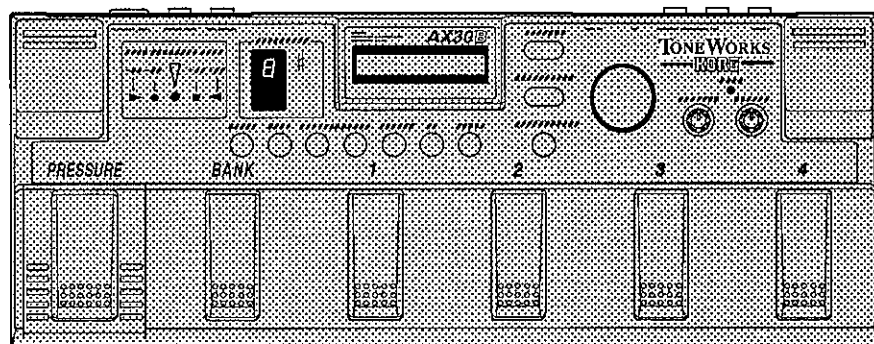


# BASS HYPERFORMANCE PROCESSOR

# AX30B

## 取扱説明書



第1章  
はじめに

第2章  
プレイ・モード

第3章  
エディット・モード

第4章  
その他の機能

第5章  
操作概要と基本用語

第6章  
付録

このたびは、トーンワークス ベース ハイパフォーマンス プロセッサー AX30B をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。本製品を末永くご愛用いただくためにも、取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

## 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、次のような場所で使用しないでください。

- 直射日光があたる場所
- 温度や湿度が非常に高い、または低い場所
- 砂やほこりの多い場所
- 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 A30960J 以外の AC アダプターは、絶対に使用しないでください。また、AC アダプターは、必ず 100V の電源にてお使いください。ご使用にならない場合は、AC アダプターをコンセントからはずしてください。

### 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、十分離してご使用ください。

## 主な特長

AX30B は、27 エフェクター、16 ユーザー・プログラム、30 プリセット・プログラムを内蔵しています。

バンク・スイッチとプログラム・スイッチで、演奏中のプログラム・チェンジが簡単に素早く行えます。

また、プレッシャー・ペダルでは、ワウ、フランジャーのスピード等をコントロールできるなど、優れた使用感でより豊かな表現が可能になります。

LCD ディスプレイとダイヤルで、プログラムの選択だけでなく、エディット操作が、簡単に素早く行えます。

AX30B のプログラムは、ブロック 1、2 のチェイン(エフェクターの接続パターン)の組み合わせで構成されており、その組み合わせは 12 通りあります。エディット・モードでは、チェインの組み合わせ、エフェクターの ON/OFF、パラメータの設定などが可能で、オリジナルのマルチ・エフェクターを作り出すことができます。

### お取扱はやさしく

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ご注意ください。

### 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、絶対にご使用にならないでください。

### 保証書の手続き

製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となります。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となります。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、大切に保存してください。

### 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後も大切に保存してください。

また、エディット・モードの他に IPE 機能が搭載されており、弊社が用意したエフェクターのバリエーションの中から、自分の好みのエフェクターを見つけ出すことができるので、エディットの幅が広がります。

その他、AX30B には、オート・クロマチック・チューナーが内蔵されており、キャリブレーションも設定できます。

また、リア・パネルの AUX IN に、ヘッドホン・ステレオ等を接続すると、カセット・テープなどに合わせて練習ができます。

## 目次

第1章 はじめに	1	第5章 操作概要と基本用語	22
1-1. フロント・パネル	1	5-1. 操作概要	22
1-2. リア・パネル	1	5-2. 基本用語	23
1-3. 接続しよう	2		
1-4. AX30Bの基本的な使い方	3	第6章 付録	25
第2章 プレイ・モード	4	6-1. パラメータ・リスト	25
2-1. プレイ・モードへの入り方	4	ブロック1	25
2-2. プログラムの選択	4	ブロック2	27
プログラム・チェンジ1(ユーザー・プログラムの選択)	4	6-2. プログラム・リスト	32
プログラム・チェンジ2(ユーザー・プログラムとプリセット・プログラムの選択)	5	6-3. 故障かな?と思ったら	33
2-3. エフェクターの確認	5	6-4. スペックとオプション	35
2-4. インディビデュアルON/OFF	6		
2-5. プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を使う	7		
2-6. チューニングの方法	8		
第3章 エディット・モード	9		
3-1. エディット・モードへの入り方	9		
3-2. エフェクターのON/OFF	9		
3-3. チェイン・エディット(ブロック1、ブロック2)	10		
3-4. バリエーション・エディット(ブロック2のエフェクター・セレクト)	11		
3-5. エフェクター・パラメータ・エディット	12		
3-6. プログラムのリネーム	13		
3-7. インディビデュアルON/OFFするエフェクターの選択	14		
3-8. チューナーのキャリブレーション	15		
第4章 その他の機能	16		
4-1. IPE機能	16		
4-2. ミキサー・レベルの設定	17		
4-3. プレッシャー・パラメータ・エディット	18		
4-4. ノイズ・リダクションの設定	19		
4-5. トータル・レベルの設定	19		
4-6. コンペア機能	19		
4-7. バイパス機能	20		
4-8. プログラム・ライト機能	21		



# 第1章 はじめに

## 1-1. フロント・パネル

■COMPARE/WRITEキー (コンペア/ライト・キー)  
このキーを押してすぐ離すとコンペア・キーとして機能(☞P19)  
し、2秒以上押すとライト・キーとして機能(☞P21)します。

■LCDディスプレイ  
プレイ・モード時はプログラム・ナンバーとチェイン、エディット・  
モード時はエディット・メニューやその設定を表示します。

■BANK/NOTEディスプレイ  
(バンク/ノート・ディスプレイ)  
ユーザー・プログラムの選択時は、プログラムのバンク・ナン  
バーを表示(☞P4)し、チューニング時は音名を表示(☞P8)  
します。

■チューナー・ディスプレイ  
BANK/NOTE ノート・ディスプレイと合わせ  
て、チューニング(☞P8)を行います。

■プレッシャー・ペダル  
プレッシャー・ペダルが使用できるプログラム  
を選んだとき、「PRESSURE」の文字が点灯し  
ます(☞P7)。ペダルに割り当てたエフェク  
ター(☞P18)をペダル操作でリアルタイムに変化  
させます。

■バンク・スイッチ  
プログラム・スイッチと組み合わせてユーザー・プログラムを選  
ぶとき、このペダルでバンクをセレクトします(☞P4)。また、  
インディビジュアルON/OFF(☞P6)にも使用します。

■IPEキー-[DRIVE]、[TONE]、[MOD/AMB]  
ダイヤルと組み合わせて、IPEでのエディットを行います(☞P16)。

■MIXERキー (ミキサー・キー)  
ミキサーの各レベルを調整します(☞P17)。

■EDIT/EXITキー (エディット/エグジット・キー)  
エディット・モードに移るときや、プレイ・モードに移るときに、この  
キーを押します。また、エディット・モードで上の階層に移るときも、  
このキーを押します。

■PARAM/VALUEキー (パラメータ/バリュウ・キー)  
エディット・モード時に、パラメータの表示、バリュウの  
選択を行います。

■ダイヤル  
左右に回転させ、LCDディスプレイのカーソル上の  
文字、点滅している文字部分の設定を変更します。

■アウトプット・レベルつまみ  
出力する音量を調整します(☞P3)。

■ピーク・インジケータ  
インプット・レベルつまみと合わせて、  
入力される音量を調整します(☞P3)。

■インプット・レベルつまみ  
ピーク・インジケータを見ながら、入  
力される音量を調整します(☞P3)。

■プログラムLED[1]~[4]  
プログラム選択時(☞P4)は該当する  
LEDが点灯、バイパスON(☞P20)で  
は点滅、チューナー使用時にミュート  
(☞P8)すると速い点滅になります。  
また、インディビジュアルON/OFF  
(☞P6)にも使用します。

■プログラム・スイッチ[1]~[4]  
バンク・スイッチと組み合わせてユーザー・プログラムを  
選びます(☞P4)。また、インディビジュアルON/OFF  
(☞P6)にも使用します。

■LEVELキー (レベル・キー)  
プログラムのトータルの音量を調整します(☞P19)。

■NRキー (ノイズ・リダクション・キー)  
プログラムのノイズ・リダクションを調整します(☞P19)。

■PRESSUREキー (プレッシャー・キー)  
プレッシャー・ペダルでコントロールする、エフェクターの  
パラメータの選択や、効果の強さを設定します(☞P18)。

## 1-2. リア・パネル



■インプット端子  
ベースのアウトプット端子と接続します。

■アウトプット端子 (L/MONO, R)  
アンプ、ミキサーなどのインプット端子と接続します。  
モノラルで接続する場合は、L/MONOに接続します。

■ヘッドホン端子  
ヘッドホンに接続します。ステレオでモニター  
できます。

■AUX IN  
ヘッドホン・ステレオや、CDプレイヤー、カセットテープ・  
レコーダーなどのアウトプット端子と接続します。

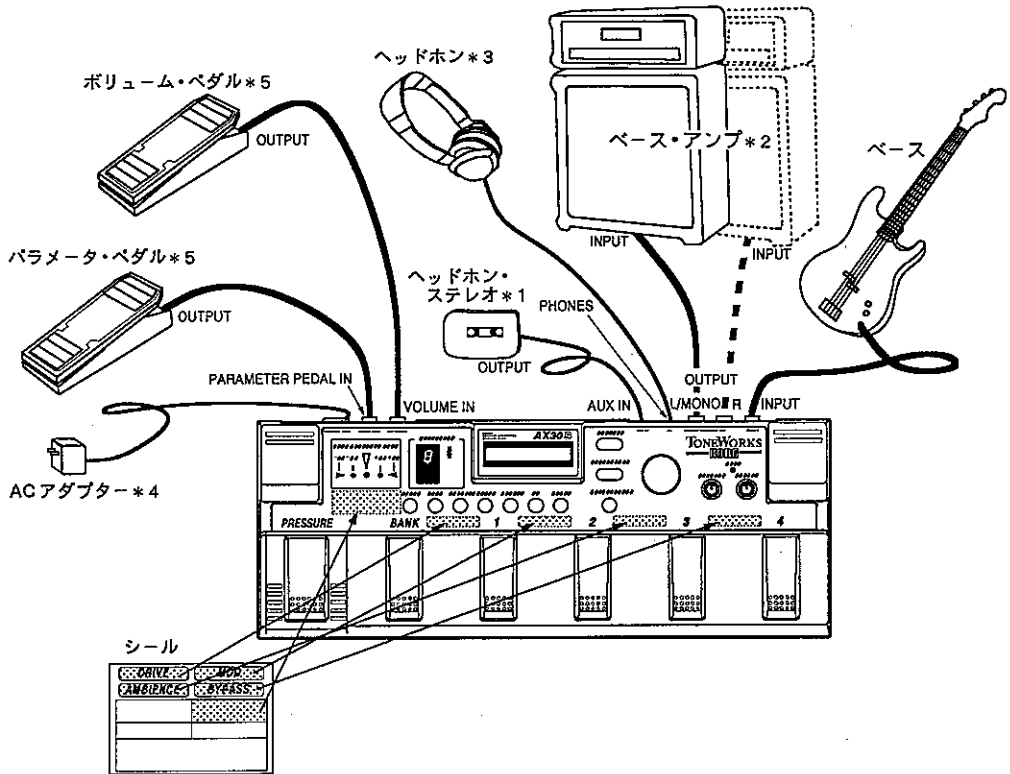
■DC9V  
付属のACアダプター(A30960J)を接続します。

■パラメータ・ペダル端子  
オプションのコルグ エクスプレッション・ペダル  
XVP-10、EXP-2のアウトプット端子と接続します。

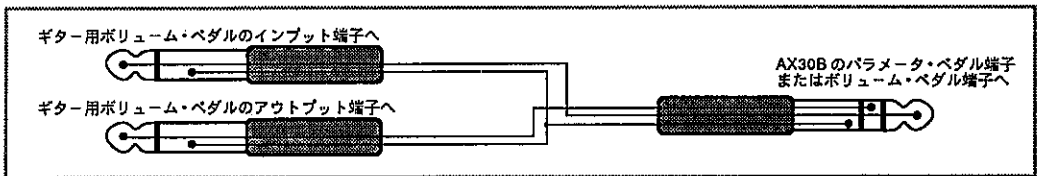
■ボリューム・ペダル端子  
オプションのコルグ エクスプレッション・ペダル  
XVP-10、EXP-2のアウトプット端子と接続します。

### 1-3. 接続しよう

あらかじめ、接続する機器の電源を OFF にし、ボリュームは下げてください。



- \* 1 ヘッドホン・ステレオ等を AUX IN に接続すると、カセット・テープなどに合わせて演奏ができます (ステレオ・タイプのコードで接続します)。ただし、音量は、接続した機器で調整してください。
- \* 2 ベース・アンプを接続するとき、R、L/MONO のステレオで接続すると効果的です。
- \* 3 ヘッドホンを接続すると、ステレオでモニターすることができます。
- \* 4 AC アダプターの接続時には、『1-4. AX30B の基本的な使い方』(P3) の操作①の図のように、コードを引っかけて、必ず固定してください。
- \* 5 ボリューム・ペダル、パラメータ・ペダルには、オプションのコルグ エクスプレッション・ペダル EXP-2、XVP-10 と専用のコード (ステレオ・タイプのシールドコード) を使用してください。また、一般のギター用ボリューム・ペダルをパラメータ・ペダル端子、またはボリューム・ペダル端子に接続するときは、下図のようなコードを使用してください。

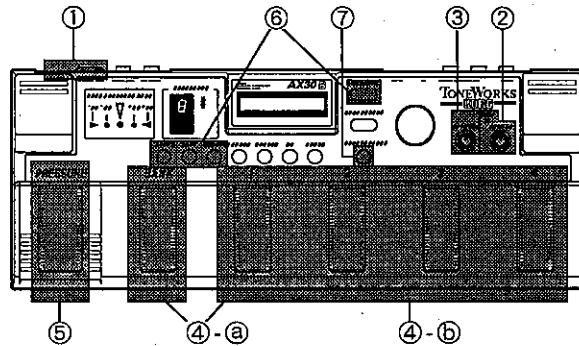


**注意!** ギター用のボリューム・ペダル、または AX30B で使用できないペダルを接続し、操作したときは、右のように LCD ディスプレイの下段に **INVALID PEDAL** と表示される場合があります。このときは、指定のペダルを使用してください。ただし、ボリューム・ペダルのミニマム・ボリュームのつまみが大きめに設定されていると、表示されないことがあります。また、AX30B で使用できるペダルを本機の端子に接続

するとき、一瞬 **INVALID PEDAL** と表示されることがありますが、異常ではありません。

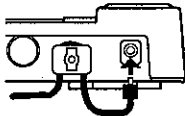
U11 LOWS&HIGHS  
INVALID PEDAL

## 1-4. AX30Bの基本的な使い方



## ①電源を入れる

接続をすべて終えたら、ACアダプターを接続します。そして、下の図のようにプラグが抜けないよう、ACアダプターのコードを引っかけて固定します。



ACアダプターを接続すると、U11(ユーザー・プログラムのNo.11)が選ばれ、動作状態(プレイ・モード)となります。

**注意** ACアダプターを抜き差しするときは、接続してある機材のボリュームを必ず下げてください。

## ②入力レベルを設定する

接続したベースを弾き、最も強く弾いたときにピーク・インジケータが点灯するように、インプット・レベルつまみを調整します。インプット・レベルが大きかったり小さかったりすると、AX30Bが正しく動作せず、望みのエフェクト・サウンドが得られません。

**注意** エフェクターのパラメータ・バリューの設定によっては、ピーク・インジケータが点灯しなくても音色が歪む(クリップする)ことがあります。そのときは、各エフェクターのLEVEL、GAINのパラメータの値が、大きく設定されてないかを確認してください。

## ③出力レベルを設定する

アウトプット・レベルつまみで、アンプからでてくる音量を調整します。アンプから音が聞こえない場合は、もう一度接続を確認してください(☞P2)。

## ④プログラムを選ぶ(☞P4、5)

ユーザー・プログラムを選んでみましょう(プリセット・プログラムの選び方は、P5を参照してください)。

## ⑥バンクの設定

バンク・スイッチを押してから、プログラム・スイッチ[1]~[4]でバンクを設定します(BANK/NOTEディスプレイには、選んだバンク・ナンバーが点滅)。

## ⑦プログラム・ナンバーの設定

プログラムをプログラム・スイッチ[1]~[4]で選択します(BANK/NOTEディスプレイ、プログラムLEDは点灯)。

## ⑧プレッシャー・ペダルを使った演奏(☞P7)

プレッシャー・ペダルが使えるユーザー・プログラムを選びます(PRESSUREが点灯)。演奏しながらプレッシャー・ペダルを押すと、パラメータの設定した範囲で音色が変化します。エクスプレッション・ペダルを接続しておくと、プレッシャー・ペダルと同じ操作ができます。

## ⑨プログラム・エディット(☞P9)とIPE(☞P16)

選んだプログラムを基にして、エディット・モードでパラメータを設定したり、IPEでエフェクターのパリエーションを選択して、新たなプログラムを作ることができます。

## ⑩プログラムのライト(☞P21)

作ったプログラムは、ユーザー・プログラムとして保存(ライト)できます。また、プログラムにライトした設定を呼び出すこともできます(コンペア機能)。

**注意** COMPARE/WRITEキーを2秒以上押しとプログラムをライトする画面が表示され、押してすぐ離すとコンペアが機能(☞P19)します。

**注意** プログラムのライトを行うと、ライト先のプログラムはライト元のプログラムに書き変わりますので十分注意してください。

## 第2章 プレイ・モード

### 2-1. プレイ・モードへの入り方

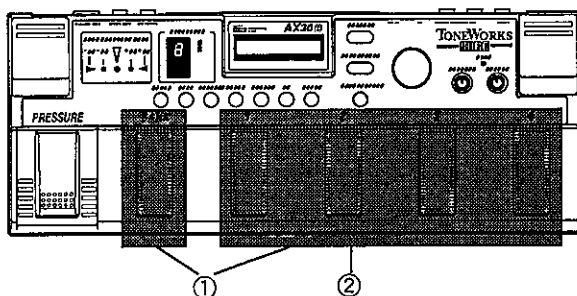
ACアダプターを接続すると、自動的にプレイ・モードに入ります。  
 エディット・モードからプレイ・モードに入るときは、EDIT/EXITキーを1秒以上押します (IPE、MIXER、PRESSURE、NR、LEVELの各キーを押して、それぞれを設定しているときも、EDIT/EXITキーを1秒以上押すと、プレイ・モードに入ります)。

### 2-2. プログラムの選択

AX30B 本体には、16個のユーザー・プログラムと30個のプリセット・プログラムが用意されています。

#### プログラム・チェンジ1 (ユーザー・プログラムの選択)

ユーザー・プログラムは、バンク・スイッチとプログラム・スイッチで選択します。

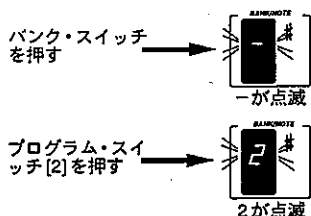


ユーザー・プログラムのNo.23を選択してみましょう。

①バンクを設定します。

バンク・スイッチを押してから、プログラム・スイッチ [2] を押します。

BANK/NOTEディスプレイには、バンク・スイッチを押したときに“-”が点滅し、プログラム・スイッチ [2] を押すとバンク・ナンバー2が点滅します。

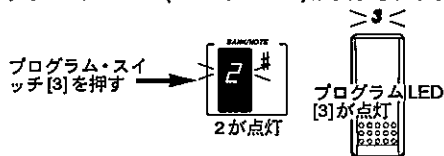


BANK/NOTEディスプレイに“-”が点滅したあとで、プログラム・チェンジをキャンセルするときは、もう一度バンク・スイッチを押します。

②プログラム・ナンバーを設定します。

プログラム・スイッチ [3] を押します。

このとき、BANK/NOTEディスプレイのバンク・ナンバーは点滅から点灯に変わり、プログラムLEDが点灯します。同時に、LCDディスプレイの左上には、選んだプログラム・ナンバー (ここではU23) が表示されます。



U23 FUZZSCUZZ  
 COMP-DIST-5BEQ-m

同一バンクの中で別のプログラムを選ぶ場合は、プログラム・スイッチだけで選択できます。

例えば、プログラムNo.23の次にプログラムNo.21を選ぶときには、プログラム・スイッチ [1] を押します。

**注意** バンクとプログラム・ナンバーを設定し、はじめてプログラムが切り替わります。



**プログラム・チェンジ2** (ユーザー・プログラムとプリセット・プログラムの選択)

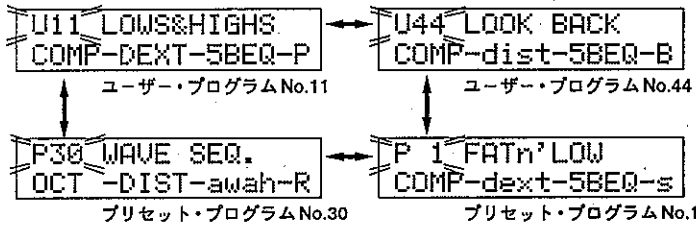
ユーザー・プログラムとプリセット・プログラムは、ダイヤルで選択します。  
 ユーザー・プログラムを選んだときには、LCDディスプレイの左端に**U**が表示され、プリセット・プログラムを選んだときには、LCDディスプレイの左端に**P**が表示されます。

① LCDディスプレイ左上のプログラム・ナンバーが点灯していたら、パラメータ/ボリューム・キーを押して、プログラム・ナンバーを点滅させます。

③プログラム・ナンバーを点灯させるときは、もう一度パラメータ/ボリューム・キーを押します。

②ダイヤルを回すと、下のようにユーザー・プログラムとプリセット・プログラムが順番に選択できます。

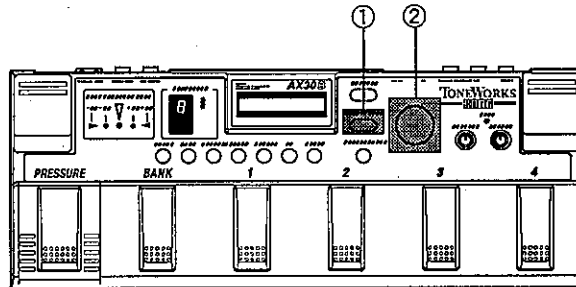
ダイヤルでプログラムを選んでいるときに、スイッチによるプログラム・チェンジ(『プログラム・チェンジ1』参照)も可能ですが、ダイヤルによるプログラム・チェンジの状態は解除されます。



	BANK/NOTE ディスプレイ	プログラムLED
ユーザー・プログラム	バンクNo.が点灯	該当するプログラムLEDが点灯
プリセット・プログラム	Pが点灯	4が点灯

**2-3. エフェクターの確認**

プログラムで使われているエフェクターと、そのエフェクターのON/OFFを確認することができます。



①プログラム・モードでLCDディスプレイ左上のプログラム・ナンバーが点滅していたら、パラメータ/ボリューム・キーを押して、プログラム・ナンバーを点灯させます。

②ダイヤルを左右に回すと、そのプログラムのチェーンで使用しているエフェクター名が、下の図のように表示されます。  
 このときエフェクターが**ON**に設定されているときは大文字、**OFF**に設定されているときは小文字で表示されます。

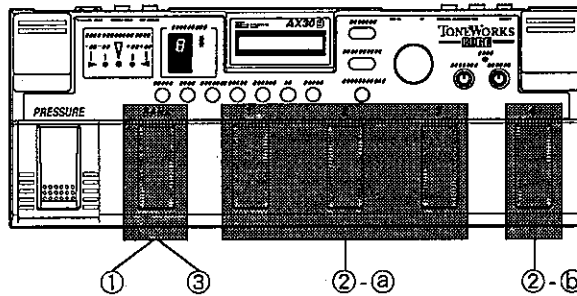
ダイヤルを回す



## 2-4. インディビジュアルON/OFF

インディビジュアルON/OFFが可能なエフェクターの中から、**DRIVE**系のエフェクターをプログラム・スイッチ[1]に、**MOD**系のエフェクターをプログラム・スイッチ[2]に、**AMBIENCE**系のエフェクターをプログラム・スイッチ[3]に、それぞれ割り当ててあります。ただし、割り当てられるエフェクターは、プログラムによって異なります。

プログラム・スイッチ[1]に割り当てるエフェクターを変更する場合は、『3-7.インディビジュアルON/OFFするエフェクターの選択』(P14)を参照してください。



①プレイ・モードでプログラムを選んでから、バンク・スイッチを1秒以上押し、下のよう、LCDディスプレイの下段に **INDIVIDUAL MODE** と表示されるのを待ちます(この状態では、エフェクターのON/OFFの設定は変わらないので、演奏には影響ありません)。

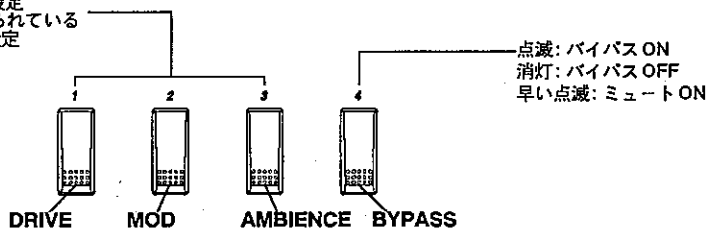
U11 LOWS&HIGHS  
INDIVIDUAL MODE

このときのプログラムLED[1]~[3]は、各プログラム・スイッチに割り当てられている、エフェクターのON/OFFの状態を表わしています(エフェクターが1つ以上ONならば点灯、すべてOFFならば消灯)。そして、プログラムLED[4]では、バイパスON(点滅)、バイパスOFF(消灯)、ミュートON(早い点滅)を表わしています。

②エフェクター、バイパスのON/OFFを切り替えます。  
②エフェクターのON/OFFの切り替えは、プログラム・スイッチ[1]~[3]を押します  
1度押しと、プログラム・スイッチに割り当てられているエフェクターがすべて**OFF**(プログラムLEDは消灯)になり、再び押しと、エフェクターがすべて**ON**(プログラムLEDは点灯)になります。  
③バイパスのON/OFFの切り替えは、プログラム・スイッチ[4]を押します。  
プログラムのバイパスON時はプログラムLEDが点灯し、OFF時はプログラムLEDが点滅します。また、プログラム・スイッチ[4]を1秒以上押しと、ミュートONにすることもできます(P8)。

③バンク・スイッチを押すと、プレイ・モードに戻ります。  
このとき、②-②で切り替えたエフェクターのON/OFFは、もとの状態に戻ります。

点灯: プログラム・スイッチに割り当てられているエフェクターが、1つ以上ONに設定  
消灯: プログラム・スイッチに割り当てられているエフェクターが、すべてOFFに設定

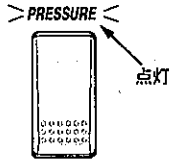


## 2-5. プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を使う

プレッシャー・ペダルで、ワウのマニュアル、フランジャーのスピード、ディレイのホールド等を、リアルタイムでコントロールできます。また、リアパネルのパラメータ・ペダル端子に、オプションのコルグエクスプレッション・ペダル EXP-2、XVP-10を接続(☐P2)しても、同じ効果が得られます。

①プレイ・モードでプレッシャー・ペダルが使えるプログラムを選びます。

プレッシャー・ペダルが使用できるプログラムでは、PRESSUREの文字が点灯します。



②楽器を演奏しながら、プレッシャー・ペダル(または接続されたエクスプレッション・ペダル)を押します。プレッシャー・ペダルを押し込むと、『4-3. プレッシャー・パラメータ・エディット』(☐P18)で設定したパラメータやパラメータ・バリューに応じて、音が変わります。

**注意!** プレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)でエフェクターをコントロールしたいときは、『4-3. プレッシャー・パラメータ・エディット』で、PARAMに、コントロールするエフェクターのパラメータを選択してください。

**注意!** プレッシャー・ペダルは、プログラム・スイッチやバンク・スイッチより、構造上、重く設定してありますが、プレッシャー・ペダルを押し込んだときの効果のかけ具合をあらかじめ確認し、必要以上に力を加えないようにしてください。

プレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)でコントロールできるエフェクターのパラメータは、下の表の通りです。

		エフェクター	コントロールできるパラメータ
ブロック1	DEXT	DYNA-EXCITER	Blend
	OCT	OCTAVE	Direct Level / Effect Level
	DIST	DISTORTION	Direct Level / Effect Level
	AWAH	AUTO WAH	Manual
	PERC	PERCUSSION	Decay / Frequency / Sweep Depth / Direct Level / Effect Level
ブロック2	Mod	STEREO CHORUS	Speed / Depth
		STEREO FLANGER	Speed / Depth / Manual / Resonance
		STEREO PHASER	Speed / Depth / Manual / Resonance
		VIBRATO	Speed / Depth
		MODULATION DELAY	Speed / Depth / Feedback / High Damp
		STEREO MODULATION DELAY	Speed / Depth / High Damp
		SWEEP MODULATION DELAY	Depth / Feedback
		RANDOM STEP FILTER	Speed / Depth / Manual / Balance
	Amb	PITCH SHIFTER	Pitch / Feedback
		BENDER	Bend
		PANNER	Speed / Depth / Width
		STEREO DELAY	High Damp
		CROSS DELAY	High Damp / Balance
		TAP TEMPO DELAY	Feedback / High Damp / Tempo * 1
Mixer	HOLD DELAY	Feedback / High Damp / Hold * 2	
	EARLY REFLECTION	High Damp / Balance	
	REVERB	Balance	
	MIXER	Direct Level / M/A Level / Mod Level / Amb Level * 3	

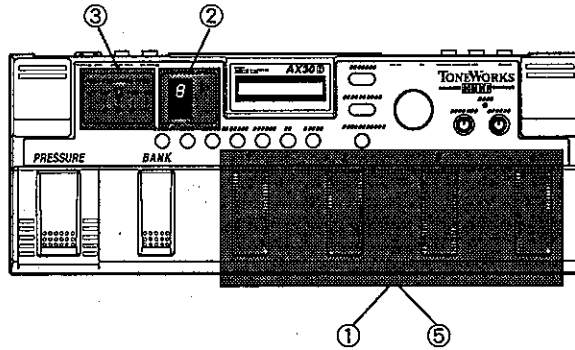
\* 1 Tempo: プレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)を1度押し、2度目を押すまでの時間が、テンポ・ディレイのディレイ・タイムとして設定(最大1000msec)されます。そして、ディレイ・タイムを設定した1秒後に、そのディレイ・タイムで動作します。また、プレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)でテンポ・ディレイを設定しないときは、プログラムで設定されているディレイ・タイムで動作します。

\* 2 Hold: 1度押ししたプレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)を離したとき、ホールドがONになります。ホールドされる時間は、プログラムで設定されているディレイ・タイムと同じです。再びプレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を押すと、ホールドはOFFになり、通常のディレイとして動作します。

\* 3 ブロック2で使用するチェーンによって、コントロールできるパラメータは異なります。

## 2-6. チューニングの方法

AX30Bには、オート・クロマチック・チューナーが内蔵されています。このチューナーは、プレイ・モードのバイパスの状態で作動します。また、キャリブレーションはA=438~445Hzで、エディット・モードの『3-8. チューナーのキャリブレーション』(P15)で設定します。



①プレイ・モードで、プログラムLEDが点灯しているプログラム・スイッチを押し、バイパスONの状態(プログラムLEDが点滅)にします。

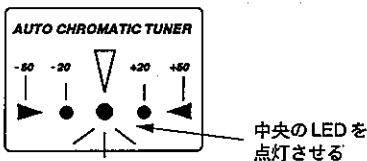
②ベースを単音で弾くと、その音にいちばん近い音名がBANK/NOTEディスプレイに表示されます。楽器のピッチが音名より半音高いときは、BANK/NOTEディスプレイに#(シャープ)が表示されます。例えば、下の図のようにA、#が表示されている音をAに合わせるときは、ピッチを半音分下げてください。



楽器のピッチが極端にずれているときは、希望する音名が表示されないので、音名が表示されるようにピッチを調整します。

**注意!** チューニングする際は、2つ以上の音を同時に出さないよう気をつけてください。

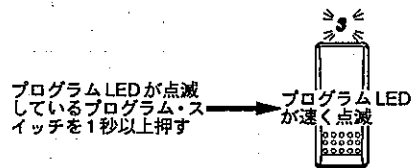
③②でBANK/NOTEディスプレイに希望する音名が表示されたのを確かめてから、チューナー・ディスプレイで、中央のLEDが点灯するように楽器のピッチを調整します。



④他の弦にも同様に①~②の操作を行います。

⑤点滅しているプログラム・スイッチを押し、プログラム・チェンジをして、バイパスをOFF(プログラムLEDが消灯)にします。

チューニング中に音を消音(ミュート)したい場合は、プログラムLEDが点滅しているプログラム・スイッチを1秒以上押します。ミュート機能が働き、プログラムLEDは点滅から速い点滅に変わります。



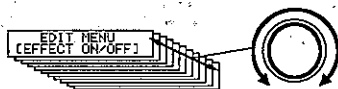
ミュート機能を解除するときは、点滅しているプログラムLEDのプログラム・スイッチを押し、速い点滅は点灯に変わり、バイパスもOFFになります(プログラム・チェンジを行っても、バイパス、ミュートはOFFになります)。

**注意!** チューニング時は、エディット・モード、IPE、コンペアは機能しません。チューニング中に、EDIT/EXITキー、COMPARE/WRITEキー、バンク・スイッチを押すと、チューニングはキャンセルされ、それぞれが機能します。

## 第3章 エディット・モード

### 3-1. エディット・モードへの入り方

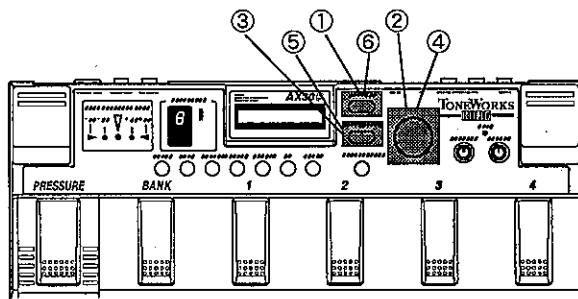
プレイ・モードでエディットするプログラムを選び、EDIT/EXITキーを押します。エディット・モードへ入り、エディット・メニュー・セレクトの画面が表示されます。ダイヤルでエディット・メニューを選択します。



### 3-2. エフェクターのON/OFF

チェインで使われるエフェクターのON/OFFを設定します。ただし、MIX(ミキサー)のON/OFFは、設定できません。

エフェクターのON/OFFは、『3-5. エフェクター・パラメータ・エディット』(P12)、『4-1. IPE機能』(P16)でも変更することができます。



①プレイ・モードでエディットするプログラムを選び、EDIT/EXITキーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、エフェクターのON/OFFを設定する画面を選びます。

LCDディスプレイには[EFFECT ON/OFF]と表示されます。

EDIT MENU  
[EFFECT ON/OFF]

③PARAM/VALUEキーを押します。

LCDディスプレイ下段にはエフェクター名が表示されます。

④ダイヤルで、ON/OFFを設定するエフェクターを選択します。

⑤PARAM/VALUEキーを押すと、エフェクターのON/OFFが切り替わります。

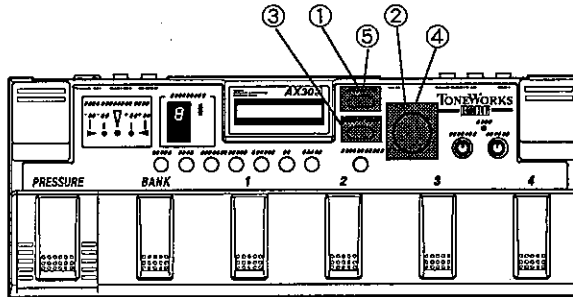
エフェクター名は、ONのとき大文字でOFFのとき小文字で表示されます。

⑥EDIT/EXITキーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

**注意!** エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

### 3-3. チェイン・エディット (ブロック1、ブロック2)

プログラムで使うブロック1、ブロック2のチェインを選択します。



① EDIT/EXITキーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、ブロック1、または2のチェイン・エディットの画面を選びます。

LCDディスプレイには [CHAIN BLOCK.1] または [CHAIN BLOCK.2] と表示されます。



③ PARAM/VALUEキーを押します。

LCDディスプレイ下段には、チェインを構成しているエフェクターが表示されます。

このとき、ONに設定されているエフェクターは大文字、OFFに設定されているエフェクターは小文字で表示されます。

④ダイヤルでチェインを選択します。

ブロック1ではチェイン#1~#4から、ブロック2ではチェイン#1~#3から、それぞれ1つを選択します。このとき、選択したチェインのエフェクターは、自動的にすべてONに設定されます。

ブロック2のチェインの接続は、下の図のようになっています。

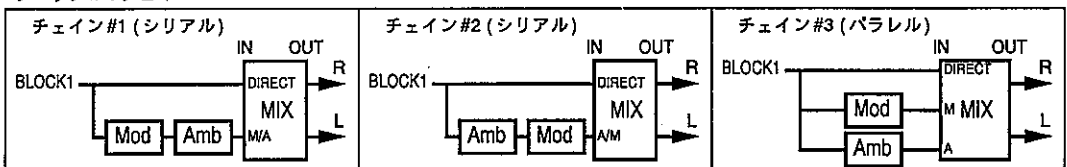
⑤ EDIT/EXITキーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

**注意!** エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

	ブロック1	ブロック2 *
チェイン#1	COMP — DEXT — 5BEQ (COMPRESSOR — DYNA-EXCITER — 5BAND EQ)	Mod — Amb — MIX (Modulation — Ambience — MIXER)
チェイン#2	COMP — DIST — 5BEQ (COMPRESSOR — DISTORTION — 5BAND EQ)	Amb — Mod — MIX (Ambience — Modulation — MIXER)
チェイン#3	OCT — DIST — AWAH (OCTAVE — DISTORTION — AUTO WAH)	Mod / Amb = MIX (Modulation / Ambience = MIXER)
チェイン#4	COMP — 3BEQ — PERC (COMPRESSOR — 3BAND EQ — PERCUSSION)	—————

\*ブロック2のMod、Ambはエフェクター・グループ名です。個々のエフェクターについては、『3-4. バリエーション・エディット』(P11)、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。

ブロック2のチェイン

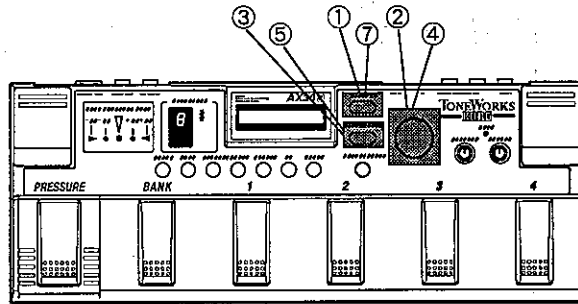


### 3-4. バリエーション・エディット (ブロック2のエフェクター・セレクト)

ブロック2のエフェクター構成を設定します。

ブロック2のチェーンは、エフェクター・グループ (Mod、Amb) と MIX (ミキサー) で構成され、エフェクター・グループからは好みのエフェクターが選択できます。ただし、選択できるエフェクターは、ブロック2で使用するチェーンによって異なり、MIX (ミキサー) は固定されています。

ブロック2のチェーンには、シリアルとパラレルがあります。くわしくは『3-3. チェーン・エディット』(P10)の表を参照してください。



① EDIT/EXITキーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、バリエーション・エディットの画面を選びます。  
LCDディスプレイには[VARIATION EDIT]と表示されます。



③ PARAM/VALUEキーを押します。  
LCDディスプレイ下段には、ブロック2のチェーンを構成しているエフェクターが表示され、左側のエフェクター一名が点滅します。  
このとき、ONに設定されているエフェクターは大文字、OFFに設定されているエフェクターは小文字で表示されます。

④ダイヤルを回すと、点滅中のエフェクターが選択できます(右の表参照)。  
**注意** 選択できるエフェクターは、ブロック2で使用するチェーンによって異なり、またMIXは固定です。

⑤ PARAM/VALUEキーを押すたびに、点滅は、左側→中央→左側→中央……と移動します。

⑥④~⑤と同様の操作で、エフェクターを選択します。  
選択したエフェクターは、自動的にONに設定されます。

⑦ EDIT/EXITキーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

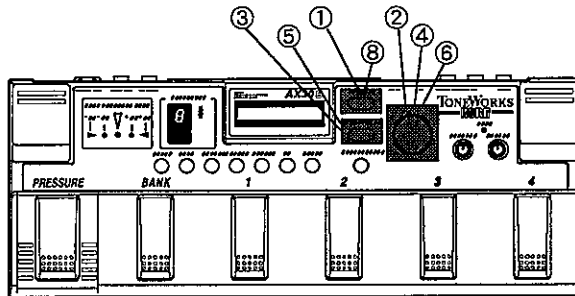
**注意** エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

エフェクター・グループを構成しているエフェクター

Mod	STEREO CHORUS STEREO FLANGER STEREO PHASER VIBRATO MODULATION DELAY STEREO MODULATION DELAY SWEEP MODULATION DELAY RANDOM STEP FILTER PITCH SHIFTER BENDER PANNER
Amb	STEREO DELAY CROSS DELAY TAP TEMPO DELAY HOLD DELAY EARLY REFLECTION REVERB

### 3-5. エフェクター・パラメータ・エディット

プログラムで使用するエフェクターのパラメータを設定します。  
各エフェクターのパラメータの説明、バリュー等については、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。



① EDIT/EXITキーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、エフェクター・パラメータ・エディットの画面を選びます。

LCDディスプレイの下段には、下の図のようにエフェクター名のみが表示され、他のエディット画面とは異なり [ ] は表示されません。

このとき、ON に設定されているエフェクターは大文字、OFF に設定されているエフェクターは小文字で表示されます。



③ PARAM/VALUE キーを押します。

LCDディスプレイ上段にはエフェクター名が表示され、下段には **EFFECT** が点滅します。

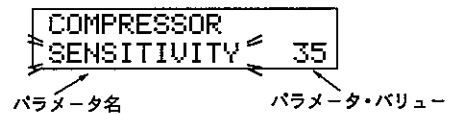


エフェクターのON/OFFを設定するときは、⑤~⑥を行います。

**注意** ②で MIXER を選択したときは、LCDディスプレイ下段には DIR LEVEL が点滅し、ブロック1の出力レベルを設定する画面になります (MIXER のエフェクターのON/OFF は設定できません)。

④ **EFFECT** が点滅しているときにダイヤルを回すと、パラメータが選択できます。

LCDディスプレイには、パラメータ名、パラメータ・バリューが表示されます。



**注意** 選択できるパラメータは、エフェクターによって異なります。

⑤ PARAM/VALUE キーを押し、点滅を右側に移動させます。

⑥ダイヤルでバリューを設定します。

⑦④~⑥を繰り返して、エフェクターのパラメータを設定します。

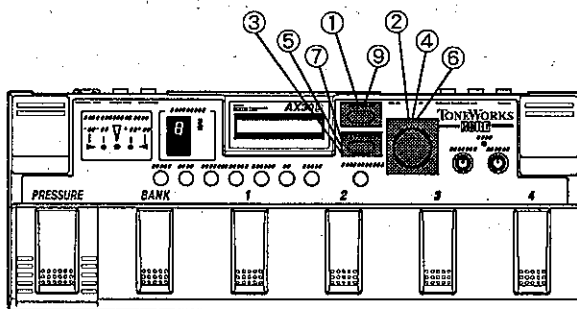
⑧ EDIT/EXIT キーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

**注意** エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。



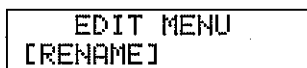
### 3-6. プログラムのリネーム

プログラム名を変更したり、新たに作ったプログラムに名前をつけます。



① プレイ・モードでリネームするプログラムを選び、EDIT/EXITキーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

② ダイヤルで、リネームの画面を選びます。  
LCDディスプレイには [RENAME] と表示されます。



③ PARAM/VALUEキーを押します。  
LCDディスプレイ下段にはプログラム名が表示されます。

④ ダイヤルを回して、変更する文字にカーソルを移動します。

⑤ PARAM/VALUEキーを押して、カーソル上の文字を点滅させます(このときカーソルは消えます)。

⑥ ダイヤルで文字を選択します。  
選択できる文字は、下の表の通りです。

⑦ PARAM/VALUEキーを押すと、⑥で入力した文字の右に点滅が移動します(⑥で文字を選択しなければ、点滅は移動しません)。

⑧⑥~⑦の操作を繰り返して、プログラムに名前をつけます。プログラム名は、大文字、小文字、記号等を合わせて、10文字まで付けられます。

⑨ EDIT/EXITキーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

**注意!** エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

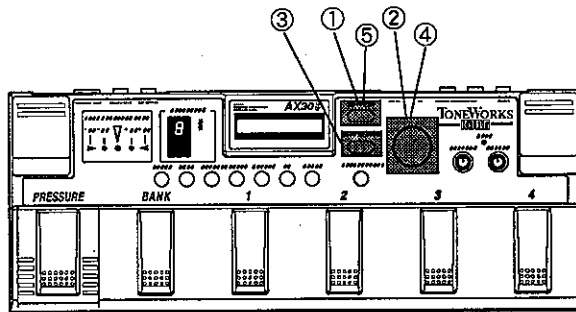
⑦でもう一度PARAM/VALUEキーを押すと、点滅が点滅灯に変わり、その文字の下にカーソルが現れます。このカーソルは、ダイヤルで移動することができます。またカーソル上の文字は、⑤~⑥で変更することができます。

	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	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	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	{		}	→	←

### 3-7. インディビジュアル ON/OFF するエフェクターの選択

プログラム・スイッチ [1] で ON/OFF を切り替えるエフェクターを割り当てます。プログラム・スイッチ [2]、[3] に割り当てられるエフェクターは、『3-3. チェイン・エディット』(P10) や 『3-4. バリエーション・エディット』(P11) でブロック 2 のチェインを選択すると、自動的に決定します。インディビジュアル ON/OFF の切り替えは、『2-4. インディビジュアル ON/OFF』(P6) を参照してください。

AX30B では、プログラムを構成しているエフェクターを、**DRIVE**、**MOD**(Modulation)、**AMBIENCE** の 3 つのエフェクト・タイプに分け、そのうちインディビジュアル ON/OFF が可能なエフェクターを、それぞれプログラム・スイッチ [1]~[3] に割り当ててあります。付属の **DRIVE**、**MOD**、**AMBIENCE**、**BYPASS** のシールを、プログラム LED [1]~[4] の左側にそれぞれ貼っておくと便利です (P2 参照)。



① プレイ・モードでエディットするプログラムを選び、EDIT/EXITキーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

② ダイヤルで、インディビジュアルの画面を選びます。LCD ディスプレイには **[INDIVIDUAL]** と表示されます。



③ PARAM/VALUEキーを押します。LCD ディスプレイ上段には **SW1** が表示され、下段にはエフェクター名が点滅します。

④ ダイヤルを回し、プログラム・スイッチ [1] で ON/OFF を切り替えるエフェクターを選択します。選択できるエフェクターは下の表の通りです。

⑤ EDIT/EXITキーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

**注意** エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたん、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

	プログラム・スイッチ [1] (DRIVE)	プログラム・スイッチ [2] (MOD)	プログラム・スイッチ [3] (AMBIENCE)
チェイン #1	COMP, DEXT, 5BEQ, COMP+DEXT, COMP+5BEQ, DEXT+5BEQ, COMP+DEXT+5BEQ		
チェイン #2	COMP, DIST, 5BEQ, COMP+DIST, COMP+5BEQ, DIST+5BEQ, COMP+DIST+5BEQ	Mod *	Amb *
チェイン #3	OCT, DIST, AWAH, OCT+DIST, OCT+AWAH, DIST+AWAH, OCT+DIST+AWAH		
チェイン #4	COMP, 3BEQ, PERC, COMP+3BEQ, COMP+PERC, 3BEQ+PERC, COMP+3BEQ+PERC	—————	—————

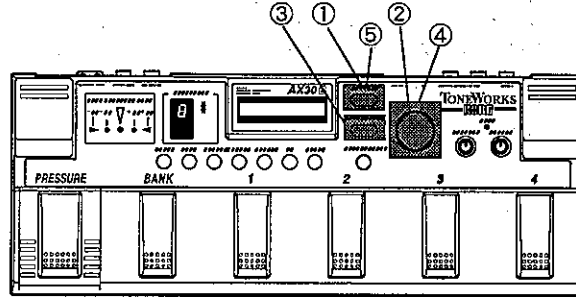
\* ブロック 2 で使用するチェインによってエフェクターが異なります。また、他のエフェクターを選択することはできません。

※ 上記のプログラム・スイッチ [1] のエフェクター名は LCD ディスプレイの表示と一致していますが、プログラム・スイッチ [2]、[3] はエフェクター・グループ名で、表示と一致していません。

### 3-8. チューナーのキャリブレーション

チューニングをするときの基準を、A=438~445Hzから設定します。

ここで設定するキャリブレーションは、チューニング動作(ⓐP8)に対してのみ有効となります。



① EDIT/EXITキーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、キャリブレーションの画面を選びます。LCDディスプレイには[TUNER]と表示されます。

EDIT MENU  
[TUNER]

③ PARAM/VALUEキーを押します。

④ダイヤルで、キャリブレーションの値を設定します。通常は440Hzに設定します。

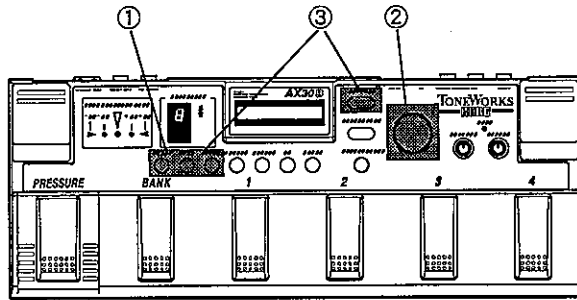
⑤ EDIT/EXITキーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

**注意** キャリブレーションの設定は、ライトできません(ここでの設定は、電源を切ると同時に無効になり、電源を入れたときに、自動的に440Hzに設定されます)。

# 第4章 その他の機能

## 4-1. IPE機能

AX30BのIPEでは、22種類のエフェクターから256個のバリエーションを選択することができます。エディット・モードでエフェクターのパラメータを1つ1つ設定するには、それなりの知識が必要になります。しかし[DRIVE]、[TONE]、[MOD/AMB]のIPEキーとダイヤルで、好みのエフェクトを選び組み合わせることによって、簡単に思い通りの音色を作り出すことができます。IPEキー[DRIVE]、[TONE]ではブロック1のエフェクターが選択でき、IPEキー[MOD/AMB]ではブロック2のエフェクターが選択できます。



①プレイ・モード、エディット・モードで、IPEキーを押します。

LCDディスプレイ上段右には選んだIPE名が、下段にはエフェクター名が表示されます。

ただし、IPEキー [MOD/AMB] では、キーを押すたびにMODの画面→AMBの画面→元のモードの画面が切り替わり表示されます。

②ダイヤルでバリエーションを選択します。

LCDディスプレイのIPE名の右には、ダイヤルを回したときに初めてナンバーが表示され、下段には対応するエフェクター名が表示されます。選択できるバリエーションは、使用するチェーンによって、下のように異なります。

③設定後に元のモードに戻るときは、同じIPEキー、またはEDIT/EXITキーを押します。

**注意** IPEでエディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

**注意** IPEの機能時は、コンペは機能しません。

IPEでエフェクトのバリエーションを選択したあと、エディット・モードの「3-5. エフェクター・パラメータ・エディット」(P12)に入ると、選択したバリエーションのパラメータが調整できます。

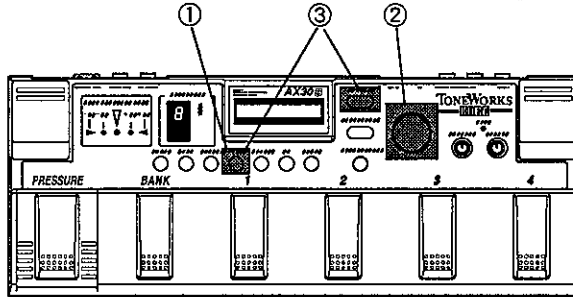
また、IPEの画面が表示されているときにPARAM/VALUEキーを押すと、エフェクターのON/OFFが切り替わります(ONのときエフェクター名は大文字で、OFFのとき小文字で表示されます)。

	[DRIVE]	[TONE]	[MOD/AMB]	
チェーン#1	DRIVE 1-32: COMPRESSOR	TONE 1-8: 5 BAND EQUALIZER	MOD 1-8: STEREO CHORUS	AMBIENCE 1-8: STEREO DELAY
チェーン#2	DRIVE 1-90: DISTORTION		MOD 1-4: STEREO FLANGER	1-8: CROSS DELAY
チェーン#3	DRIVE 1-90: DISTORTION	TONE 1-8: AUTO WAH	1-4: STEREO PHASER	1-8: TAP TEMPO DELAY
チェーン#4	DRIVE 1-32: COMPRESSOR	TONE 1-8: PERCUSSION	1-2: VIBRATO	1-8: HOLD DELAY
			1-8: MODULATION DLY	1-8: EARLY REFLECTION
			1-8: SWEEP MOD DLY	1-18: REVERB
			1-8: RANDOM STEP FILT	
			1-8: PITCH SHIFTER	
			1-2: BENDER	
			1-8: PANNER	

## 4-2. ミキサー・レベルの設定

ミキサーの各チャンネルのレベルを設定します。

ミキサーの左右のバランスは、エディット・モードの『3-5. エフェクター・パラメータ・エディット』(P12)で設定します(エフェクター・パラメータ・エディットでは、各チャンネルのレベルも設定できます)。



①プレイ・モード、エディット・モードで、MIXERキーを押します。

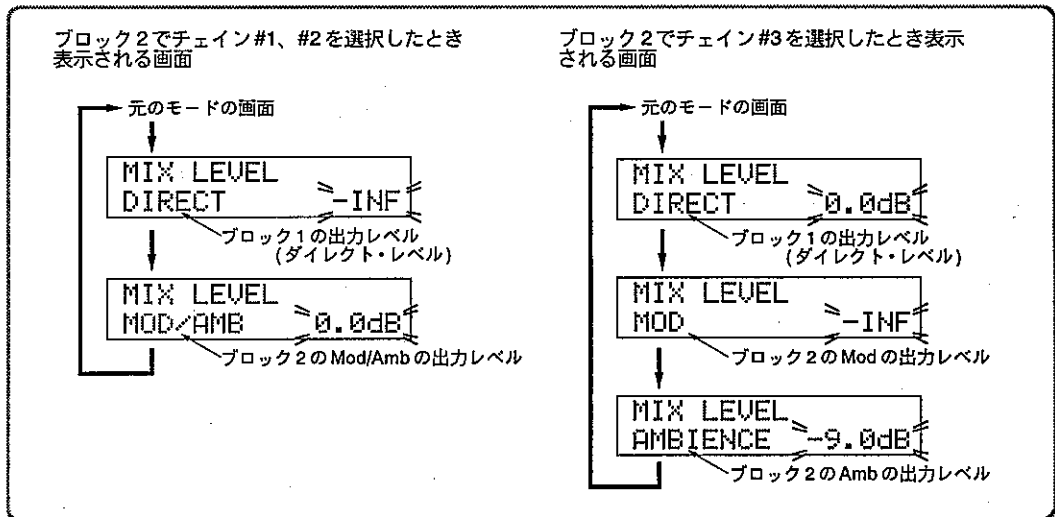
LCDディスプレイ上段には **MIX LEVEL** と表示されます。

MIXERキーを押すたびに、レベルを設定する画面が表示されます。ただし、表示される画面(設定できるパラメータ)は、下のように、『3-3. チェイン・エディット』(P10)で選択したブロック2のチェーンによって変わります。

③設定後に元のモードに戻るときは、MIXERキー、またはEDIT/EXITキーを押します。

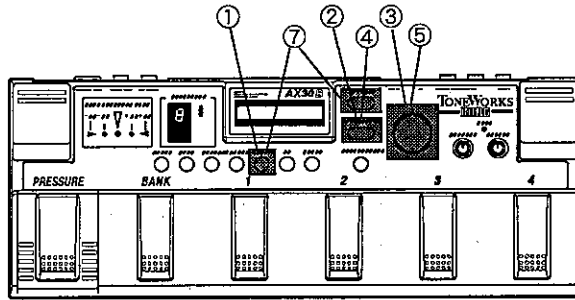
**注意!** エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

②ダイヤルでレベルを設定します。



### 4-3. プレッシャー・パラメータ・エディット

プレッシャー・ペダルが使えるプログラムを選んだとき、プレッシャー・ペダル(接続したエクスプレッション・ペダル)でコントロールするエフェクターの選択や、操作したときの効果の強さが設定できます。



①プレッシャー・ペダルが使えるプログラムを選び、プレイ・モード、エディット・モードで、PRESSUREキーを押します。

このときLCDディスプレイの上段には**PRESSURE**と表示され、下段には**PARAM** (Parameter) が点滅します。PARAMの右には、エフェクターのパラメータ名(または----!-----)が表示されます。



② PARAM/VALUEキーを押すと点滅が右に移動します。

③ダイヤルでエフェクターのパラメータを選択します。選択できるパラメータは、『2-5. プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を使う』(P7)の表を参照してください。

LCDディスプレイには、パラメータ名を大文字で(文字数が多ければ略して)表示します。

**注意!** 選択したパラメータは、プレッシャー・ペダルの操作が優先され、『3-5. エフェクター・パラメータ・エディット』で設定されたパラメータ値は無視されます。

④ PARAM/VALUEキーを押すと、点滅が右から左に移動し、再び**PARAM**が点滅します。

⑤ダイヤルで、**PARAM**、**MIN** (Minimum)、**MAX** (Maximum) を選択します。

PARAM	プレッシャー・ペダルでコントロールするエフェクターのパラメータの選択
MIN	プレッシャー・ペダルを操作しないときの効果の強さを設定
MAX	プレッシャー・ペダルを押し込んだときにかかる最大の効果の強さを設定

**注意!** ③で **TDLY:TEMPO**、**HDLY:HOLD** を選択すると、ここで **MIN**、**MAX** の値は設定できません。

⑥ PARAM/VALUEキーを押して点滅を左右に移動させ、ダイヤルでパラメータやバリューを設定します。

⑦元のモードに戻るときは、プレッシャー・キー、またはEDIT/EXITキーを押します。

**BENDER**が含まれるプログラムで、③で **BEND : BEND** を選択しなかった場合、**BENDER**はエディット・モードのエフェクター・パラメータ・エディットで設定された **TRANSCOPE** の値で動作します。

**注意!** チェイン・エディット、バリエーション・エディット、IPEの設定で、チェインの構成を途中で変更したときは、③の設定がキャンセルされる場合があります。

**注意!** プレッシャー・ペダル(またはエクスプレッション・ペダル)でエフェクターをコントロールするときは、必ずそのエフェクターを**ON**に設定(P9、12、16)してください。

**注意!** エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、エディットしたプログラムが失われてしまいます。

## 4-4. ノイズ・リダクションの設定

プログラムのノイズ・リダクションのリダクション・ゲインを設定します。

①プレイ・モードまたはエディット・モードで、NRキーを押します。

このときLCDディスプレイの上段には、**NOISE REDUCTION**と表示されます(下段にはその設定値が点滅)。

NOISE REDUCTION  
REDUCTION -6.0dB

②ダイヤルで、0.0dB ~ -30.0dBの範囲で値を設定します。

~の値になる程、ノイズを押さえる効果が高くなります。通常は、ベースの弦を軽くミュートしたとき、ノイズが気にならないように設定します。

③設定が終わって元のモードに戻るときは、NRキー、またはEDIT/EXITキーを押します。

**注意** エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

## 4-5. トータル・レベルの設定

プログラムの出力レベルを設定します。

①プレイ・モードまたはエディット・モードで、LEVELキーを押します。

このときLCDディスプレイの上段には、**TOTAL LEVEL**と表示されます(下段にはその設定値が点滅)。

TOTAL LEVEL  
LEVEL 50

②ダイヤルで、0~50の範囲で音量を設定します。

バックアップ用のプログラムの音量は小さめ、ソロ用のプログラムの音量は大きめというように、他のプログラムの音量を考慮して設定します。

③設定が終わって元のモードに戻るときは、LEVELキー、またはEDIT/EXITキーを押します。

**注意** エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

## 4-6. コンペア機能

プログラムのエディット中に、そのプログラム・ナンバーに最後にライトした設定を呼び出し、聴き比べることができます。この機能をコンペアと呼びます。

①COMPARE/WRITEキーを押してすぐ離します。

LCDディスプレイの上段右に**[CMP]**が表示され、下段には、このとき表示されているパラメータのオリジナル・バリュー(ライトされているパラメータ値)を呼び出すことができます。また、オリジナル・バリューで試奏することもできます。

**注意** コンペアで呼び出したオリジナル・バリューをエディットすることはできません。

②元に戻すときはCOMPARE/WRITEキーを押します。

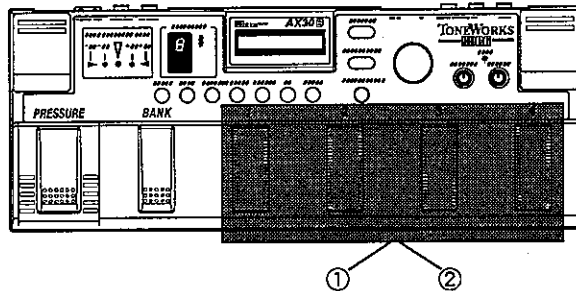
**注意** ブロック1、2のチェーンを変更したり、エフェクターのバリエーションを変更すると、オリジナル・バリューを見ることはできません。

**注意** COMPARE/WRITEキーを押してすぐ離すとコンペアが機能しますが、2秒以上押すとプログラムをライトする画面が表示されますので注意してください。

## 4-7. バイパス機能

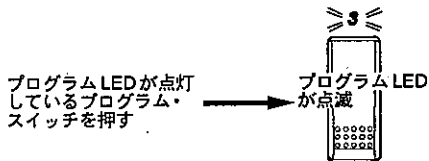
AX30Bでは、選んだプログラムのエフェクト音とエフェクトのかからない音(バイパス音)をプログラム・スイッチで切り替えることができます。

ただし、プログラム・スイッチでインディビジュアルON/OFFを行っているときのバイパスのON/OFFは、『2-4. インディビジュアルON/OFF』(P6)を参照してください。



①バイパス音を出すとき(バイパスON)は、プレイ・モードで、現在選んでいるプログラム・スイッチを押してすぐ離します。

このとき、プログラムLEDは点灯から点滅に変わり、BANK/NOTEディスプレイは、チューニング表示になります。



**注意!**プログラム・スイッチを長く押すと、プログラムLEDの点滅が早くなり、音が消音(ミュート)されます(P8)。

②エフェクト音に戻るとき(バイパスOFF)は、もう一度プログラム・スイッチを押します。

このとき、プログラムLEDは点滅から点灯に変わり、BANK/NOTEディスプレイには、バンク・ナンバーが表示されます。

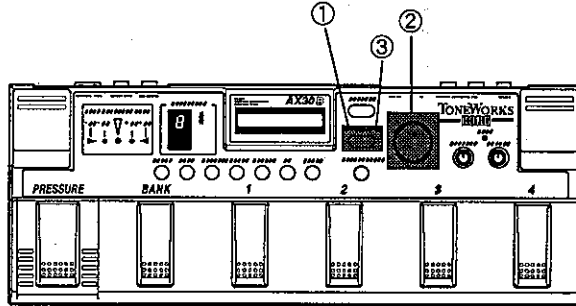
また、他のプログラム・スイッチを押したときは、バイパスの状態が解除され、選んだプログラムのエフェクト音が出るようになります。

**注意!**バイパスON時に、EDIT/EXITキー、COMPARE/WRITEキー、バンク・スイッチを押すと、それぞれが機能しますが、バイパスをOFFにしないと、エディットした音が確認できません。



## 4-8. プログラム・ライト機能

自分で新たに作ったプログラムは、AX30Bの本体内に保存しておくことができます。この機能をプログラム・ライトと呼び、ユーザー・プログラムのエリアにライトすることができます。



①プログラムのエディット(プレッシャー・ペダル、ノイズリダクションのリダクション・ゲイン、トータル・レベルの設定を含む)を終えたら、COMPARE/WRITEキーを2秒以上押します。

LCDディスプレイ上段には**PROGRAM WRITE**と表示され、下段の左側にはライト元のナンバーが、右側にはライト先のナンバーが表示されます。

PROGRAM WRITE  
U23 ▶ U23

ライト元のプログラム・ナンバー

ライト先のプログラム・ナンバー

ライト元がユーザー・プログラムのときは、上の図のように、左右側共、ライト元のユーザー・プログラム・ナンバー(Uxx)が表示されます。また、ライト元がプリセット・プログラムのときは、ライト先にはU11が表示されます。

**注意** COMPARE/WRITEキーを2秒以上押すとプログラムをライトする画面が表示されますが、押してすぐ離すとコンペアが機能します。

②ライト先を変更したいときは、ダイヤルでプログラム・ナンバーを選びます。

③ COMPARE/WRITEキーを押すと、プログラムのライトが完了し(このときLCDディスプレイには、一瞬**WRITE COMPLETED**と表示)、ライト先のプログラムの操作に入ります。

**注意** ③の前に IPE キー、EDIT/EXIT キーなどの COMPARE/WRITE キー以外のキーを押すと、プログラム・ライトがキャンセルされ、元のモードに戻ります。

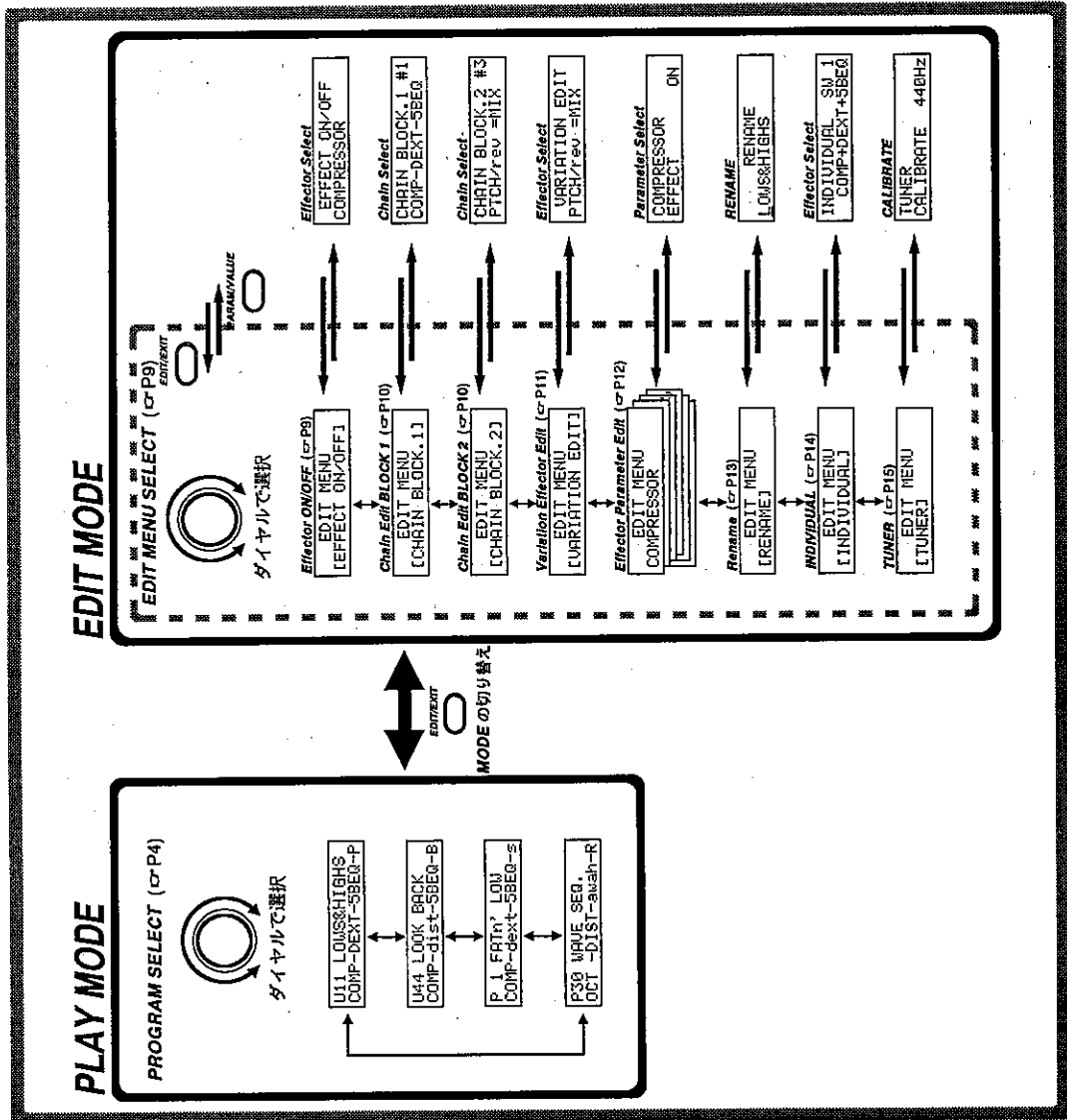
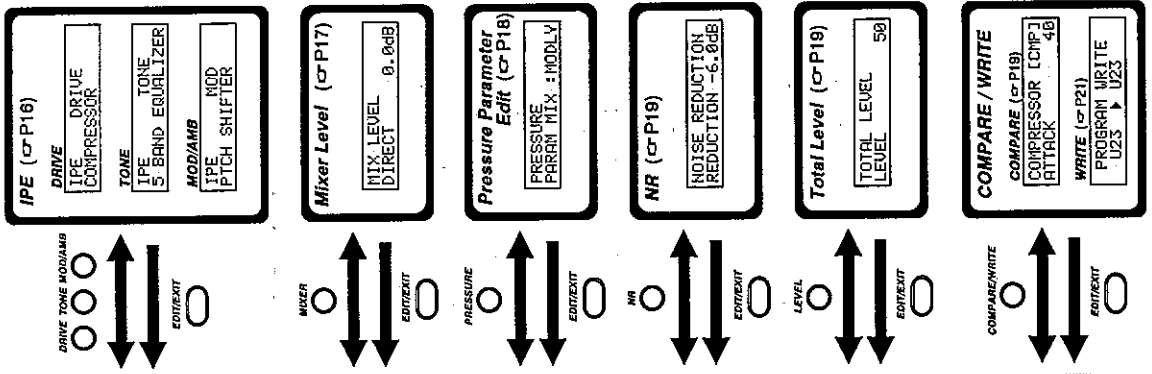
**注意** プログラム・ライトを行うと、ライト先のプログラムは、ライト元のプログラムに書き変わりますので十分注意してください。

プログラムを使用する順に並べ変えるときも、このプログラム・ライトで行います。

たとえば、1番目に使うプログラム・ナンバーを選び、ライト先にU11を選択しコンペア/ライト・キーでライトします。2番目に使うプログラムはU12に、3番目に使うプログラムはU13に、というふうに順番にライトしておけば、曲中のプログラム・チェンジが簡単に行えます。ただし、ライトを行うと、ライト先のプログラムの内容は、ライト元のものに書き変わりますので十分に注意して行ってください。

# 第5章 操作概要と基本用語

## 5-1. 操作概要



## 5-2. 基本用語

### インディビジュアルON/OFF

エディット・モードから独立したところで、プログラム・スイッチに割り当てられたエフェクターのON/OFFや、バイパスのON/OFFを切り替えることを、**インディビジュアルON/OFF**と呼びます。

**AX30B**では、演奏中にプログラム・スイッチでエフェクターのON/OFFを切り替えることができます。

### IPE

**Integrated Parameter Edit**の略です。

**AX30B**のIPEでは、IPEキー [DRIVE]、[TONE]、[MOD/AMB]を押してダイヤルを回すと、**AX30B**に搭載されたエフェクターのバリエーションの中から、好みの設定を選択することができます。

IPEキー [DRIVE]、[TONE]では、ブロック1のエフェクターのエディット、IPEキー [MOD/AMB]では、ブロック2のエフェクターのエディットを行います。詳しくは、『4-1. IPE機能』(P16)を参照してください。

### エディット・モード

**AX30B**では、16個のユーザー・プログラム、30個のプリセット・プログラムを基にして、自分の好みに合わせてプログラムを作り変えることができます。このプログラムを作り変える操作を**エディット**と呼びます。

**エディット・モード**では、エフェクターの変更や、パラメータの変更などの細かいエディットが行えるほか、プレッシャー・ペダルでコントロールするパラメータの割り当てや、インディビジュアルON/OFFするエフェクターの割り当て、プログラムのリネームなども行えます。

エディット・モード中のLCDディスプレイの上段には、**EDIT MENU**と表示されます。『第3章 エディット・モード』(P9)を参照してください。

### エフェクター

**AX30B**には、**27種**のエフェクターが搭載されています。このうちNR(ノイズ・リダクション)を除く26種のエフェクターで、それぞれのブロックのチェーンを構成しています(ブロック1用は8エフェクター、ブロック2用は18エフェクター)。**AX30B**では、エフェクターごとに、エフェクターのON/OFF(P9、12、16)やパラメータが設定(P12)できます。ブロック1、2のエフェクターの内容については、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。

### エフェクター・グループ

本誌で表記するブロック2の**Mod**、**Amb**は、**エフェクター・グループ**名で、LCDディスプレイには表示されません。LCDディスプレイには、『3-4. バリエーション・エディット』(P11)で、選択したエフェクターが表示されます。**Mod**はモジュレーション系のエフェクター、**Amb**はディレイ、リバーブ系のエフェクターです。エフェクターの内容については、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。

### チェーン

エフェクターの接続パターンのことを**チェーン**と呼びます。**AX30B**のプログラムのチェーンは、ブロック1のチェーンとブロック2のチェーンの組み合わせで構成されます。1つのプログラムでは、6個のエフェクターが接続されます。

### パラメータ

それぞれのエフェクターには、その効果を決定するいくつかの要素があります。この要素のことを**パラメータ**と呼びます。各エフェクターのパラメータは、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。

### パラメータ・バリュウ(バリュウ)

パラメータの効果を調整する値のことを、**パラメータ・バリュウ(バリュウ)**と呼びます。各エフェクターのパラメータ・バリュウ(バリュウ)は、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。

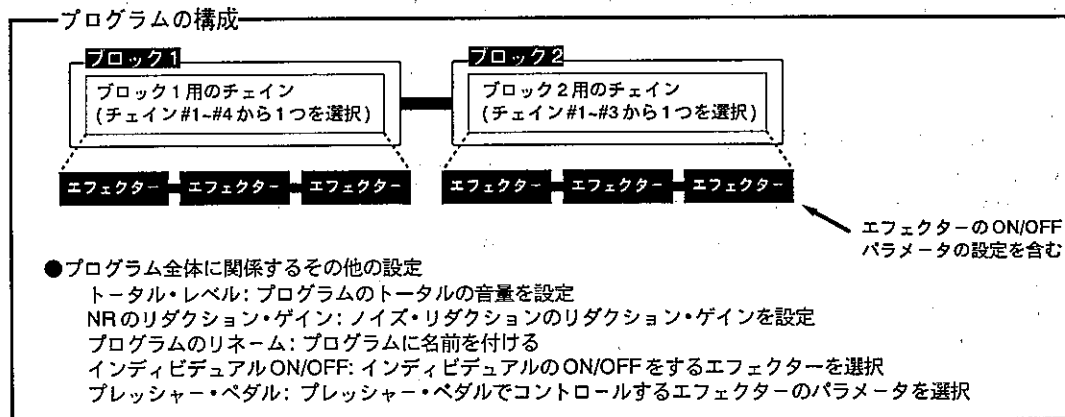
### プレイ・モード

選んだプログラムで**演奏するモード**です。**プレイ・モード**では、プログラム・チェンジの他、エフェクターのインディビジュアルON/OFF、プレッシャー・ペダルの操作、チューニングが行えます。プレイ・モード中のLCDディスプレイの上段には、ユーザー(またはプリセット)・プログラムのナンバーとプログラム名が表示され、下段には、チェーンを構成しているエフェクター名が表示されます。『第2章 プレイ・モード』(P4)を参照してください。

### プログラム

AX30Bには、16のユーザー・プログラム(U11~U14、U21~U24、U31~U34、U41~U44)と30のプリセット・プログラム(P1~P30)が内蔵されています。このうちバンク・スイッチとプログラム・スイッチで簡単に選択(☞P4)できるのが、ユーザー・プログラムです。

AX30Bでは、ブロック1、2のチェーン(エフェクターの接続パターン)の他に、エフェクターのON/OFFやパラメータの設定、トータル・レベル、NRのリダクション・ゲイン、プログラムのリネーム等の設定を含め、1つのプログラムを構成しています。



### ブロック

AX30Bのチェーンは、ブロック1に4種(チェーン#1~#4)、ブロック2に3種(チェーン#1~#3)あり、このブロック1、2の組み合わせ(12通り)でプログラムの主な効果が決定します。ブロック1、2のチェーンには、それぞれエフェクターが3個接続されています。

付属のシール(AX30B MIXER BLOCK DIAGRAM)を、チューナー・ディスプレイの下に貼ることをお勧めします(☞P2)。チェーンを構成するエフェクターとその内容については、『6-1.パラメータ・リスト』(☞P25)を参照してください。

# 第6章 付録

## 6-1. パラメータ・リスト

### ブロック1

- a: **COMP (COMPRESSOR) (コンプレッサー)**  
音量を圧縮して音の粒をそろえるエフェクターです。

Sensitivity (センシティブティ)	0 ~ 50	コンプレッサーのかかる感度を調整します。
Level (レベル)	0 ~ 50	エフェクト・オン時のレベルを調整します。
Attack (アタック)	0 ~ 50	アタックの強さを調整します。

- b: **DEXT (DYNA EXCITER) (ダイナミック・エキサイター)**  
ダイナミクス・コントロールのついた音の輪郭を強調するエフェクターです。

Frequency (フリケンシー)	1 kHz ~ 12 kHz	強調する倍音の周波数を調整します。
Dynamics (ダイナミクス)	0 ~ 50	エキサイターのかかる感度を調整します。この値を上げるほど、強く演奏したときに、より強いエキサイター効果が得られます。
Blend (ブレンド)	± 50	エキサイター音を原音にブレンドする量を調整します。この値をマイナスにすると、逆位相でエキサイター音がブレンドされます。

- c: **3BEQ (3 BAND EQUALIZER) (3バンド・イコライザー)**  
3つの帯域の音質を調整できるイコライザーです。ゲインは+でブースト、-でカットとして働きます。

Bass (ベース)	± 16 dB	低域の音量を調整します。
Mid Freq (ミッド・フリケンシー)	250 Hz ~ 4 kHz	中域で調節する周波数を設定します。
Mid Gain (ミッド・ゲイン)	± 16 dB	中域の音量を調整します。
Treble (トレブル)	± 16 dB	高域の音量を調整します。
Trim Gain (トリム・ゲイン)	-18 dB ~ 6 dB	エフェクト・オン時の入力レベルを調整します。

- d: **5BEQ (5 BAND EQUALIZER) (5バンド・イコライザー)**  
5つの帯域の音質を調整できるイコライザーです。ゲインは+でブースト、-でカットとして働きます。4つのタイプから周波数帯域の組み合わせを設定できます。

Type (タイプ)	*	1/2/3/4	調整する周波数帯域のタイプを設定します。
BAND1 (バンド1)		± 16 dB	バンド1のゲインを調整します。
BAND2 (バンド2)		± 16 dB	バンド2のゲインを調整します。
BAND3 (バンド3)		± 16 dB	バンド3のゲインを調整します。
BAND4 (バンド4)		± 16 dB	バンド4のゲインを調整します。
BAND5 (バンド5)		± 16 dB	バンド5のゲインを調整します。
Mid Shape (ミッド・シェイプ)		ON/OFF	中音域の周波数特性を矯正するミッド・シェイプのオン/オフを設定します。
Trim Gain (トリム・ゲイン)		-18 dB ~ 6 dB	エフェクト・オン時の入力レベルを調整します。

\*タイプ別バンド周波数

TYPE	BAND1	BAND2	BAND3	BAND4	BAND5
1	63 Hz	160 Hz	400 Hz	800 Hz	2.5 kHz
2	63 Hz	160 Hz	315 Hz	630 Hz	4 kHz
3	80 Hz	125 Hz	600 Hz	1 kHz	4 kHz
4	63 Hz	125 Hz	600 Hz	2.5 kHz	5 kHz

**e: OCT (OCTAVE) (オクターブ)**

1オクターブ下の音を加えて、音に厚みをつけるエフェクターです。

Direct Level (ダイレクト・レベル)	0 ~ 50	ダイレクト音の出力レベルを調整します。
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 ~ 50	オクターブ音の出力レベルを調整します。

**f: DIST (DISTORTION) (ディストーション)**

ライン・タイプを含む6種類の歪みを持つディストーションです。

Type (タイプ)	OD / DIST / FUZZ / LINE OD / LINE DIST / LINE FUZZ	ドライブのタイプを切替えます (OD: オーバー・ドライブ、DIST: ディストーション、FUZZ: ファズ、LINE -: ラインに適したタイプ)。
Gain (ゲイン)	0 ~ 50	ドライブの歪み具合を調節します。
Direct Level (ダイレクト・レベル)	0 ~ 50	ダイレクト音の出力レベルを調整します。
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 ~ 50	ディストーションの出力レベルを調節します。
Treble (トレブル)	± 16 dB	高域の音量を調整します。

**g: AWAH (AUTO WAH) (オート・ワウ)**

弦を弾く強さに応じてかかりの変わるロウ・パス・フィルター・タイプのワウワウです。

プレッシャー・ペダルを **Manual** にアサインし、**Sensitivity** を 0 に設定すると、ペダル・ワウとしても使用できます。

Polarity (ポラリティ)	UP / DOWN	ワウのかかる方向を設定します。
Sensitivity (センシティブティ)	0 ~ 50	入力に対してワウ効果のかかる感度を調節します。
Attack (アタック)	0 ~ 50	ワウのかかり始める早さを調節します。
Manual (マニュアル)	0 ~ 50	効果のかかる周波数を設定します。
Resonance (レゾナンス)	0 ~ 50	レゾナンスの深さを調整します。

**h: PERC (PERCUSSION) (パーカッション)**

弦を弾くことでパーカッション音を発生させるエフェクターです。

スラップ(チョッパー)などのパーカッシブな奏法時に効果的です。また、プレッシャー・ペダルを **Frequency** にアサインすると、パーカッションの皮の張りの感じをコントロールすることができます。

Type (タイプ)	B.DRUM / SIN / METAL	パーカッション音のタイプを調整します (B.DRUM: バス・ドラム風、SIN: エレクトリック・ドラム風、METAL: 金属的なパーカッション風)。
Threshold (スレッシュホールド)	0 ~ 50	パーカッション音のトリガーの感度を調整します。この値を小さくするほど、弱く弦を弾いたときにも反応するようになります。
Decay (ディケイ)	0 ~ 50	パーカッション音の減衰時間を調整します。
Frequency (フリケンシー)	0 ~ 50	パーカッション音の音程を調整します。
Sweep Time (スイープ・タイム)	0 ~ 50	音程のスイープする時間を調整します。
Sweep Depth (スイープ・デプス)	0 ~ 50	音程のスイープする深さを調整します。
Direct Level (ダイレクト・レベル)	0 ~ 50	ダイレクト音の出力レベルを調整します。
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 ~ 50	パーカッション音の出力レベルを調整します。

## ブロック2

## 1: Mod

モノラルまたはステレオ入出力のモジュレーション系エフェクター・グループです。

## 1-a: SCHO (STEREO CHORUS) (ステレオ・コーラス)

音に厚みをつけるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	変調する速さを調節します。
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します。
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 ~ 50	エフェクト音のレベルを調整します。

## 1-b: SFLN (STEREO FLANGER) (ステレオ・フランジャー)

ジェット機の音の様なフランジング効果が得られるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	変調する速さを調節します。
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します。
Manual (マニュアル)	0 ~ 50	効果のかかる周波数を調整します。
Resonance (レゾナンス)	± 50	レゾナンスの深さを調整します。
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 ~ 50	エフェクト音のレベルを調整します。

## 1-c: SPHS (STEREO PHASER) (ステレオ・フェイザー)

回転スピーカーの様なうねりをつけるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	変調する速さを調節します。
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します。
Manual (マニュアル)	0 ~ 50	効果のかかる周波数を調整します。
Resonance (レゾナンス)	± 50	レゾナンスの深さを調整します。

## 1-d: VIBR (VIBRATO) (ビブラート)

周期的に音程をゆらすエフェクターです。

Speed (スピード)	0.5 Hz ~ 9.5 Hz	変調する速さを調節します。
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します。

## 1-e: MODD (MODULATION DELAY) (モジュレーション・ディレイ)

ディレイ音に音程変化を得るモジュレーションをかけることのできるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	変調する速さを調節します。
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します。
Dly Time (ディレイ・タイム)	1 ms ~ 500 ms	ディレイ・タイムを調整します。
Feedback (フィードバック)	0 ~ 50	フィード・バックの量を調整します。
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します。
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。

**1-f: SMOD (STEREO MODULATION DELAY) (ステレオ・モジュレーション・ディレイ)**

ステレオのディレイ音に音程変化を得るモジュレーションをかけることができるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	変調する速さを調節します。
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します。
L Dly Time (Lディレイ・タイム)	1 ms ~ 250 ms	レフトのディレイ・タイムを調整します。
R Dly Time (Rディレイ・タイム)	1 ms ~ 250 ms	ライトのディレイ・タイムを調整します。
L Feedback (Lフィードバック)	0 ~ 50	レフトのフィードバックの量を調整します。
R Feedback (Rフィードバック)	0 ~ 50	ライトのフィードバックの量を調整します。
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します。
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。

**1-g: SWPM (SWEEP MODULATION DELAY) (スweep・モジュレーション・ディレイ)**

アタックの強弱によってモジュレーションをかけるエフェクターです。

Type (タイプ)	FLN / CHO / DLY	動作のタイプを設定します (FLN: フランジャーに適したタイプ、CHO: コーラスに適したタイプ、DLY: ディレイに適したタイプ)。
Polarity (ポラリティー)	UP / DOWN	スweepのかかる方向を設定します。
Sweep Time (スweep・タイム)	0 ~ 50	スweep・タイムを調整します。
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します。
Initial Dly (イニシャル・ディレイ)	0 ~ 50	イニシャル・ディレイ・タイムを調整します。
Feedback (フィードバック)	± 50	フィードバックの量を調整します。
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。

**1-h: RNDF (RANDOM STEP FILTER) (ランダム・ステップ・フィルター)**

フィルターの周波数がランダムに変化するエフェクターです。タイプの設定によりランダム発振器としても動作します。

Type (タイプ)	FILT / OSC1 / OSC2	動作のタイプを設定します (FILT: フィルターとして動作、OSC1: 入力信号に応じて発振、OSC2: 発振)。
Speed (スピード)	1 Hz ~ 40 Hz	ステップ・スピードを調整します。
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します。
Manual (マニュアル)	0 ~ 50	効果のかかる周波数を設定します。
Resonance (レゾナンス)	0 ~ 50	レゾナンスの深さを調整します。
Balance (バランス)	0 ~ 50	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。

**1-i: PTCH (PITCH SHIFTER) (ピッチ・シフター)**

音程を変化させた音をミックスしハーモニーを創るエフェクターです。

Type (タイプ)	FAST / SLOW	ピッチ・シフターのタイプを選択します (FAST: 応答の速いタイプ、SLOW: 音揺れの少ないエフェクト音を得られるタイプ)。
Pitch (ピッチ)	± 2400	ピッチを 100 セント (=半音) 単位で調整します。
Fine (ファイン)	± 50	ピッチを 1 セント単位で調整します。
Dly Time (ディレイ・タイム)	1 ms ~ 300 ms	ディレイ・タイムを調整します。
Feedback (フィードバック)	0 ~ 50	フィードバックの量を調整します。
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。



**1-j: BEND (BENDER) (ベンダー)**

プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)で音程を変化させるエフェクターです。

Transpose (トランスポーズ)	±2400	プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を使用しないときの音程を100セント(=半音)単位で調整します。
------------------------	-------	---

**1-k: PAN (PANNER) (パンナー)**

ステレオ出力時に音の定位を周期的に変化させるエフェクターです。モノラル出力時にはトレモロとしても使用できます。

Speed (スピード)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	パンニングのスピードを調整します。
Depth (デプス)	0 ~ 50	左右の広がり感を調整します。
Width (ウィドゥス)	0 ~ 50	奥行き感を調整します。

**2: Ambience**

モノラル/ステレオ入出力のディレイ、リバーブ系エフェクター・グループです。

**2-a: SDLY (STEREO DELAY) (ステレオ・ディレイ)**

L/Rが独立したステレオ・ディレイです。

L Dly Time (Lディレイ・タイム)	5 ms ~ 500 ms	レフトのディレイ・タイムを調整します。
R Dly Time (Rディレイ・タイム)	5 ms ~ 500 ms	ライトのディレイ・タイムを調整します。
L Feedback (Lフィードバック)	0 ~ 50	レフトのフィードバックの量を調整します。
R Feedback (Rフィードバック)	0 ~ 50	ライトのフィードバックの量を調整します。
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します。
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。
Ducking (ダッキング)	0 ~ 50	入力音が大きい程エフェクト音が小さくなるダッキング効果の感度を調整します。

**2-b: XDLY (CROSS DELAY) (クロス・ディレイ)**

L/Rのフィードバックが交差するステレオ・ディレイです。

L Dly Time (Lディレイ・タイム)	5 ms ~ 500 ms	レフトのディレイ・タイムを調整します。
R Dly Time (Rディレイ・タイム)	5 ms ~ 500 ms	ライトのディレイ・タイムを調整します。
L Feedback (Lフィードバック)	0 ~ 50	レフトのフィードバックの量を調整します。
R Feedback (Rフィードバック)	0 ~ 50	ライトのフィードバックの量を調整します。
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します。
Balance (バランス)	0 ~ 50	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。
Ducking (ダッキング)	0 ~ 50	入力音が大きい程エフェクト音が小さくなるダッキング効果の感度を調整します。

**2-c: TDLY (TAP TEMPO DELAY) (タップ・テンポ・ディレイ)**

プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)でディレイ・タイムをコントロールできるロング・ディレイです。

**2-d: HDLY (HOLD DELAY) (ホールド・ディレイ)**

ホールド機能を持った最大 1000ms のロング・ディレイです。

Dly Time (ディレイ・タイム)	10 ms ~ 1000 ms	ディレイ・タイムを調整します。
Feedback (フィードバック)	0 ~ 50	フィードバックの量を調整します。
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します。
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。
Ducking (ダッキング)	0 ~ 50	入力音が大きい程エフェクト音が小さくなるダッキング効果の感度を調整します。

このパラメータは2-c、2-d に共通です

**2-e: ER (EARLY REFLECTION) (アーリー・リフレクション)**

音に初期反射音をつけるエフェクターです。リバースでは逆回転風の音が創れます。

Type (タイプ)	GATE / REVERSE	アーリー・リフレクションのタイプを調整します。
Pre Dly (プリ・ディレイ)	2 ms ~ 200 ms	プリ・ディレイのディレイ・タイムを調整します。
ER Time (アーリー・リフレクション・タイム)	5 ms ~ 400 ms	アーリー・リフレクション・タイムを調整します。
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します。
Balance (バランス)	0 ~ 50	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。

**2-f: REV (REVERB) (リバーブ)**

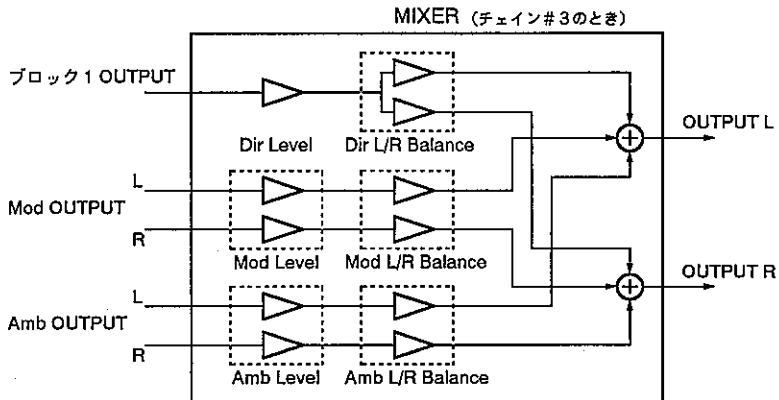
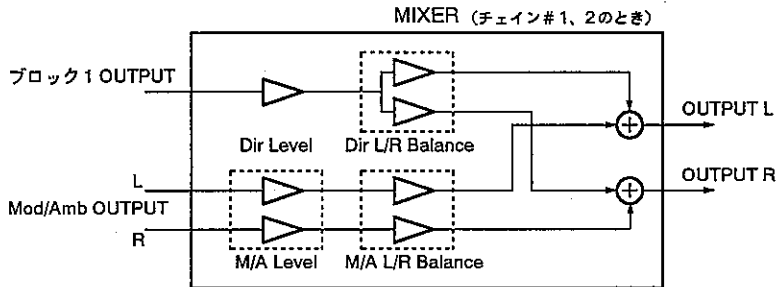
音に残響をつけるエフェクターです。

Type (タイプ)	ROOM / HALL / PLATE	リバーブのタイプを切替えます。
Pre Dly (プレ・ディレイ)	1 ms ~ 100 ms	プリ・ディレイ(リバーブ音の遅延時間)のディレイ・タイムを調整します。
Rev Time (リバーブ・タイム)	0.1 s ~ 10.0 s	リバーブ・タイムを調整します。
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します。
Balance (バランス)	0 ~ 50	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します。

3: MIX (MIXER) (ステレオ・ミキサー)

ブロック1の出力と Mod、Ambの出力をミキシングするためのミキサーです。  
下の図は、ミキサーのブロック・ダイアグラムです。

ブロック2でチェーン#1または#2を選択した場合		
Dir Level (ダイレクト・レベル)	-INF (-∞ dB) ~ 0 dB	ブロック1の出力レベルを調整します。
Dir L/R Bal (ダイレクトL/Rバランス)	L50 ~ C0 ~ R50	ブロック1の出力のレフト、ライトのバランスを調整します。
M/A Level (Mod/Amb レベル)	-INF (-∞ dB) ~ 0 dB	ブロック2の出力レベルを調整します。
M/A L/R Bal (Mod/Amb L/Rバランス)	L50 ~ C0 ~ R50	ブロック2の出力のレフト、ライトのバランスを調整します。
ブロック2でチェーン#3を選択した場合		
Dir Level (ダイレクト・レベル)	-INF (-∞ dB) ~ 0 dB	ブロック1の出力レベルを調整します。
Dir L/R Bal (ダイレクトL/Rバランス)	L50 ~ C0 ~ R50	ブロック1の出力のレフト、ライトのバランスを調整します。
Mod Level (Mod レベル)	-INF (-∞ dB) ~ 0 dB	Modの出力レベルを調整します。
Mod L/R Bal (Mod L/Rバランス)	L50 ~ C0 ~ R50	Modの出力のレフト、ライトのバランスを調整します。
Amb Level (Amb レベル)	-INF (-∞ dB) ~ 0 dB	Ambの出力レベルを調整します。
Amb L/R Bal (Amb L/Rバランス)	L50 ~ C0 ~ R50	Ambの出力のレフト、ライトのバランスを調整します。



## 6-2. プログラム・リスト

プログラムは、使用するベースまたは奏法で、音が歪む場合があります。そのときは、COMP、EQ、MIXERの、Trim、Level等を調整してください。

### ユーザー・プログラム

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4
PROGRAM 1	U11 LOWS&HIGHS ⑩	U21 BRIGHTbass ⑩	U31 MID - PICK'n	U41 FATn'LOW
PROGRAM 2	U12 SOLO BASS ⑩	U22 EXHIBITION	U32 FUNK MOD	U42 FUNKYBUTT
PROGRAM 3	U13 MrDISTORTO	U23 FUZZSCUZZ	U33 BASSOGYPSY ⑩	U43 WAVE SEQ. ⑩
PROGRAM 4	U14 PERC BASS ⑩	U24 OCTAVBELOW	U34 SYNTH DRUM ⑩	U44 LOOK BACK ⑩

### プリセット・プログラム

EQ系	WET系	DIST系	SFX系
P 1 FATn'LOW	P 8 EMERALD ⑩	P17 CrunchTone	P23 FUNKY DIVA
P 2 MIDfinger	P 9 SOLO BASS ⑩	P18 K's DIST ⑩	P24 PEDAL WAH ⑩
P 3 LOWS&HIGHS ⑩	P10 LOWmidHIGH ⑩	P19 MrDISTORTO	P25 BASSOGYPSY ⑩
P 4 SLAP!	P11 FUNK MOD	P20 FUZZSCUZZ	P26 PERC BASS ⑩
P 5 BRIGHTbass ⑩	P12 MID - PICK'n	P21 Slap Drive	P27 SYNTH DRUM ⑩
P 6 HOLLOWtone ⑩	P13 MID -- BOOST	P22 DIST BASS	P28 LOOK BACK ⑩
P 7 SLAP!DI	P14 EXHIBITION		P29 TREMOVERB ⑩
	P15 FUNKYBUTT		P30 WAVE SEQ. ⑩
	P16 OCTAVBELOW		

⑩: プレッシュャー・ペダルがアサインされているプログラム

下の表は、ユーザー・プログラムの記録用にお使いください。

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4
PROGRAM 1	U11	U21	U31	U41
PROGRAM 2	U12	U22	U32	U42
PROGRAM 3	U13	U23	U33	U43
PROGRAM 4	U14	U24	U34	U44

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4
PROGRAM 1	U11	U21	U31	U41
PROGRAM 2	U12	U22	U32	U42
PROGRAM 3	U13	U23	U33	U43
PROGRAM 4	U14	U24	U34	U44

## 6-3. 故障かな?と思ったら

故障かな?と思ったら、まず下の事項を確認してください。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。

### 1. 電源が入らない

- コンセントにACアダプターが接続されていますか?

**対処** 接続を確認してください(☞P2)。

### 2. 音が出ない

- ベース、アンプ、ヘッドフォンは、それぞれの端子に正しく接続されていますか?

- アンプの電源がONで、正しく設定されていますか?

- 接続コードは断線していませんか?

**対処** ヘッドフォンから音が出ているら、**AX30B**のアウトプット端子以降の接続に何らかの問題があります。接続やコードを確認してください(☞P2)。

- アウトプット・レベルつまみ、またはトータル・レベルの設定は、0になっていませんか?

**対処** アウトプット・レベルつまみや、トータル・レベルの設定で、出力される音量を調整してください(☞P3、19)。

- ボリューム・ペダルに接続したエクスプレッション・ペダルの設定が、Minimumになっていませんか?

**対処** エクスプレッション・ペダルを操作してください。

- ミュートが解除されていますか?

**対処** プログラムLEDが早い点滅になっていたら、ミュートが機能しています。ミュートを解除してください(☞P8)。

- ブロック1のレベル(Direct Level)、Mod、Ambのレベルは-INFになっていませんか?

**対処** ミキサーのレベルを調整してください(☞P12、17)。

- アウトプット端子のL/MONOのみに接続していますか?

**対処** ミキサーのバランスを調整(☞P12)するか、ステレオ・アウトにしてください(☞P2)。

### 3. 接続したペダルが使えない

- エクスプレッション・ペダルを使用していますか?

- 適した接続ケーブルを使用していますか?

**対処** 接続を確認してください(☞P2)。

### 4. AUX INに接続した機器の音量が大きい(小さい)

- 音量設定が大きく(小さく)ありませんか?

**対処** 接続機器のアウトプット・レベルの設定と、**AX30B**のアウトプット・レベルつまみで、音量を調節してください。

### 5. エフェクトがかからない

- バイパスが解除されていますか?

**対処** プログラムLEDが点滅していたら、バイパスが機能しています。バイパスを解除してください(☞P20)。

- プログラムのチェーンで使用するエフェクターがONに設定されていますか?

**対処** エフェクター名が小文字で表示されていたら、OFFに設定されています。エフェクターをONに設定してください(☞P9、12、16)。

- BALANCEのパラメータの設定が0に設定されていませんか?

**対処** BALANCEのパラメータを持つエフェクターで、BALANCEのバリューを0に設定すると、エフェクトがかかりません。パラメータを設定し直してください。BALANCEのパラメータを持つエフェクターについては、『6-1. パラメータ・リスト』のMod、Ambience(☞P27-30)を参照してください。

- ミキサーのレベルは、正しく設定されていますか?

**対処** ブロック2のエフェクターがONの状態でも、ミキサーのM/A、Mod、Amb等のレベルがすべて-INFでは効果がわかりません。レベルを正しく設定してください(☞P12、P17)。

### 6. プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を操作しても、設定した効果が得られない

- プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)でコントロールするパラメータが正しく選択され、またMIN、MAXの値も、正しく設定されていますか?

**対処** 『4-3. プレッシャー・パラメータ・エディット』(☞P18)で、正しく設定してください。

- プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)でコントロールするエフェクターがONに設定されていますか?

**対処** エフェクター名が小文字で表示されていたら、OFFに設定されています。エフェクターをONに設定してください(☞P9、12、16)。

### 7. プログラム・チェンジができない

●プレイ・モードになっていますか？

☑️ プレイ・モードに移って(☞P4)から、プログラム・チェンジを行ってください。

●正しい手順でプログラム・チェンジを行っていますか？

☑️ 『2-2. プログラムの選択』(☞P4)の操作で、プログラム・チェンジを行ってください。

### 8. チューナーが動作しない

●プレイ・モードになっていますか？

☑️ プレイ・モードに移って(☞P4)からバイパスを機能させ、チューニング(☞8)を行ってください。

## 6-4. スペックとオプション

入力	ベース・インプット(標準ジャック) 感度: -13dBu ~ +8dBu インピーダンス: 1M Ω ミックス・インプット(ミニ・ステレオ・ジャック) 最大入力レベル: 350mVrms インピーダンス: 47k Ω コンティニューアス・コントロールペダル・インプット(ステレオ標準ジャック) パラメータ、ボリューム
出力	ライン・アウトプット(L/MONO、R)(標準ジャック) 最大出力レベル: +5dBu(10k Ω負荷) インピーダンス: 47 Ω ヘッドフォン・アウトプット(ミニ・ステレオ・ジャック) 最大出力: 30mW + 30mW(32 Ω負荷) インピーダンス: 10 Ω
AD変換	ビットストリーム 18bit
DA変換	4倍オーバー・サンプリング・フィルタ+ノイズ・シェイパー 18bit
サンプリング周波数	39.0625kHz
周波数特性	20Hz~19kHz (± 1dB)
ダイナミックレンジ	90dB以上 (@IHF-A)
T.H.D + N	0.3%以下 (@1kHz、フルスケール、22kHz BW)
エフェクター数	27種 (同時使用エフェクター: 最大5個 + MIX、NR)
プログラム・メモリー数	46個 ユーザー・プログラム : 16個 (U11~U14、U21~U24、U31~U34、U41~U44) プリセット・プログラム: 30個 (P1~P30)
ユーザー・プログラムのメモリー保持時間	100年以上
チューナー部測定範囲 測定精度	A0~C7 (27.5Hz ~ 2093Hz) ± 1cent
コントロール	インプット・レベルつまみ、アウトプット・レベルつまみ、ダイヤル EDIT/EXITキー、PARAM/VALUEキー、COMPARE/WRITEキー IPEキー [DRIVE]、[TONE]、[MOD/AMB]、MIXキー、PRESSUREキー、NRキー、 LEVELキー プレッシャー・ペダル、バンク・スイッチ、プログラム・スイッチ [1]~[4]
ディスプレイ	LCDディスプレイ 16文字2行、バックライト付き BANK/NOTEディスプレイ 7セグメントLED チューナー・ディスプレイ 6点(メーター+#)LED
インジケータ	ピーク・インジケータ プログラム LED[1]~[4] プレッシャー LED
電源	DC9V (コルグ A30960J)
消費電力	3W
外形寸法 (W x H x D)	410 x 43 x 160 mm
重量	1.3kg
付属品	取扱説明書、保証書、ACアダプター(コルグ A30960J)、シール1シート (AX30B MIXER BLOCK DIAGRAM、DRIVE、MOD、AMBIENCE、BYPASS等)
オプション	コルグ エクスプレッション・ペダル XVP-10、EXP-2

※外形およびスペックは、改良のため予告なく変更する事があります。

(0dBu=0.775Vrms)

## 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で修理、改造された部分の処理が不当であった場合。
- 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日本国外で使用される場合。

■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カ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扱店、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持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年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）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	〒168 東京都杉並区下高井戸 1-15-12	☎(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
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町 100-51	☎(052)832-1419
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
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金 1-3-25 第2池田ビル 1F	☎(092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの営業所、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. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. 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購入された外国人のお客様のための注意事項です。)