

KORG

PERFORMANCE SIGNAL PROCESSOR

A2

取扱説明書

目次

基本的な使い方

A2の主な特徴	2
各部の名称と機能	3
基本的な使い方	5
プログラム構成	9
操作系概要	10

エディットの仕方

プレイモード	11
パラメータエディットモード	16
データの記憶 (ライト)	18
パフォーマンスパラメータ	20

ユーティリティ

1.NAME (ネーム)	22
2.LEVEL (レベル)	22
3.P/SW (ペダル/スイッチ)	23
4.CARD (カード)	23
5.MIDI (ミディ)	26

接続例・その他

メッセージについて	28
FC6のその他の機能について	29
A2を使用した接続例	30
MIDI IMPLEMENTATION	32
故障かな?と思ったら/ ラックへの取り付け方	34
スペック・オプション	35
MIDI IMPLEMENTATION CHART	36

A2の主な特徴

1. "フル プログラマブル" のマルチエフェクター

A2は44系統102種類のエフェクターを内蔵し、これらの内最大6系統のエフェクトを同時に使用することができます。また、これらの組合せと、各エフェクトのセッティングをプログラムとして100個まで記憶させることができます。

2. フルデジタルプロセッシングによるエフェクト処理

新開発のDSP(DIGITAL SIGNAL PROCESSOR)を搭載し、エフェクト処理を完全デジタル化。複数のエフェクターを接続することによって生じる信号の劣化が全くありません。

3. 多彩なエフェクトパターンとバリエーション

A2では様々なエフェクターとその接続のパターンを"チェーン"として97パターン用意しました。また、チェーン内の各エフェクターごとにバリエーションとON/OFFを設定することができます。

4. ステレオエフェクトを実現

A2ではL,R2系統の入力を装備、ステレオエフェクトのチェーンを使用することによって完全なステレオ入出力のエフェクトが実現できます。

5. カードによるメモリー拡張及びチェーン、エフェクトの追加が可能

従来のエフェクターでは考えられなかった、カードによる新しいエフェクター及びエフェクトプログラムの追加が可能になりました。ROMカード使用時には最高200個の中からプログラムを自由に選んで演奏することができます。また自分でエディットしたプログラムを最高で100個まで、1枚のRAMカードに保存することができます。

6. A3用カードの使用が可能

A2ではKORGパフォーマンスシグナルプロセッサーA3用の全てのカードを本体内に読み込み、利用することができます。ただしA3用のエフェクトカードSPC-01-05に内蔵されているチェーンは、A2本体内に全て入っています。

7. デジタルノイズリダクション内蔵

デジタルノイズリダクションによりブレイク時の耳障りなハムやノイズをカットします。

8. 4倍オーバーサンプリングデジタルフィルタ採用

4倍オーバーサンプリングデジタルフィルタの採用により、群遅延歪みによる音質劣化を押さえ、音楽信号のピュアな伝送と共に高域の良好な位相特性を実現しました。

9. フットコントローラーFC6との接続

フットコントローラーFC6とA2を専用ケーブルで接続することによって、プログラムチェンジ、エフェクトON/OFF、エフェクトボリューム、エフェクトパラメータをリアルタイムでコントロールできます。

10. パフォーマンスプレイ機能

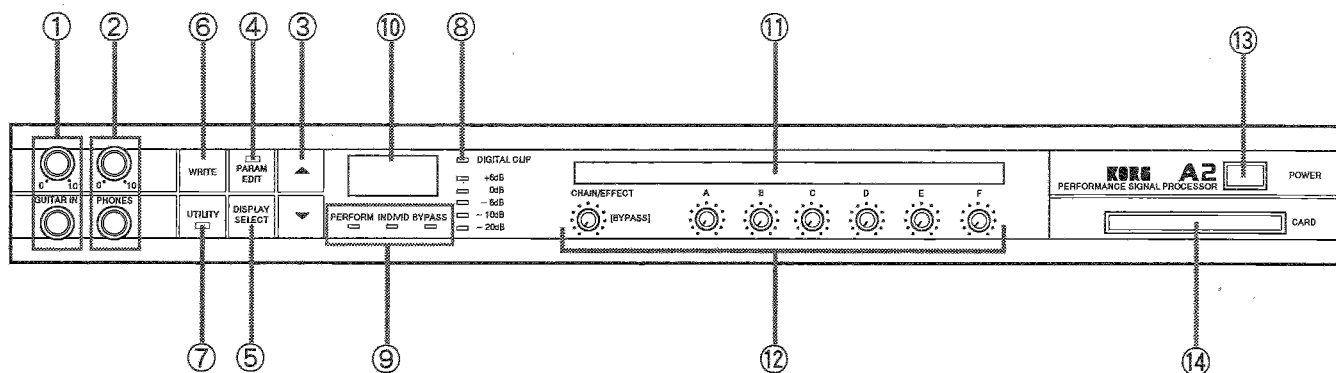
エフェクターの各パラメータを呼び出さなくても、複数のエフェクターを瞬時にコントロールできる、パフォーマンスプレイ機能を装備しています。

11. ダブルファンクションエディタ

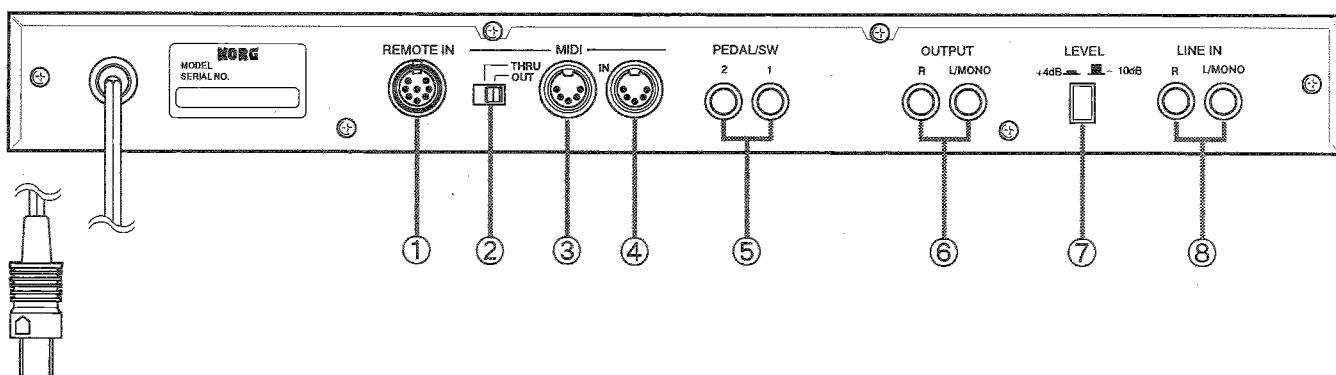
「まわす」操作と「押す」操作を兼ね備えたダブルファンクションエディタの装備により、ディスプレイを見ながらセッティングの変更が簡単に行えます。

各部の名称と機能

フロントパネル



リアパネル



フロントパネル

- ①ギターイン（入力端子）／インプットボリューム
ギター等を接続します。リアパネルの入力端子に何か接続していても、この端子に接続すると優先的に使用できます。インプットボリュームで入力された信号の音量を調整します。
- ②ヘッドホン端子／ヘッドホンボリューム
ヘッドホンを接続し、ヘッドホンボリュームで音量を調整します。
- ③アップダウンキー
プログラムを選択するときに使用します。
- ④パラメータエディットキー
エディットモードとプレイモードを切り換えます。
- ⑤ディスプレイセレクトキー
プレイモード時にパフォーマンスプレイかインディビジュアルプレイかを選びます。またパラメータエディットモード時にはパラメータネームとパラメータの値の表示を切り換えます。
- ⑥ライトキー
エディットしたデータの記憶を行います。
- ⑦ユーティリティキー
ユーティリティを設定するときに使用します。
- ⑧入力インジケータ
入力音量を表示します。DIGITAL CLIPがほとんど点灯しない状態にして使用してください。
- ⑨モード表示ディスプレイ
パフォーマンスモードのときはPERFORM LED、インディビジュアルモードのときはINDIVID LED、バイパス状態のときはBYPASS LEDが点灯します。
- ⑩プログラムNo.ディスプレイ
プログラムNo.表示します。
- ⑪LCDディスプレイ
パラメーターその他を表示します。
- ⑫ダブルファンクションエディタ
回す操作と押す操作を使い分けることによって、2つの機能を持ちます。
- 1)CHAIN/EFFECT(BYPASS)
プレイモード時には回すとチェーンを選択でき、押すとバイパス状態を切り換えられます。またエフェクトエディット時には回すとエフェクターのバリエーションを変えることができ、押すとそのエフェクターのみON/OFFできます。
- 2)A-F
パラメータの値、エフェクトバリエーション、エフェクトON/OFF等を設定します。
- ⑬パワースイッチ
電源をON/OFFします。
- ⑭カードスロット
別売のRAM(MCR-03)、ROMカードを接続します。

リアパネル

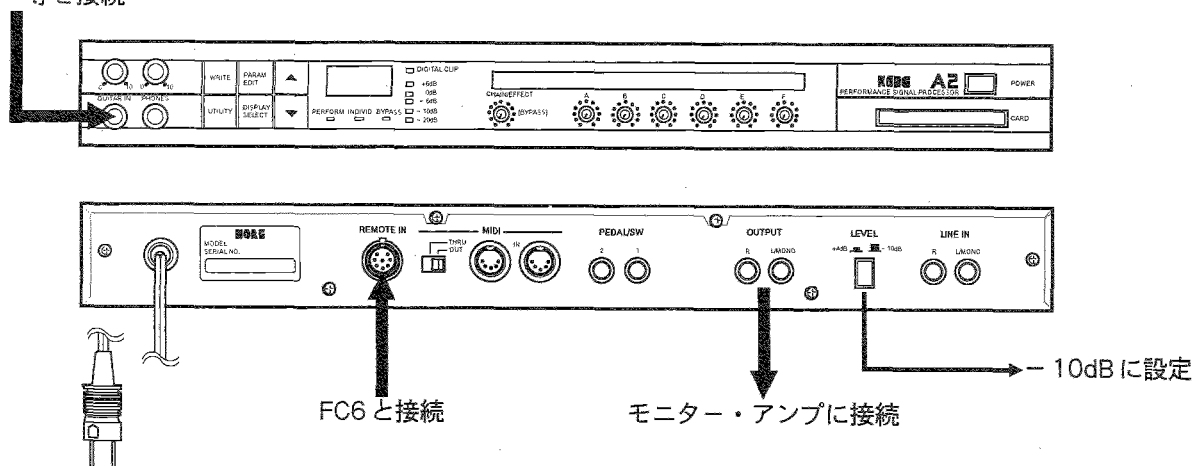
- ①リモート入力端子
別売のFC6を接続します。
- ②MIDI IN端子
- ③MIDI OUT/THRU端子
MIDI機器を接続します。
- ④MIDI出力切り換えスイッチ
MIDI OUT/THRU端子の役割を切り換えるためのスイッチです。OUTにするとA2からのMIDI信号を出力し、THRUにするとMIDI INに入った信号をそのまま出力します。
- ⑤ペダル・スイッチ入力端子
フットスイッチやボリュームペダルを接続します。
- ⑥アウトプット（出力端子）
アンプ、ミキサー等に接続します。モノラルの場合はL端子に接続します。
- ⑦入力レベル切り換えスイッチ
LINE IN端子に接続する楽器等に合わせてレベルを切り換えます。シンセサイザー等の電子楽器やご家庭向けのオーディオ機器に接続して使用する場合は、-10dBに設定してください。プロ用オーディオ機器に接続して使用する場合は+4dBに設定してください。このスイッチは、フロントのギターインには働きません。
- ⑧ラインイン（入力端子）
シンセサイザーや電子ピアノ等の電子楽器を接続します。モノラルの場合はL端子に接続します。

基本的な使い方

1. まずギターやアンプを接続してみましょう

- ①ギターを GUITAR IN 端子に接続します。
- ②ギターアンプなどをリアパネルの OUTPUT 端子に接続します。
- ③リアパネルの LEVEL SW を -10dB (スイッチが出ている状態) に設定します。
- ④全ての機器を接続してから電源を入れてください。

ギター等を接続

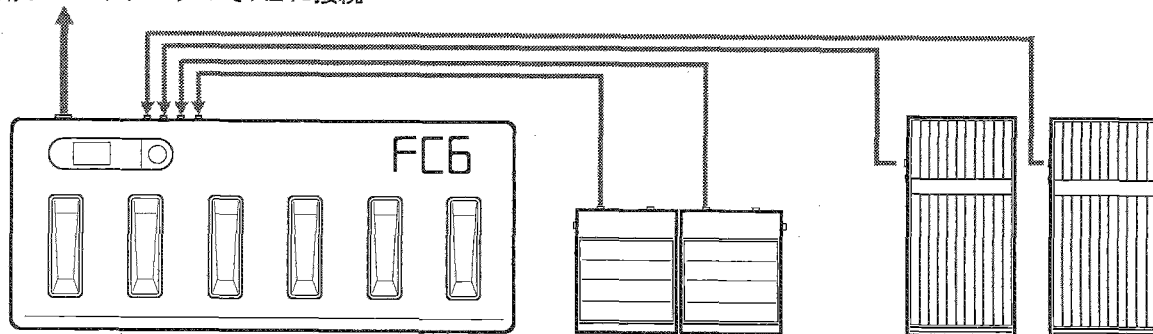


FC6 を接続した場合

オプションのフットコントローラー FC6 を接続してみましょう。

- ①専用ケーブルは片側のプラグがロック付、反対側がロック無しになっています。ロック付の方を FC6 に、ロック無しのほうを A2 に接続してください。
- ②FC6 リアパネルの電源スイッチを OFF/EXT にします。電源は A2 から供給されます。
- ③FC6 の動作は専用ケーブルでどの機種と接続するかによって異なります。FC6 と A2 を接続した場合、自動的に A2 コントロール用のモードに入ります。

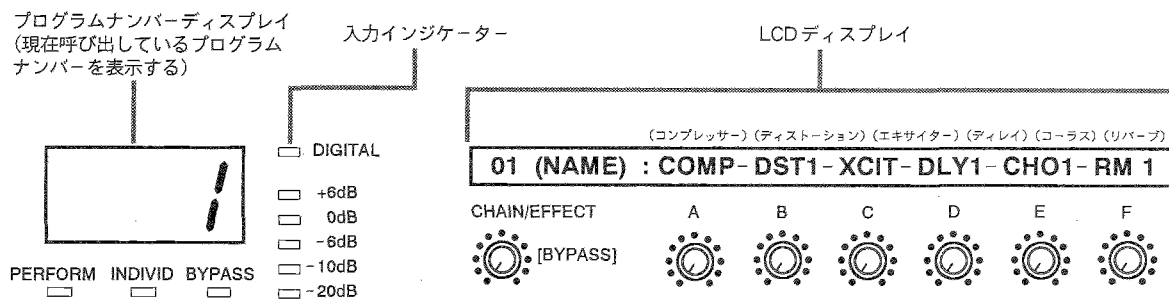
専用リモートケーブルで A2 に接続



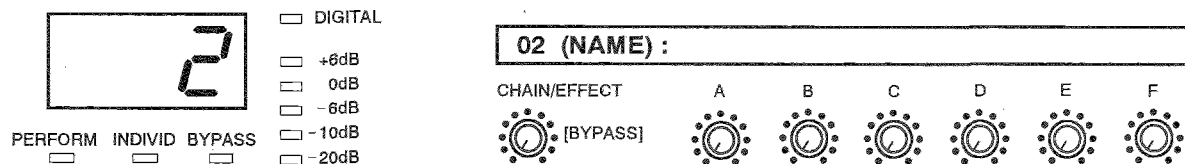
2. エフェクトプログラムを選んで演奏してみましょう

A2には100種類のエフェクトプログラムがあらかじめ用意されています。まずこのプログラムを選んで、ギター等を演奏してみましょう。

- ①電源スイッチをONにします。LCDディスプレイに下記のように表示され、プログラムの1番が選ばれます。左側のディスプレイにはプログラムナンバー、右側のディスプレイにはそのプログラムの内容が表示されます。

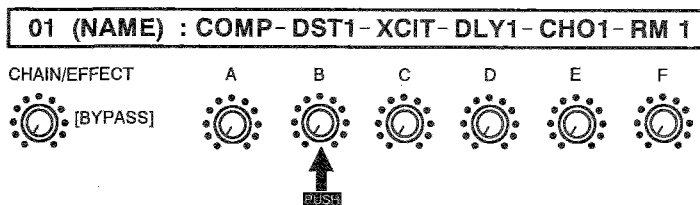


- ②ギターなどを演奏してみましょう。プログラムナンバー1番のエフェクトで演奏できます。この時、インプットボリュームを適当に設定してください。最も強く弾いたときに入力インジケータの"+6"が点灯するくらいに設定してください。
- ③他のプログラムを選んでみましょう。アップキーを押すたびにプログラムが1つつアップし、ダウンキーを押すたびにプログラムが1つつダウンします。お好みのプログラムで演奏してください。



- ④プログラムはいくつかのエフェクターを組み合わせたものです。その中で使いたくないエフェクターがあればOFFにすることが出来ます。たとえばプログラム1は"コンプレッサー [COMP]"、"ディストーション1[DST1]"、"エキサイター [XCIT]"、"ディレイ1[DLY1]"、"コーラス1[CHO1]"、"ルームリバーブ1[RM1]"の6つのエフェクターがつながられています。このうちディストーションをOFFにしてみましょう。

- 1) プログラムナンバー1を呼びだします。
- 2) DST1の下のボリュームBを押します。ディスプレイの表示が小文字になってディストーションがOFFになります。もう一度Bのボリュームを押すと元に戻ります。



同様に他のエフェクターもA-Fのボリュームを押してON/OFFを切り換えることができます。

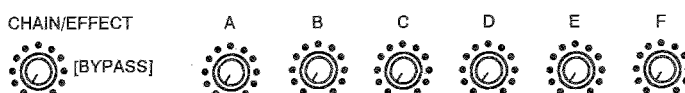
以上のようにプログラムを自由に選んで演奏できる状態を"プレイモード"といいます。詳しくはP.11を参照してください。

3. 自分でエフェクトを作ってみましょう

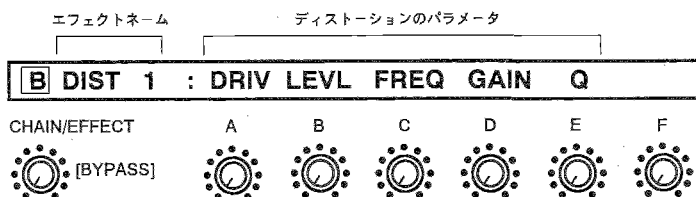
プリセットのエフェクトプログラムを少し変更したい場合

- ①元にするプログラムをアップダウンキーで選びます。例としてプログラム1を選びます。
- ②PARAM EDIT(パラメータエディット)キーを押します。このキーのLEDが点灯しパラメータエディットモード(プログラムの変更を行う状態)に入ったことを示します。

01(SELECT) : COMP-DST1-XCIT-DLY1-CHO1-RM 1



- ③エディット(変更)したいエフェクターの表示の下のボリュームを押すと、そのエフェクターをエディットできる状態になります。例としてディストーションをエディットしてみましょう。ボリュームBを押してディストーションを選びます。ディスプレイは次のように変わります。



左側には選択されたエフェクターの名前が、右側にはそのエフェクターで変更できるパラメーター(効果を決定する要素)が表示されます。

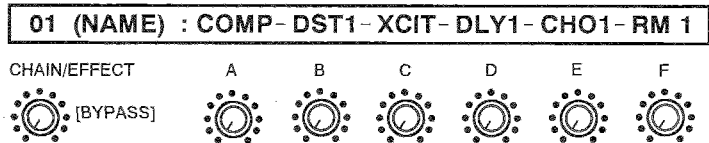
- ④変更したいパラメータの下のボリュームを回して、適当な値に設定します。例えば"DRIVE"という表示の下のボリュームAを回すと、ディストーションの歪みが変わります。(このときディスプレイは自動的にパラメータの値の表示に変わります。)



- ⑤同様に他のパラメータを変更します。詳しくは別冊"エフェクトパラメータリスト"を参照してください。
- ⑥エフェクターのバリエーションを変えてみましょう。
A2では1つのエフェクターについていくつかのバリエーションを持っています。例えばディストーションなら、[DST1],[DST2],[OVD1],[OVD2]という4つのバリエーションを持っています。ディストーションを選択した状態でCHAIN/EFFECTボリュームを回すとバリエーションが変わります。好みのバリエーションを選んでパラメータをエディットしてみてください。
- ⑦ディストーション以外のエフェクターのパラメータを変えたい場合は、A-Fまでのボリュームを押して他のエフェクターを選びます。また"SELECT"の画面に戻りたい場合は、一度PARAM EDITキーを押してパラメータエディットモードを抜けてからもう一度このモードに入ってください。
- ⑧このようにしてエディットしたプログラムは、ライトの操作を行って保存してください。ライトを行わないと、いまエディットしたプログラムは他のプログラムに移った際に元に戻ってしまいます。逆にライトしない限りどの様にエディットしても元のプログラムが壊れることはありません。

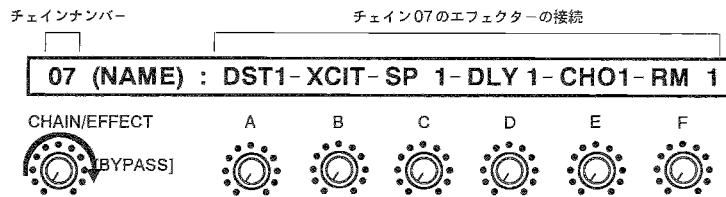
エフェクトプログラムを1から作っていく場合

①任意のプログラムナンバーを呼び出しておきます。例としてプログラム1を呼び出しましょう。

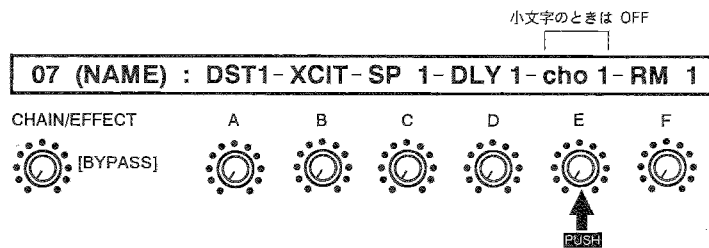


②まずエフェクターの接続パターン(チェーン)を決めます。

A2ではエフェクターの接続パターンの事をチェーンと呼び、あらかじめNo.1~97までのチェーンを用意しています。(別冊"エフェクトパラメータリスト"参照。)CHAIN/EFFECTボリュームを回すとディスプレイ左に表示されているチェーンナンバーが変わっていき、同時にエフェクターの接続が変わります。例としてナンバー07に設定してみましょう。表示は次のように変わります。



③チェーン07の中に、必要でないエフェクターがあれば、その表示の下のボリュームを押ししてOFFにします。例えばコーラスがない場合は[CHO1]の下のボリュームEを押しします。

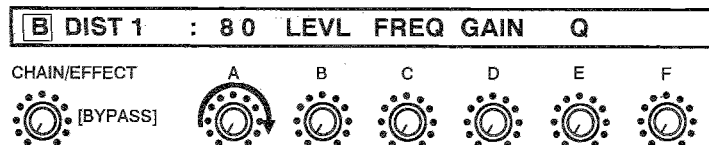


④また、一つ一つのエフェクターのバリエーションを変えたい場合は、その表示の下のボリュームを回して選びます。例えばボリュームAを回すとディストーションのバリエーションが変わるので、好きなバリエーションに設定してください。

⑤パラメータエディットモードに入って、細かいパラメータのエディットを行います。

PRAM EDITキーを押し、このキーのLEDが点灯している状態でエディットしたいエフェクターを選ぶと、そのエフェクターのパラメータが表示されます。変更したいパラメータの下のボリュームを回して設定します。

(コンプレッサーやディストーション/オーバードライブ、イコライザーなどは増幅度が非常に大きいため、無理な設定を行うとノイズ等の原因になりますのでご注意ください。)



⑥気に入ったエフェクトプログラムができたらずらに行ってください。

自分で作ったエフェクトプログラムに名前(プログラムネーム)を付けることもできます。(詳しくはP.21を参照してください。)

プログラム構成

チェーンとは

A2では同時に最大6個までのエフェクターの接続が可能です。この6個までのエフェクターの接続パターンを”チェーン”といいます。A2にはモノラル入力、ステレオ入力の2種類のチェーンがあります。ステレオチェーンではL、Rの両方のチャンネルに独立にエフェクトがかかりますがモノラルチェーンではLチャンネルの入力のみエフェクトがかかります。(Rチャンネルは無視されます。)セッティングの際にはご注意ください。本体にあらかじめ76個のモノラルチェーン(01-76)と21個のステレオチェーン(77-97)を用意しました。

例えばチェーン01番は次のようになっています。

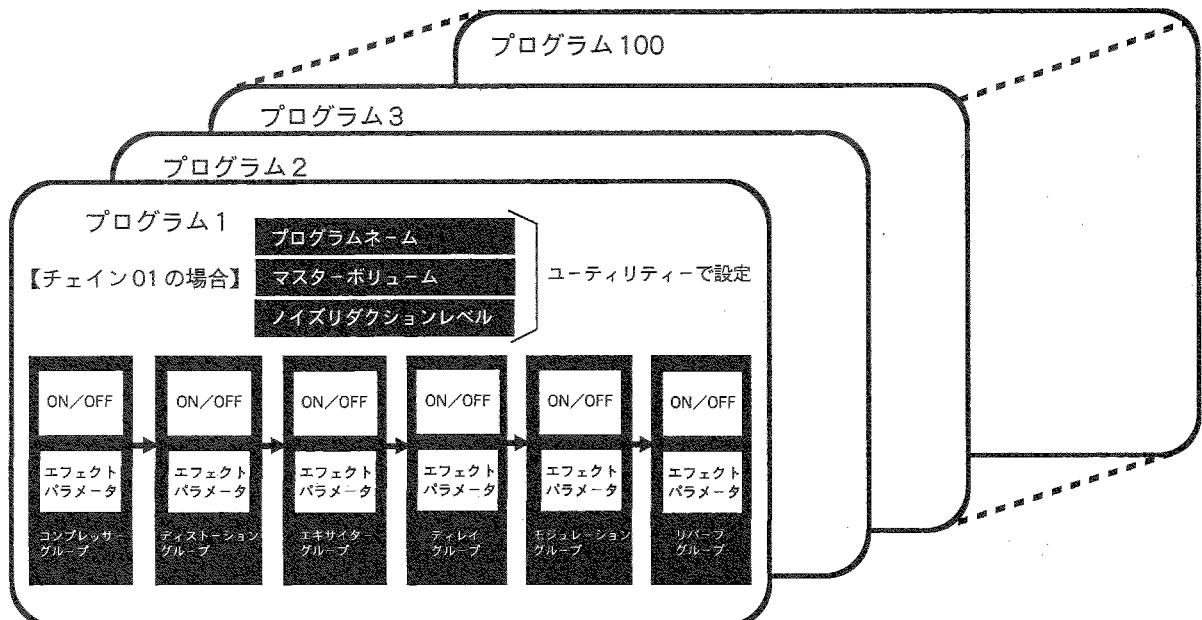


このチェーン(各エフェクトのON/OFF、パラメータの設定を含む)にプログラム名、マスターボリューム、ノイズリダクションのレベルを設定してライトしたものが”エフェクトプログラム”です。チェーンとエフェクトプログラムはそれぞれカードによって供給することができます。各チェーンを構成しているエフェクターの内容は、別冊”エフェクトパラメータリスト”を参照してください。チェーン21-70は、既に発売されているA3用カードSPC-01-05に入っているチェーンと対応しています。

バリエーション

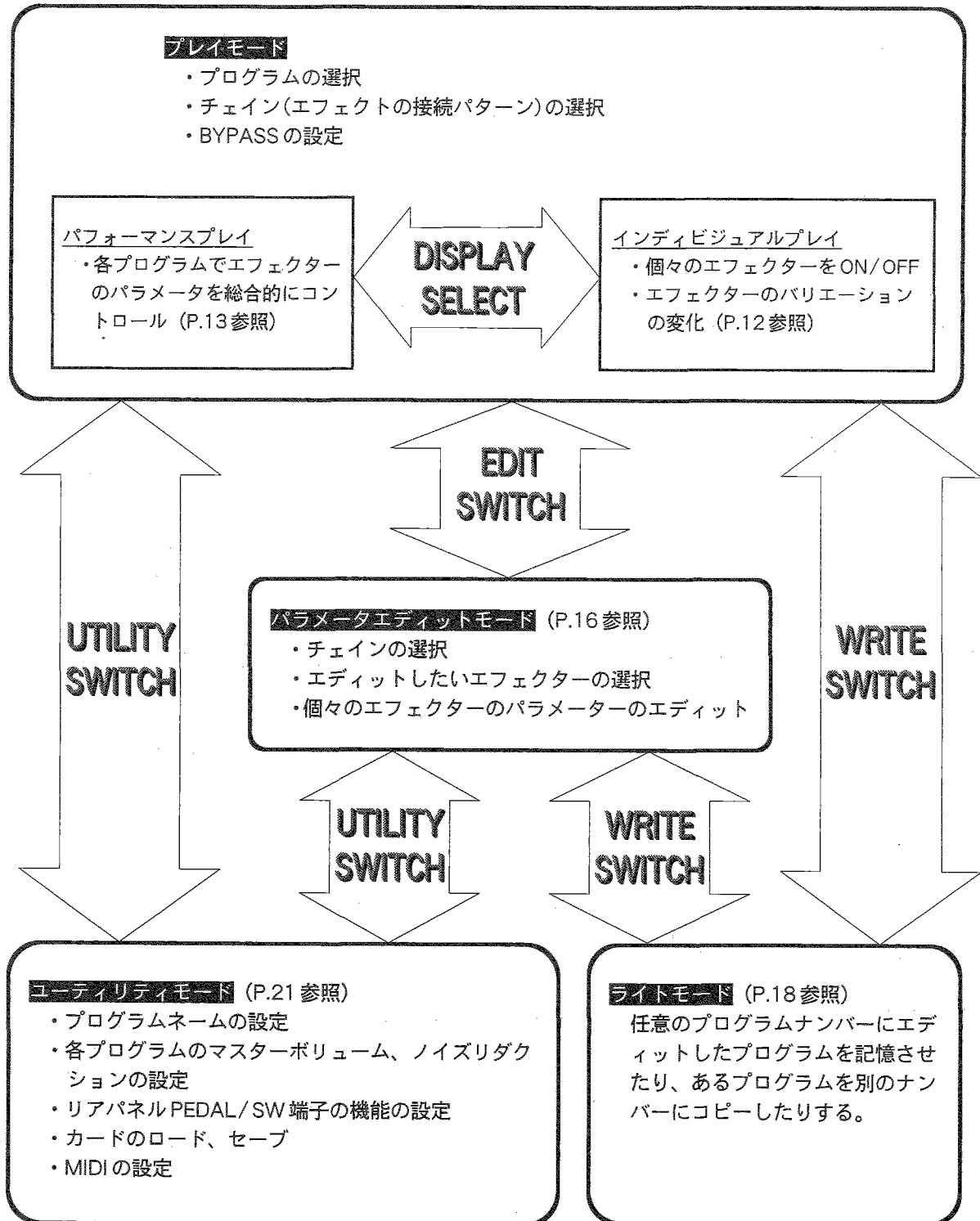
各チェーンを構成する6個のエフェクターはそれぞれのエフェクターグループを作っています。グループによっては、いくつかのバリエーションを持っているものがあります。このバリエーションは、プレイモードとパラメータエディットモードで選ぶことができます。

プログラム構成



操作系概要

A2には"プレイモード"、"パラメータエディットモード"、"ユーティリティモード"、"ライトモード"の4つのモードがあります。それぞれの機能の概略は次のようになっています。矢印内に記されたスイッチによってそれぞれのモードにはいることができます。各モードについて詳しい説明はP11以降を参照してください。



プレイモード

パラメータエディットキーのLEDが消えている状態がプレイモードです。

プレイモードとはメモリーされている100個のエフェクトプログラムを自由に選んで演奏するモードです。A2は本体内にNo.1~100の100プログラム、更にメモリーカード使用時にはカード内にNo.101~200の100プログラムをメモリーすることができます。1つのプログラムには次の要素がそれぞれメモリーされています。

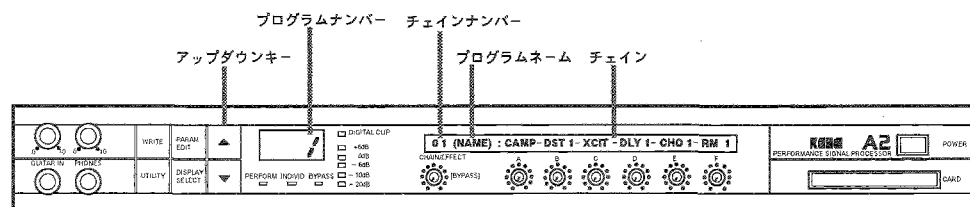
プログラム

- ネーム プログラムの名前。(ユーティリティで設定します。P.19参照)
- チェイン COMPRESSOR→DISTORTION→DELAY→REVERBというようなエフェクターの接続パターンの中で、本体にあらかじめ97種類用意されています。
- パラメータのデータ 各エフェクターごとに、例えばDISTORTIONならDRIVE,LEVELのようなパラメータがありますが、その設定値がパラメータのデータです。
- マスターボリューム/ノイズリダクション このプログラムのトータルの音量とノイズリダクションのスレッシュホルドレベル。(ユーティリティで設定します。P.21参照)

エフェクトプログラムを選んで演奏するには **パフォーマンスプレイ**、**インディビジュアルプレイ** の2通りの方法があります。インディビジュアルプレイでは、プログラム内の各エフェクトを個々にON/OFFしながら演奏します。(基本的な使い方です。)パフォーマンスプレイでは、プログラム内のエフェクトをまとめてA-Fのボリュームでエディット(音作り)しながら演奏します。

1. プログラムの選択

A2の電源を入れると自動的にプレイモードに入ります。プログラムの選択はプレイモードに入っているときのみ行えます。



アップダウンキーによってプログラムを選択することができます。

- 1) カードを使用していないとき : アップダウンキーを押す毎に1~100までのプログラムを選択することができます。
- 2) メモリー拡張時(カードを使用している場合) : アップダウンキーを押す毎に1~200までのプログラムを選択することができます。

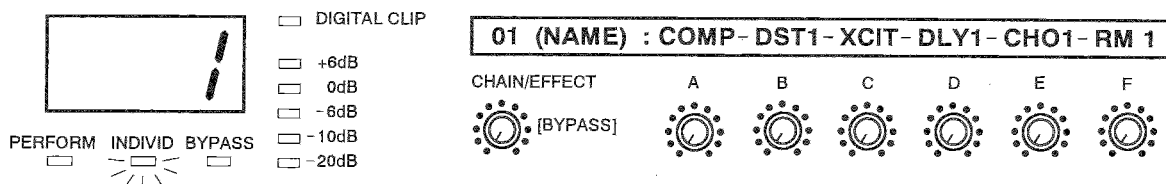
- ◆ UPまたはDOWNキーを押したままにしておくと連続してプログラムが変わっていきます。
- ◆ 先にUPキーを押したままDOWNキーを押していくとプログラムナンバーが10ずつアップします。DOWNキーを押した後にUPキーを押すと10ずつダウンします。

2. インディビジュアルプレイ

インディビジュアルプレイモードでは、複数のエフェクトを1つ1つ独立してコントロールすることによって各エフェクトのON/OFF、またはエフェクトのバリエーションチェンジ(同系列エフェクトのタイプを変えること)が行えます。



準備: ディスプレイセレクトキーを押してインディビジュアルプレイを選択します。ディスプレイ表示は次のようになります。(電源ON時は必ずインディビジュアルプレイに設定されています。)

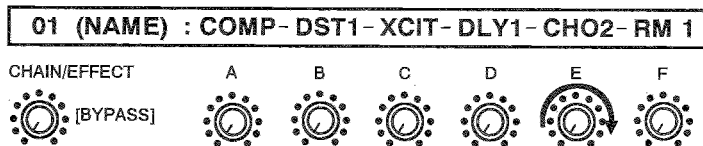


各エフェクトのON/OFF

ディスプレイに表示されたエフェクト名の下にあるボリュームを押す毎にエフェクトのON/OFFが切り変わります。(大文字=エフェクトON、小文字=エフェクトOFF)

エフェクトバリエーションの設定

ディスプレイに表示されたエフェクト名の下にあるボリュームを回すと、バリエーションタイプが変化します。例えばコーラスの場合"CHO1→CHO2"となります。ただしバリエーションタイプが1つしかない場合は、この操作を行っても変化しません。



バイパスの設定

CHAIN/EFFECT ボリューム (BYPASS) を押す毎にバイパス ON/OFF の状態が切り変わり、モード表示ディスプレイで確認できます。

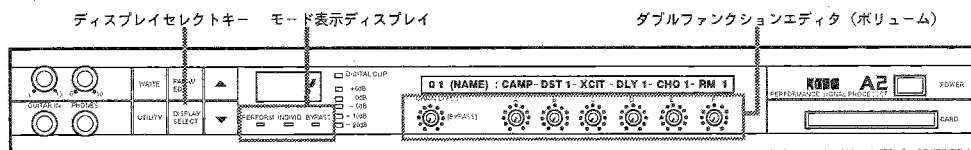
チェーンの変更

CHAIN/EFFECT ボリュームを回すとチェーンが変わっていきます。この時ディスプレイは各チェーンでのエフェクターの接続を表示しています。チェーンは通常01~97まで変化しますが、カード使用時にプログラムNo.101~200を呼び出しているときはカードによって追加されたチェーンナンバーまで変化します。またカードのデータを一度ロードすれば、プログラムNo.1~100を呼び出しているときでもロードしたチェーンナンバーまで変化します。

注:CHAIN/EFFECT ボリュームでうまくチェーンを選べない場合は、近くのナンバーまで合わせてからエディットモードに入り、アップダウンキーで選んでください。

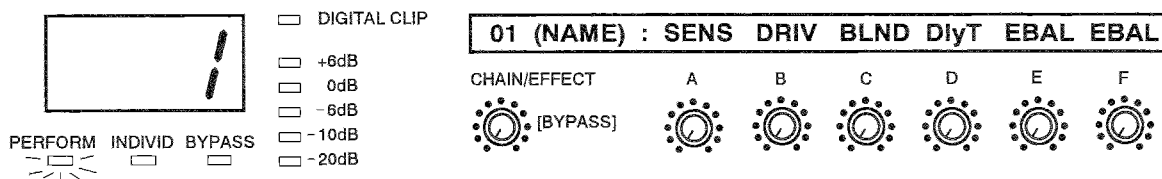
3. パフォーマンスプレイ

パフォーマンスプレイモードでは、各プログラムを1つのエフェクターのように扱いそのプログラムを特徴づけるようなパラメータを直接呼び出してコントロールできます。簡単なエディットで、全体的に効果を変化させることができます。(このモードで設定できるパラメータはチェーン毎に決まっています。詳しくはP.20および別冊を参照してください。)

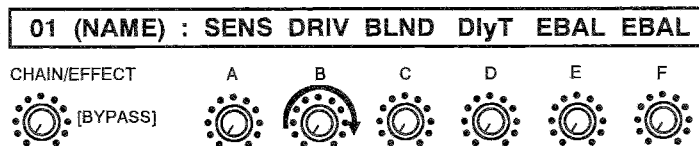


パフォーマンスパラメータを変化させたいとき

- 1) ディスプレイセレクトキーを押してパフォーマンスプレイを選択します。このときモード表示ディスプレイの"PERFORM"のLEDが点灯していることを確認してください。ディスプレイにはそのチェーンの特徴的なパラメータが表示されます。



- 2) 変化させたいパラメータの下のボリュームを回します。例としてBのボリュームを回してDRIVEを変えてみましょう。



- 3) ボリュームの位置をセンターに戻すと、元に戻ります。その他のパラメータも同様に操作してください。

チェーンを変化させたいとき

ディスプレイ下のCHAIN/EFFECTボリュームを回すと、チェーン(エフェクトの接続)が変わります。(ただしパフォーマンスプレイ時にはエフェクトの接続は表示されません。)

エフェクトをBYPASSさせたいとき

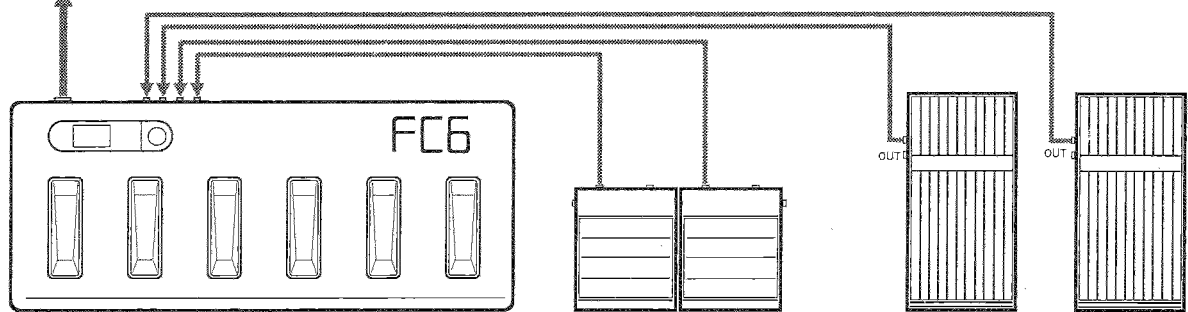
CHAIN/EFFECTボリュームを押すと、モード表示ディスプレイの下のBYPASSが点灯し、バイパス状態(入力信号がエフェクトを通らずに出力される状態)となります。もう一度押すとBYPASSが解除され、エフェクトON状態となります。

- ◆ パフォーマンスプレイモードの時にはディスプレイ上にチェーンの内容は表示されません。確認したい場合はディスプレイセレクトスイッチを押し、インディビジュアルプレイモードにしてください。
- ◆ エディットしたデータは、ライト(メモリーへの書き込み)することによってプログラムとして保存できます。(ライトの方法は、P.17を参照してください。)

4. オプションのFC6を使用する場合

FC6を使用すると、プログラムチェンジや個々のエフェクターのON/OFFを足元で行えます。また各エフェクトのON/OFFはFC6の表示によって確認できます。

専用リモートケーブルでA2に接続



準備

FC6によるA2のコントロール方法にはマニュアル1、2の2通りがあり、それぞれの機能は次の通りです。
(FC6でエフェクトのバリエーションを変化させることはできません。)

【マニュアル1】：プログラムチェンジモード(FC6でA2のプログラムチェンジを行います。)

【マニュアル2】：エフェクトON/OFFモード(FC6でA2の1プログラム中の個々のエフェクトをON/OFFできます。)

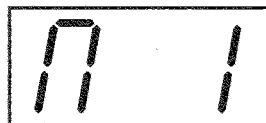
・マニュアルの切り換え方 (1) : PS-1等のフットスイッチをお持ちの方

FC6のリアパネルのSW1へフットスイッチを接続します。フットスイッチを踏むたびにマニュアル1、2が切り変わります。

・マニュアルの切り換え方 (2) : フットスイッチが無い場合

FC6のユーティリティキーを押すとLED表示はマニュアルの状態を示します。この時、A-Fのいずれかのスイッチを踏むとマニュアル1、2が交互に切り変わります。設定が終了したらもう一度ユーティリティキーを押してください。

マニュアル1



マニュアル2



(1) マニュアル1:FC6によるプログラムの選択

FC6のモード状態によってプログラムの選択方法が異なります。用途に合わせて使用してください。(モード切り換えスイッチはFC6のリアパネルにあります。)

MODE1 (モード1)

・プログラム NO.1~5,6~10,11~15... というようにプログラム5個を1つのバンクとしてバンク単位で選択

SW A : バンク内の最初のプログラムを呼び出します。 → ・SW Aを踏むと「16」

SW B : バンク内の2番目のプログラムを呼び出します。 → ・SW Bを踏むと「17」

SW C : バンク内の3番目のプログラムを呼び出します。 → ・SW Cを踏むと「18」

SW D : バンク内の4番目のプログラムを呼び出します。 → ・SW Dを踏むと「19」

SW E : バンク内の5番目のプログラムを呼び出します。 → ・SW Eを踏むと「20」

SW F : 踏むたびに1つずつバンクをアップします。 → ・SW Fを踏むと「21」

♣ SW Fを踏むと、「1」「6」「11」「16」「21」「26」「31」.....「76」「81」「86」「91」「99」「1」のように変化します。

♣ SW Eを踏みながらSW Fを踏むと、そのバンクの5番目のプログラムが呼び出されたあと1つずつバンクダウンします。

MODE2 (モード2)

・プログラムナンバーを1桁毎にアップダウンします。(例：最初のプログラムナンバーが「23」の時)

・SW A : プログラムが-10されます。 → ・SW Aを踏むと「13」になる。

・SW B : プログラムが+10されます。 → ・SW Bを踏むと「33」になる。

・SW C : プログラムが-1されます。 → ・SW Cを踏むと「22」になる。

・SW D : プログラムが+1されます。 → ・SW Dを踏むと「24」になる。

・SW E : プログラムは変化しません。 → ・SW Eを踏むと変化しません。

・SW F : プログラムは変化しません。 → ・SW Fを踏むと変化しません。

♣ フットコントローラーFC6をA2に接続したとき1~100のプログラムを選択できますが、カード使用時はその状態のままで1~100のプログラムは呼び出されません。

A2側のアップダウンキーで101~200のプログラムのいずれかを一度選ぶと、FC6で101~200のプログラムが選択できるようになり、1~100は選べなくなります。再びA2本体で1~100のプログラムのいずれかを選ぶと、FC6で1~100のプログラムが選べるようになります。

(2) マニュアル2:FC6によるインディビジュアルプレイ

ON/OFFさせたいエフェクトのナンバー (A~F) を押すと、下記のように切り変わります。

a) LEDが赤く点灯 エフェクトON

b) LEDが緑で点灯 エフェクトOFF

c) LEDが消えている エフェクトがありません

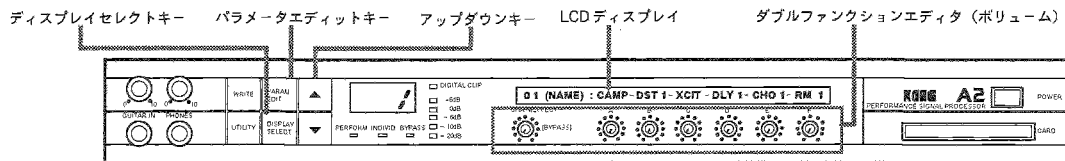
FC6でコントロールされたエフェクトON/OFFの状態はA2のディスプレイでも確認できます。

a) 大文字 エフェクトON

b) 小文字 エフェクトOFF

パラメータエディットモード

パラメータエディットモードでは各エフェクター毎に音(効果)作りを行います。
各プログラムで使われている個々のエフェクターのパラメータを呼び出し、もっと細かく設定できるモードです。



準備: パフォーマンスプレイ、インディビジュアルプレイの状態から、PARAM EDIT キーを押し、エディット状態にします。
(パラメータエディットキーのLEDが点灯。) また、BYPASS 状態の時はパラメータを変更しても効果がわかりませんので、一度プレイモードに入って BYPASS OFF の状態にしてから操作を行ってください。

エフェクトの選択

1) パラメータエディットモードになると、ディスプレイ上に次のように表示されます。

01 (SELECT) : COMP-DST1-XCIT-DLY1-CHO1-RM1

2) ここでチェーンを変更したいときは、CHAIN/EFFECT ボリュームを回すか、アップダウンキーを押して変更します。その後エディットしたいエフェクターの下のボリュームを押します。B のディストーションを選んだ場合は次のようにパラメータ名が表示されます。

B DIST 1 : DRIV LEVEL FREQ GAIN Q

- ① CHAIN/EFFECT(BYPASS) ボリュームを回すと、エフェクターのバリエーションのタイプが変化します。
- ② CHAIN/EFFECT(BYPASS) ボリュームを押すと、現在表示しているエフェクトのみの ON/OFF が設定できます。
(大文字=ON 状態、小文字=OFF 状態)
- ③ 各パラメータ名の下にあるボリュームを回すと自動的に値が表示され、パラメータ値の変更が行えます。細かく設定したい場合は、ボリュームを回した後にアップダウンキーを押して設定できます。またパラメータ値の変更を止めると自動的に元のパラメータ名の表示に戻ります。尚、全てのパラメータ値を一度に表示させたいときは、ディスプレイセレクトキーを押す度にパラメータ名とパラメータ値の表示が切り換わります。例えばディストーションの DRIV の値を変更すると次のようになります。

B DIST 1 : 10 LEVEL FREQ GAIN Q

3) その他のエフェクターをエディットしたいときは A-F のうちエディットするエフェクターのボリュームを押します。例えば上記の例で C のエキサイターを選んだ場合、次のようになります。

C EXCITER : BLND FREQ

[SELECT] の画面をもう一度出したいときは、パラメータエディットキーを一度押して、いったんパラメータエディットモードから抜けてから、あらためてもう一度パラメータエディットキーを押してください。

COMPARE(コンペア)機能

エディット中のチェーンやエフェクターのバリエーション、パラメータの値を、エディット前の状態に戻すことができます。

- 1) パラメータエディットモードにおいて、CHAIN/EFFECT(BYPASS) ボリュームを操作して、チェーンやエフェクトのON/OFF、バリエーションなどをエディットします。

01 [SELECT] : COMP-OVD1- xcit -DLY1- cho1 -RM 2

ここで[BYPASS]キーを押すとコンペア状態となります。ディスプレイは以下の表示のようになり、チェーンやエフェクトはエディット前の状態に戻ります。もう一度[BYPASS]キーを押すと再びエディット中の状態に戻ります。コンペア中のデータ(エディット前の設定に戻ったデータ)も、エディットすることができますが、この時コンペア前のデータは失われます。

01 [SELECT] **C COMP-DST1-XCIT-DLY1-CHO1-RM 1**

- 2) パラメータエディットモードにおいて、エフェクトの選択をしたあと、ダブルファンクションエディタ(ボリューム)を操作して、パラメータ値をエディットします。

ここで、ディスプレイセレクトキーを押して、全てのパラメータの値を一度に表示しておきます。

****B** DIST 1 : 46 50 3.00 0 7.00**

ここで[BYPASS]キーを押すとコンペア状態となります。ディスプレイは以下の表示のようになり、音色はエディット前の状態に戻ります。もう一度[BYPASS]キーを押すと再びエディット中の状態に戻ります。コンペア中のデータ(エディット前の設定に戻ったデータ)も、エディットすることができますが、この時コンペア前のデータは失われます。

****B** DIST 1 **C** 50 50 3.00 10 3.50**

データの記憶（ライト）

パラメータのエディットを行ったプログラムを残しておきたい場合、またはあるプログラムを別のプログラムナンバーにコピーしたいときは、“WRITE(ライト)”の動作を行います。ライトせずに他のプログラムを呼び出すと、それまで作成していたプログラムは消えてしまいますのでご注意ください。

準備: ユーティリティキー内のLEDが消えていることを確認してください。(ユーティリティモードからライトモードへ入ることはできません。)

カードを使っていないとき

1)パラメータのエディットを終了した状態、またはコピーしたいプログラムを呼び出した状態からライトキーを押し、ライトモードに入ります。たとえば、プログラムナンバー6を呼び出している(またはエディットしている)状態からライトキーを押したときは次のようになります。

PROGRAM WRITE 6 → 6 YES / NO

2)アップダウンキーで、書き込み先のプログラムナンバーを選びます。アップダウンキーを押す度にボリュームDの上の数字が変わって行きます。またアップダウンキーを押し続けると、ナンバーが連続して変わって行きます。

3)“YES”という表示の下のボリュームを押すとライトが行われます。

途中でライトを止めたい場合は、“NO”という表示の下のボリュームを押してください。

4)ライトが終了すると表示は次のようになります。

WRITE COMPLETED!!

◆ライトキーを押すか“YES”または“NO”の表示の下のボリュームを押さないとライトモードから抜けられません。

カードを使っているとき

カードを使用しているときは、メモリーエリアはNo.1-200に拡張されます。ただしライトできるプログラムナンバーに制約がありますのでご注意ください。

(1)A3のカードを使用しているときは、No.101-200へライトする事はできません。

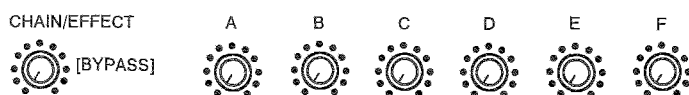
(2)インターナルチェーン(A2本体に入っているチェーン。チェーンナンバーが数字のみで表示される。)を選んだ時はNo.1-100、No.101-200のいずれへもライトできます。

(3)エクスターナルチェーン(カードによって供給されるチェーン。チェーンナンバーの表示がアルファベットで始まる。)が選ばれている時は、プログラムナンバー1-100はNo.101-200へのライト、プログラムナンバー101-200はNo.1-100へのライトができません。

WRITE TO \ WRITE FROM	No.1~100	No.101~200
プログラムナンバー1~100のインターナルチェーン	○	○
プログラムナンバー1~100のエクスターナルチェーン	○	×
プログラムナンバー101~200のインターナルチェーン	○	○
プログラムナンバー101~200のエクスターナルチェーン	×	○

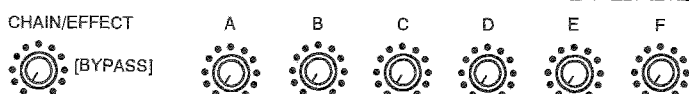
ライト時のエラーメッセージ

ROM CARD!



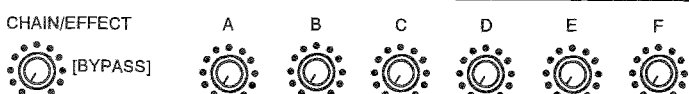
ROMカードにライトすることはできません。RAMカードをご使用ください。

A3 CARD!



A3用のカードにライトすることはできません。それまでA3で使用していたカードをA2で使用したい場合は、一度カードの内容を全てA2本体にロードし、カードをA2用にフォーマットし直してからセーブしてください。ただしこの場合同じカードをA3で使用することはできません。

WRITE PROTECTED CARD



RAMカードの"WRITE PROTECT SW"(左上のスイッチ)がオンになっています。スイッチをオフにしてもう一度ライトを行ってください。

パフォーマンスパラメータ

パフォーマンスプレイモードで設定するパフォーマンスパラメータの働きについて説明します。

パフォーマンスプレイモードでは各チェーンの6個までのエフェクトからその代表的なパラメータを取り出して表示します。表示されているパフォーマンスパラメータがどのエフェクトのパラメータかを知りたい場合は、DISPLAY SELECTを押してください。インディビジュアルプレイでのエフェクトネームの表示位置に対応しています。例えば下図では、左端の SENSE はコンプレッサーのセンスであることを示します。

インディビジュアルプレイ

: COMP-DST1-XCIT-DLY1-CHO1-RM 1



パフォーマンスプレイ

: SENS-DRI V-BLND-Dly T-EBAL-EBAL

パラメータ名	ディスプレイ	働き
SENSITIVITY	SENS	コンプレッサーのセンスを設定します。
TONE	TONE	イコライザーの音質を設定します。
DRIVE	DRIV	ディストーション系エフェクトの歪を設定します。
BLEND	BLND	エキサイターのブレンド（効果の深さ）を設定します。
DELAY TIME	DlyT	ディレイ系エフェクトのディレイタイムを設定します。
E.R TIME	E.rT	アーリーリフレクションタイムを設定します。
SPEED	SPD	SPEED を設定できるエフェクトの変調速度を設定します。
DEPTH	DPTH	DEPTH を設定できるエフェクトのデプスを設定します。
EFFECT BALANCE	EBAL	EBAL を設定できるエフェクトのエフェクトバランスを設定します。
PITCH	PTCH	ピッチシフターのピッチを設定します。
THRESHOLD LEVEL	THR	ゲートのスレッシュホールドレベルを設定します。
RATIO	RATO	リミッターのレシオを設定します。
AMBIENCE	Amb	リバーブII等のアンビエンスを設定します。

ユーティリティ

ユーティリティでは、次の5つの設定を行います。

(1) NAME (ネーム)

プログラムに名前をつけます。

(2) LEVEL (レベル)

プログラム毎のマスターボリュームと、内蔵のノイズリダクションのスレッシュホールドレベル(入力信号がこのレベル以下になると、出力を絞って、ノイズを出さないようにします。)を設定します。

(3) PEDAL/SW (ペダルスイッチ)

リアパネルのPEDAL/SW 1,2の機能の設定を行います。

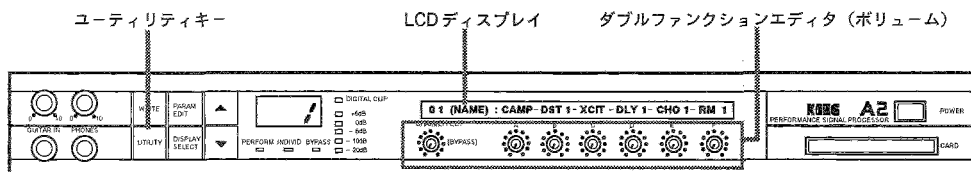
(4) CARD (カード)

オプションのROM/RAMカードのデータの本体内部へのロードと、本体内部のデータのRAMカードへのセーブを行います。

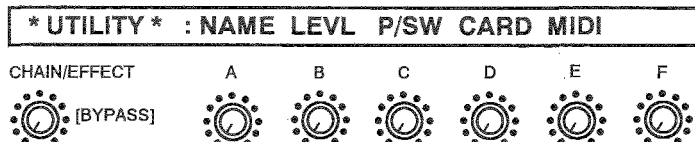
(5) MIDI

- MIDIチャンネル、OMNI ON/OFFの設定を行います。
- MIDIエクスクルーシブメッセージによるデータのロード、セーブを行います。

準備



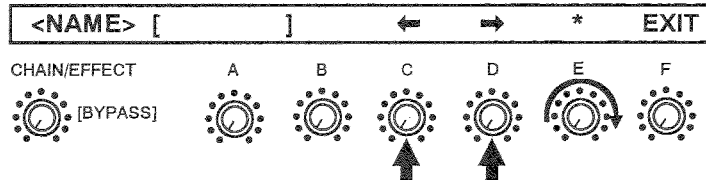
①UTILITYキーを押します。どのような状態(ライトモード時は除く)からでも直接ユーティリティモードを選ぶことができ、LEDが点灯します。再度UTILITYキーを押すとLEDが消灯し、前の状態に戻ります。ユーティリティ状態になると、LCDディスプレイへ次のように表示されます。



②変更したい項目の表示の下のボリューム(ダブルファンクションエディタ) A~Eを押します。

1.NAME(ネーム)

まずユーティリティに入る前にアップダウンキーによって名前をつけたいプログラムを呼び出しておきます。ユーティリティ状態で、Aのボリュームを押してNAMEを選ぶと、LCDディスプレイに次のように表示され、最大7文字までのプログラム名をつけることができます。

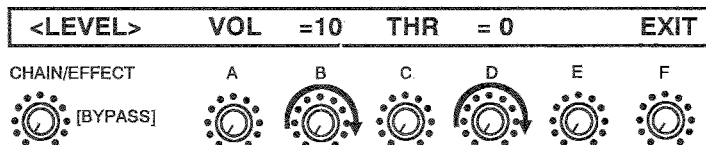


C(←)とD(→)を押してカーソル位置を調整します。次にE(*)のボリュームを回し、設定したい文字を捜します。文字の細かい設定はアップダウンキーを押して行います。設定が終わったら、F(EXIT)のボリューム、またはユーティリティキーを押してください。(ライトする必要はありません。)ここで使用できるキャラクター(文字)は、次の通りです。

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

2.LEVEL(レベル)

まずユーティリティに入る前にレベルを変えたいプログラムを呼び出しておきます。ユーティリティの状態、Bのボリュームを押してLEVELを選ぶと、LCDディスプレイは次のようになります。



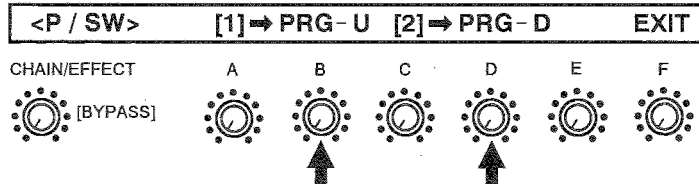
- Bのボリュームを回すとプログラム毎のマスターボリュームを10段階で設定できます。
- Dのボリュームを回すと内蔵のノイズリダクションのスレッシュホールドレベルを設定できます。
- Fのボリュームを押してEXITを選択するとユーティリティの初期設定画面に戻ります。

ノイズリダクションについて

A2には入力信号があるレベル以下になると出力を遮断するデジタルノイズリダクションを内蔵しています。このノイズリダクションが作動するレベルをスレッシュホールドレベルといいます。ノイズの大きさが大きいほどこの値を大きく設定します。

3.P/SW(ペダル/スイッチ)

ユーティリティ状態で、Cのボリュームを押してP/SWを選ぶと、LCDディスプレイに次のようなメッセージが表示されます。



ペダルスイッチ1の機能を設定する場合はBのボリューム、ペダルスイッチ2の機能を設定する場合はDのボリュームを押します。EXITを選択するとユーティリティの初期画面に戻ります。

ボリュームペダルKORG KVP-001を接続してコントロールするもの

- VOL(ボリューム) : エフェクトの音量を調節します。
- PARAM(パラメータコントロール): エフェクトのパラメータをコントロールします。
コントロールできるパラメータは別冊”エフェクトパラメータリスト”を参照してください。

KORG PS-1等のフットスイッチを接続してコントロールするもの

- PRG-U(プログラムアップ) :1プログラムずつアップさせます。
- PRG-D(プログラムダウン) :1プログラムずつダウンさせます。
- BYPAS(バイパス) : バイパスのON/OFFをコントロールします。
- R.SPD(ロータリースピーカースピード) : ロータリースピーカーのスピードを切り換えます。

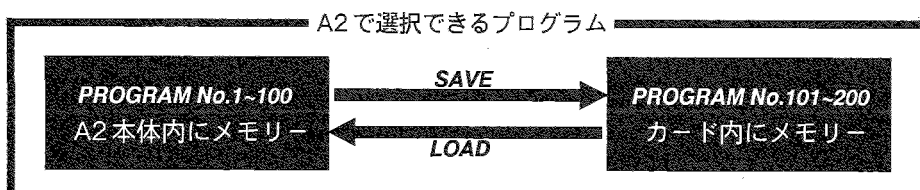
4.CARD(カード)

A2ではA3用ROMカード、RAMカードを使用できます。(ただし既に発売されているSPC-01-05のチェインはA2本体に入っています。)ROMカードは読みだし専用のカードでA2に新しいエフェクトプログラムやエフェクターを追加し、A2の機能を拡張するために供給されるものです。RAMカードはエディットして作った自分のプログラムを保存するためのもので最初はデータが入っていません。(ROMカードにはデータのセーブはできません。)

ユーティリティ状態で、Dのボリュームを押してCARDを選ぶと、LCDディスプレイに次のように表示されます。

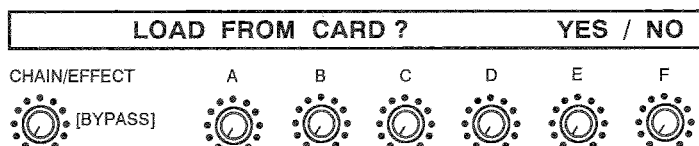


AまたはBを押してLOAD(カード内のデータを本体へ転送)、SAVE(本体内のデータをカードへ転送)のどちらかを選びます。これを中止したいときはEXITを押してください。



① LOAD(ロード)のしかた

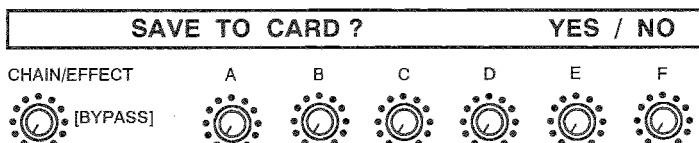
1) まずROMカード、RAMカードをカードスロットへ挿入してください。<CARD>の画面でLOADを選ぶと、次のような表示に変わります。



2) この状態でYES,NOを選択しロード動作を開始します。終了するとUTILITYの初期画面に戻ります。これでプログラムNo.101~200のデータがプログラムNo.1~100へ転送されました。

② SAVE(セーブ)のしかた

1) まずPROTECT SW(カード左上のスイッチ)をOFFしたRAMカードをカードスロットへ挿入してください。その後<CARD>の画面でSAVEを選ぶと次のように変わります。



2) YESを押すとセーブが始まります。終了するとUTILITYの初期画面に戻ります。これでA2のプログラムのNo.1~100のデータがカードのプログラムNo.101~200へ転送されました。

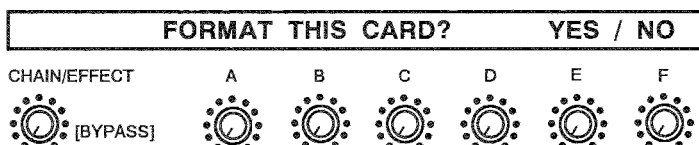
◆ A3用にフォーマットされているRAMカードにA2のデータをセーブしたい場合は、このカードを一度A2用にフォーマットし直してからセーブを行ってください。A2用にフォーマットをすると、それまでカードにセーブされていたA3用のデータは全て失われ、あらたにA2のNo.1~100のプログラムデータがセーブされます。

③ RAMカードのフォーマットのしかた

新しく購入したRAMカード、または別の機種用にフォーマットされているRAMカードをA2用として使うためには、「フォーマット」をしなくてはなりません。

1) まずフォーマットしたいRAMカードをカードスロットにセットします。このときRAMカードの左上についているライトプロテクトスイッチ(WRITE PROTECT SW)をOFFにしておきます。カードをセットしたときに「DIFFERENT CARD」と表示される場合がありますが、そのまま操作を続けてください。

2) ユーティリティに入り、Dを押して「CARD」を選びます。表示は次のように変わります。



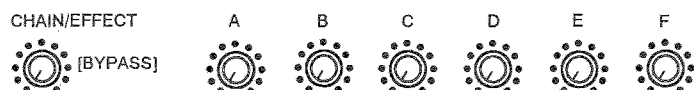
3) Eを押してYESを選ぶとフォーマットが行われます。終了すると、ユーティリティでCARDを選んだ状態に戻ります。

◆ フォーマットを行うと、それがA2用であることを示すデータ(ID)がカードに書き込まれると共に、No.1~100のプログラムデータがセーブされます。

④エラー表示について

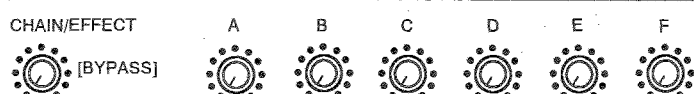
次のような表示が出た場合はエラー状態を示します。指示に従って初めからやり直してください。

DIFFERENT CARD !



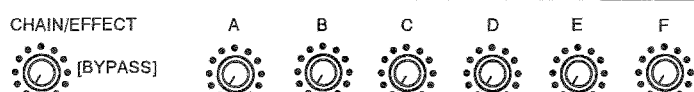
☆A2又はA3用以外のROMカードがさされています。または、未フォーマットで“WRITE PROTECT SW”がONになっているカードが差されています。

NO CARD !



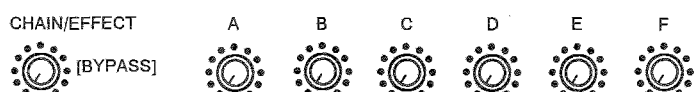
☆カードがセットされていません。RAMまたはROMカードをセットしてください。

WRITE PROTECTED CARD



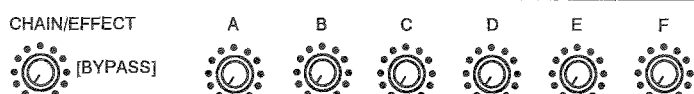
☆RAMカードのライトプロテクトスイッチがONになっています。プロテクトをOFFにして、もう一度セーブの操作を行ってください。

ROM CARD !



☆ROMカードへはセーブできません。RAMカードをセットしてセーブを行ってください。

*** DATA ERROR !! ***



☆正しくセーブまたはロードが行われていません。もう一度操作してみてください。それでもこの表示が出たときは、カードのデータが壊れている可能性があります。またフォーマット時にこの表示が出たときはカードのプロテクトスイッチがONになっているかカード自体が壊れている可能性があります。

5.MIDI

ユーティリティ状態でMIDIを選ぶとディスプレイに次のように表示されます。

① MIDI送受信チャンネル、OMNIの設定

MIDIチャンネルを設定する場合はAのボリュームを押します。押すたびにチャンネルが1ずつアップします。1~16チャンネルの範囲で設定できます。OMNIの設定を行う場合はBのボリュームを押します。OMNI ONに設定されている場合は大文字"OMNI"と表示され、OMNI OFFに設定されている場合は小文字で"omni"と表示されます。

OMNI OFFに設定すると、MIDIチャンネルで設定したチャンネルのMIDIデータのみを受信します。

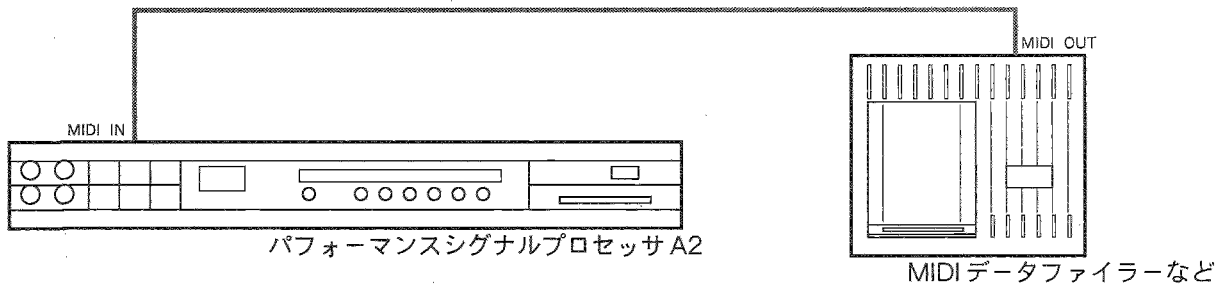
同様にEXCLUSIVEの設定をCまたはDのボリュームを押します。EXCLUSIVE ONに設定されている場合は大文字で"EXCLUSIVE"と表示され、EXCLUSIVE OFFに設定されている場合は小文字で"exclusive"と表示されます。

EXCLUSIVE OFFに設定するとエクスクルーシブメッセージによるプログラムパラメータの送受信を行いません。通常はOFFに設定しておいてください。

EXITを選ぶとユーティリティの初期画面に戻ります。

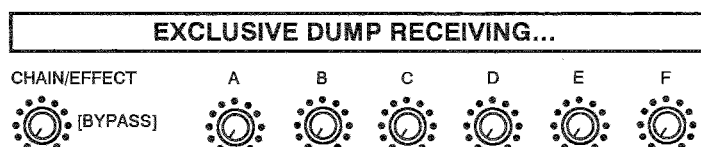
② MIDIエクスクルーシブメッセージによるロードのしかた

1) A2のMIDI INとKORG MIDI DATA FILER DF-1、KORG MIDI RECORDER SQD-8などMIDIデータファイル機能を持った機器のMIDI OUTをMIDIケーブルで接続します。

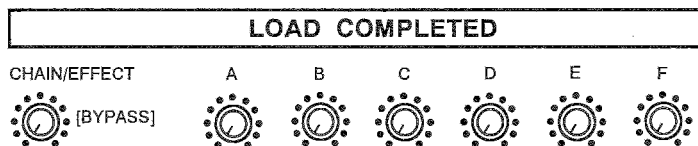


2) ユーティリティでMIDIを選択した状態で、CまたはDを押してEXCLUSIVE ONに設定します。ディスプレイに大文字で"EXCLUSIVE"と表示され、エクスクルーシブデータのロードが可能であることを示します。

3) 外部機器を操作してデータをA2へ送信すると、表示は次のように変わりロードが行われます。



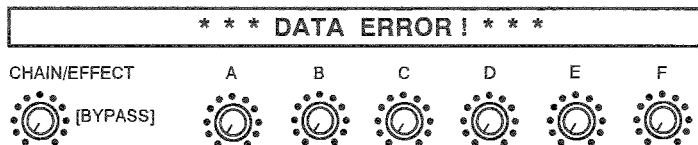
4) ロードが終了すると表示は次のように変わり、数秒後には もとのMIDI画面に戻ります。



以上の操作で、A2の1~100番のプログラムに外部機器のデータがロードされます。

ロードのデータエラーについて

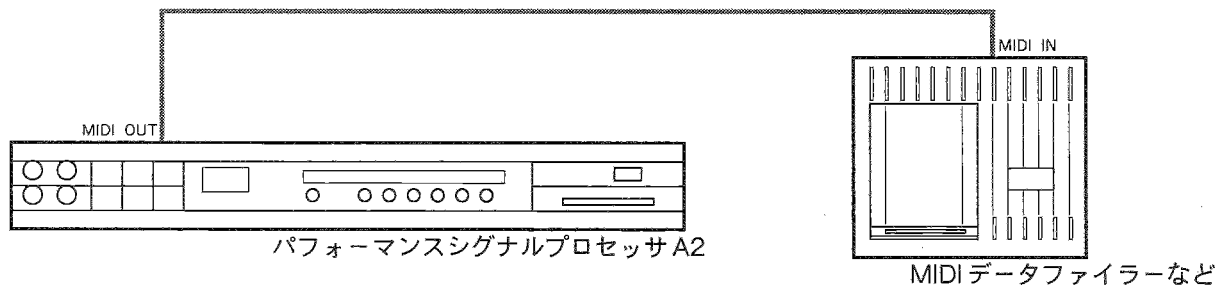
ロード中に次のデータが表示されると、データエラーです。再度ロードの作業を行ってください。それでもエラーメッセージが表示される場合は、ファイルされているデータが壊れている可能性があります。



外部機器からの送信が終了しても"EXCLUSIVE DUMP RECEIVING..."の表示のままになっている場合は、MIDIケーブルが原因でデータが最後まで受信できなかったことを示します。また、データロード中にエラーが起こると、A2の誤動作防止のためプログラムが一部自動的に書き換えられることがありますのでご注意ください。

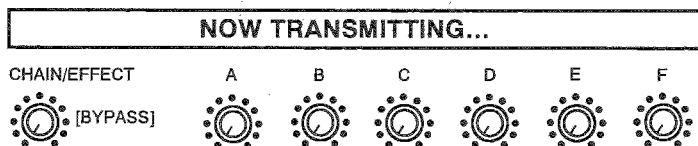
③ MIDI エクスクルーシブメッセージによるセーブのしかた

1) A2のMIDI OUTとDF-1、SQD-8等MIDIデータファイル機能を持った機器のMIDI INを接続します。(A2リアパネルのMIDI出力切り換えスイッチをOUT側にします。)



2) 外部機器側をMIDIデータ受信可能な状態にしておきます。

3) ユーティリティでMIDIを選んだ状態で、Eのボリュームを押して"DUMP"を選びます。表示は次のようになり、データのセーブ(送信)を始めます。

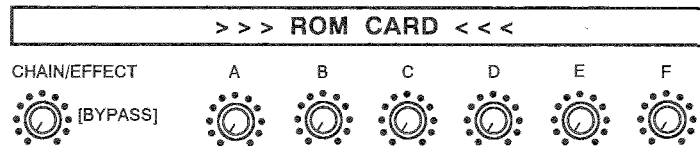


4) セーブが終了するとユーティリティの"MIDI"の表示に戻ります。

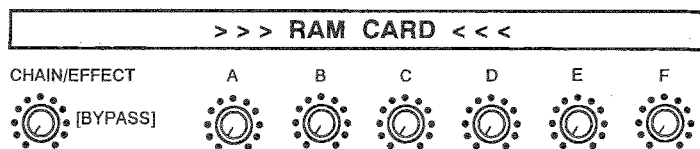
メッセージについて

カード挿入時のメッセージ

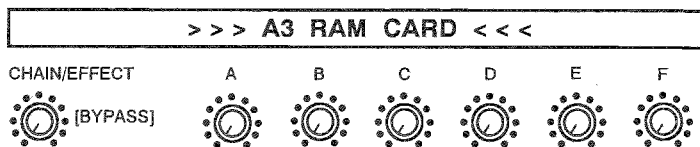
☆ROMカードがセットされました。



☆A2用のRAMカードがセットされました。



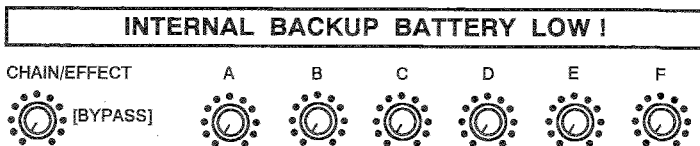
☆A3用のRAMカードがセットされました。



☆RAMカードの電池の電圧が下がっています。新しい電池(リチウム電池CR2016)と取り換えてください。なお、電池交換はカードをA2のカードスロットに差したまま行ってください。

電源投入時のメッセージ

☆本体内のプログラムデータを保持するための電池の電圧が下がっています。A2をお求めになった販売店、または最寄のサービスセンターへお問い合わせください。



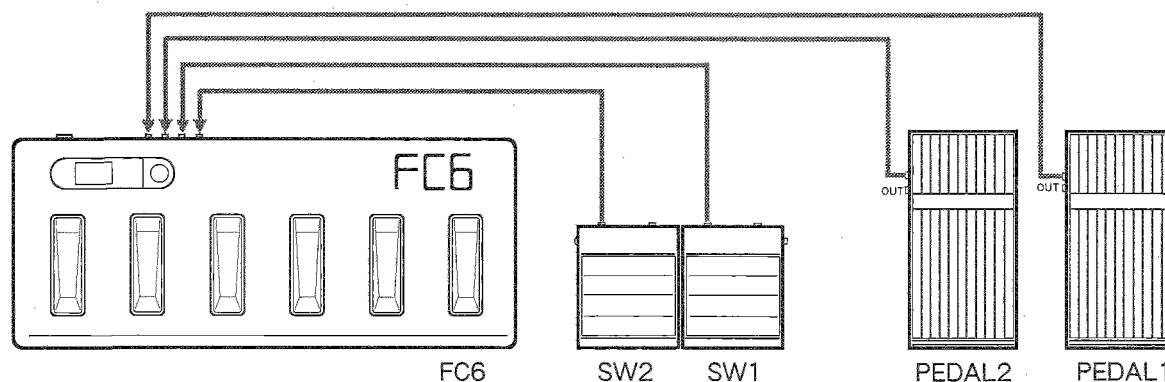
FC6のその他の機能について

別売のコントローラーFC6は、A2をより簡単にコントロールするための専用機です。

FC6をA2に接続すると、P.14~15で述べたようにA2のプログラムチェンジや各エフェクトのON/OFFを行うことができますが、さらにFC6にフットスイッチやボリュームペダルを接続するとそれ以外のA2の様々な機能をコントロールすることができます。

準備

FC6のリアパネルSW 1,2端子にPS-1,PS-2のようなフットスイッチを、PEDAL1,2端子にボリュームペダルKVP-001を接続します。(下図参照)



SW1 : スイッチを押すたびにFC6のマニュアルが変わります。(P.14)

SW2 : スイッチを押すたびにA2のバイパスがON/OFFします。

PEDAL : A2のボリュームをコントロールします。

PEDAL : エフェクトのパラメータをコントロールします。別冊”エフェクトパラメータリスト”を参照してください。

これによってペダルパンやペダルワウのような効果を得ることができます。

◆ A2本体のユーティリティP/SWにおいてボリュームまたはパラメータコントロールに設定されている場合、本体のPEDALが優先されます。FC6のPEDAL1または2を使用する場合A2のユーティリティの、P/SW1,2をボリュームまたはパラメータコントロール以外に設定してください。

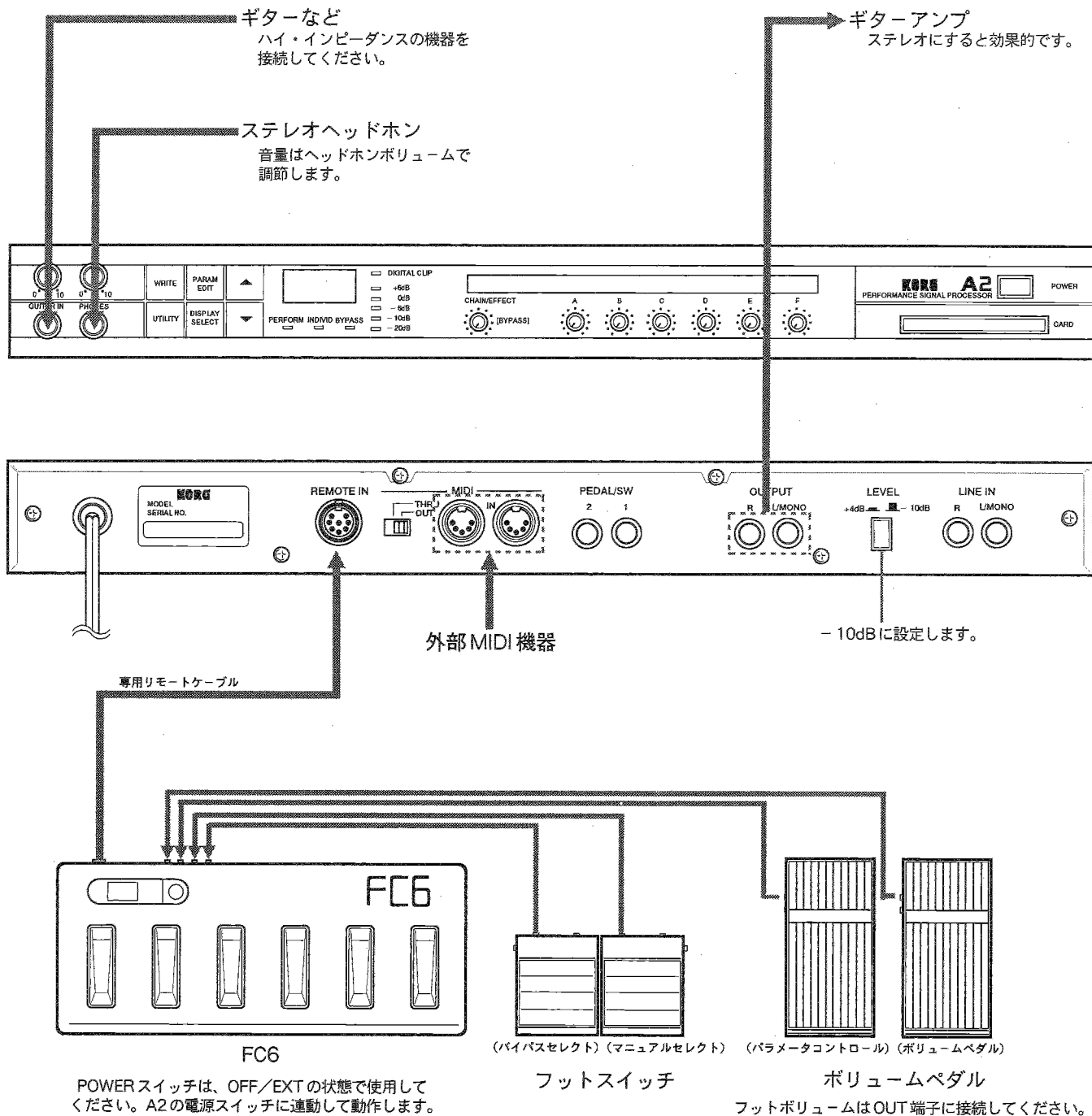
FC6のエラーメッセージ



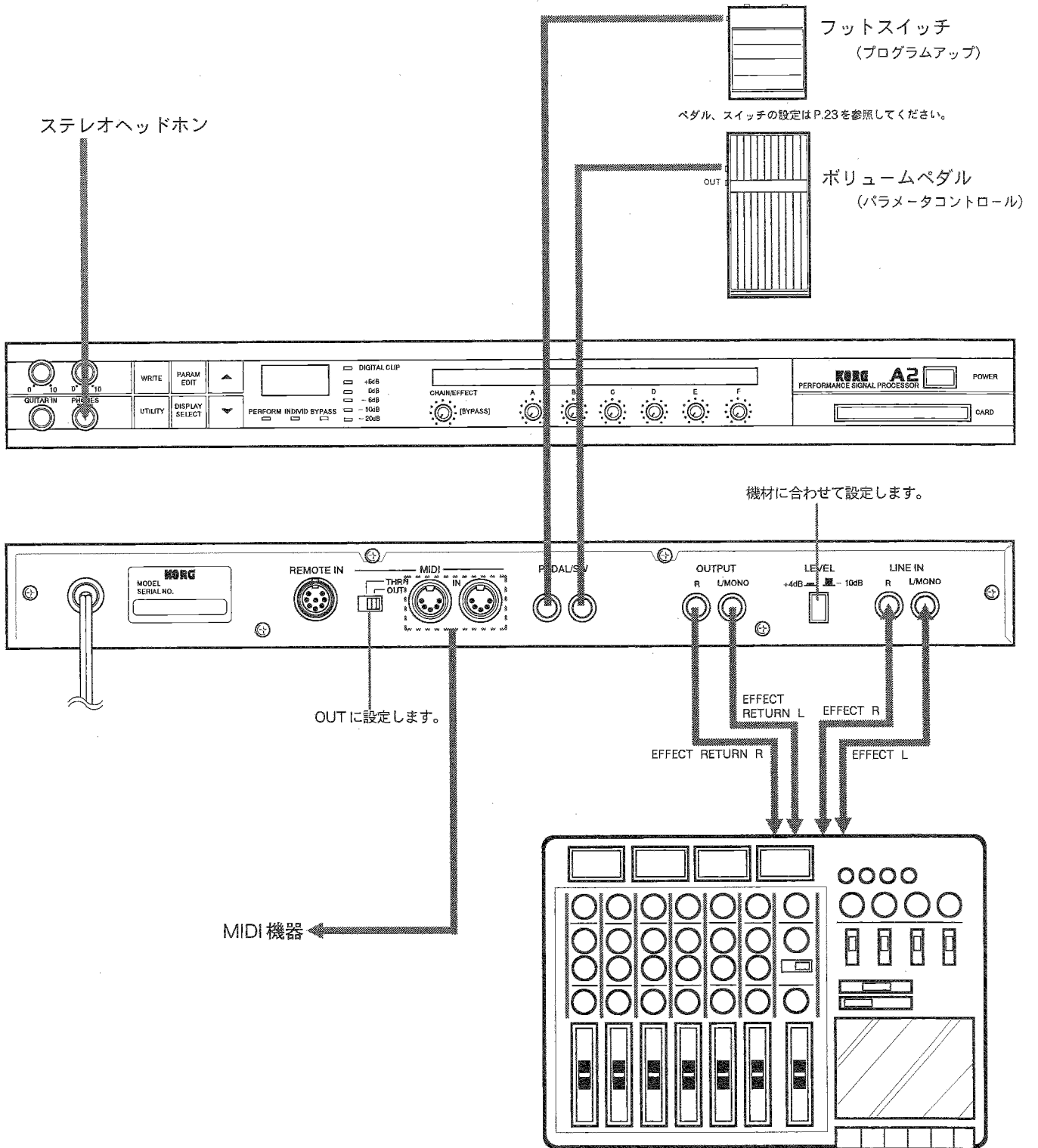
FC6のLEDディスプレイに右のような表示が出たときは、専用ケーブルが正しく接続されていません。しっかりセットし直してください。

A2を使用した接続例

1. ギターセッティングの例 (FC6使用時)



2. ミキサーやMTRのセッティング例



MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

1-1 Channel Messages

Status	Second	Third	Description	ENA
1011 nnnn	0000 0000	0000 0000	Program Bank Change (MSB)	P
1011 nnnn	0010 0000	0000 0000	Program Bank Change (LSB)	P
1011 nnnn	0000 1100	0vvv vvvv	Effect Control 1	*1
1011 nnnn	0000 1101	0vvv vvvv	Effect Control 2	*2
1011 nnnn	0101 1011	0ddd dddd	Effect 1 Depth	*3
1011 nnnn	0101 1100	0sss ssss	Effect 2 Depth	*4
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	Program Change	P

nnnn : MIDI Channel Number
 c : Bank (0 = Internal / 1 = Card)
 vvv vvvv : value (0 - 127)
 ddd dddd : OFF(0 - 63) ON(64 - 127)
 sss ssss : Slow(0 - 63) Fast(64 - 127)
 ppp pppp : Program Number (0 - 99)

ENA = P : Enabled when Play or Edit Mode

- *1 : Volume Control (When volume control pedal is Effective)
- *2 : Parameter Control (When volume control pedal is Effective)
- *3 : Bypass Control (When Play or Edit Mode)
- *4 : Rotary Effect Speed Control (When Rotary speed control pedal is Effective)

1-2 System Exclusive Messages

Func	Description	R	C	D	E
40	PROGRAM PARAMETER DUMP				
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	o	o	o	
26	RECEIVE MESSAGE FORMAT ERROR				o
23	DATA LOAD COMPLETED				o
24	DATA LOAD ERROR				o
21	WRITE COMPLETED				o
22	WRITE ERROR				o

Transmitted when
 R : Request message is received
 C : Mode or Number changed by switch
 D : Data Dump by switch
 E : Exclusive message received

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 Channel Messages

Status	Second	Third	Description	ENA
1011 nnnn	0000 0000	0000 0000	Program Bank Change (MSB)	P
1011 nnnn	0010 0000	0000 0000	Program Bank Change (LSB)	P
1011 nnnn	0000 1100	0vvv vvvv	Effect Control 1	*1
1011 nnnn	0000 1101	0vvv vvvv	Effect Control 2	*2
1011 nnnn	0101 1011	0ddd dddd	Effect 1 Depth	*3
1011 nnnn	0101 1100	0sss ssss	Effect 2 Depth	*4
1011 nnnn	0111 1100	0000 0000	Omni Mode Off	
1011 nnnn	0111 1101	0000 0000	Omni Mode On	
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	Program Change	*5 P

nnnn : MIDI Channel Number
 c : Bank (0 = Internal / 1 = Card)
 ddd dddd : OFF(0 - 63) ON(64 - 127)
 sss ssss : Slow(0 - 63) Fast(64 - 127)
 ppp pppp : Program Number (0 - 99)

ENA = P : Enabled when Play or Edit Mode

- *1 : Volume Control (When volume control is Valid)
- *2 : Parameter Control (When volume control is Valid)
- *3 : Bypass Control (When Play or Edit Mode)
- *4 : Rotary Effect Speed Control (When Rotary speed control is Valid)
- *5 : Data beyond value of 99 are assigned a new value by subtracting 100.

2-2 System Exclusive Messages

Func	Description	P	O
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	o	
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	o	o
11	PROGRAM WRITE REQUEST	o	
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	o	
5C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	o	o

Received when
 P : Play or Edit Mode
 O : Any Other Mode

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R : Receive, T : Transmit)

(1) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2D	Exclusive Header
0001 0000	Program Parameter Dump Request
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

(2) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2D	Exclusive Header
0001 1100	All Program Parameter Dump Request
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

(3) PROGRAM WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2D	Exclusive Header
0001 0001	Program Write Request
0000 000c	Program Bank
0ppp pppp	Write Program Number
1111 0111	EOX

Receives this message, write program data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(4) PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2D	Exclusive Header
0100 0000	Program Parameter Dump
0ddd dddd	Data
...	...
1111 0111	EOX

Receives this message and data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=10 message, and transmits this message and data. When the Program number is changed by switch, transmits this message and data.

(5) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2D	Exclusive Header
0100 1100	All Program Parameter Dump
0ddd dddd	Chain Data
...	...
0ddd dddd	Parameter Data
...	...
1111 0111	EOX

Receives this message and data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=1C message, and transmits this message and data. Transmits this message and data by DUMP sw.

(6) MIDI IN DATA FORMAT ERROR T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2D	Exclusive Header
0010 0110	MIDI In Data Format Error
1111 0111	EOX

Transmits this message when there is an error in MIDI in message.

(7) DATA LOAD COMPLETED T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2D	Exclusive Header
0010 0011	Data Load Completed
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have been completed.

(8) DATA LOAD ERROR T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2D	Exclusive Header
0010 0100	Data Load Error
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have not been completed.

(9) WRITE COMPLETED T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2D	Exclusive Header
0010 0001	Write Completed
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE by MIDI has been completed.

(10) WRITE ERROR

T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 20 0010 0010 1111 0111	Exclusive Header Write Error EQX	22H

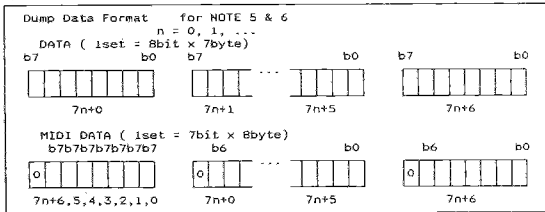
Transmits this message when DATA WRITE by MIDI has not been completed.

NOTE 1 : mm = 0 : Play Mode
1 : Edit Mode
2 : Utility Mode

NOTE 2 : c = 0 : Internal
1 : Card

NOTE 3 : ppp pppp = 0 - 99

NOTE 4 : vvv = 0 : No Card
1 : Invalid Card
2 : Unformatted RAM Card
3 : RAM Card (Formatted)
4 : ROM Card
5 : Write Protected RAM Card (Formatted)



NOTE 5 : Program Parameter dump format (see TABLE 1)
[Parameter No.00], ..., [Parameter No.63]
64byte = 7*9+1 --> 8*9+(1+1) = 74byte

NOTE 6 : All Data dump format (100 Prog.)
f = 0 : Internal Program Only
Chain Data
8192byte = 7*1170+2 --> 8*1170+(2+1) = 9363byte
Parameter Data (TABLE 1 * 100)
[Prog.100 (64byte)], ..., [Prog.199 (64byte)], (see NOTE 5)
6400byte = 7*914+2 --> 8*914+(2+1) = 18595byte

TABLE 1 Program Parameters (64bytes)

offs.	Parameters	Data(Hex) : Value
00	Chain Number	Internal:01~63, External:80~89
01	(no use)	
02	Master Volume	00~0A
03	Threshold	00~0A
04	(no use)	
05	Variation No. 01 and 02	1stFX(bit0~3),2ndFX(bit4~7):00~07
06	Variation No. 03 and 04	3rdFX(bit0~3),4thFX(bit4~7):00~07
07	Variation No. 05 and 06	5thFX(bit0~3),6thFX(bit4~7):00~07
08	Variation No. 07 and 08	7thFX(bit0~3),8thFX(bit4~7):00~07
09~15	Program Name	7characters (fill with spaces if shorter)
16~21	1st FX parameters	6bytes (parameter value)
22~27	2nd FX parameters	6bytes (parameter value)
28~33	3rd FX parameters	6bytes (parameter value)
34~39	4th FX parameters	6bytes (parameter value)
40~45	5th FX parameters	6bytes (parameter value)
46~51	6th FX parameters	6bytes (parameter value)
52~57	7th FX parameters	6bytes (parameter value)
58~63	8th FX parameters	6bytes (parameter value)

故障かな?と思ったら/ ラックへの取り付け方

故障かな?と思ったら

故障かな?と思ったら、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はお近くの小売店またはコルグサービスセンターまでお問い合わせください。

音がでない

- ① INPUT ボリュームが0になっていませんか? 入力インジケータの+6dBが時々点灯するくらいに設定してください。
- ② BYPASSを押したときのみ音が出る場合はDISTORTIONやCOMPRESSOR等のパラメータのLEVELが0になっている可能性があります。
- ③ ユーティリティのマスターボリュームが0になっていませんか?

エフェクトがかからない(またはエディットしても効果が変わらない)

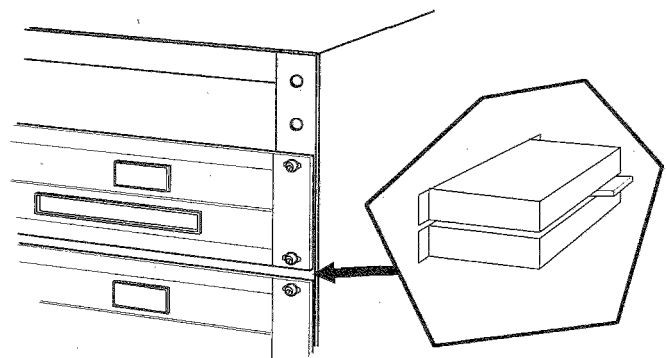
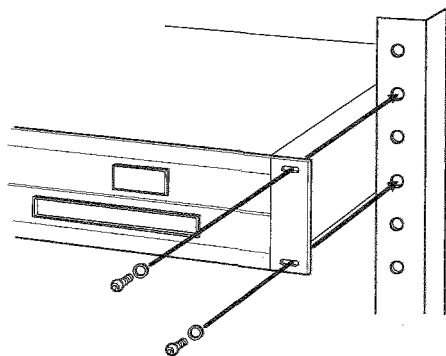
- ① BYPASSがONになっていませんか? CHAIN/EFFECT ボリュームを押してください。
- ② 各エフェクトのパラメータの、EFFECT BALANCEが0になっていませんか?
- ③ エフェクトがOFFになっていませんか? インディビジュアルプレイモードに入って、各エフェクトが大文字で表示されているか確認してください。小文字で表示されているものはOFFになっているエフェクターです。その下のボリューム(A-F)を押すとONになります。

ラックへの取り付け方

19インチマウントラックに取り付けて使用する方は、次のように取り付けてください。

① 付属のネジ(大)でラックに取り付けてください。

② ラックの上下に3mm以上の隙間がある場合には、後側の隙間にパッキングなどをして固定してください。



スペック・オプション

- 入力 入力レベル/インピーダンス [LINE IN] : +4dBm(+19dBm MAX)/50K Ω , - 10dBm(+5dBm MAX)50k Ω
[GUITAR IN] : - 20dBm(- 5dBm MAX)/1M Ω
- 出力 出力レベル/インピーダンス : +4dBm(+19dBm MAX)/470 Ω , - 10dBm(- 5dBm MAX)470 Ω
ヘッドホンアウトインピーダンス : 10 Ω
- AD/DA 16bitリニア (DA:4倍オーバーサンプリングデジタルフィルタ採用)
- サンプリング周波数 37.1KHz
- 周波数特性 24Hz~18KHz +1.5/ - 3dB
- ダイナミックレンジ 90dB
- メモリー No.1~100、カード使用時はNo.1~200
- フロントパネル
KEY SW : UP,DOWN,DISPLAY SELECT,PARAMETER EDIT,UTILITY,WRITE,POWER SW,DOUBLE FUNCTION
EDITOR[A-F,CHAIN/EFFECT(BYPASS)]
ディスプレイ : キャラクターディスプレイ 40 \times 1 LCD バックライト付
PROGRAM No. ディスプレイ7セグメントLED \times 3
ドットタイプLED PERFORMANCE,INDIVIDUAL,BYPASS,PARAMETER EDIT,UTILITY
入力レベル : 5素子レベルメータ、デジタルクリップ
INPUT LEVEL
PHONES LEVEL
カードスロット
GUITAR IN 端子
PHONES 端子(ステレオ)
- リアパネル
スイッチ : 入力レベル切り換えSW(- 10dB/+4dB)、MIDI OUT/THRU切り換えSW
LINE IN 端子 \times 2(L/MONO,R)
OUT PUT 端子 \times 2(L/MONO,R)
PEDAL/SW 入力端子 \times 2
MIDI IN, MIDI OUT/THRU
REMORTE IN
- 内蔵エフェクト 44系統102種類(エフェクトパラメータリスト参照)
- 電源 AC 100V 50/60Hz
- 消費電力 26W
- 外形寸法 482(W) \times 332.5(D) \times 44(H)
- 重量 4.5Kg
- オプション
ボリュームペダル(KVP-001)、フットスイッチ(PS-1,PS-2)、専用リモートケーブル(RCC-050,RCC-100)、フットコントローラー(FC6)、RAMカード(MCR-03のみ)、ROMカード(SPC-01~)

※ 外観及び仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1~16 1~16	1~16 1~16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用	× × *****	1,3 × ×	記憶される
ノートナンバー	: 音域	× ×	× ×	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	× ×	× ×	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ×	
ピッチ・ベンダー		×	×	
	○ 32	○ ○	○ ○	バンクセレクト MSB バンクセレクト LSB
コントロール チェンジ				
プログラム チェンジ	: 設定可能範囲	0~99 *****	0~127 0~99	* 1
エクスクルーシブ		○	○	
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	: クロック : コマンド	× ×	× ×	
その他	: ローカル・オン/オフ : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット	× × × ×	× × × ×	
備考				
* 1 : プログラムチェンジ0~127に対して、プログラムナンバー1~100が選択される。				

モード1 : オムニ・オン、ポリ
モード3 : オムニ・オフ、ポリ

モード2 : オムニ・オン、モノ
モード4 : オムニ・オフ、モノ

○ : あり
× : なし

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センター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年間を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センター	〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F	☎ (03) 3363-5995
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-12-17	☎ (03) 3323-5241
横浜営業所	〒220 横浜市西区北幸2-10-42寺内ビル2F	☎ (045) 324-7776
北関東営業所	〒331 大宮市桜木町4-929-2	☎ (048) 644-6800
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川15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 東京都世田谷区南鳥山4-28-20 ☎ (03) 3309-7001

＜＜WARNING＞＞

This product is only suitable for sale in Japan. Property 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) 3325-5691(代) ■インフォメーションセンター：〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一ビルB1 ☎ (03) 3363-5995
■東京営業所：〒168 東京都杉並区下高井戸1-12-17 ☎ (03) 3323-5241 ■横浜営業所：〒220 横浜市西区北幸2-10-42寺内ビル2F ☎ (045) 324-7776(代)
■北関東営業所：〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎ (048) 644-6800(代) ■大阪営業所：〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川15番館7F ☎ (06) 374-0691(代) ■名古屋営業所/
ショールーム/スタジオ：〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎ (052) 832-1419(代) ■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(代)

©KORG INC. 1992

0402 GH PRINTED IN JAPAN