

# KORG

PERFORMANCE SIGNAL PROCESSOR

# A4

GUITAR

## 取扱説明書

とにかくギターと接続しよう .....	3
プリセットのプログラムを演奏しよう .....	4
個々のエフェクトをオン・オフしてみよう .....	5
エフェクトを自分で作ってみよう .....	6
作ったエフェクトを記憶させよう .....	8
知っているると便利な機能 .....	9
プログラムリスト .....	27



このたびは、コルグ・パフォーマンスシグナルプロセッサ A4 GUITARをお買い上げいただきありがとうございます。A4 GUITARを末永くご愛用していただくために、この取扱説明書をよく読んで、正しい方法でプレイをお楽しみください。

## 目次

使用上の注意	1	2. 基準ピッチとキャリブレーション	12
各部の名称	2	3. チューニングの例	12
とにかくギターと接続しよう	3	4. チューニングのしかた	12
プリセットのプログラムを演奏しよう		エフェクトパラメータリスト	13
〈プログラム・モード〉	4	1. コンプレッサ	13
個々のエフェクトをオン・オフしてみよう		2. ディストーション/オーバードライブ	13
〈エディット・モード〉	5	3. イコライザー	14
エフェクトを自分で作ってみよう		4. ピッチ/ディレイ	14
〈エディット・モード〉	6	5. コーラス/フランジャー	16
ユーティリティについて	7	6. リバース	17
作ったエフェクトを記憶させよう		7. ユーティリティ	17
〈プログラム・ライト〉	8	エラーメッセージ	18
知っているると便利な機能	9	故障かな?と思ったら	18
1. プログラム・パラメータの比較とコンペア機能	9	MIDIインプリメンテーション	19
2. ボリューム・ペダルの使い方	9	プログラムリスト	27
3. MIDIについて	10	スペック/オプション	28
4. エクスターナル・コントロール	11		
チューナーについて			
1. バイパス、チューン・スイッチ	12		

## 使用上の注意

### ■ 使用する場所 ■

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

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

### ■ 電源 ■

ACアダプターは、必ず付属のA30960Jをお使いください。

### ■ 他の電気機器への影響 ■

本製品はマイクロコンピューター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ご使用になりますと、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。

### ■ 取扱はやさしく ■

スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと、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使用しないでください。

### ■ 保証書の手続き ■

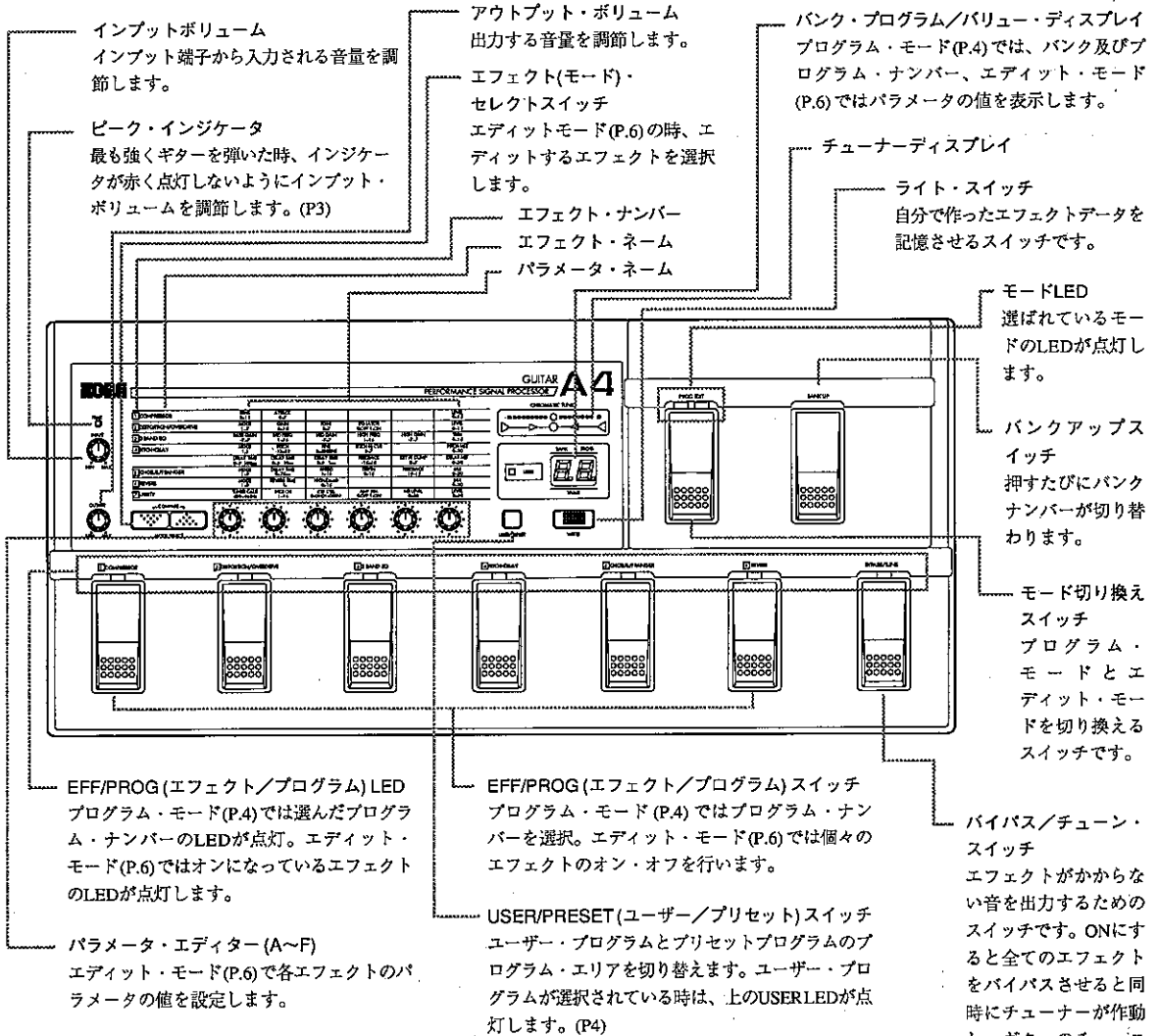
製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間となり、修理は無償となりますが、購入店の手続きがない場合は無効になります。必ずお求めになった販売店で保証書に所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

### ■ 取扱説明書は大切に ■

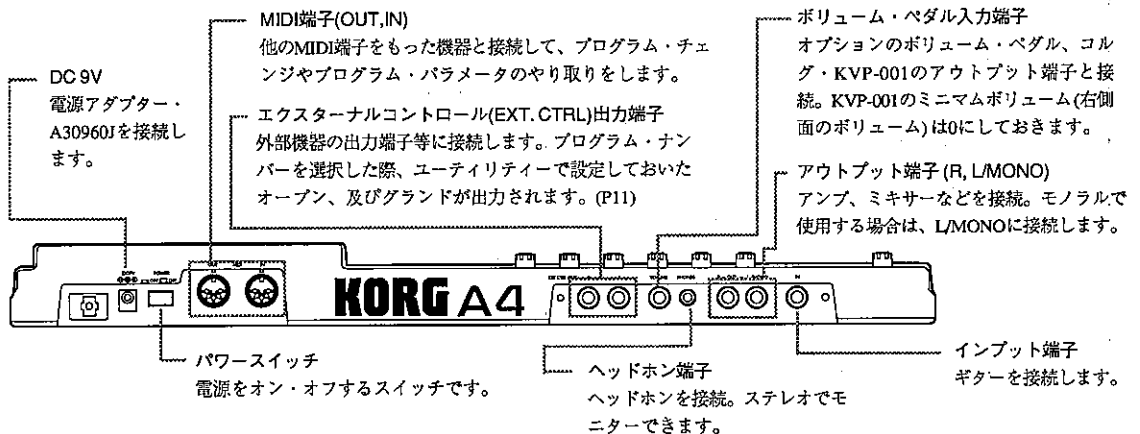
今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになったあとも大切に保管してください。

## 各部の名称

### フロントパネル



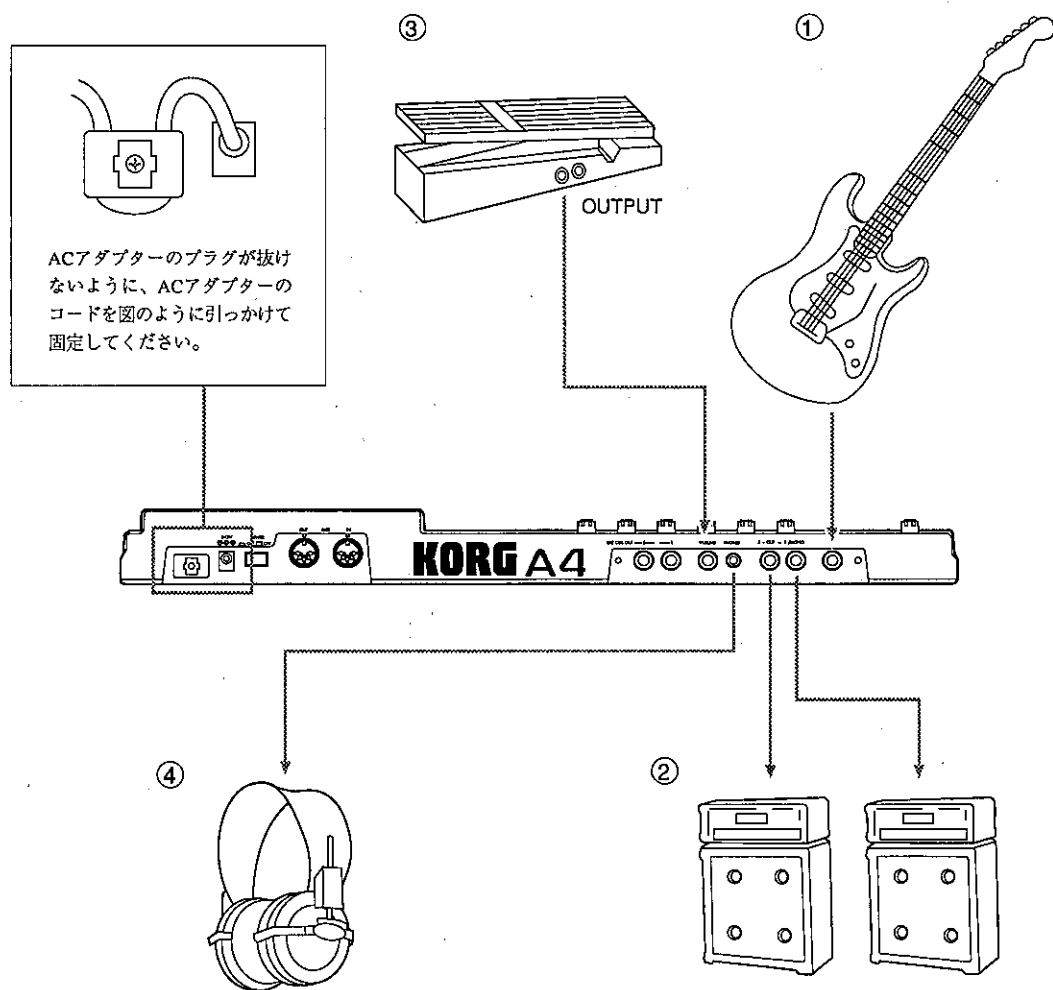
### リアパネル



## とにかくギターと接続しよう

1. ギターをインプット端子に接続します。
  2. ギターアンプをアウトプット端子に接続します。(ステレオで接続すると効果的です。モノラルで使う時はL/MONOに接続してください。)
  3. ボリューム奏法 (バイオリン奏法) などを行う場合はボリューム・ペダル、コルグ・KVP-001を接続します。(詳しくはP.9参照)
  4. ヘッドホン接続すると、ステレオでモニターできます。
  5. 接続を終えてから電源をオンにしてください。
  6. ギターを弾くと、入力音の大きさに応じてピークインジケータが、緑→黄→オレンジ→赤へと変化します。インプットボリュームを回して、ギターを最も強く弾いた時に、インジケータが赤くならないように調整して下さい。
  7. アウトプット・ボリュームを、適当なレベルにあわせて下さい。
- 以上で、演奏可能な状態になります。

注：A4 GUITARの電源をON/OFFする時は、各機材のボリュームを下げておいてください。



## プリセットのプログラムを演奏しよう (プログラム・モード)

プリセットプログラムとは？

A4 GUITARは、自分で作ったプログラムを保存することができるユーザー・プログラム30個と、書き込みのできないプリセット・プログラム30個、計60個のエフェクト・プログラムを持っています。各プログラム・エリアとも6個ずつ5つのバンクに分かれています。

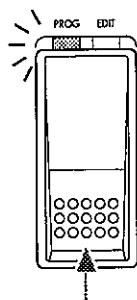
バンク1	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク2	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク3	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク4	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク5	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6

プリセットエリア  
(ライトできません)

バンク1	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク2	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク3	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク4	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク5	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6

ユーザープログラム  
(ライトできます)

1. パワースイッチをオンにすると、自動的にプログラムモードに入ります。プログラムモードは、プリセットエリア及びユーザーエリアの、合わせて60プログラムの中から自由にプログラムを選んで演奏するモードです。エディット・モードにいる時は、モード切り換えスイッチを押すとプログラム・モードに入ります。



PROGのLEDが点灯している状態にする。

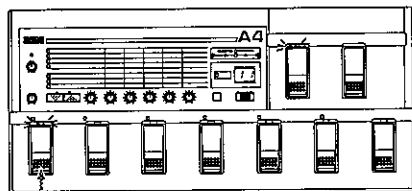
2. プリセット・プログラムを選びます。ユーザーLEDが点灯していない時がプリセット・プログラムです。ユーザーLEDが点灯している時はユーザー・スイッチを押してユーザーLEDを消してください。

3. バンク・アップスイッチで使いたいプログラムが入っているバンクを選びます。(プログラムの内容はP21参照。)



プログラムのナンバーが点滅します。

4. エフェクト/プログラム・スイッチ(1~6)でプログラムを選びます。例としてバンク1の1番を選びます。



バンク1のプログラム1が選ばれた状態

5. ギターを弾くとエフェクトがかかった音で演奏できます。一時的に、エフェクトのかからない音を出したい時は、バイパス・チューン・スイッチを押します。もう一度押すとエフェクト音に戻ります。(バイパスに関してはP.12 “バイパス・チューン・スイッチ”を参照してください。)
6. 4からの操作を繰り返して、いろいろなバンクのプログラムを演奏してみましょう。同じバンクのプログラムを選ぶ場合は、エフェクト/プログラムスイッチを押すだけプログラムは変わります。

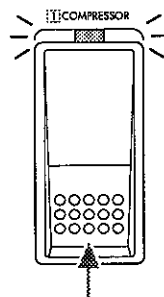
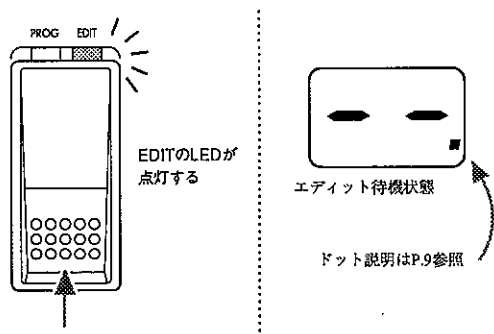
注: ユーザー/プリセットあるいはバンクを変えただけではプログラムは変わりません。エフェクト/プログラム・スイッチを押した時点でプログラムは変わります。

## 個々のエフェクトをオン・オフしてみよう 〈エディット・モード〉

A4 GUITARは、下図のように6つのエフェクトがつながって構成されています。各エフェクトをエディットし、組みあわせたものがエフェクト・プログラムです。個々のエフェクトはオン・オフすることができます。いろいろなプログラムで、個々のエフェクトをオン・オフし、効果の違いを聞いてみましょう。



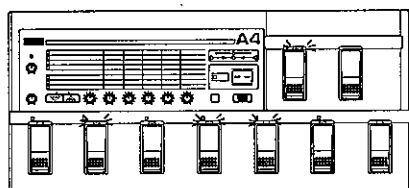
1. モード切り換えスイッチを押して、エディット・モードに入ります。モードLEDとバリュー・ディスプレイの表示が変わります。
2. エフェクト/プログラムスイッチを押してそれぞれのエフェクトをオン・オフしましょう。  
例として、(1)コンプレッサーのスイッチを押すとコンプレッサーがオン/オフできます。



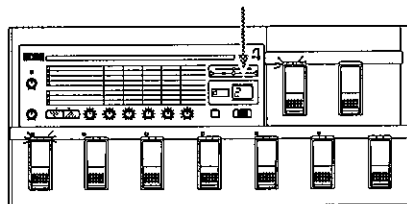
またエフェクト/プログラム LEDの表示も変わります。エディット・モードでは、エフェクト/プログラムLEDとエフェクト/プログラムスイッチが6つのそれぞれのエフェクトに対応しています。選ばれているプログラムのエフェクトのオン・オフの状態が、エフェクト/プログラムLEDに表示されます。例えば、エディット・モードに入ると、次のような表示になります。

3. 別のプログラムで試したい場合は、一度プログラム・モードに戻ります。モード切り換えスイッチを押してプログラム・モードに入ると、モードLEDとバリューディスプレイの表示がエディットモードに入る前の状態に戻ります。呼び出したプログラムに切り替え、同様の操作を行ってください。

エディットモードに入ったときのバンク、及びプログラムを表示



Bank1のProg1では、DIST/OD、PITCH DELAY、CHORUS/FLANGERの3種類のエフェクトが使用されています



## エフェクトを自分で作ってみよう 〈マニュアル／エディット・モード〉

### パラメータ・エディットとは？

各エフェクトのかかり具合や、細かい設定を変えることを“エディットする”といいます。そのために、各エフェクトごとに変更可能な要素を選び出したものが、“パラメータ”です。このパラメータ・エディットを行うことによって、自分の求めるエフェクトを作り出すことができます。

パラメータ・エディットには2つの方法があります。

- (1) プリセット・プログラムの中からイメージに近いプログラムをさがし、それを元にして新しいエフェクトを作り出す方法。
- (2) ユーザーエリアのプログラムを選び、パラメータをすべて1から作り出す方法。

最初は(1)の方法から始めた方が簡単です。

### プリセットエリア

バンク1	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク2	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク3	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク4	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク5	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6

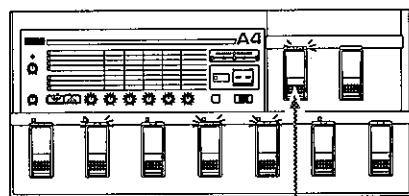
### ユーザーエリア

バンク1	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク2	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク3	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク4	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6
バンク5	プログラム1	プログラム2	プログラム3	プログラム4	プログラム5	プログラム6



1. まず、プログラム・モードで元にしたプログラムを選びます。例としてバンク1のプログラム1を選びます。(P.4参照)
2. モード切り換えスイッチを押してエディット・モードに入ります。モードLED、バリュウ・ディスプレイ、エフェクト／プログラムLEDの表示が変わります。

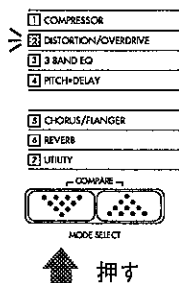
このプログラムのパラメータは、以下のように設定されています。



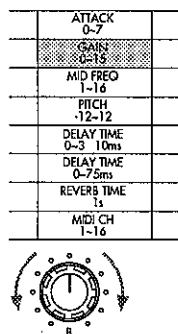
1-1					
コンプレッサー	ディストーション/ オーバードライブ	バンド イコライザー	ピッチ・ディレイ	コーラス/ フランジャー	リバーブ
OFF	モード=7 ゲイン=15 トーン=5 EQフラット=0 レベル=5	OFF	ディレイ タイムA=7 モード=1 ディレイ タイムB=0 ディレイ タイムC=0 フィード バック=3 ハイ カット=0 ピッチ ミックス=0 ディレイ ミックス=7	モード=2 ディレイ タイム=0.8 スピード=2 デブス=1 フィード バック=0 ミックス=15	OFF
↑	↑		↑	↑	↑
エフェクト	パラメータ		エフェクト	プログラム	



3. エフェクト（モード）・セレクトスイッチを押して、エディットするエフェクトを選びます。例として"DIST/OD(ディストーション/オーバードライブ)"を選びます。



4. フロントパネルのパラメータ・ネームを見て、変更したいパラメータの下のパラメータ・エディター(A~F)を調節します。例としてGAINを変えてみましょう。"DIST/OD"の"GAIN"の下のパラメータ・エディターBの値を大きくすると歪みの強さが強くなります。



5. パラメータ・エディターを動かすと、バリュー・ディスプレイにその値が表示されます。



ドット説明はP.9参照

6. 同様にモード・セレクトスイッチとパラメータ・エディターを使って、他のパラメータも変えてみましょう。(各パラメータの詳しい説明はP.10~12参照。)

注：オフになっているエフェクトは、エディットしても音が変わりません。一度オンにしてからエディットしてください。(P.5)

7. 別のプログラムをエディットしたい場合は、一度プログラム・モードに戻ります。この時、今エディットしたデータを保存したい場合は"プログラム・ライト"を行ってください。(P.8)

注：ライトせずに別のプログラムを選ぶと、エディットしたデータは消えてしまうのでご注意ください。

## ユーティリティーについて

ユーティリティーでは、A4全体で使用するパラメーターの設定と、個々のエフェクトに含まれないプログラム単位に必要なパラメータの設定を行います。

### CALIB (キャリブレーション)

チューナーの基準ピッチの設定を行います。(P.17参照)

### MIDI CH (MIDIチャンネル)

MIDIチャンネルの設定およびエクスクリューシブの送受信を行います。(P.17参照)

### EXT CTRL (エクスターナル・コントロール)

プログラムごとにエクスターナル・コントロールのオープン/グランドを設定します。(P.17参照)

### AMP・SIM (アンプ・シミュレーション)

プログラムごとにアンプ・シミュレーションのオン/オフを設定します。

### NR LEVEL (ノイズ・リダクション・レベル)

プログラムごとのノイズ・リダクションのスレシヨルド・レベルを設定します。

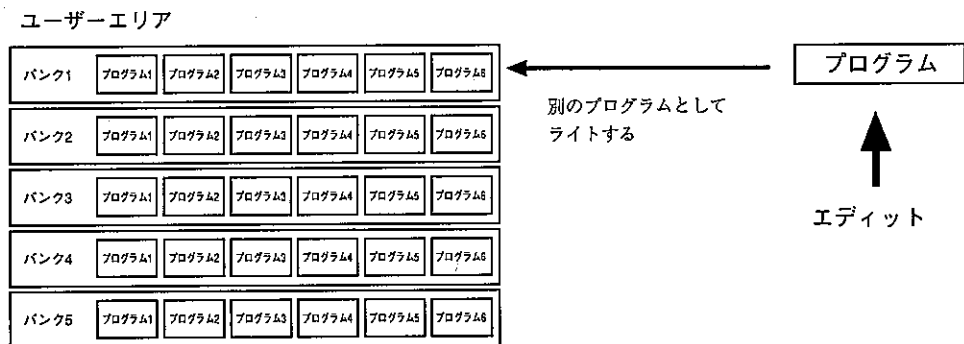
### MASTER (マスター・ボリューム)

プログラムごとの出力レベルを設定します。

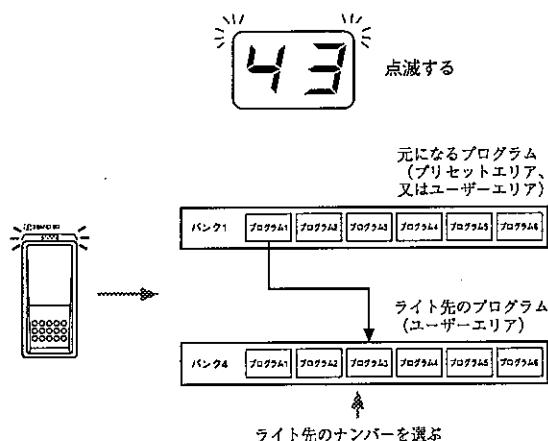
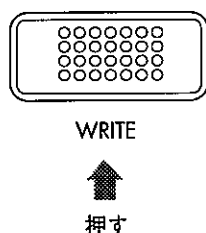
設定方法は他のパラメータと同じです。

## 作ったエフェクト・プログラムを記憶させよう (プログラム・ライト)

パラメータ・エディットを行い、自分で作ったプログラムはユーザー・エリアに30個まで記憶させておくことができます。この操作をプログラム・ライトといいます。この時、ユーザーエリアのライト先のプログラム・ナンバーにそれまで入っていたデータは消えてしまいます。(工場出荷時のユーザーエリアにはプリセットエリアのデータがコピーされています。)



- 例として、バンク1のプログラム1をエディットしたものを、新しいプログラムとしてライトします。エディット・モードでエディットを終えた状態からライト・スイッチを押します。



バリュー・ディスプレイの表示が次のようになります。これはユーザーエリアのバンク1の1番へライトすることを示します。



- もう一度ライト・スイッチを押します。ライトが終了するとモードLEDが両方点灯します。(約1秒)



- 実際にライトする先のプログラム・ナンバーを選びます。バンクアップ・スイッチでバンクを、エフェクト/プログラム・スイッチでナンバーを設定します。例として、バンク4の3番を選びます。

★途中でライトモードを止めたい場合は、ライト・スイッチを押さずにモード切り換えスイッチを押してください。

プログラム・モード内で直接ライトを行うこともできます。プリセット・プログラムの中から自分の好みのプログラムを選び、使いやすい順番に並べるような場合に便利です。

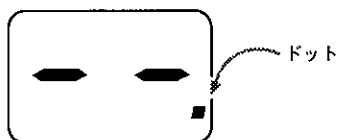
## 知っている则便利な機能

### 1. プログラム・パラメータの比較とコンペア機能

任意のプログラムを選択して、それをエディットしていく場合、元のプログラムのデータと効果を比較しながらエディットを行う上で、バリュウ・ディスプレイのドット表示が目安になります。ドット表示は次のような場合に現われますので、エディットの参考にしてくだい。

ださい。

個々のエフェクトをオン・オフする時、そのエフェクトのオン・オフ状態が現在プログラム・モードで選択されているプログラム・データと同じなら、エディット待機表示の右下にドット表示が現われます。



ト表示が現われます。

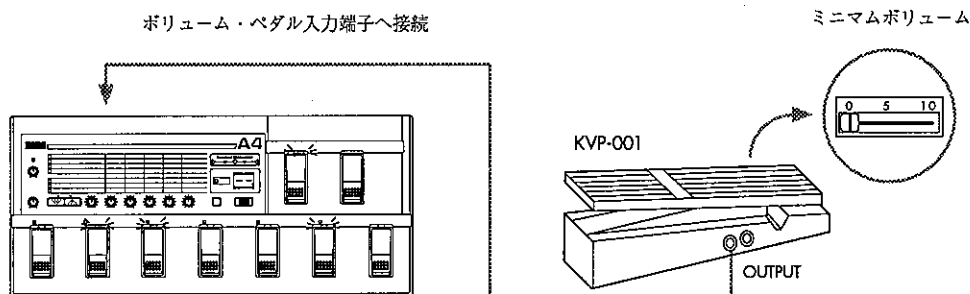
個々のパラメータをエディットする時、設定した値が、現在プログラム・モードで選択されているプログラムにメモリーされている値と同じ時には、ドット表示が現われます。



また、エフェクト（モード）・セレクトスイッチの△と▽を同時に押すと、コンペアモードに入り、そのプログラムをエディットする前の音色（あらかじめWRITEされていた音色）をエディット中でも呼び出すことができます。これをコンペア機能と呼びます。元の音を呼び出している間はバリュウディスプレイに“CP”の文字が表示され、再び△と▽を同時に押すとエディットモードに戻ります。

### 2. ボリューム・ペダルの使い方

ボリューム・ペダルを用いて、ボリューム奏法（バイオリン奏法）などを行うことができます。ボリューム奏法とはギターなどをピッキングした時に、アタック音を出さずに徐々にボリュームを上げていく奏法です。ペダルを踏むスピードや、エフェクト・プログラムを変えて、いろいろ試してみてください。



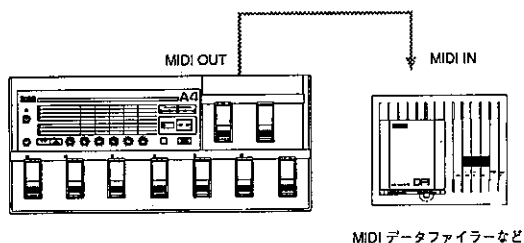
ボリューム・ペダルは必ずコルグ・KVP-001を使用してください。KVP-001のアウトプット端子(OUTPUT)とA4 GUITARのボリューム・ペダル入力端子(PEDAL)を接続します。KVP-001のミニマム・ボリュームは0にしておいてください。

### 3.MIDIについて

A4 GUITARは、プログラム・チェンジの送受信およびプログラム・パラメータのセーブ/ロードを行うことができます。

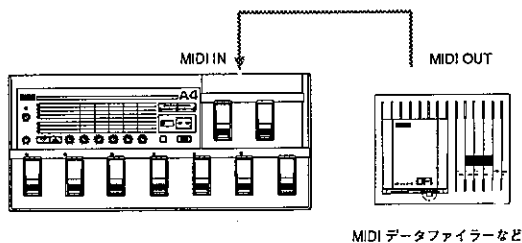
#### オール・プログラム・パラメータのセーブ

- (1) A4 GUITARのMIDI OUTと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。



#### オール・プログラム・パラメータのロード

- (1) A4 GUITARのMIDI INとMIDIデータファイル機能を持った機器のMIDI OUTを接続します。



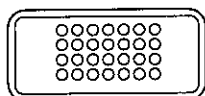
- (2) 外部機器側をMIDIデータの受信可能な状態にしておきます。
- (3) エディット・モードのユーティリティで、送信するMIDIチャンネルを設定します。

ATTACK	0-7
GAIN	0-15
MID FREQ	1-16
PITCH	-12-12
DELAY TIME	0-3 10ms
DELAY TIME	0-75ms
REVERB TIME	1s
MIDI CH	1-16



16

- (4) MIDIチャンネルが表示されている状態で、ライト・スイッチを押します。バリュー・ディスプレイに“tr”が表示され、オール・プログラム・パラメータのセーブ（ユーザーエリアの30プログラムのデータの送信）を行います。



WRITE



押す

- (5) セーブが終了すると、MIDIチャンネルの表示に戻ります。

- (2) エディット・モードのユーティリティで、受信するMIDIチャンネルを設定します。（セーブした時と同じチャンネルに設定します）

ATTACK	0-7
GAIN	0-15
MID FREQ	1-16
PITCH	-12-12
DELAY TIME	0-3 10ms
DELAY TIME	0-75ms
REVERB TIME	1s
MIDI CH	1-16



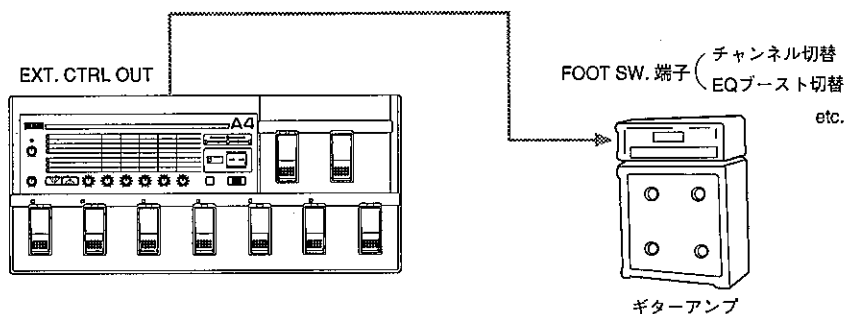
16

- (3) MIDIチャンネルが表示されている状態で、外部機器を操作してデータをA4 GUITARに送信すると、バリュー・ディスプレイに“rc”が表示され、オール・プログラム・パラメータのロードが行われます。
- (4) ロードが終了すると、MIDIチャンネルの表示に戻ります。

注：表示がMIDIチャンネル以外になっている場合は、プログラム・パラメータのセーブ/ロードを行いません。表示が変わってしまった場合は、もう一度MIDIチャンネルを設定し直してください。

#### 4. エクスターナル・コントロール

A4 GUITARには外部機器をコントロールするための、エクスターナル・コントロールが2系統装備されています。エクスターナル・コントロールは、プログラムごとにオープンまたはグランドの状態（フィットスイッチのオン/オフの状態）を設定しておき、そのプログラムが選ばれたときにその状態をEXT CTRL OUT（エクスターナル・コントロール出力端子）に出力する機能です。複数の入力チャンネルを持ったギターアンプなどのチャンネル切り換えコントロール端子（フィットスイッチ・インプットなど）に接続しておけば、A4のプログラム・チェンジと同時に、アンプの入力チャンネルを切り換えることができます。エクスターナル・コントロールのオープン/グランドは、エディット・モードのユーティリティで設定します。（P17）



注：接続する機器の仕様によっては、正常に動作しない場合があります。

#### プログラムを工場出荷時の状態に戻すには（システム・リセットの方法）

ライト・スイッチとバンクアップ・スイッチを押しながら、A4のパワースイッチをONにしてください。ディスプレイに“PL”と表示され、すべてのLEDが点滅します。このときもう一度ライト・スイッチを押すと、工場出荷時のプログラムがユーザー・プログラム・エリアにコピーされます。

**注意：**システム・リセットを行うと、ユーザー・プログラム・エリアのプログラムはすべて消去されます。大切なプログラムはMIDIデータファイラーにセーブするか、パラメータをあらかじめ取扱説明書26ページのチャートに控えておくなどしてください。不測の事態でプログラム消去した場合は、上記の方法で出荷時の状態に戻すことができます。

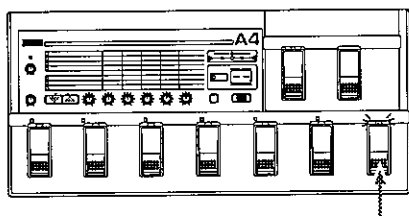
## チューナーについて

A4 GUITARにはデジタル・オート・チューナーが内蔵されています。

### 1. バイパス/チューン・スイッチ

このスイッチを押すと、バイパスLEDが点灯し、バイパス音（エフェクトのかかっていない音）がでるようになります。

それと同時に、チューナーが使用できる状態になります。また、バイパス状態になった時、そのままスイッチを押し続けると、約1秒後に音がミュートされます。

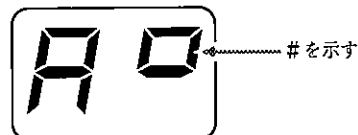


### 2. 基準ピッチとキャリブレーション

各楽器のチューニングを合わせる為に、ピアノの中央のラ（A4=440Hz）が基準ピッチとして用いられています。この基準ピッチは地域や時代によって多少誤差があり、近年ではやや高めのピッチでチューニングされることが多くなっています（A4=441~444Hz）。このチューナーでは A4の基準ピッチを438~445Hzの範囲で設定することができます。基準ピッチを設定することをキャリブレーションといいます。キャリブレーションは、エディット・モードのユーティリティーで設定します。

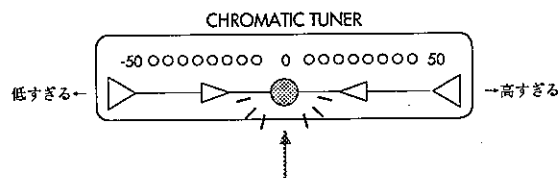
### 4. チューニングのしかた

（1）ギターを弾くとその音に一番近い音名がディスプレイに表示されます。（2つ以上の音を同時に出さないでください。）



（2）チューニングする弦の音名と違う音名が表示された場合には、正しい音名が表示されるようにギターのチューニングを調整します。

（3）チューニングする弦の音名とディスプレイの表示が一致したら、LEDメーターの中央が点灯するようにチューニングを調整します。



中央のLEDだけが点灯するようにギターのチューニングを調整してください。

（4）（1）からの操作を繰り返して、他の弦もチューニングします。

（5）再度バイパス/チューン・スイッチを押すと、チューナーは働かなくなり、バイパス（もしくはミュート）が解除されエフェクト音がでます。

### 3. チューニングの例

	6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦
レギュラーチューニング	E	A	D	G	B	E
フラットチューニング (半音下げチューニング)	D#	G#	C#	F#	A#	D#
オープンDチューニング	D	A	D	F#	A	D
オープンGチューニング	(D)	G	D	G	B	D

## エフェクト・パラメータ・リスト

### 1. COMPRESSOR [COMP] ..... コンプレッサー

●入力された信号を圧縮して、出力レベルを一定に保つエフェクトです。サステーン(音の伸び)を長くする効果や、ピッキング時のアタックを強調する効果が得られます。

●パラメータ

A	SENS (センス)	[0 ~ 15]	コンプレッサー効果の深さ。この値を大きくするほどサステーンやアタックの効果が強くなります。
B	ATTACK (アタック)	[0 ~ 7]	アタックの強さ。
F	LEVEL (レベル)	[0 ~ 15]	エフェクト音の出力レベル。

#### ワンポイントアドバイス

「インプットボリュームを正しく設定しよう」

コンプレッサー効果は入力信号の大きさによって変わります。つまりインプットボリュームの設定によって効果が強くなったり、弱くなったりします。ピークインジケータを見ながら、インプットボリュームを正しく設定しましょう。

### 2. DISTORTION/OVERDRIVE [DIST/OD] ..... ディストーション/オーバードライブ

●入力音を歪ませるエフェクトです。

●パラメータ

A	MODE (モード)	[1 ~ 7]	1 : TUBE OD(チューブ・オーバードライブ) 真空管アンプ系のナチュラルな歪みをシミュレートしたオーバードライブです。 2 : CLASSIC OD(クラシック・オーバードライブ) ピッキングの強弱によって、音量や音色が大きく変化するオーバードライブです。 3 : SUPER OD(スーパー・オーバードライブ) 中域にピークを持つコシのあるオーバードライブです。 4 : DISTORTION(ディストーション) ハイゲインかつスムーズな歪みの得られるディストーションです。 5 : SUPER DIST(スーパー・ディストーション) 中域にピークを持つディストーションです。 6 : STUCK WAH DIST(スタック・ワウ・ディストーション) 半分まで踏み込んだペダルワウにディストーションをかけたサウンドが得られるモードです。 7 : METAL DIST(メタル・ディストーション) ヘビーメタルに適した、いわゆるドンシャリ系の歪みが得られます。
B	GAIN (ゲイン)	[0 ~ 15]	歪みの強さ。(この値を0にしても歪みが0にはなりません。)
C	STONE (トーン)	[0 ~ 15]	音質の設定。この値を大きくするほど明るいサウンドになります。
D	EQ LATCH (EQラッチ)	[0, 1]	ディストーション/オーバードライブのON/OFFの際に、イコライザー(エフェクトNo.3)のON/OFFを連動させるかどうかの設定。 0 : ディストーション/オーバードライブのみON/OFFされます。 1 : ディストーション/オーバードライブのON/OFFの際、イコライザーも同時にON/OFFされます。
F	LEVEL (レベル)	[0 ~ 15]	エフェクト音の出力レベル。

#### ワンポイントアドバイス

「よりドライブ感を強くするには」

GAINを上げると共にTONEの値を少し大きくすると、歪みが強くなり、ドライブ感が増します。

### 3. EQUALIZER ..... イコライザー

●BASS (低域)、MID (中域)、HIGH (高域) の3バンドイコライザーです。MIDとHIGHはその中心周波数を自由に設定することができます。

●パラメータ

A	BASS GAIN (バスゲイン)	[-7 ~ 7]	低音域のゲイン(増幅度)。
B	MID FREQ (ミドルフリケンシー)	[1 ~ 16]	ミドルイコライザーの中心周波数。 この値を大きくするほど中心周波数は高くなります。
C	MID GAIN (ミドルゲイン)	[-7 ~ 7]	ミドルイコライザー (中音域) のゲイン。
D	HIGH FREQ (ハイフリケンシー)	[1 ~ 16]	ハイイコライザーの中心周波数。この値を大きくするほど中心周波数は高くなります。
E	HIGH GAIN (ハイゲイン)	[-7 ~ 7]	ハイイコライザー (高音域) のゲイン。
F	TRIM (トリム)	[0 ~ 15]	イコライザーの入力ゲイン。

ワンポイントアドバイス

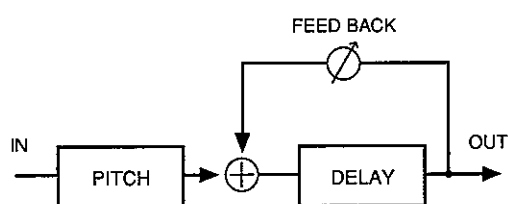
「TRIMを使ってクリップ防止！」

イコライザーの各ゲインを最大付近まで上げると、入力のパークLEDが赤く点灯していても出力がクリップ(歪む)してしまいます。この場合TRIMの値をクリップしなくなるまで下げてください。

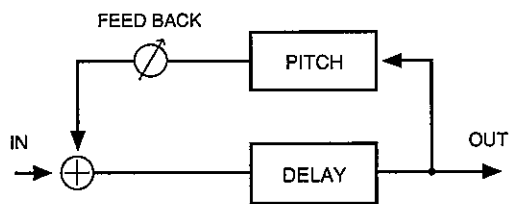
### 4. PITCH・DELAY ..... ピッチ・ディレイ

●入力音の音程を変えるピッチシフターと、入力音を遅延させるディレイを組み合わせたエフェクトです。

ピッチシフターとディレイを直列に組み合わせたPITCH+DELAYのモードと、ディレイがフィードバックしていく度にピッチがどんどん高くなっていったり、低くなっていったりするSWEEP DELAYの2つのモードがあります。



MODE 1 —PITCH + DELAY—



MODE 2 —SWEEP DELAY—

ワンポイントアドバイス

「ピッチシフターのための効果を得たい場合」… MODEを1にしてDELAY MIXを0に設定します。

「ディレイのための効果を得たい場合」… MODEを1にしてPITCH MIXを0に設定します。



ピッチシフトブロック			
A	MODE (モード)	[1,2]	ピッチシフターとディレイの組み合わせの設定 1:ピッチシフターとディレイを直列に組み合わせるモード 2:ピッチシフターをディレイフィードバックループに組み込んだモード
B	PITCH (ピッチ)	[-12 ~ 12]	ピッチシフターの音程の可変幅を半音単位で設定します。 (12半音=1オクターブ)
C	FINE (ピッチファイン)	[0 ~ 98] \	ピッチシフターの音程の可変幅をセント単位で設定します。 (100セント=1半音) PITCHとFINEの設定の合計が実際の音程の可変幅になります。
D	PITCH HIGH CUT (ピッチハイカット)	[0 ~ 7]	ピッチシフトされた音にかけるハイカットフィルターの設定。 この値を大きくするほど、ピッチシフト音はソフトな音になります。
F	PITCH MIX (ピッチミックス)	[0 ~ 30]	MODE1におけるピッチシフターブロックのエフェクト音(ピッチシフトされた音)とダイレクト音のミックス比の設定。0でダイレクト音のみ、30でエフェクト音のみになります。 MODE2ではこのパラメーターは動作しません。

ディレイブロック			
A	DELAY TIME (ディレイタイム)	[0 ~ 9]	ディレイタイムを100mSEC単位で設定します。
B	DELAY TIME (ディレイタイム)	[0 ~ 9]	ディレイタイムを10mSEC単位で設定します。
C	DELAY TIME (ディレイタイム)	[0 ~ 9]	ディレイタイムを1mSEC単位で設定します。A、B、Cで設定したディレイタイムの合計が実際のディレイタイムとなります。
D	FEEDBACK (フィードバック)	[-15 ~ 15]	ディレイフィードバックの位相と、フィードバック量の設定。 この値を大きくするほど、ディレイ音の繰り返しが多くなります。
E	HIGH DAMP (ハイダンプ)	[0 ~ 7]	ハイダンプの量。この値を大きくするほど、フィードバックが繰り返されるたびにディレイ音の高域成分がカットされていきます。
F	DELAY MIX (ディレイミックス)	[0 ~ 30]	ディレイ音とダイレクト音のミックス比の設定。0でダイレクト音のみ、30でエフェクト音のみになります。

#### 4. CHORUS/FLANGER [CHORUS/FL] ..... コーラス／フランジャー

●音程を周期的に変化させ、音に厚みと広がりを持たせるエフェクトです。

パラメーターの設定によりコーラス、またはフランジャーの2種類の効果を得ることができます。

##### ワンポイントアドバイス

##### 「コーラスとフランジャーのパラメータ設定の違い」

##### ・コーラス

MODEを1にします。

DELAY TIMEを10 (mS)以上にします。

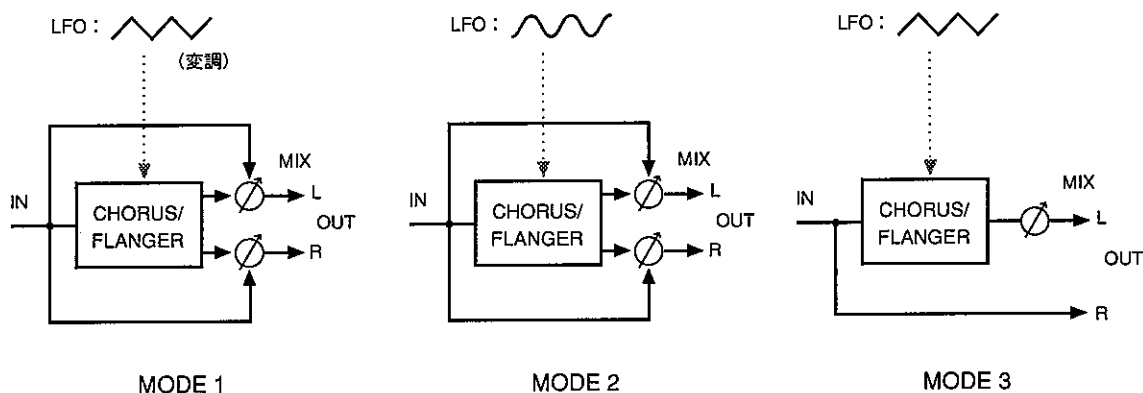
FEEDBACKを0にします。

##### ・フランジャー

MODEを2にします。

DELAY TIMEを5 (mS)以下にします。フランジャーの場合ディレイタイムを短くするほど“うねり”の音程が高くなっていきます。

FEEDBACKを7以上（または-7以下）にします。フィードバックを上げるほどうねりが強くなります。



##### ●パラメータ

A	MODE (モード)	[1 ~ 3]	1 : LFO=TRI (三角波) のステレオ・コーラス／フランジャー 2 : LFO=SIN (サイン波) のステレオ・コーラス／フランジャー 3 : LFO=TRIでLchにエフェクト音を、Rchにダイレクト音を出力するモード
B	DELAY TIME (ディレイタイム)	[0 ~ 75]	音が入力されてからエフェクト音出力されるまでの遅延時間。
C	SPEED (スピード)	[1 ~ 16]	音程変化のスピード。
D	DEPTH (デプス)	[0 ~ 15]	効果の深さ。この値を大きくするほど音程変化が大きくなります。
E	FEEDBACK (フィードバック)	[-15 ~ 15]	フィードバックの位相と量。
F	MIX (ミックスレベル)	[0 ~ 30]	エフェクト音とダイレクト音のミックス比の設定。0でダイレクト音のみ、30でエフェクトとダイレクト音のみになります。ただし、MODE 3の時には、Lch OUTのボリュームとなります。

## 6. REVERB ..... リバーブ

●ホール、ルームなどの残響をシミュレートすることによって音色に臨場感を与えるエフェクトです。

●パラメータ

A	MODE (モード)	[1 ~ 3]	1: ルーム・リバーブ 2: ホールリバーブ 3: プレートリバーブ
B	REVERB TIME (リバーブタイム)	[0.3 ~ 2.0] (MODE1) [0.4 ~ 10] (MODE2&3)	残響時間を秒単位で設定。
C	HIGH DAMP (ハイダンプ)	[0 ~ 15]	ハイダンプの量。この値を大きくするほど、残響が減衰していくに従って音色がソフトになっていきます。
F	MIX (ミックスレベル)	[0 ~ 30]	エフェクト音とダイレクト音のミックス比の設定0でダイレクト音のみ、30でエフェクトと音のみになります。

## 7. [UTILITY] ..... ユーティリティ

●エフェクトパラメーター以外の様々な設定をユーティリティでおこないます。

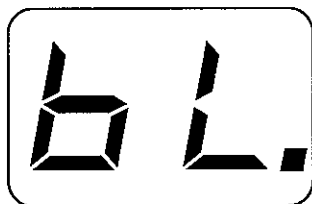
●パラメータ

A	TUNER CALIB (チューナーキャリブレーション)	[438~445]	チューナーキャリブレーションの設定。A(ラ)の音程を438Hz ~ 445Hz の間で設定します。通常は440に設定します。(バリュースタイルには38~45と表示されます。)ここで設定した値はライトの操作をしなくてもそのままメモリーされます。
B	MIDICH (MIDI チャンネル)	[1~16]	MIDIの送受信チャンネルの設定。ここで設定したチャンネルはライトの操作をしなくてもそのままメモリーされます。
C	EXT. CTRL (エクスターナルコントロール)	[00,10,01,11]	リアパネルのEXT CTRL OUT 1,2をOPEN(オープン) または、GND (グラウンド) にすることによりA4のプログラムチェンジごとに外部機器のコントロールができます。複数のチャンネルを持ったギターアンプなどのチャンネル切り替えコントロール端子(フットスイッチ端子等)にEXT CTRL OUTを接続すると、A4のプログラムチェンジと同時にアンプのチャンネルを切り替えることができます。 VALUE=00 └─ EXT CTRL OUT2の設定 (0=OPEN, 1=GND) └─ EXT CTRL OUT1の設定 (0=OPEN, 1=GND)
D	AMP SIM (アンプシミュレーション)	[0,1]	A4の出力をラインアウト (P.A.コンソールなどにダイレクトに接続) させる場合に、ギターアンプの周波数特性を再現させるアンプシミュレーション機能のON/OFFを設定します。 0:アンプシミュレーションoff(ギターアンプに接続する場合) 1:アンプシミュレーションon (ラインアウトさせる場合)
E	NR LEVEL (ノイズリダクションレベル)	[0 ~ 30]	内蔵のノイズリダクションのスレッシュホルドレベルの設定。このレベルを設定するときは、ギターを接続した状態で最初にNR LEVELの値を最小にしておき、弦をかくくミュートした状態でノイズが気にならなくなるぐらいまで値を上げます。
F	LEVEL (レベル)	[0 ~ 30]	プログラムごとの出力レベルを設定します。

### ワンポイントアドバイス

ユーティリティの内、TUNER CALIB と MIDICH は A 4 のすべてのプログラムに共通の値ですので、プログラム毎に異なる値をメモリーすることはできません。

## エラーメッセージ



### BL (バッテリーロウ)

起動時に上記表示が出るとプログラム・データを保持するための電圧が下がっていることを示します。A4 GUITARをお買い上げになった販売店、またはお近くのコルグ・サービスセンターまで問い合わせください。

## 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、お近くの販売店、サービス・センターまでお問い合わせください。

症状	原因
音が出ない	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. インプット・ボリューム、アウトプット・ボリュームが0になっていませんか？</li> <li>2. バイパス/チューン・スイッチを押すと音が出る場合、各プログラムのマスターボリュームや各エフェクトのレベルが0になっていませんか？ エディット・モードに入って確認してください。</li> <li>3. ボリューム・ペダルが絞られていませんか？</li> <li>4. ミュート状態（バイパス/チューン・スイッチを1秒以上押し続けた状態）になっていませんか？</li> </ol>
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かからない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. エディット・モードに入っていますか？ モードLEDを見て確認してください。</li> <li>2. エフェクトの選択は間違っていないか？ エフェクト（モード）・セレクト・スイッチの位置を確認してください。</li> <li>3. バイパス状態になっていませんか？バイパス・チューンのLEDが点灯していたらバイパス状態になっています。バイパス・スイッチを押して、バイパス状態を抜けてください。</li> <li>4. エフェクト・パラメータのミックスレベルが0になっていませんか？ 確認してください。</li> <li>5. エフェクトがオフになっていませんか？ EFF/PROG LEDが点灯しているかどうか確認してください。</li> </ol>

# A4 MIDI プログラムチェンジ・チャート

MIDI プログラム ナンバー	A4 Bank/Prog ユーザーエリア	MIDI プログラム ナンバー	A4 Bank/Prog プリセットエリア
1	11	31	11
2	12	32	12
3	13	33	13
4	14	34	14
5	15	35	15
6	16	36	16
7	21	37	21
8	22	38	22
9	23	39	23
10	24	40	24
11	25	41	25
12	26	42	26
13	31	43	31
14	32	44	32
15	33	45	33
16	34	46	34
17	35	47	35
18	36	48	36
19	41	49	41
20	42	50	42
21	43	51	43
22	44	52	44
23	45	53	45
24	46	54	46
25	51	55	51
26	52	56	52
27	53	57	53
28	54	58	54
29	55	59	55
30	56	60	56

## A4 MIDI IMPLEMENTATION

### 1. TRANSMITTED DATA

#### 1-1 Channel Messages

Status	Second	Third	Description
1100 nnnn	00pp pppp	---- ----	Program Change

nnnn : MIDI Channel Number  
pp pppp : Program Number (0 - 59) (NOTE 1)

#### 1-2 System Exclusive Messages

##### A4 System Exclusive

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status	Ex.Header
2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORG ID	
3rd Byte = 0011 nnnn (3n) : Format ID n:MIDI Channel	
4th Byte = 0011 0001 (31) : A4 ID	
5th Byte = 0fff ffff (ff) : Function Code	
6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data	
:	:
LastByte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive	

Func	Description	R	D	E
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	o		
50	ALL PROGRAM DUMP	o	o	
26	RECEIVE MESSAGE FORMAT ERROR	o		o
23	DATA LOAD COMPLETED			o
24	DATA LOAD ERROR			o

Transmitted when

R : Request message is received  
D : Data dump by switch  
E : Exclusive message received

### 2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

#### 2-1 Channel Messages

Status	Second	Third	Description
1100 nnnn	00pp pppp	---- ----	Program Change

nnnn : MIDI Channel Number  
pp pppp : Program Number (NOTE 1)  
(Data beyond value of 59 are ignored.)

#### 2-2 System Exclusive Messages

Func	Description
0F	ALL DATA DUMP REQUEST
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST
40	PROGRAM PARAMETER DUMP
50	ALL DATA DUMP

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

#### (1) ALL PROGRAM DUMP REQUEST

R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 31	Exclusive Header
0000 1111	All Data Dump Request 0F
0000 000m	Member Code (NOTE 2)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=50 or Func=24 message.

#### (2) PROGRAM DUMP REQUEST

R

Byte	Description
F0, 42, 3n, 31	Exclusive Header
0001 0000	Data Dump Request 10
0000 000m	Member Code (NOTE 2)
1111 0111	EOX

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

#### (3) PROGRAM PARAMETER DUMP

R, T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 31	Exclusive Header
0100 0000	Program Parameter Dump 40
0000 000m	Member Code (NOTE 2)
0ddd dddd	Data (NOTE 3)
...	...
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.

#### (4) ALL PROGRAM DUMP

R, T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 31	Exclusive Header
0101 0000	All Data Dump 50
0000 000m	Member Code (NOTE 2)
0ddd dddd	Data (NOTE 4)
...	...
1111 0111	EOX

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

Receives Func=0F message, and transmits this message and data.

Transmits this message and data by DUMP sw.

#### (5) MIDI IN DATA FORMAT ERROR

T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 31	Exclusive Header
0010 0110	MIDI In Data Format Error 26
1111 0111	EOX

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

## (6) DATA LOAD COMPLETED

T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 31 0010 0011 1111 0111	Exclusive Header Data Load Completed EOX	23

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

## (7) DATA LOAD ERROR

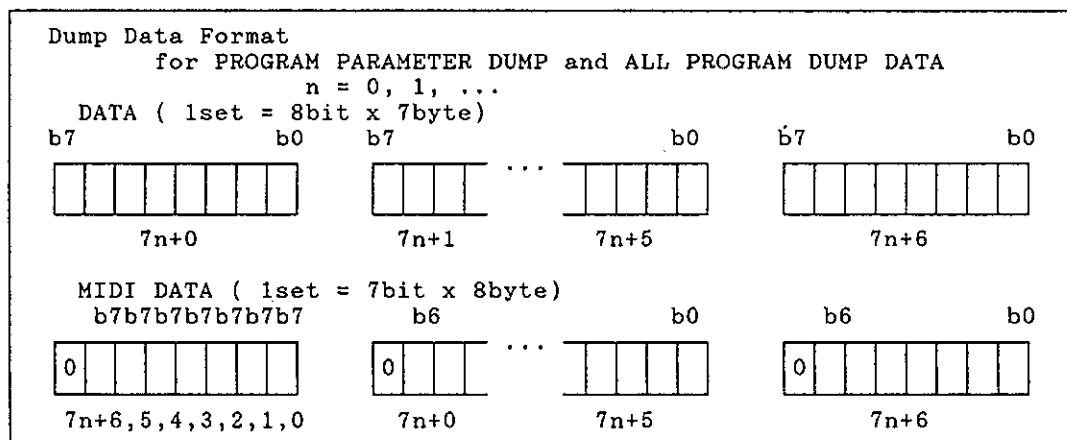
T

Byte	Description	
F0, 42, 3n, 31 0010 0100 1111 0111	Exclusive Header Data Load Error EOX	24

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

NOTE 1 : 00 - 29 : User Program  
30 - 59 : Preset Program

NOTE 2 : m = 0 : A4 GUITAR  
1 : A4 BASS



NOTE 3 : Program Parameter Dump Format  
21 = 7 x 3 --> 8 x 3 = 24byte

NOTE 4 : All Data Dump format  
[Prog.11 (21byte)], ... , [Prog.56 (21byte)]  
21 x 30 = 630 = 7 x 90 --> 8 x 90 = 720byte



## GUITAR

TABLE 1 PROGRAM PARAMETERS

OFFSET NO.	PARAMETERS	DATA(HEX) : VALUE
00	COMPRESSOR ON/OFF DISTORTION ON/OFF 3 BAND EQ ON/OFF PTCH / DELAY ON/OFF CHORUS / FLANGER ON/OFF REVERB ON/OFF EXTERNAL CONTROL 1 EXTERNAL CONTROL 2	bit 0 0:OFF, 1:ON bit 1 0:OFF, 1:ON bit 2 0:OFF, 1:ON bit 3 0:OFF, 1:ON bit 4 0:OFF, 1:ON bit 5 0:OFF, 1:ON bit 6 0:CLOSE, 1:OPEN bit 7 0:CLOSE, 1:OPEN
01	COMPRESSOR SENS COMPRESSOR LEVEL	bit 0~3 : 0 ~ 15 bit 4~7 : 0 ~ 15
02	DISTORTION GAIN DISTORTION LEVEL	bit 0~3 : 0 ~ 15 bit 4~7 : 0 ~ 15
03	3 BAND EQ BASS GAIN 3 BAND EQ MID FREQ	bit 0~3 0~14 : -7 ~ 7 bit 4~7 0~15 : 1 ~ 16
04	3 BAND EQ MID GAIN 3 BAND EQ HIGH FREQ	bit 0~3 0~14 : -7 ~ 7 bit 4~7 0~15 : 1 ~ 16
05	3 BAND EQ HIGH GAIN 3 BAND EQ TRIM	bit 0~3 0~14 : -7 ~ 7 bit 4~7 0~15 : 1 ~ 16
06	PTCH/DLY DELAY TIME x 100 PTCH/DLY DELAY TIME x 10	bit 0~3 : 0 ~ 9 bit 4~7 : 0 ~ 9
07	PTCH/DLY DELAY TIME x 1 CHO/FLA SPEED	bit 0~3 : 0 ~ 9 bit 4~7 0~15 : 1 ~ 16
08	CHO/FLA DEPTH REVERB TIME	bit 0~3 : 0 ~ 15 bit 4~7 0~15 : *1
09	REVERB HIGH DAMP CHO/FLA MODE REVERB MODE	bit 0~3 : 0 ~ 15 bit 4~5 0~2 : 1 ~ 3 bit 6~7 0~2 : 1 ~ 3
10	PTCH/DELAY PITCH COMPRESSOR ATTACK	bit 0~4 0~24 : -12 ~ 12 bit 5~7 : 0 ~ 7
11	PTCH/DLY PITCH MIX DISTORTION MODE	bit 0~4 : 0 ~ 30 bit 5~7 0~6 : 1 ~ 7
12	PTCH/DLY FEEDBAK DISTORTION TONE	bit 0~4 0~30 : -15 ~ 15 bit 5~7 : 0 ~ 7
13	PTCH/DLY DELAY MIX PTCH/DLY DELAY HIGH DAMP	bit 0~4 : 0 ~ 30 bit 5~7 : 0 ~ 30
14	CHO/FLA FEEDBACK DISTORTION EQ LATCH PTCH/DLY MODE AMP SIMULATION	bit 0~4 0~30 : -15 ~ 15 bit 5 0:OFF, 1:ON bit 6 : 0, 1 bit 7 0:OFF, 1:ON
15	CHO/FLA MIX PTCH/DLY PITCH HIGH CUT	bit 0~4 : 0 ~ 30 bit 5~7 : 0 ~ 7
16	REVERB MIX	bit 0~4 : 0 ~ 30
17	PTCH/DLY PITCH FINE	bit 0~5 0~49 : 0 ~ 98
18	CHO/FLA TIME	bit 0~5 0~63 : 0 ~ 75
19	NOISE REDUCTION LEVEL	bit 0~5 : 0 ~ 30
20	MASTER VOLUME	bit 0~5 : 0 ~ 30

\*1

0.3 ~ 2.0 (mode 1)  
0.4 ~ 10 (mode 2,3)

## A4 MIDI インプリメンテーションチャート

ファンクション	送信	受信	備考
ベシックス チャンネル	1~16 1~16	1~16 1~16	記憶される
モード	× .....	3 ×	
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	×	×	
1~127	×	×	
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	00～59 .....	00～59	*1
エクスクルーシブ		○	○	*2
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 ：設定可能範囲	× ×	× ×	
その他	：ローカル・オン/オフ ：オール・ノート・オフ ：アクティヴ・センシング ：リセット	× × × ×	× × × ×	
備考 *1. MIDIプログラムチェンジ・チャート (P.19) を参照のこと。 *2. ユーティリティのMIDIチャンネル設定状態においてのみ送受信可能。				

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

※自分でつくったプログラムのパラメータの控えとしてお使いください。このページは必要に応じて複写してお使い下さい。

BANK NO	PROG NO	A4G PROG				
COMPRESSOR		SENS	ATTACK			LEVEL
DIST/OD		MODE	GAIN	TONE	EQ LATCH	LEVEL
3 BAND EQ		BASS GAIN	MID FREQ	MID GAIN	HIGH FREQ	TRIM
PITCH/DELAY		MODE	PITCH	FINE	PITCH HI CUT	PITCH MIX
		DELAY TIME	DELAY TIME	DELAY TIME	FEED BACK	DELAY MIX
CHORUS/FLANGER		MODE	DELAY TIME	SPEED	DEPTH	MIX
REVERB		MODE	REVERB TIME	HIGH DAMP		MIX
UTILITY		TUNER CALIB	MIDI CH	EXT. CTRL	AMP SIM	NR LEVEL

BANK NO	PROG NO	A4G PROG				
COMPRESSOR		SENS	ATTACK			LEVEL
DIST/OD		MODE	GAIN	TONE	EQ LATCH	LEVEL
3 BAND EQ		BASS GAIN	MID FREQ	MID GAIN	HIGH FREQ	TRIM
PITCH/DELAY		MODE	PITCH	FINE	PITCH HI CUT	PITCH MIX
		DELAY TIME	DELAY TIME	DELAY TIME	FEED BACK	DELAY MIX
CHORUS/FLANGER		MODE	DELAY TIME	SPEED	DEPTH	MIX
REVERB		MODE	REVERB TIME	HIGH DAMP		MIX
UTILITY		TUNER CALIB	MIDI CH	EXT. CTRL	AMP SIM	NR LEVEL

# プログラムリスト

	1	2	3	4	5	6
バンク1 /→Amp	Thrash Man Dist Mode 7 11	Valve Screamer Dist Mode 2 12	Semi Clean 1 Dist Mode 2 13	Echo Delay Dist Mode 2 14	Andy S Dist Mode 2 15	Cloud Five Dist Mode 2 16
バンク2 /→Amp	Gain Meister Dist Mode 4 21	Wet Overdrive Dist Mode 1 22	Semi Clean 2 Dist Mode 1 23	Doppler Delay Dist Mode 2 24	LA Chorus Dist Mode 5 25	Octave Driver Dist Mode 2 26
バンク3 /→Amp	Super Distortion Dist Mode 5 31	Tube Overdrive Dist Mode 2 32	Semi Clean 3 Dist Mode 2 33	Slap Delay Dist Mode 2 34	NY Flange Dist Mode 4 35	Pitch Synth Dist Mode 1 36
バンク4 /→Amp	George Tone Dist Mode 5 41	Squeeze Drive Dist Mode 1 42	Edge Dist Mode 2 43	Analog Delay Dist Mode 2 44	Univibe Dist Mode 1 45	Detune Wash Dist Mode 2 46
バンク5 /→Line	Line Distortion Dist Mode 7 51	Line Overdrive Dist Mode 2 52	Line SemiClean Dist Mode 3 53	Line Delay Dist Mode 1 54	Bright Funk Dist Mode 2 55	Pitch Wash Dist Mode 1 56

※ 工場出荷時には、ユーザーエリアにはプリセットエリアと同一のプログラムが書き込まれています。

## スペック／オプション

- ・内蔵エフェクト  
COMPRESSOR, DISTORTION/OVERDRIVE, 3 BAND EQ, PITCH・DELAY, CHORUS/FLANGER, REVERB, NOISE REDUCTION, AMP SIMULATION
- ・プログラム  
プリセット=30  
ユーザー=30
- ・フロントパネル  
ボリューム：インプット・ボリューム、アウトプット・ボリューム、パラメータ・エディター  
スイッチ：パンクアップスイッチ、ユーザー／プリセット・スイッチ、ライト・スイッチ、バイパス／チューン・スイッチ、  
EFF/PROG スイッチ、PROG/EDIT スイッチ  
ディスプレイ：バリュースケールディスプレイ  
ドットタイプLED：EFF/PROG LED、モードLED、ピークインジケータ
- ・リアパネル  
パワースイッチ  
DC9V ACアダプター端子  
インプット端子  
アウトプット端子 (R, L/MONO)  
ヘッドホン端子  
ボリューム・ペダル端子  
エクスターナル・コントロール出力端子 (1, 2)  
MIDI端子 (IN, OUT)
- ・サンプリング周波数 48kHz
- ・AD：21bit フローティング
- ・DA：18bit リニア
- ・ダイナミックレンジ 90dB以上 (IHF-A、バイパス時)
- ・チューナー部測定範囲 A0 - C7
- ・チューナー部測定精度  $\pm 0.5\text{cent}$
- ・チューナー部キャリブレーション  
A4=(438 439 440 441 442 443 444 445Hz)
- ・電源 DC9V (ACアダプター A30960J 使用)
- ・消費電流 350mA
- ・最大入力レベル／インピーダンス +7dBu/1M $\Omega$
- ・最大出力レベル／インピーダンス +7.5dBu/1k $\Omega$
- ・外形寸法 498(W)x227.5(D)x48.7(H) mm
- ・重量 2.2kg
- ・オプション ボリューム・ペダル (KVP-001)

※外観および仕様は改良のため予告なく変更することがあります。



# アフターサービス

■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。

■保証期間が切れまると、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1-11-17	☎ (03) 3323-5241
横浜営業所	〒220 横浜市区北幸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5番館7F	☎ (06) 374-0691
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052) 832-1419
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル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1-11-17 ☎ (03) 3323-5241 ■横浜営業所：〒220 横浜市区北幸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5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 FGH Printed in Japan