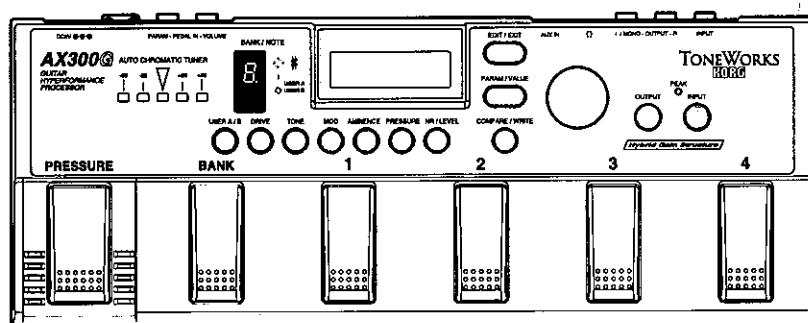


GUITAR HYPERFORMANCE PROCESSOR

AX300G

取扱説明書



このたびは、トーンワークスギターハイパフォーマンスプロセッサー AX300G をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。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。

- 第1章 はじめに
- 第2章 各部の名称とはたらき
- 第3章 接続と基本的な使い方
- 第4章 プレイ・モード
- 第5章 エディット・モード
- 第6章 その他の機能
- 第7章 エフェクト・パラメーター・リスト
- 第8章 プログラム・リスト
- 第9章 故障かな?と思ったら
- 第10章 スペックとオプション

第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

第6章

第7章

第8章
第9章
第10章

TONEWORKS
GUITAR HYPERFORMANCE PRODUCTS
KORG

目次

第1章 はじめに.....1	5-7. インディビジュアルON/OFFするエフェクター の選択.....18
1-1. 使用上の注意.....1	5-8. チューナーのキャリブレーション.....19
1-2. 主な特長.....1	
第2章 各部の名称とはたらき.....2	第6章 その他の機能.....20
2-1. フロント・パネル.....2	6-1. IPE (Integrated Parameter Edit).....20
2-2. リア・パネル.....2	6-2. プレッシャー・パラメータ・エディット.....21
2-3. AX300Gの操作概要.....3	6-3. ノイズ・リダクションの設定.....22
第3章 接続と基本的な使い方.....4	6-4. トータル・レベルの設定.....22
3-1. 接続しよう.....4	6-5. コンペア機能.....22
3-2. AX300Gの基本的な使い方.....5	6-6. バイパス機能.....23
3-3. プログラムについて.....6	6-7. プログラム・ライト機能.....24
プログラム.....6	
チェーン.....6	第7章 エフェクター・パラメータ・リスト.....25
ブロック1、ブロック2.....7	7-1. ブロック1.....25
エフェクター.....7	コンプレッサー.....25
パラメータ.....7	3バンド・イコライザー.....25
その他の設定.....7	ワウ.....25
	ディストーション1.....25
	ディストーション2.....26
	ハイパー・レゾネータ.....26
	7-2. ブロック2.....26
	A.Sim/Exct.....27
	Mod1.....27
	Mod2.....28
	Ambience.....30
第4章 プレイ・モード.....8	第8章 プログラム・リスト.....31
4-1. プレイ・モードへの入り方.....8	第9章 故障かな? と思ったら.....32
4-2. プログラムの選択.....8	第10章 スペックとオプション.....33
プログラム・チェンジ1 (ユーザー・プログラムの 選択).....8	
プログラム・チェンジ2 (ユーザー・プログラムの とプリセット・プログラムの選択).....9	
4-3. エフェクターの確認.....9	
4-4. インディビジュアルON/OFF.....10	
4-5. プレッシャー・ペダル (エクスプレッション・ペダ ル)を使う.....11	
4-6. チューニングの方法.....12	
第5章 エディット・モード.....13	
5-1. エディット・モードへの入り方.....13	
5-2. エフェクターのON/OFF.....13	
5-3. チェイン・エディット (ブロック1、ブロック2).....14	
5-4. バリエーション・エディット.....15	
5-5. エフェクター・パラメータ・エディット.....16	
5-6. プログラムのリネーム.....17	

第1章 はじめに

1-1. 使用上の注意

火災・感電・人身障害の危険を防止するために、以下の指示を守ってください

- 本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。
- ACアダプターを使用する場合は、必ずAC100Vの電源コンセントにACアダプターを差し込んでください。
- 次のような場合には直ちに電源を切り、ACアダプター使用時はコンセントから抜きます。そして、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。
 - ACアダプターの電源コードやプラグが破損したとき
 - 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
 - 製品が(雨などで)濡れたとき
 - 製品に異常や故障が生じたとき
- 次のような場所での使用や保存はしないでください。
 - 温度が極端に高い場所(直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)
 - 水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)や湿度の高い場所
 - ホコリの多い場所
- 修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。
- ACアダプターのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。
- 本製品をヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に、異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)や液体(水やジュースなど)を絶対にいれないでください。
- 本製品およびACアダプターを分解したり、改造したりしないでください。注意
- 本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。
- 本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このため他の電気機器を接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆に他の電気機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。
- ACアダプターをご使用になる場合は、必ず指定のものをご使用ください。他のアダプターをご使用になりますと故障の原因となります。また、使用後はACアダプターをコンセントから抜いてください。
- 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となりますので注意してください。
- 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は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。
- 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、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。
- 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管してください。
- ACアダプターをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っばらないでください。故障の原因となります。

1-2. 主な特長

AX300Gは、28エフェクター、32ユーザー・プログラム、100プリセット・プログラムを内蔵しています。AX300Gのプログラムは、チェーン(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、ブロック1では6チェーン、ブロック2では4チェーンの24とおりの組み合わせがあります。

Hybrid Gain Structure方式を採用することにより、ディストーションを使った演奏では、歪みにサステーンとオーバー・トーンが付加され、1音1音のニュアンスが際立つドライブ感が得られます。

プレッシャー・ペダルでは、ワウやリバープの深さのコントロール、アーミング効果など、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、簡単にすばやく操作することができます。

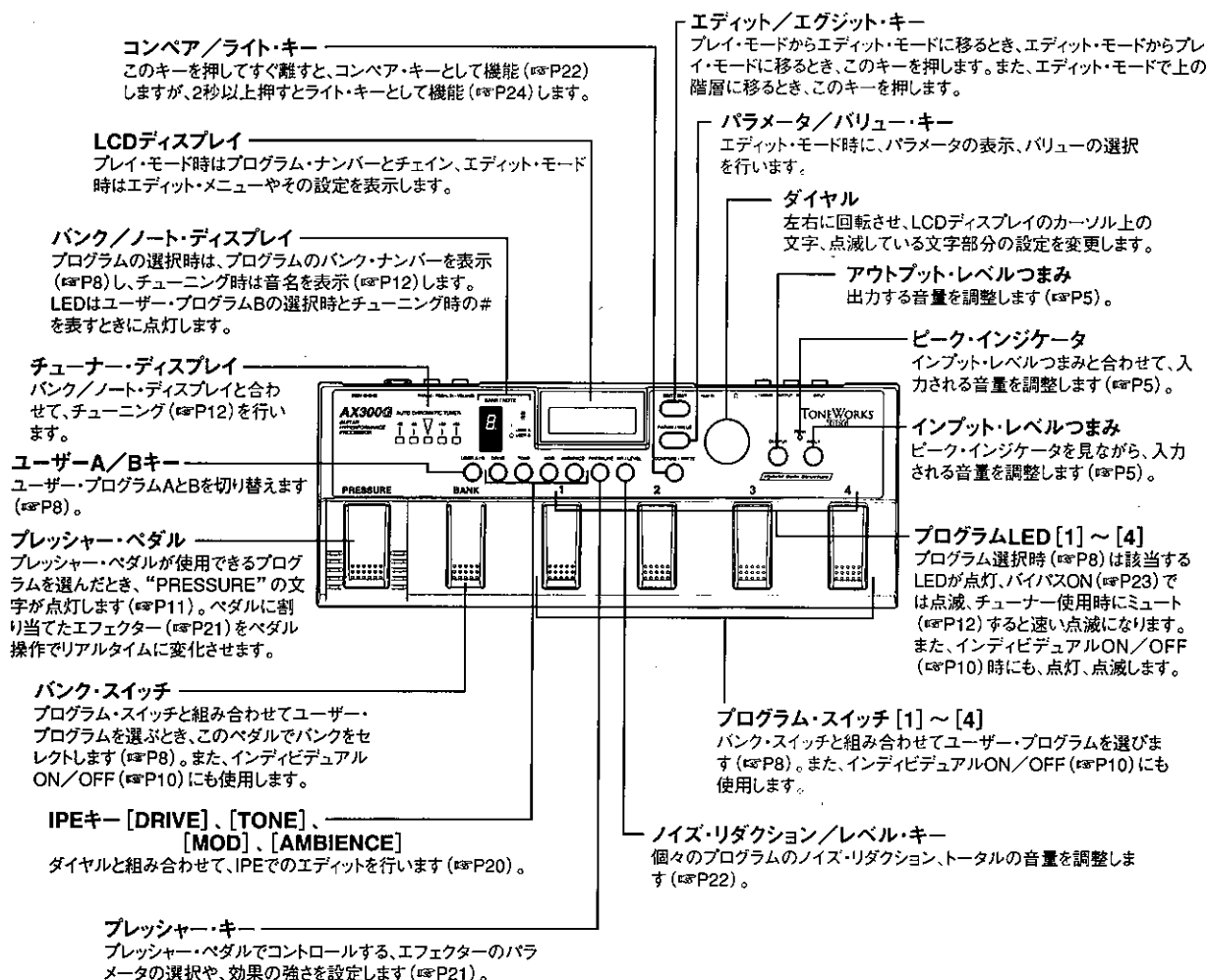
AX300Gのプログラムをエディットするとき、エディット・モードでは、各エフェクターの差し替えやパラメータのエディットはもちろんのこと、チェーンの差し替えも可能です。また、IPEでは、弊社が用意しましたエフェクターのバリエーションの中から好みのエフェクターを見つけ出し、簡単にオリジナルのマルチ・エフェクターを作り出すことができます。

AX300Gには、オート・クロマチック・チューナーが内蔵され、キャリブレーションも設定できます。

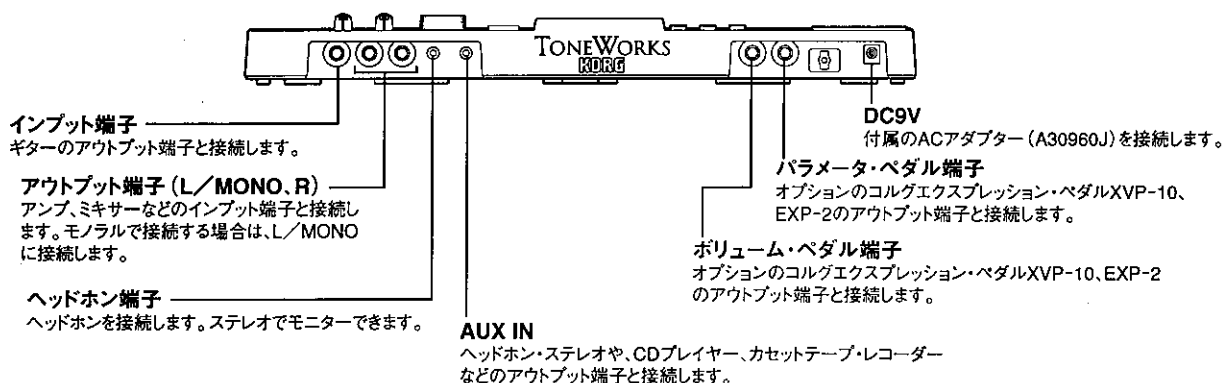
AUX INにCDプレーヤー等を接続すると、CDなどに合わせて練習することもできます。

第2章 各部の名称とはたらき

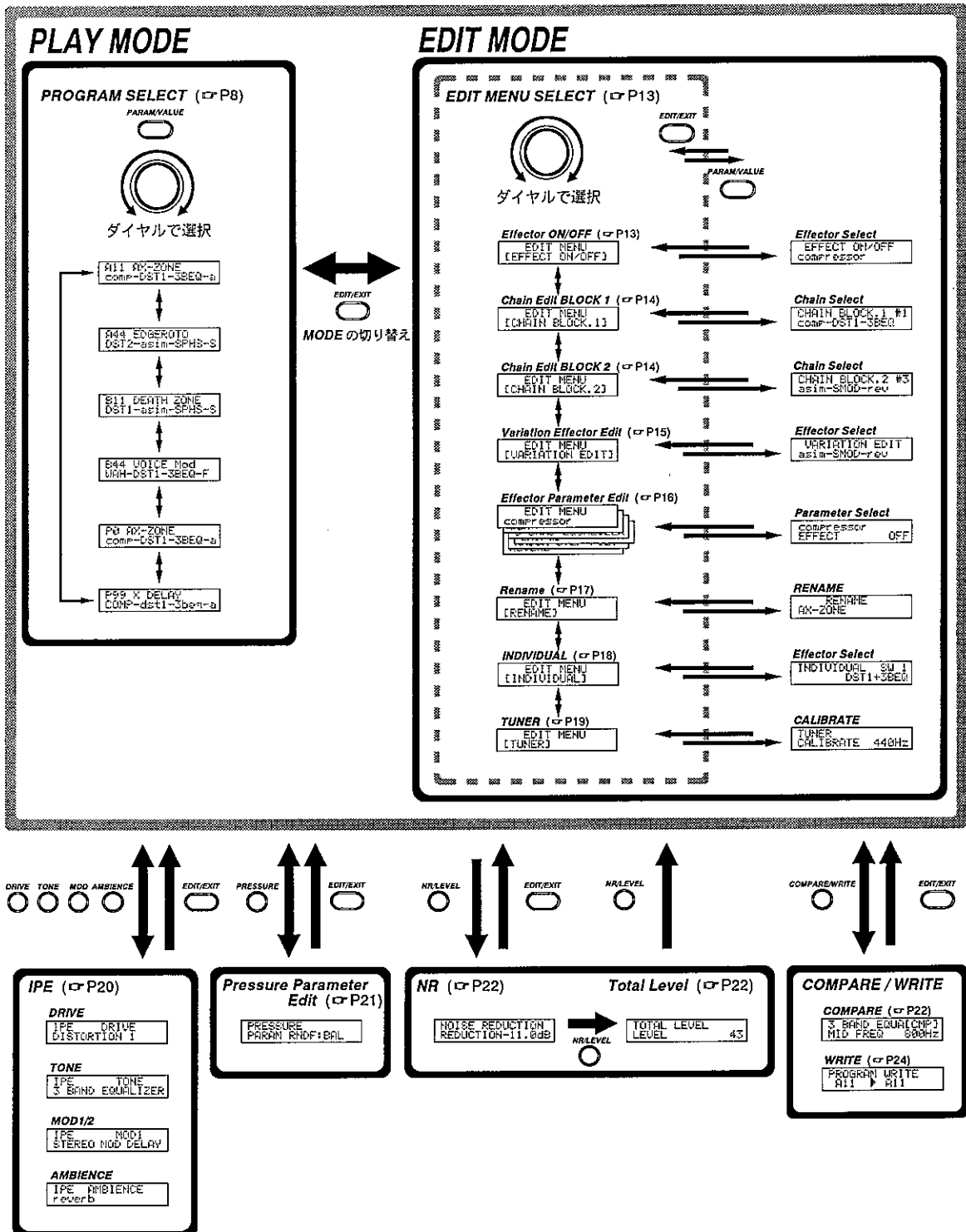
2-1. フロント・パネル



2-2. リア・パネル



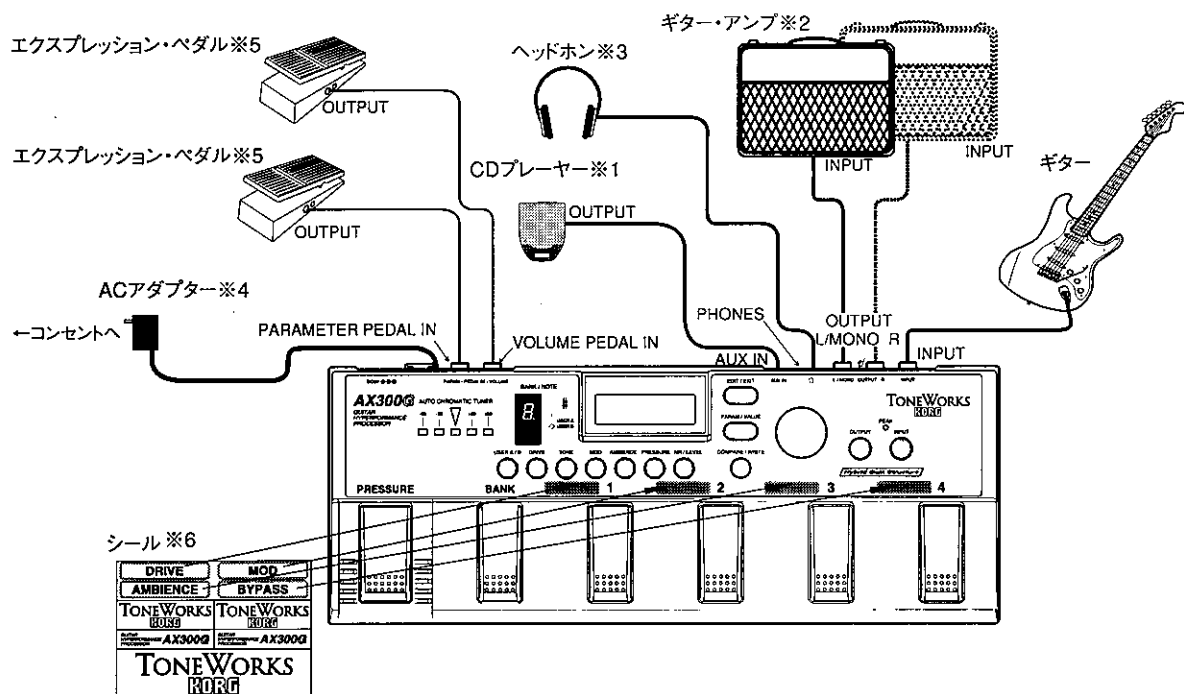
2-3. AX300G の操作概要



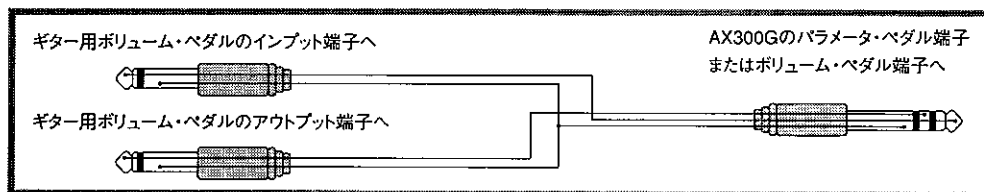
第3章 接続と基本的な使い方

3-1. 接続しよう

あらかじめ、接続する機器の電源を **OFF** にし、ボリュームを下げておいてください。



- ※1 CD プレーヤー等を AUX IN に接続すると、CD 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 ギター・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、「AX300G の基本的な使い方」(P5) 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。また、必ず付属の AC アダプターを使用してください。
- ※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。
- ※6 付属のシールを本体に貼っておくと「インディビジュアル ON/OFF」(P10) の操作時に大変便利です。



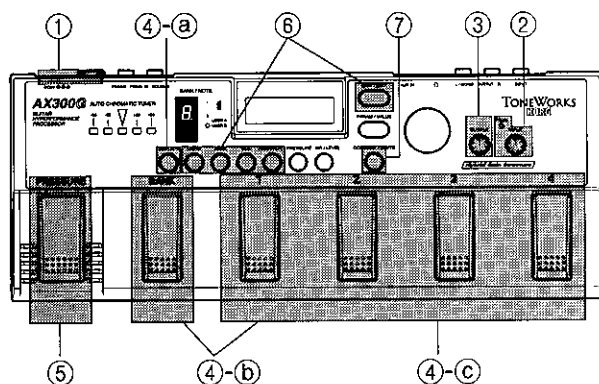
注意 ギター用のボリューム・ペダル、または AX300G で使用できないペダルを接続し、操作したときは、右のように LCD ディスプレイに **INVALID PEDAL** と表示される場合があります。このときは、指定のペダルを使用してください。ただし、ボリューム・ペダルのミニマム・ボリュームのつまみが大きめに設定されていると、

表示されないことがあります。

また、AX300G 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。

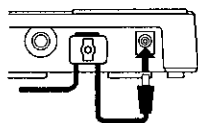
A11 AX-ZONE
INVALID PEDAL

3-2. AX300G 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、プラグが抜けないように、ACアダプターのコードを引っかけて固定します。



AX300Gには電源スイッチはありません。ACアダプターを接続すると、A11(ユーザー・プログラムAのNo.11)が選ばれ、そのまま動作状態となります。

注意! AX300Gの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

接続したギターを弾き、和音で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、AX300G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! エフェクターのバリュウの設定によっては、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、大きく設定されていないかを確認してください。

③出力レベルを設定する

また、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。万一、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。ヘッドホンから音が聞こえていれば、アウトプット以降に問題があるはずです。

④プログラムを選ぶ (P8、9)

AX300Gには、32個のユーザー・プログラムと、100個のプリセット・プログラムがあります。ここでは、ユーザー・プログラムの選び方を説明します。プリセット・プログラムの選び方は、P9を参照してください。

①ユーザー・プログラムAまたはBの設定

ユーザー A/B キーを押し、ユーザー・プログラムのAまたはBを設定します(バンク/ノート・ディスプレイのLEDの消灯時はユーザープログラムAで、点灯時はユーザープログラムBです)。

②バンクの設定

バンク・スイッチを押して、バンク/ノート・ディスプレイに、“-”が点滅したら、プログラム・スイッチ[1]~[4]でバンクを設定します(バンク/ノート・ディスプレイに選ばれたバンク・ナンバーが点滅)。

③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(バンク/ノート・ディスプレイ、プログラムLEDは点灯)。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。

⑤ブレッシャー・ペダルを使った演奏 (P11)

ブレッシャー・ペダルが使えるユーザー・プログラムを選ぶと、PRESSURE が点灯します。このとき、ギターを弾きながらブレッシャー・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。

まずは、ブレッシャー・ペダルが使えるユーザー・プログラムを選び、試してください。

また、エクスプレッション・ペダルを接続しておくと、ブレッシャー・ペダルと同じ操作ができます。

⑥プログラム・エディット (P13) と IPE (P20)

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で自分の好みのエフェクターを選んで、新たなプログラムを作ることができます。

⑦プログラムのライト (P24)

作ったプログラムは、コンペア/ライト・キーでユーザー・プログラムとしてライト (保存) することができます。

また、コンペア/ライト・キーでは、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! コンペア/ライト・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 (P24) ます。コンペア/ライト・キーを押してすぐ離すとコンペアが機能 (P22) 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。

3-3. プログラムについて

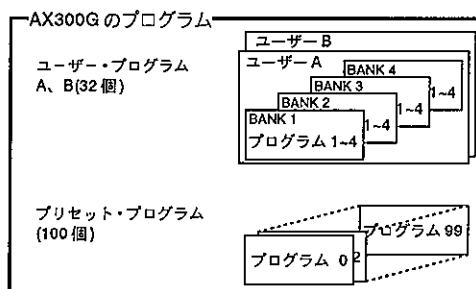
AX300Gは、オールインワン・タイプのマルチ・エフェクターです。1つのプログラムは、いくつかのエフェクターで構成しています。AX300Gでは、最大6種類のエフェクターの接続ができます。このように、エフェクターの接続パターンのことをチェーンと呼びます。

プログラム

AX300Gでは、チェーンで使うエフェクターのON/OFFやパラメータの設定、トータル・レベル、スレッシュホールド・レベルなどのプログラムのユーティリティの設定、インディビジュアルON/OFF等も含め、1個のプログラムを構成しています。

ユーザー・プログラム、プリセット・プログラム

AX300Gには、右の図のように16個 (1バンクごとに4プログラム×4バンク) のユーザー・プログラムAと16個のユーザー・プログラムB、100個のプリセット・プログラムがあります。



プログラムの構成

●チェーン

ブロック1

ブロック1用のチェーン1~6から1つを選択

ブロック2

ブロック2用のチェーン1~4から1つを選択

●エフェクター

エフェクター エフェクター エフェクター エフェクター エフェクター エフェクター

エフェクターのON/OFF
各パラメータの設定

●プログラムに関するその他の設定

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
インディビジュアルON/OFF
プレッシャー・ペダル

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。ブロック1のチェーンとブロック2のチェーンの組

み合わせて、AX300Gのチェーンは24通りあり、最大6種類 (ブロック1のチェーンでは最大3種類、ブロック2のチェーンでは最大3種類) のエフェクターが接続でき

ます。つまり、**AX300G**では単体のエフェクターを6台まで接続できると考えてください。ただし、チェーンにNRは含まれません。

ブロック1、ブロック2

ブロック1にはブロック1用のチェーンが6種類あり、ブロック2にはブロック2用のチェーンが4種類あります。ブロック1、ブロック2のチェーンを選択することで、このプログラムのチェーンが決まります。

■ブロック1

最大3種類のエフェクターが接続され、1つのチェーンを構成しています。

COMPRESSOR (コンプレッサー)
DISTORTION 1 (ディストーション1)
DISTORTION 2 (ディストーション2)
WAH (ワウ)
3 BAND EQUALIZER (3バンド・イコライザー)
HYPER RESONATOR (ハイパー・レゾネータ)

■ブロック2

異なるエフェクター・グループから最大3種類のエフェクターを選び、チェーンを構成しています。

A.sim/Exct: アンプ・シミュレータ、エキサイター系のエフェクター・グループ(モノラル)

AMP SIMULATOR (アンプ・シミュレータ)
EXCITER (エキサイター)

Mod1: モジュレーション系のエフェクター・グループ(モノラル)

CHORUS (コーラス)
FLANGER (フランジャー)
PHASER (フェイザー)
VIBRATO (ビブラート)
TREMOLO (トレモロ)
RING MODULATOR (リング・モジュレーター)

Mod2: モジュレーション系のエフェクター・グループ(モノラル/ステレオ)

MODULATION DELAY (モジュレーション・ディレイ)
STEREO MODULATION DELAY (ステレオ・モジュレーション・ディレイ)
SWEEP MODULATION DELAY (スイープ・モジュレーション・ディレイ)
STEREO PHASER (ステレオ・フェイザー)
RANDOM STEP FILTER (ランダム・ステップ・フィルター)

PITCH SHIFTER (ピッチ・シフター)

BENDER (ベンダー)

PANNER (パンナー)

Ambience: ディレイ、リバーブ系のエフェクター・グループ(モノラル/ステレオ)

STEREO DELAY (ステレオ・ディレイ)

CROSS DELAY (クロス・ディレイ)

TAP TEMPO DELAY (タップ・テンポ・ディレイ)

HOLD DELAY (ホールド・ディレイ)

REVERB (リバーブ)

エフェクター

AX300Gには28種類のエフェクターが搭載されています。このうちNRを除く27種類のエフェクターの接続がチェーンを構成し、プログラムが作られます。エフェクターのON/OFFやパラメータは、各エフェクターごとに設定できます。

パラメータ

それぞれのエフェクターは、その効果を決定するいくつかの要素があり、その要素ごとにバリュー(値)が設定できます。この要素をパラメータと呼びます。

その他の設定

プログラム全体に関わる要素を設定します。

■トータル・レベル

プログラムのトータルの音量を設定します。

■NRのリダクション・ゲイン

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。

■プログラムのリネーム

プログラムに名前を付けます。

■インディビジュアルON/OFF

インディビジュアルのON/OFFをするエフェクターを選択します。

■プレッシャー・ペダル

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を選択します。

第4章 プレイ・モード

プレイ・モードとは、プログラムを使って演奏するモードです。プレイ・モードでは、プログラムの選択、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。

4-1. プレイ・モードへの入り方

ACアダプターをコンセントに接続すると、自動的にプレイ・モードに入り、プログラム・セレクトの画面が表示されます。エディット・モードのときは、エディット/エグジット・キーを1秒以上押すとプレイ・モードに入ります。また、IPEやプレッシャー・パラメータ・エディット、NR、トータル・レベルを設定しているときも、エディット/エグジット・キーを1秒以上押すとプレイ・モードに入ります。

A11 AX-ZONE
COMP-DST1-3BEQ-a

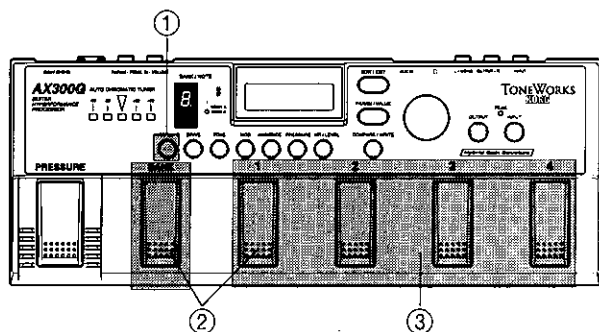
4-2. プログラムの選択

AX300G 本体には、32個のユーザー・プログラム(A11~44、B11~44)と100個のプリセット・プログラム(P0~P99)が用意されています。プログラムについてはP6を参照してください。

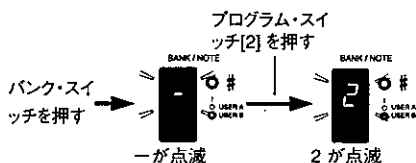
■プログラム・チェンジ1 (ユーザー・プログラムの選択)

ユーザー・プログラムは、ユーザー・A/Bキー、バンク・スイッチ、プログラム・スイッチ[1]~[4]で、ダイレクトに選択できます。ここでは、ユーザー・プログラムAのNo.23を選択してみましょう。

①ユーザー・A/Bキーを押し、ユーザー・プログラムAを選択します(LCDディスプレイの左上がAxxとなります)。ユーザー・プログラムAではバンク/ノート・ディスプレイのLEDが消灯し、ユーザー・プログラムBではバンク/ノート・ディスプレイのLEDが点灯します。



②バンクを選択します。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。バンク/ノート・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。



バンク/ノート・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。

③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。このときバンク/ノート・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[3]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A23)が表示されます。



注意! 他のバンクを選択したときは、プログラム・ナンバーを設定しないとプログラムが切り替わりません。

同一ユーザー・プログラムの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。

たとえば、続けてユーザー・プログラム **A** の No.21 を選ぶときには、プログラム・スイッチ **[1]** を押します。

■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、ダイヤルで選択ができます。LCDディスプレイ左上には、ユーザー・プログラムを選んだときはナンバーの左に **A** または **B** が、プリセット・プログラムを選んだときはナンバーの左に **P** が、それぞれ表示されます。

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/バリュー・キーを押して、プログラム・ナンバーを点滅させます。そして、ダイヤルを左右に回すと、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。

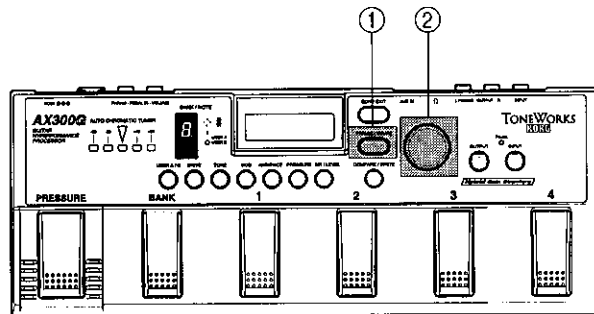
② プログラム・ナンバーを点灯させるときは、もう一度パラメータ/バリュー・キーを押します。

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

ダイヤルでプリセット・プログラムを選んでいるときは、スイッチでユーザー・プログラム **A** のみを選択することができます。その場合は、「プログラム・チェンジ1」(⇐ P8) の②から操作してください。ただし、ダイヤルによるプログラム・チェンジの状態も解除されます。

4-3. エフェクターの確認

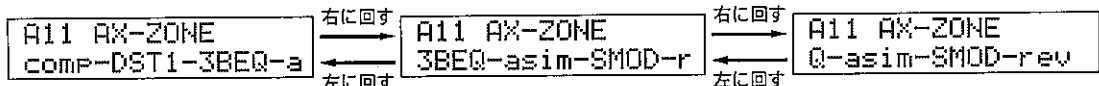
プログラムで使われているエフェクターと、そのエフェクターのON/OFFを確認することができます。



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/バリュー・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。

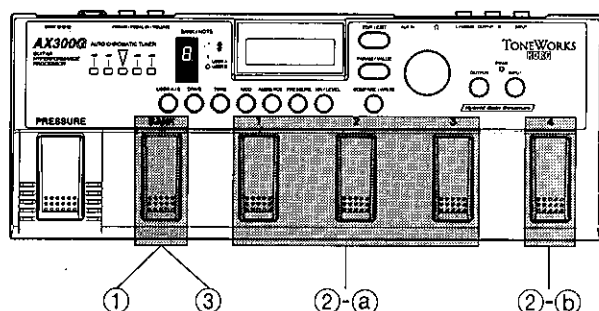
ダイヤルを回す



4-4. インディビデュアル ON/OFF

AX300Gを使って演奏しているとき、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を切り替えることができます。エフェクターやバイパスのON/OFFを、エディット・モードと独立させて設定することができるこの機能を、インディビデュアルON/OFFと呼びます。

インディビデュアルON/OFFが可能なエフェクターのうち、**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。ただしエフェクターは、プログラムによって異なります。エフェクターの割り当てを変更する場合は、「インディビデュアルON/OFFするエフェクターの選択」(P18)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、バンク/ノート・ディスプレイの点滅が点灯に変わるのを待ちます。LCDディスプレイは、インディビデュアルON/OFFを行う画面に変わり、**INDIVIDUAL MODE**と表示されます。

INDIVIDUAL MODEと表示させただけでは、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。

このときのプログラムLED[1]~[3]は、下図のように、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。また、プログラムLED[4]の点滅はバイパスON、消灯はバイパスOFF、速い点滅はミュートONです。

例えばA11 AX-ZONEでは、プログラム・スイッチ [2]に割り当てられているSMODがONになっているので、プログラムLED[2]が点灯します。

②エフェクター、バイパスのON/OFFを切り替えます。

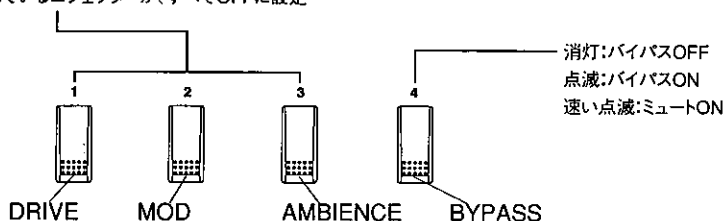
③プログラムLEDが点灯しているプログラム・スイッチを押すと、そのプログラム・スイッチに割り当てられているすべてのエフェクターが**OFF**に変わり、プログラムLEDが消灯します。また、プログラムLEDが消灯しているプログラム・スイッチを押すと、すべてのエフェクターが**ON**に変わりプログラムLEDが点灯します。

④プログラム・スイッチ [4]を押すと、このプログラムのバイパスのON/OFFが切り替わります(点滅はバイパスON、消灯はバイパスOFF)。また、ミュートONにすることもできます(P12)。

⑤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、②-④で切り替えたエフェクターのON/OFFは、キャンセルされます。

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

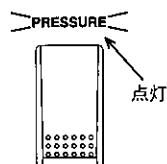
消灯:プログラム・スイッチに割り当てられているエフェクターが、すべてOFFに設定



4-5. 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・ワウのモジュレーション系エフェクターのパラメータ、ディレイのホールド等をリアル・タイムに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を接続し(☞P4)操作しても、同じ効果が得られます。

- ①プレイ・モードで **PRESSURE** の文字が点灯するプログラムを選びます。



- 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、プレッシャー・パラメータ・エディットの設定値に応じて音が変わります。プレッシャー・ペダルでコントロールするパラメータの選択やパラメータ値の設定は、プレッシャー・パラメータ・エディット(☞P21)を参照してください。

注意1 プレッシャー・ペダル(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、プレッシャー・パラメータ・エディット(☞P21)の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2 WAHをコントロールするときは、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(☞P16)のTYPEで **PEDAL** を設定してください。

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。

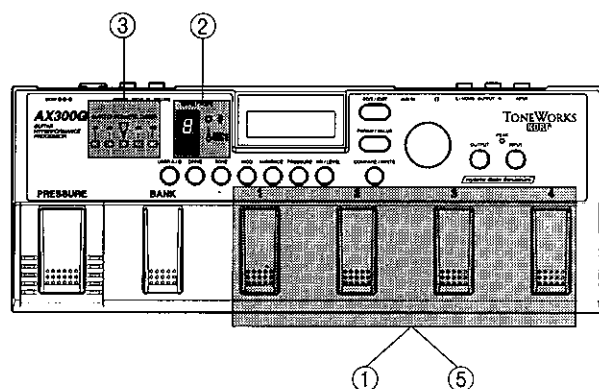
		エフェクター	コントロールできるパラメータ
ブロック1	DST2	DISTORTION2	Gain
	WAH	WAH	Frequency (Pedal Wahのみ)
	HYPR	HYPER RESONATOR	Harmonics / Depth / Resonance
ブロック2	Mod1	CHORUS	Speed / Depth
		FLANGER	Speed / Depth / Manual / Resonance
		PHASER	Speed / Depth / Manual / Resonance
		VIBRATO	Speed
		TREMOLO	Speed / Depth
		RING MODULATOR	Frequency / Balance
	Mod2	MODULATION DELAY	Speed / Depth / Feedback / High Damp
		STEREO MODULATION DELAY	Speed / Depth
		SWEEP MODULATION DELAY	Depth / Feedback
		RANDOM STEP FILTER	Speed / Depth / Manual / Balance
		PITCH SHIFTER	Pitch / Feedback
		BENDER	Bend
	Dly/Rev	STEREO PHASER	Speed / Depth / Manual / Resonance
		PANNER	Speed / Depth / Width
		STEREO DELAY	High Damp
		CROSS DELAY	High Damp / Balance
		TAP TEMPO DELAY	Feedback / High Damp / Tempo ※1
		HOLD DELAY	Feedback / High Damp / Hold ※2
		REVERB	Balance

※1 Tempo: プレッシャー・ペダル(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(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(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。

4-6. チューニングの方法

AX300G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 ON またはミュート ON で動作します。また、キャリブレーションはエディット・モードの「チューナーのキャリブレーション」(P19)で設定します。

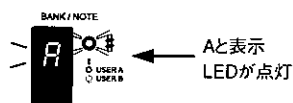


①プレイ・モードで、プログラム LED が点灯しているプログラム・スイッチを押し、バイパス ON またはミュート ON にします (P23)。

バイパス ON 時はプログラム LED が点滅に変わり、ミュート ON 時はプログラム LED が速い点滅に変わります。

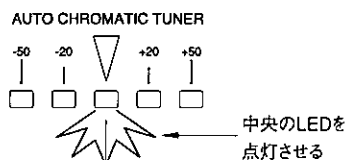
②ギターを単音で弾くと、その音にいちばん近い音名がバンク/ノート・ディスプレイに表示されます。楽器のピッチが音名より半音高いときは、バンク/ノート・ディスプレイの LED が点灯されます。楽器のピッチが極端にずれているときは、希望する音名が表示されないで、音名が表示されるようにピッチを調整します。

例えば、A と LED が点灯する音を A に合わせるときは、ピッチを半音分下げてください。



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。

③バンク/ノート・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。

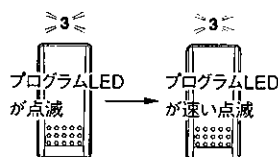


④他の弦にも同様に①~②の操作を行います。

⑤点滅しているプログラム・スイッチを押すか、プログラムを変更して、バイパス OFF またはミュート OFF (P23) にします。

チューニング中に音をミュート（消音）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 ON になり、プログラム LED は点滅から速い点滅に変わります。

プログラム・スイッチを、1秒以上押す。



ミュート OFF にするときは、点滅しているプログラム LED のプログラム・スイッチを押します。速い点滅は点灯に変わり、バイパスも OFF になります（プログラムを変更しても、バイパス、ミュートは OFF にできます）。

注意! チューニング中に、エディット/エグジット・キー、コンペア/ライト・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5章 エディット・モード

AX300Gでは、32個のユーザー・プログラム、100個のプリセット・プログラムを元にして、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。エディットしたプログラムは、新たなユーザー・プログラムとしてライト(保存)させることもできます。プログラムをライトするときは、「プログラム・ライト機能」(P24)を参照してください。

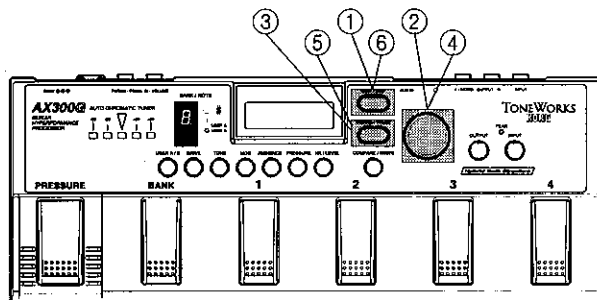
5-1. エディット・モードへの入り方

プレイ・モードでエディットするプログラムを選び、エディット/エグジット・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。



5-2. エフェクターのON/OFF

チェーンで使われるエフェクターのON/OFFを設定します。エフェクターのON/OFF設定は、「エフェクター・パラメータ・エディット」(P16)、「IPE」(P20)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、エディット/エグジット・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。このとき LCD ディスプレイには **[EFFECT ON/OFF]** と表示されます。

③パラメータ/バリュー・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)。

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。

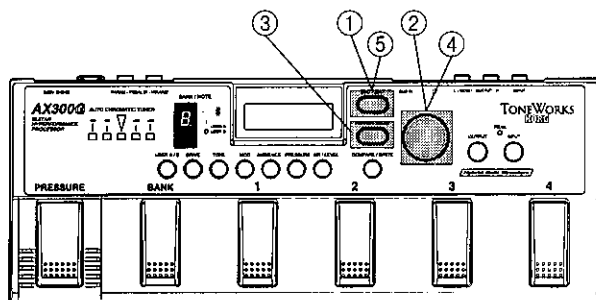
⑤パラメータ/バリュー・キーを押すと、エフェクターのON/OFFが切り替わります。このときエフェクター名は、**ON** のとき大文字で **OFF** のとき小文字で表示されます。

⑥エディット/エグジット・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。

5-3. 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エディット/エグジット・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、2でチェインを選択する画面を選びます (LCD ディスプレイには **[CHAIN BLOCK.1]** または **[CHAIN BLOCK.2]** と表示)。

③パラメータ/バリュウ・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)。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ブロック1ではチェイン#1~#6、ブロック2ではチェイン#1~#4の中から、それぞれ1つをダイヤルで選択します。ただし、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。

⑤エディット/エグジット・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。

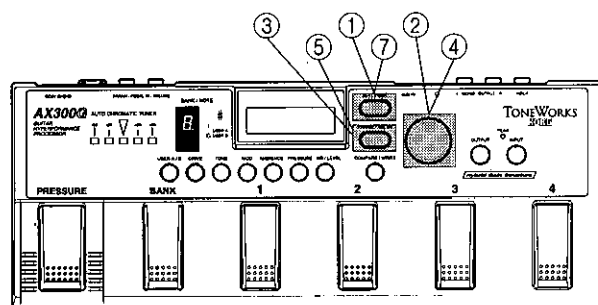
注意! エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

	ブロック1	ブロック2
チェイン1	COMP — DST1 — 3BEQ	Mod1 — Mod2 — Ambience
チェイン2	COMP — WAH — 3BEQ	Mod1 — Ambience — Mod2
チェイン3	DST1 — WAH — 3BEQ	A.Sim/Exct — Mod2 — Ambience
チェイン4	WAH — DST1 — 3BEQ	A.Sim/Exct — Ambience — Mod2
チェイン5	DST2	_____
チェイン6	HYPR	_____

※上記のブロック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、ブロック2はエフェクター・グループの名で、表示と一致していません。ブロック2の個々のエフェクターについては、「第7章 エフェクター・パラメータ・リスト」(P26)を参照してください。

5-4. 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・グループで構成されているので、グループの中から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で選ばれるチェーンによって異なります。ブロック2のチェーン構成は、「チェーン・エディット」(P14)の表を参照してください。また、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、「第7章 エフェクター・パラメータ・リスト」(P25)を参照してください。



①エディット/エグジット・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)。

③パラメータ/バリュー・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名が点滅)。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を変更できます。

⑤パラメータ/バリュー・キーを押すたびに、点滅は左側→中央→右側→左側→中央……と移動します。

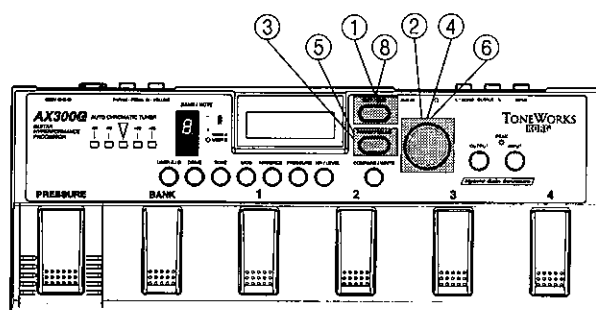
⑥④~⑤と同様の操作で、他のエフェクターを選択します。ただし、選択したエフェクターは自動的に**ON**に設定されます。

⑦エディット/エグジット・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。

5-5. エフェクター・パラメータ・エディット

プログラムで使われてい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、「第7章 エフェクター・パラメータ・リスト」(P25)を参照してください。



①エディット/エグジット・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。

注意!エフェクター・パラメータ・エディットの画面の数は、プログラムで選ばれるチェーンによって異なり、4~6画面です。

③パラメータ/バリュー・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)。

EFFECTのON/OFFを設定するときは、⑤~⑥の操作に移ります。

④パラメータを選択するときは、LCDディスプレイの下段の左側が点滅しているときにダイヤルを回します。(パラメータを選択すると、パラメータ名の右にパラメータ・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パラメータ/バリュー・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。

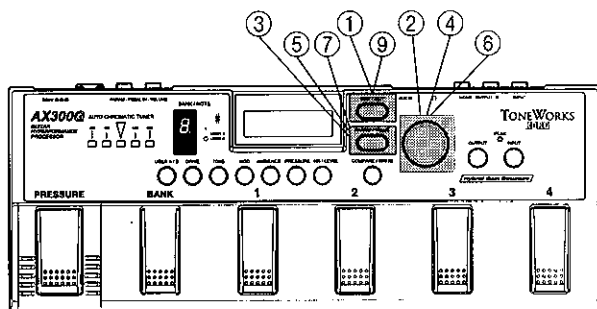
⑦④~⑥の操作を繰り返して、エフェクターのパラメータを設定します。

⑧エディット/エグジット・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。

5-6. 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、エディット/エグジット・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)。

③パラメータ/バリュース・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)。

④ダイヤルを回して、変更する文字にカーソルを移動させます。

⑤パラメータ/バリュース・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パラメータ/バリュース・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。

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エディット/エグジット・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。

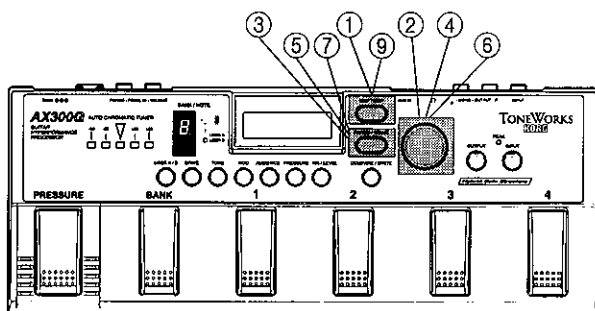
⑦でもう一度パラメータ/バリュース・キーを押すと点滅が点灯に変わり、その文字の下にカーソルが現れます。このカーソルは、ダイヤルで移動することができます。またカーソル上の文字は、⑤~⑥の操作で変更することができます。

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

5-7. 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]~[3] で ON/OFF を切り替えるエフェクターを割り当てます。エフェクターの ON/OFF の切り替え方は、「インディビジュアル ON/OFF」(P10) を参照してください。

AX300G 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。



①プレイ・モードでエディットするプログラムを選び、エディット/エグジット・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)。

③パラメータ/バリュースキーを押します (LCD ディスプレイ上段には **SW1** が点滅)。

④ダイヤルで **SW1**、**SW2**、**SW3** から1つを選択します。

SW1: プログラム・スイッチ [1]

SW2: プログラム・スイッチ [2]

SW3: プログラム・スイッチ [3]

⑤パラメータ/バリュースキーを押し、点滅を下段に移動させます。

⑥ダイヤルを回し、プログラム・スイッチで 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。

⑦パラメータ/バリュースキーを押し、点滅を上段に移動させます。

⑧④~⑦の操作を繰り返して、ON/OFF を切り替えるエフェクターを選択します。

⑨エディット/エグジット・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。

	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, DST1, 3BEQ, DST1+3BEQ, COMP+DST1+3BEQ	Mod1, Mod2, Mod1+Mod2	Ambience*
チェイン2	COMP, WAH, 3BEQ, COMP+3BEQ, WAH+3BEQ, COMP+WAH+3BEQ	Mod1, Mod2, Mod1+Mod2	
チェイン3	DST1, WAH, 3BEQ, DST1+3BEQ, WAH+3BEQ, DST1+WAH+3BEQ	Mod2*	
チェイン4			
チェイン5	DST2	_____	_____
チェイン6	HYPR	_____	_____

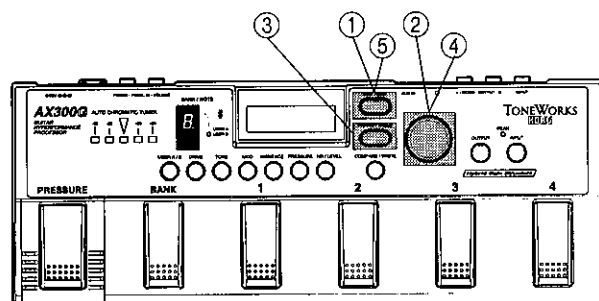
* ブロック2で使用するチェインによって、選択できるエフェクターが異なります。また、他のエフェクターを選択することはできません。

* 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。

5-8. チューナーのキャリブレーション

楽器のチューニングを合わせるために、ピアノの中央のラ(A=440Hz)が基準ピッチとして用いられています。AX300G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。

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(☐P12)に対してのみ有効となります。



①エディット/エグジット・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)。

③パラメータ/バリュー・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エディット/エグジット・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。

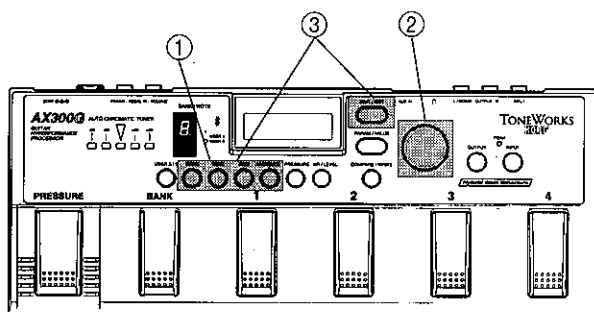
注意! キャリブレーションの設定は、ライトできません(ここでの設定は、電源を切ると同時に無効になり、電源を入れたときに、自動的に440Hzに設定されます)。

第6章 その他の機能

プレイ・モード、エディット・モードに関わらず機能させることができます。

6-1. IPE(Integrated Parameter Edit)

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]、[AMBIENCE] 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 (AX300G の IPE では、24 種類のエフェクターから 375 個のバリエーションを選択することができます)。



①プレイ・モードまたはエディット・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 (IPE キー [DRIVE]、[TONE] で選択するエフェクターはブロック 1 用で、IPE キー [MOD]、[AMBIENCE] で選択するエフェクターはブロック 2 用です)。

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、下のよう設定するチェーンによって異なります。

また、エフェクターの ON/OFF を切り替える場合は、パラメータ/バリュウ・キーを押します (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)。

③設定後に元のモードに戻るときは、同じ IPE キーまたはエディット/エグジット・キーを押します。

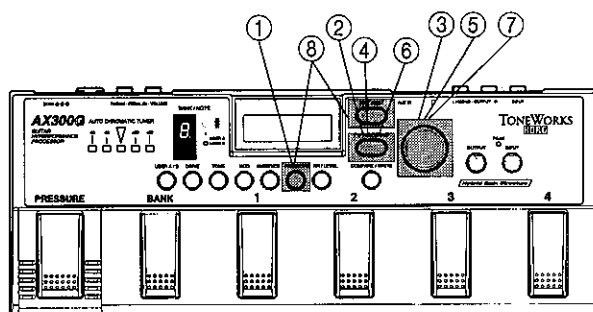
注意 IPE でエディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

プログラムでチェーン 1、2 を使用している (Mod1、Mod2 のエフェクターが含まれている) ときは、操作①で IPE キー [MOD] を押すたびに、LCD 画面は MOD1 の画面 → MOD2 の画面 → 元のモードの画面と切り替わります。IPE キー [MOD] で MOD1、MOD2 の画面を選び、ダイヤルでバリエーションを選択してください。

	ブロック 1		ブロック 2	
	[DRIVE]	[TONE]	[MOD]	[AMBIENCE]
チェーン 1	DRIVE 1~60: DISTORTION1	TONE 1~32: 3BAND EQUALIZER	MOD1 1~6: CHORUS 1~4: FLANGER 1~4: PHASER 1~2: VIBRATO 1~4: TREMOLO	AMBIENCE 1~6: STEREO DELAY 1~6: CROSS DELAY 1~6: TAP TEMPO DELAY 1~6: HOLD DELAY 1~18: REVERB
チェーン 2	DRIVE 1~32: COMPRESSOR		MOD2 1~8: MOD DLY 1~8: STEREO MOD DLY 1~6: SWEEP MOD DLY 1~4: STEREO PHASER 1~6: RANDOM STEP FILT 1~8: PITCH SHIFTER 1~2: BENDER 1~4: PANNER	
チェーン 3 チェーン 4	DRIVE 1~60: DISTORTION1			
チェーン 5	DRIVE 1~45: DISTORTION2	TONE 1~32: DISTORTION2		
チェーン 6	DRIVE 1~32: HYPER RESONATOR	TONE 1~32: HYPER RESONATOR		

6-2. 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、本体のプレッシャー・ペダル(または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・モードまたはエディット・モードでプレッシャー・キーを押します。このときLCDディスプレイの上段には **PRESSURE** と表示されます(下段には **PARAM** (Parameter)が点滅)。PARAMの右には、エフェクターのパラメータ(または----:-----)が表示されます。

②パラメータ/バリュー・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、「プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を使う」(P11)の表を参照してください。LCDディスプレイには、パラメータを大文字で(文字数が多ければ略して)表示します。

注意!ここで選択したパラメータは、エディット・モードのエフェクター・パラメータ・エディットでパラメータ値が設定されていても、プレッシャー・ペダルの操作が優先されます。

④パラメータ/バリュー・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、**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・ペダルを最大に押し込んだときにかかる効果の強さを設定

⑥パラメータ/バリュー・キーを押して、点滅を右に移動させます。

⑦ダイヤルで設定します。ただし、③で **TDLY:TEMPO**、**HDLY:HOLD** を選択すると、MIN、MAXの値は設定できません。

⑧元のモードに戻るときは、プレッシャー・キー、またはエディット/エグジット・キーを押します。

WAHが使えるプログラムで、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 (P16) のTYPEのパラメータを **PEDAL** に設定したにもかかわらず、③で **WAH:FREQ** を選択しなかった場合、WAH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 **DEFAULT** の値で動作します。

また、BENDERが使えるプログラムで、③で **BEND:BEND** を選択しなかった場合は、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 **TRANSPOSE** 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、③⑦の設定がキャンセルされます。

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 (P13、16、20) 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

6-3. ノイズ・リダクションの設定

ノイズ・リダクションのリダクション・ゲインを、プログラムごとに設定します。

①プレイ・モードまたはエディット・モードで、ノイズ・リダクション/レベル・キーを1回押します。このときLCDディスプレイの上段には **NOISE REDUCTION** と表示され、下段にはその設定値が点滅されます。

②ダイヤルで値を **0.0dB** ~ **30.0dB** の範囲で設定します。- の値になる程、ノイズを抑える効果が高くなります。

通常は、ギター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、ノイズ・リダクション/レベル・キーを2回、またはエディット/エグジット・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。

6-4. トータル・レベルの設定

出力レベルを、プログラムごとに設定します。

①プレイ・モードまたはエディット・モードで、ノイズ・リダクション/レベル・キーを2回押します。このときLCDディスプレイの上段には **TOTAL LEVEL** と表示され、下段にはその設定値が点滅されます。

②ダイヤルで音量を **0~50** の範囲で設定します。
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、ノイズ・リダクション/レベル・キーを1回、またはエディット/エグジット・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。

6-5. 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いいます(このとき、オリジナル・バリューを見ることが出来ます)。ただし、コンペアで呼び出した設定をエディットすることはできません。

①コンペア/ライト・キーを押してすぐ離します。LCDディスプレイの上段にコンペアのマーク ([CMP]) が表示され、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)を見ることが出来ます。また、呼び出した設定で試奏することもできます。

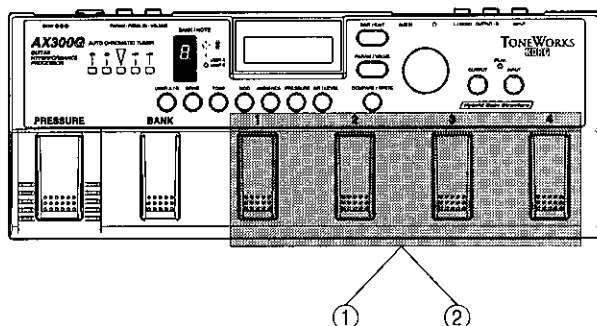
②元に戻るときは、コンペア/ライト・キーを押します。

注意! チェインの構成やエフェクターのバリエーションを途中で変更したときは、オリジナル・バリューを見ることができません。

注意! コンペア/ライト・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、十分注意してください。

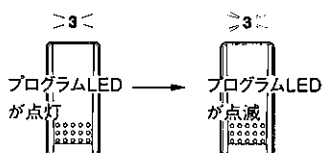
6-6. バイパス機能

AX300Gでは、選んだプログラムのエフェクト音とバイパス音(エフェクトのかからない音)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、「インディビジュアルON/OFF」(P10)を参照してください。



①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すとバイパス ONになります。このとき、プログラム LED は点灯から点滅に変わり、バンク/ノート・ディスプレイは、チューニング表示になります。

点灯しているプログラム・スイッチを押す



②エフェクト音に戻すときは、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、バンク/ノート・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 OFFになり、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。

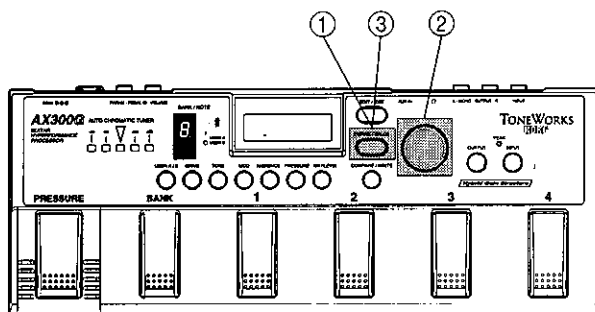
注意! バイパス ON時に、エディット/エグジット・キー、コンペア/ライト・キー、バンク・キーを押すと、それぞれが機能します。エディットした音を確認するときは、バイパス OFFにしてください。

プリセット・プログラム選択時は、プログラム・スイッチ [4]を押すとバイパス ONになります。

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、音がミュート(消音)されます(P12)。

6-7. 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、AX300G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・ライトといい、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、NR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、コンペア/ライト・キーを2秒以上押します。LCDディスプレイ上段には**PROGRAM WRITE**と表示されます。そして、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。



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、左右共に、ライト元のユーザー・プログラム・ナンバー(AxxまたはBxx)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A11が表示されます。

注意1 コンペア/ライト・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ので十分注意してください。

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コンペア/ライト・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に入ります。

注意1 ③の前にIPEキー、エディット/エグジット・キーなどのコンペア/ライト・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1 プログラム・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A11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A12に、3番目に使うプログラムはA13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7章 エフェクター・パラメータ・リスト

7-1. ブロック1

■ COMP (COMPRESSOR) (コンプレッサー)

音量を圧縮してサスティンを得るエフェクターです。

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

■ 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)	± 16dB	低域の音量を調節します
Mid Freq (ミドル・フリクエンシー)	250Hz ~ 4kHz	中域で調節する周波数を設定します
Mid Gain (ミドル・ゲイン)	± 16dB	中域の音量を調節します
Treble (トレブル)	± 16dB	高域の音量を調節します
Trim Gain (トリム・ゲイン)	-18dB ~ +6dB	エフェクト・オン時のレベルを調節します

■ WAH (WAH) (ワウ)

ペダル/オートの2つのタイプを持ったワウワウです。

Type (タイプ)	AUTO / PEDAL	オート・ワウ/ペダル・ワウの切替えをします
Polarity (ポラリティ)	UP / DOWN	オート・ワウ時、ワウのかかる向きを設定します
Sensitivity (センシティビティ)	0 ~ 50	オート・ワウ時、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	オート・ワウ時、ワウのかかり始める早さを調節します
Default (デフォルト)	0 ~ 50	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ワウのかかり具合を設定します

■ DST1 (DISTORTION1) (ディストーション1)

1つのオーバードライブと3つのディストーションの4タイプの歪みをもつディストーションです。

Type (タイプ)	CLASSIC / CRUSH / STUDIO / HASH	ドライブのタイプを切替えます (CLASSIC: オーバードライブ、CRUSH、STUDIO、HASH: ディストーション)
Gain (ゲイン)	0 ~ 50	歪み具合を調節します
Level (レベル)	0 ~ 50	エフェクト・オン時のレベルを調節します
Treble (トレブル)	± 16dB	高域の音量を調整します

■ DST2 (DISTORTION2) (ディストーション2)

2つのオーバードライブと1つのディストーションの3タイプの歪みをもつディストーションです。ディストーション前段のプリ・イコライザーの設定によって多彩な音色が得られます。

Type (タイプ)	VINTAGE/TUBE/HIGH GAIN	ドライブのタイプを切替えます (VINTAGE、TUBE: オーバードライブ、HIGH GAIN: ディストーション)
PreEQ(Hz) (プリ・イコライザー)	250Hz ~ 4kHz	PRE EQで調節する周波数を設定します
PreEQ(dB) (プリ・イコライザー)	± 16dB	PRE EQの音量を調節します
Gain (ゲイン)	0 ~ 50	歪み具合を調節します
Level (レベル)	0 ~ 50	エフェクト・オン時のレベルを調節します
Bass (ベース)	± 16dB	低域の音量を調節します
Mid Freq (ミドル・フリクエンシー)	250Hz ~ 4kHz	中域で調節する周波数を設定します
Mid Gain (ミドル・ゲイン)	± 16dB	中域の音量を調節します
Treble (トレブル)	± 16dB	高域の音量を調節します

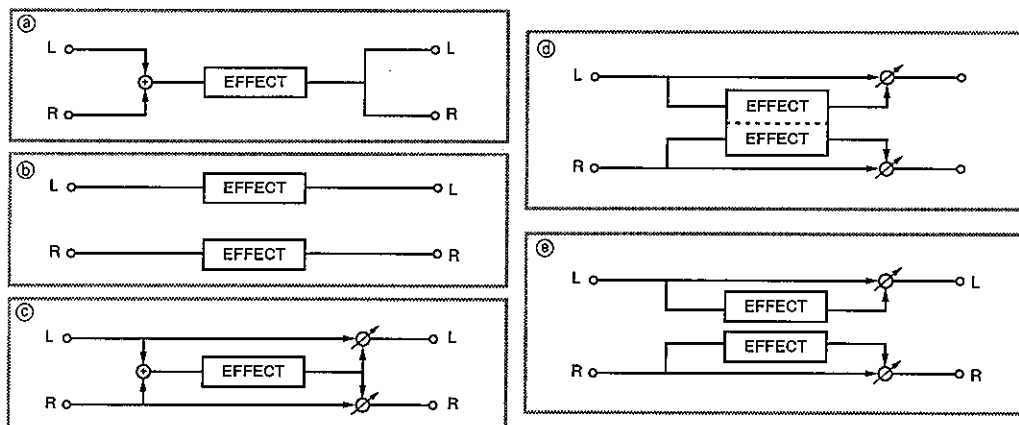
■ HYPR (HYPER RESONATOR) (ハイパー・レゾネータ)

ハーモニクス・ドライバーとスウィープ・レゾネータの組み合わせにより、ファズ風のサウンドからギター・シンセ風のサウンドまで、多彩な音色が得られるエフェクターです。

Type (タイプ)	1 / 2	歪みのタイプを選択します (1: ファズ風の歪み、2: より倍音の多い歪み)
Harmonics (ハーモニクス)	0 ~ 50	倍音の量を調整します
Sensitivity (センシティビティー)	0 ~ 50	レゾネータのかかる感度を調整します
Polarity (ポラリティ)	UP / DOWN	レゾネータのスウィープする方向を調整します
Depth (デプス)	0 ~ 50	レゾネータのスウィープする深さを調整します
Decay (ディケイ)	0 ~ 50	レゾネータのスウィープする時間を調整します
Resonance (レゾナンス)	0 ~ 50	レゾナンスの量を調整します
Direct Level (ダイレクト・レベル)	0 ~ 50	ダイレクト音の量を調整します
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 ~ 50	エフェクト音の量を調整します

7-2. ブロック2

ブロック2のMod2、Ambienceのエフェクターの入出力には、下の㉔-㉞があります。



■ A.Sim/Exct

モノラル入出力のアンプ・シミュレータ、エキサイター系エフェクター・グループです。

1: ASIM (AMP SIMULATOR) (アンプ・シミュレータ)

ギターアンプの特性をシミュレートし、ライン・レコーディングに最適なエフェクターです。

Type (タイプ)	6L6 / EL84 / SS	アンプ・シミュレータのタイプを切替えます
---------------	-----------------	----------------------

2: EXCT (EXCITER) (エキサイター)

倍音を強調して音の輪郭を強調するエフェクターです。

Freq (フリケンシー)	500Hz ~ 8kHz	強調する倍音の周波数を設定します
Blend (ブレンド)	0 ~ 50	原音にミックスする量を調節します

■ Mod1

モノラル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: CHO (CHORUS) (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)	0.02Hz ~ 9.5Hz	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

2: FLAN (FLANGER) (フランジャー)

ジェット機の音の様な、いわゆるフランジング効果が得られるエフェクターです。

3: PHAS (PHASER) (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)	0.02Hz ~ 9.5Hz	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

このパラメータは2、3共通です

4: 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)	0.5Hz ~ 9.5Hz	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
LFO (ロー・フリケンシー・オシレーター)	TRI / SIN	低周波発振器のタイプを選択します (TRI: 三角波、SIN: サイン波)

5: TRML (TREMOLO) (トレモロ)

周期的に音量をゆらすエフェクターです。

Speed (スピード)	0.5Hz ~ 9.5Hz	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

6: RING (RING MODULATOR) (リング・モジュレータ)

鐘のような音色を得るエフェクターです。プレッシャー・ペダルを使用すると、ピッチベンドの様な独特な効果が得られます。

Freq (フリケンシー)	0Hz ~ 1230Hz	キャリア信号の周波数を調整します
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

■ Mod2

モノラル/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: MODD (MODULATION DELAY) (モジュレーション・ディレイ) (αP26©)

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)	0.02Hz ~ 9.5Hz	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)	1ms ~ 500ms	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

2: SMOD (STEREO MODULATION DELAY) (ステレオ・モジュレーション・ディレイ) (αP26©)

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)	0.02Hz ~ 9.5Hz	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)	1ms ~ 250ms	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)	1ms ~ 250ms	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
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

3: SWPM (SWEEP MODULATION DELAY) (スweep・モジュレーション・ディレイ) (αP26©)

ピッキング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

4: SPHS (STEREO PHASER) (ステレオ・フェイザー) (P26)

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)	0.02Hz ~ 9.5Hz	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

5: RNDP (RANDOM STEP FILTER) (ランダム・ステップ・フィルター) (P26)

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)	1Hz ~ 40Hz	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

6: PTCH (PITCH SHIFTER) (ピッチ・シフター) (P26)

音程を変化させた音をミックスしハーモニーを作るエフェクターです。

Type (タイプ)	SLOW / FAST	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が得られるタイプ)
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)	1ms ~ 300ms	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

7: BEND (BENDER) (ベンダー) (P26)

ブレッシャー・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	ブレッシャー・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
------------------------	--------	---

8: PAN (PANNER) (パンナー) (P26)

ステレオ使用時に音の定位を周期的に変化させるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02Hz ~ 9.5Hz	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

■ 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。

1: SDLY (STEREO DELAY) (ステレオ・ディレイ) (αP26⑥)

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)	5ms ~ 500ms	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)	5ms ~ 500ms	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・レベルを調整します
R Feedback (Rフィードバック)	0 ~ 50	ライトのフィードバック・レベルを調整します
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: XDLY (CROSS DELAY) (クロス・ディレイ) (αP26④)

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)	5ms ~ 500ms	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)	5ms ~ 500ms	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・レベルを調整します
R Feedback (Rフィードバック)	0 ~ 50	ライトのフィードバック・レベルを調整します
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

3: TDLY (TAP TEMPO DELAY) (タップ・テンポ・ディレイ) (αP26⑥)

プレッシャー・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。

4: HDLY (HOLD DELAY) (ホールド・ディレイ) (αP26⑥)

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)	10ms ~ 1000ms	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・レベルを調整します
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3、4共通です

5: REV (REVERB) (リバーブ) (αP26⑥)

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 (プリ・ディレイ)	1ms ~ 100ms	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)	0.1s ~ 10.0s	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

第8章 プログラム・リスト

ユーザー・プログラム A

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4
PROGRAM 1	A11 AX-ZONE	A21 BUSH	A31 UNCHAINED ⑤	A41 Wah Dist+ ⑤
PROGRAM 2	A12 VIBRA-KING ⑤	A22 BLUESROOM	A32 SLAPnCOMP	A42 STRNECKPU
PROGRAM 3	A13 In The Air	A23 VIBRAVERB ⑤	A33 POLYPHASE ⑤	A43 JAZZ Solo
PROGRAM 4	A14 ST-DOUBLER ⑤	A24 ANALOG ⑤	A34 GTR Solo ⑤	A44 EDGEROTO ⑤

ユーザー・プログラム B

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4
PROGRAM 1	B11 DEATH ZONE	B21 MR SCARY ⑤	B31 PORK FAT	B41 R.R.
PROGRAM 2	B12 K ⑤	B22 Crossroad	B32 VINTAGE OD	B42 OD1 PEDAL
PROGRAM 3	B13 Space MOD	B23 TREMOVERB ⑤	B33 STUNPHASER ⑤	B43 Ballads ⑤
PROGRAM 4	B14 LASER-WAH	B24 GARBAGE ⑤	B34 DIST. 6L6G ⑤	B44 VOICE Mod ⑤

プリセット・プログラム

DISTORTION	OVER DRIVE	CLEAN	SFX	LINE	SINGLE
P0 AX-ZONE	P16 BLUESROOM	P32 RushChorus	P48 -3RD ⑤	P64 CrankTONE	P80 DST2 LDLY ⑤
P1 ACE	P17 SLAPnCOMP	P33 POLYPHASE ⑤	P49 GARBAGE ⑤	P65 BLUES MAN ⑤	P81 PEDAL WAH ⑤
P2 WILD!	P18 VINTAGE OD	P34 Space MOD	P50 MachineGun ⑤	P66 FAT ⑤	P82 PEDAL VIBS ⑤
P3 BUSH	P19 ChinaGrove	P35 FootVIOLIN ⑤	P51 Oscillator ⑤	P67 DISCOTECH ⑤	P83 TREMOLO ⑤
P4 WALK	P20 OD1 PEDAL	P36 POLYMOD ⑤	P52 ST-DOUBLER ⑤	P68 LAKINline	P84 PEDAL CHO ⑤
P5 R.R.	P21 SCRATCHY	P37 STUNPHASER ⑤	P53 PLAYinTIME ⑤	P69 RobbensTEL	P85 JET-FLANGE ⑤
P6 DEATH ZONE	P22 RAGE UN	P38 TREMOVERB ⑤	P54 STEVE WASP ⑤ ⑤	P70 Dirty Rock	P86 PHASER ⑤
P7 UNCHAINED ⑤	P23 NEW BLUES	P39 HankWanger ⑤	P55 GTR Solo ⑤	P71 STEVE WHO? ⑤	P87 PEDAL RING ⑤
P8 70's ROCK	P24 STRNECKPU	P40 VIBRAVERB ⑤	P56 LASER-WAH	P72 Painkiller	P88 MOD DELAY ⑤
P9 PORK FAT	P25 XPANDOLA	P41 Ballads ⑤	P57 JET-PANNER ⑤ ⑤	P73 CHOPPY ⑤	P89 SWEEP DLY ⑤
P10 Phase DIST ⑤	P26 BLUESBRAKE	P42 In The Air	P58 ANALOG ⑤	P74 HIGAINline ⑤	P90 SWEEP CHO! ⑤
P11 ERUPTION! ⑤	P27 VIBRA-KING ⑤	P43 RotoPHASE ⑤	P59 DIST. 6L6G ⑤	P75 EDGEROTO ⑤	P91 RANDOM STP ⑤
P12 REVERAND	P28 Crossroad	P44 FILTERMOD ⑤	P60 SABBATHY ⑤	P76 Solid&Fat	P92 BEND UP! ⑤
P13 MR SCARY ⑤	P29 Blue	P45 CubeChorus	P61 VOICE Mod ⑤	P77 PAN OVD ⑤	P93 PITCH D/U ⑤
P14 HOSTILE ⑤	P30 DEAD-ALIVE	P46 JAZZ Solo	P62 ANALOG TWO ⑤	P78 TROWER PAN ⑤	P94 HOLD DELAY ⑤
P15 Wah Dist+ ⑤	P31 K ⑤	P47 WHATTHE? ⑤	P63 PLANET X ⑤ ⑤	P79 PANDORA XX ⑤	P95 TAP DELAY ⑤
					P96 PANNER ⑤
					P97 STEREO PHS ⑤ ⑤
					P98 STEREO DLY ⑤
					P99 X DELAY ⑤

⑤:ステレオ出力のプログラム


⑥:プレッシャー・ペダルがアサインされているプログラム

第9章 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、またはコルグのインフォメーションまでお問い合わせください。

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？


 接続を確認してください(☞P4)。

音が出ない


ギター、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？

 ヘッドフォンから音が出ていたら、**AX300G**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(☞P4)。


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？

 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(☞P5、22)。

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？


 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？

 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(☞P12)。


接続したペダルで**AX300G**がコントロールでき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？

 接続を確認してください(☞P4)。


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？


 接続機器のアウトプット・レベルの設定と、**AX300G**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。

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？

 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(☞P23)。

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？


 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(☞P13、16、20)。

BALANCEのパラメータの設定が0に設定されていませんか？


 BALANCEのパラメータを持つエフェクターで、BALANCEのパラメータを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、「第7章 エフェクター・パラメータ・リスト」のMod2、Ambience(☞P28~30)を参照してください。

プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)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？


 「プレッシャー・パラメータ・エディット」(☞P21)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？


 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(☞P13、16、20)。

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(☞P8)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？

 「プログラムの選択」(☞P8)の操作で、プログラム・チェンジを行ってください。

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(☞P8)からバイパスを機能させ、チューニング(☞12)を行ってください。

第10章 スペックとオプション

入力	ギター・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) typ. 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) typ. 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・フィルター + 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 (± 1 dB) typ.
ダイナミックレンジ	90dB (@IHF-A) typ.
T.H.D + N	0.3% (@1kHz, フルスケール, 22kHz BW)
エフェクター数	28種類
プログラム・メモリー数	132個 ユーザー・プログラム : 32個 (A11~44, B11~44) プリセット・プログラム: 100個 (P0~P99)
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) ± 1 cent
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 エディット/エグジット・キー、パラメータ/バリュウ・キー、コンペア/ライト・キー IPEキー [DRIVE]、[TONE]、[MOD]、[AMBIENCE]、プレッシャー・キー、 ノイズ・リダクション/レベル・キー、ユーザー A/B 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 バンク/ノート・ディスプレイ 7セグメントLED + LED 1点 チューナー・ディスプレイ メーターLED 5点
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 (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年間の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 〒168 東京都杉並区下高井戸 1-15-12 ☎ (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。)

KORG

■本社: 〒168 東京都杉並区下高井戸 1-15-12 ☎ (03)3325-5691 ■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/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
■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

© 1997 KORG INC.