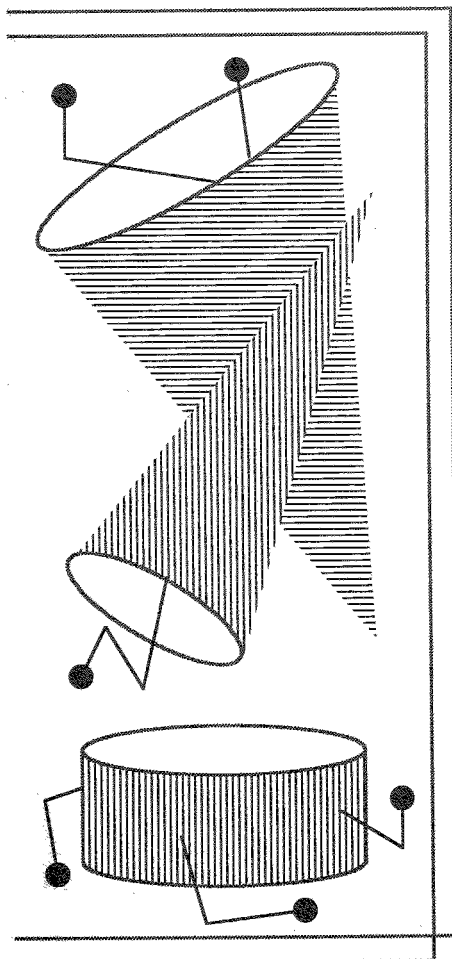


# ROTARY SPEAKER SIMULATOR

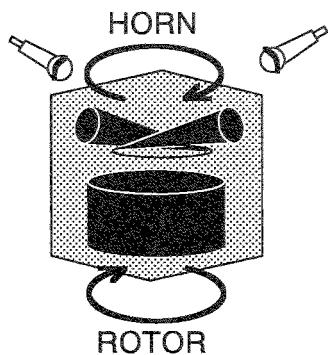
# G4



## 取扱説明書

使用上の注意 .....	1
各部の名前と機能 .....	2
まずは楽器とつなげてみよう .....	4
演奏しよう .....	5
1.パラメータ・エディター .....	6
ACCELERATION .....	7
SPEED .....	7
BALANCE .....	7
マイク・プレイズメントとは？ .....	
DISTANCE .....	8
SPREAD .....	8
DRIVE .....	9
2.フットスイッチの機能 .....	
BYPASS .....	10
DRIVE .....	11
STOP .....	11
SPEED .....	12
SPEAKER SIMULATOR .....	13
3.スピード端子の使い方 .....	15
4.SPEED LED .....	16
5.オリジナル・バリュース表示 .....	17
6.リストアモード .....	18
7.パラメータエディット .....	19
作ったプログラムを記憶させよう .....	
(プログラム・ライト) .....	20
プログラム・データの初期化 .....	22
故障かな？と思ったら .....	23
スペック／オプション .....	25

TONEWORKS



この度は、TONEWORKS ロータリー・スピーカー・シミュレータ **G4** 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。TONEWORKS**G4** は、エレクトリック・オルガンの演奏時に欠かせないばかりでなく、エレクトリック・ギターのエフェクターとしてもその独特の効果で人気の高い、ロータリー・スピーカー・システムの効果を、新開発のロータリー・シミュレーションによってリアルに再現するエフェクターです。

左の図は、ロータリー・スピーカーの基本的な構造を示したものです。一つのキャビネットの中に、高音域と低音域を別々に再生するための2つのスピーカー・ユニットがあり、それぞれホーンとローターという独立した回転装置を備えています。この回転装置をベルトで駆動し、接続された楽器の音程・音量・音色が周期的に変化する独特の効果を得ます。さらにその回転スピードを曲想やフレーズに応じて切り替える事によって、より表情豊かな演奏表現ができるようになっていきます。

**G4** は、単にこのような効果を電子的に模倣するというだけではなく、実際にロータリー・スピーカー・キャビネットに向けて2本のマイクロホンを設置し、スピーカーからの再生音をステレオ収録した場合の音響効果を、音の拡がりやうねり、トレモロ感までも含めて忠実に再現することが可能です。

また、スピード切りかえなどのコントロール系も実際のロータリー・スピーカーと同等の操作が可能な様に設計されており、さらにコルグ独自の IPE システムによって、実際のロータリー・スピーカー以上にきめ細かな設定が、簡単なつまみの操作だけで極めて感覚的に行なえます。

本製品を末永く御愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい方法で御使用下さい。

## 使用上の注意

### 〔使用する場所〕

次のような場所で使用すると、故障の原因になりますので御注意ください。

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

### 〔電源〕

ACアダプターは、必ず付属のものをお使いください。  
ACアダプターは、必ず100Vの電源にてご使用下さい。

### 〔他の電気製品への影響〕

本製品はマイクロコンピュータ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使用すると、それらに雑音が入る場合があります。ラジオ、テレビなどの機器からは十分に離して御使用ください。

### 〔取扱いはやさしく〕

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

### 〔お手入れ〕

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

### 〔保証書の手続き〕

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

### 〔取扱説明書は大切に〕

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

# 各部の名前と機能

## フロント・パネル

**パラメータ・エディター**  
エフェクトの音色を設定します。

**アウトプット・ボリューム**  
出力する音量を調節します。

**インプット・ボリューム**  
インプット端子から入力される  
音量を調節します。

**ピーク・  
インジケータ**  
(P. 5)

和音でもっとも強く  
楽器を弾いた時だけ  
インジケータが  
点灯するように、  
インプット・  
ボリュームを  
調節します。

**バイパス LED**  
**ドライブ LED**  
**ストップ LED**

対応するそれぞれの  
スイッチの設定に応じて  
点灯・点滅・消灯する  
ことによって、それぞれの  
状態を表示します。

**バイパス・スイッチ**  
バイパスのON/OFFを切り替えます。

**ドライブ・スイッチ**  
オーバードライブ効果の  
ON/OFFを切り替えます。

**ストップ・スイッチ**  
回転効果をストップさせます。

**リストア/ライト・スイッチ**  
自分で作ったエフェクトデータと  
メモリーされている音の  
比較・復帰 (リストア→P.18) や  
記憶 (ライト→P.20) をさせる  
スイッチです。

**リストア/ライト LED**  
リストアモード (P.18) 時に  
点灯します。  
ライト (P.20) 時には  
3回点滅します。

**オリジナル・  
バリュー LED**  
(P.17)

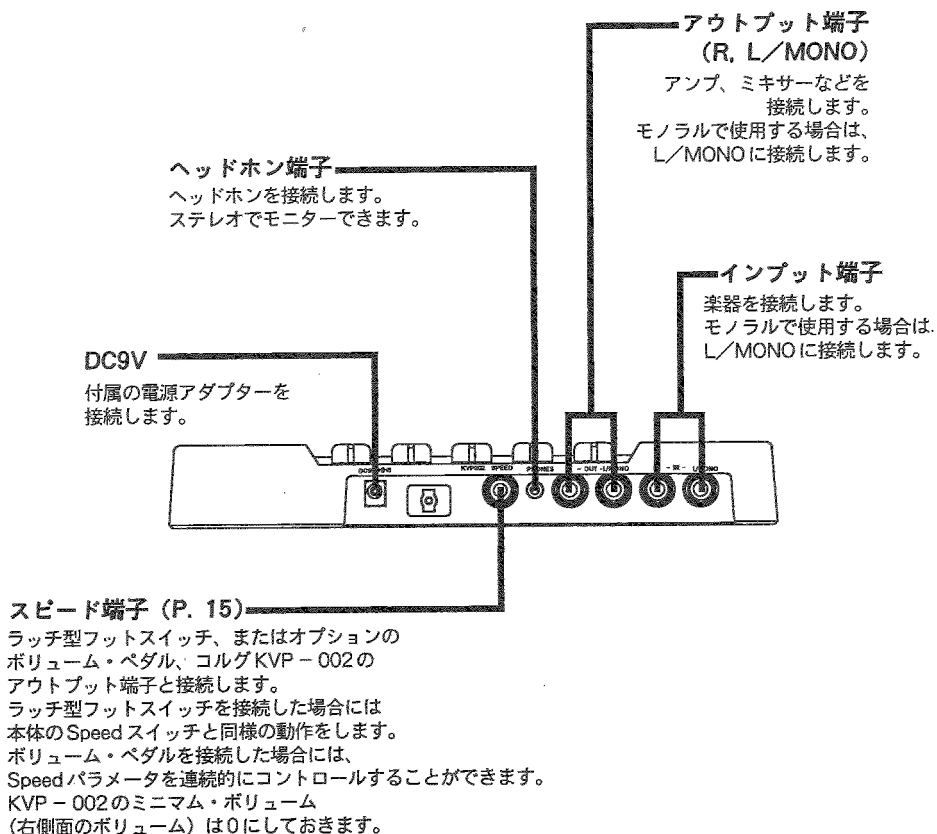
パラメータ・  
エディターの位置が  
メモリーされている  
つまみの位置と  
同じところで  
点灯します。

**スピード LED**

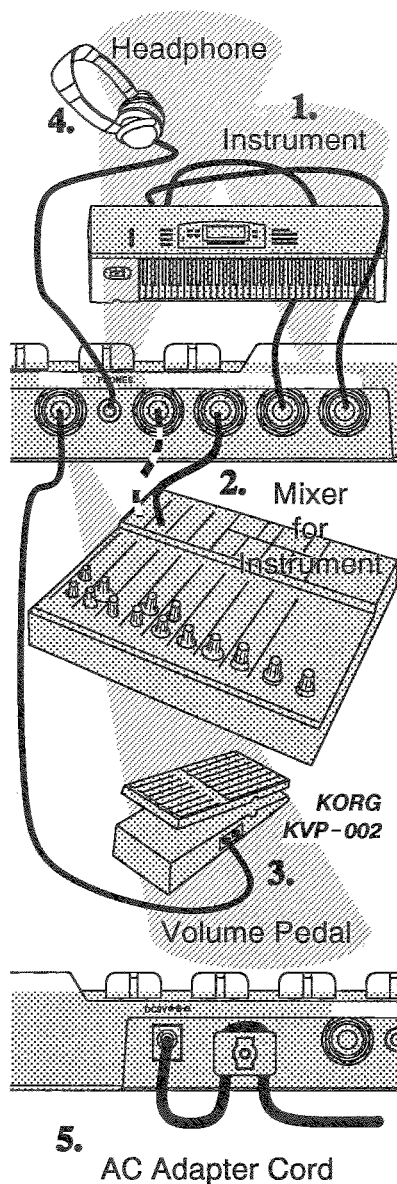
スピードがFASTの時は赤で、  
SLOWの時は緑で、回転に合わせて  
点滅します。また、スピーカー・  
シミュレーションのON/OFFの  
状態を表示させることも  
できます。(P.13)

**スピード・スイッチ**

回転効果のFAST/SLOWを切り替えます。  
また、スピーカー・シミュレータのON/OFFを  
切り替えるのにも使います。



# まずは楽器とつなげてみよう



## 1. 楽器をインプット端子に接続します。

ギターなど、モノラル出力の楽器を使用する場合には、L/MONOに接続してください。

## 2. ミキサー、アンプなど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。モノラルで使う場合にはLに接続してください。

**注：**インプットのRだけに楽器を接続した場合、エフェクト時には音はでません。バイパス時にはアウトプットのRからのみ、生音が出力されます。

## 3. 外付けのボリューム・ペダルもしくはフット・スイッチでスピードのコントロールを行う場合は、スピード端子に接続します。

ボリューム・ペダルは、コルグKVP-002を使用して下さい。また、フット・スイッチには、ラッチ型のものを使用して下さい。(P. 15)

## 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. 以上の接続をすべて終えてから、電源アダプターを接続してください。

G4には電源スイッチはありません。電源を接続すれば、そのまま動作状態となります。

**注：**電源アダプターはG4本体から30cm以上離してご使用下さい。近づけて使用すると、雑音の原因となる場合があります。

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

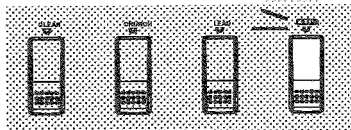
**注：**G4の電源を抜き差しする時は、接続してある各機材のボリュームを下げておいてください。

# 演奏しよう

1.

SPEED LED

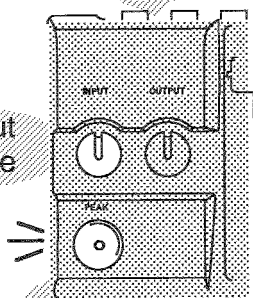
緑で点灯→点滅



2.

Instrument Inputs

Input  
Volume



Peak Indicator

1. **G4**に電源コードを接続すると、**SPEED LED**が緑で点灯した後、点滅を始めます。これで演奏可能な状態になります。(このときスピード端子にペダルが接続されていると、**SPEED LED**はそのペダルの状態にあわせて点滅します。)

2. まず、楽器の音を出しながら入力レベルを調整します。もしも入力レベルが小さすぎて、どんなに強く弾いても**ピーク・インジケータ**が全く点灯しなかったり、逆にレベルが大きすぎてインジケータが点灯したままになるようであれば、**G4**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。

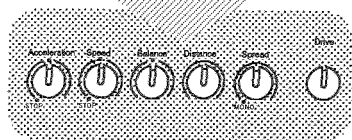
実際の演奏中に出す最大の音量で(和音などで)弾いた時だけ、**ピーク・インジケータ**が点灯するように、**インプット・ボリューム**を調整してください。

**注**： 接続する楽器によっては、特に出力レベルが高いものをつなぐ場合、**ピーク・インジケータ**が点灯しなくても**G4**の出力が歪む(クリップする)ことがあります。そのような時は、楽器のボリュームを歪まなくなる程度まで下げて下さい。

## パラメータ・

## エディター

### Parameter Editor



エフェクト・サウンドを決定づける様々な設定要素をパラメータと呼びます。

**G4**では、パネル上の6つのパラメータ・エディターを操作して、簡単に好みのロータリー・サウンドを作ることができます。このサウンドを作りかえる操作をパラメータ・エディットと呼びます。

□ P. 19

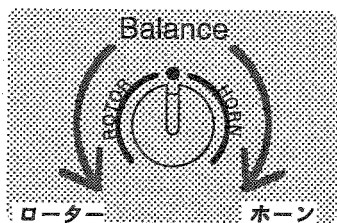
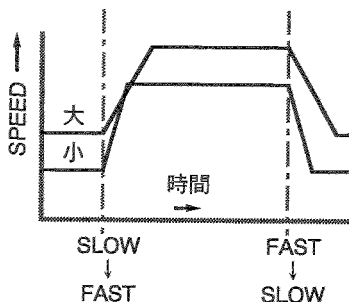
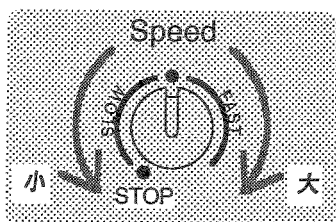
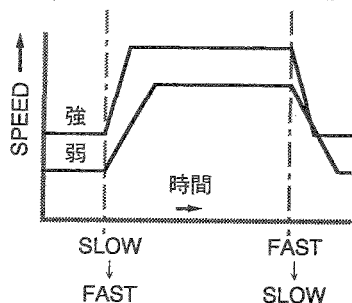
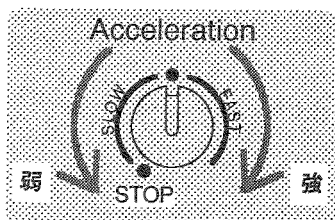
**G4**のパラメータ・エディターでコントロールできるのは、単に回転の「速さ」、効果の「深さ」などといった、独立した抽象的なパラメータではありません。

**G4**では、個々の様々なパラメータが互いに連動しており、一つのパラメータを変化させると、ほかのパラメータもそれに合わせて最適な値を取るよう自動的に変化します。これを **IPE (Integrated Parameter Edit)** システムといいます。

**IPE システム**では、様々なパラメータは、常に最良のバランスをとる様に自動的に設定されます。

パラメータ・エディターを操作するだけで、あたかもローターの重さを変化させたり、あるいはホーンのベルトを掛け替える、さらにはロータリー・サウンドを収録するマイクの位置を変えるなどというように、複雑な条件の変化を、極めて感覚的にエディットしてゆくことができます。





## ACCELERATION

……… ローターを回転（あるいは停止）させるための「勢い」を調節します。

ACCELERATIONを強くしていくと、スピード・スイッチを切り替えたり、ストップ・スイッチを押した時に、ローターのスピードが変化するのにかかる時間が短くなります。

また、ローターの回転スピードそのものも、このACCELERATIONによって変化します。中央の位置で通常の速さとなります。

STOPの位置では、回転を止めることができます。

## SPEED

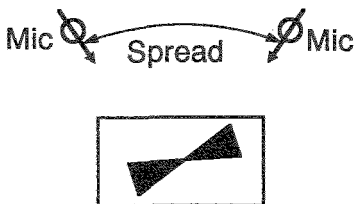
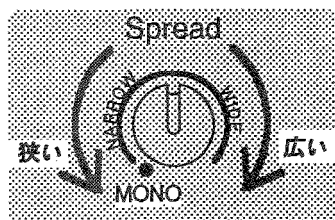
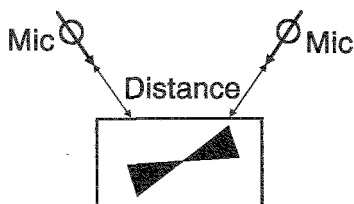
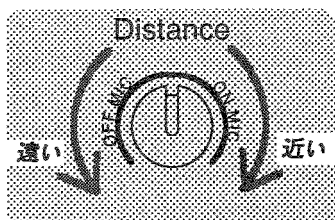
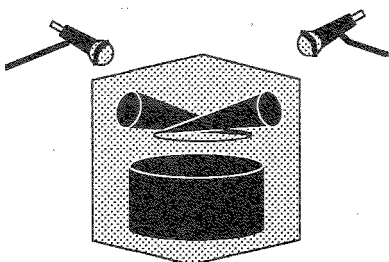
……… ホーンの回転する速さを調節します。

SPEEDを大きくしていくと、ホーンの回転するスピードが速くなっていくだけでなく、スピード・スイッチを切り替えた時、またはストップ・スイッチを押した時に、ホーンのスピードが変化するのにかかる時間が長くなります。

STOPの位置では、回転を止めることができます。

## BALANCE

……… ホーンとローターの音量のバランスを調整します。



マイク・

プレースメントとは？

実際のロータリー・スピーカーをマイクで収録する場合、マイクの配置（マイク・プレースメント）によってその効果が大きく変わってきます。

**G4**では、**DISTANCE**と**SPREAD**の2つのIPEによって、好みのマイク・プレースメントを再現することが可能です。

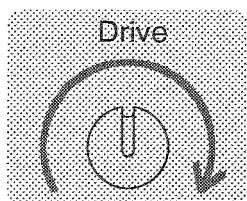
## DISTANCE

…… マイクのスピーカーからの距離に対応するトレモロ感、広がり感を調節します。

## SPREAD

…… ステレオ出力時、二つのマイクのなす角度に対応する広がり感をシミュレートします。

モノラル出力時は、**MONO**の位置での使用をおすすめします。



..... DRIVE ON時の歪みの強さを調節します。

**G4**では、オルガンの音色を充分に考慮して設計された新開発のオーバードライブで、コードバックキングにおいてもスムーズな歪み感が得られます。

**スピーカー・シミュレータ機能**と併用することにより、さらに重厚なディストーション・サウンドを生み出します。もちろん、ギターなどの楽器にも有効です。

## 2. フットスイッチの機能

### BYPASS

…………エフェクトがかかっている状態でBYPASSスイッチを押すとBYPASS LEDが点灯し、バイパス音（エフェクトのかかってない音）がでるようになります。

もう一度BYPASSスイッチを押すとBYPASS LEDが消えて、エフェクトのかかった音がでるようになります。

また、このスイッチを1秒以上押し続けるとBYPASS LEDが点滅し、スピーカーシミュレータのON/OFFが表示される状態になります。

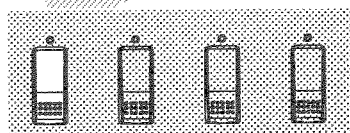
☐ P. 13

**注：**バイパスの状態になっている時は、エディットを行っても音は変化しません。

また、バイパス状態ではリストア/ライトスイッチは動作しません。

エディット及びリストア/ライトは、エフェクト音に戻してから行って下さい。 ☐ P. 21

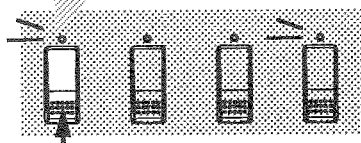
EFFECT SOUND



Bypass

押す度に  
切り替わる

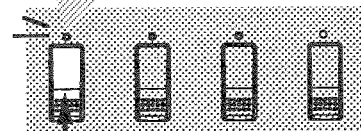
点灯

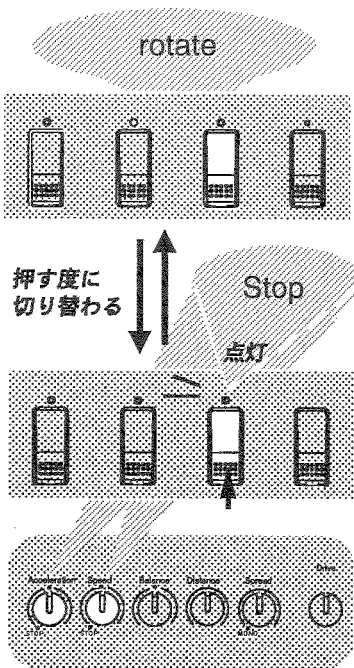
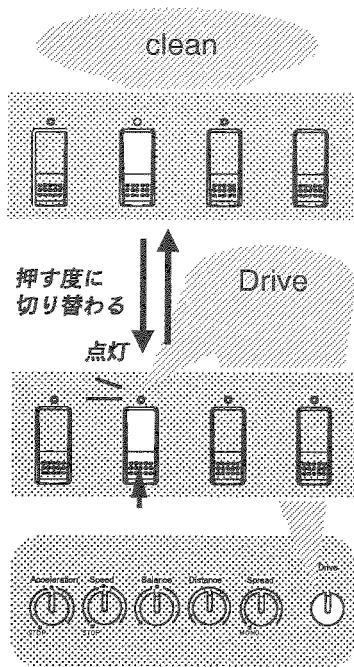


Speaker  
Simulator  
Indicator

1秒以上  
押し続ける

点灯





## DRIVE

……オーバードライブ効果のオン/オフを切り替えます。

エフェクトがかかっている状態で **DRIVE** スイッチを押すと **DRIVE LED** が点灯し、歪みのかかった音がでようになります。このとき **DRIVE** のパラメータ・エディターをまわすと、歪みの量が変わります。

もう一度 **DRIVE** スイッチを押すと **DRIVE LED** が消えて、歪みのないクリーンな音がでようになります。

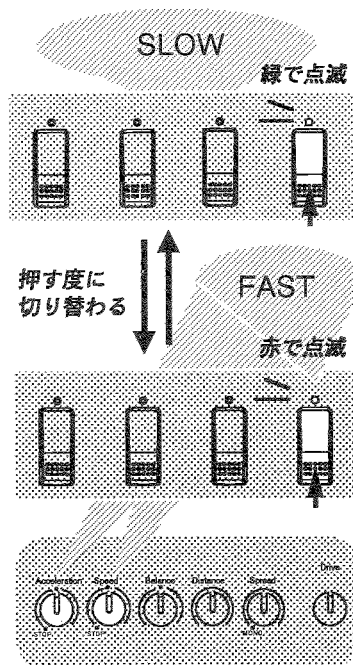
## STOP

……ホーン及びローターの回転を止めるスイッチです。

エフェクトがかかっている状態で **STOP** スイッチを押すと **STOP LED** が点灯し、回転のスピードが徐々に落ちていき、回転が止まります。

**STOP** スイッチを押してから回転が止まるまでの時間は **SPEED** のパラメータ・エディター及び **SPEED** スイッチの設定によって異なり、回転のスピードが速いときほど、回転が止まるのにかかる時間が長くなります。 P. 7

もう一度 **STOP** スイッチを押すと **STOP LED** が消えて、ゆっくりと回転がはじまります。



……ホーンとローターの回転スピードをFAST/SLOWの2段階に切り替えるスイッチです。

電源を入れてすぐの状態では、**G4**のエフェクト音の回転スピードは、常に**SLOW**に設定されており、**SPEED LED**が緑で点滅しています。

ここで**SPEED スイッチ**を押すと、**SPEED LED**が赤の点滅に変わり、回転スピードは**FAST**に切り替わります。**SPEED スイッチ**を押すたびに、回転スピードの**FAST/SLOW**が切り替わり、同時に**SPEED LED**の点滅する色も変わります。

回転スピードは、この**SPEED スイッチ**と**SPEED**および**ACCELERATION**の2つのパラメータ・エディターでできます。

☞ P. 16 SPEED LED

また、**BYPASS スイッチ**を押しながらこのスイッチを押すと、スピーカー・シミュレーションのON/OFFを切り替える事ができます。

☞ P. 13

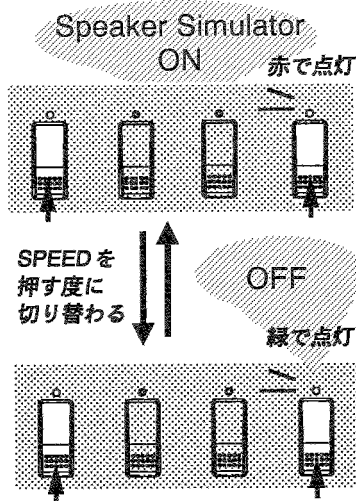
**注**：リアパネルのスピード端子にボリュームペダル等が接続されている場合には、**SPEED スイッチ**は働かなくなり、接続されたボリュームペダルの方でコントロールできるようになります。

…… **G4** のスピーカー・シミュレータ機能は、実際のロータリー・スピーカーをマイクで収録したデータに基づいて、キャビネットの箱鳴りまでを含めた特性を忠実に再現します。

アンプやイコライザーを使って、より積極的に音作りをしたい場合には、スピーカー・シミュレータをオフにすることもできます。

**BYPASS** スイッチを押しながら、**SPEED** スイッチを押すと、スピーカー・シミュレータの ON/OFF を切り替えることができます。

**BYPASS** スイッチを押しながら **SPEED** スイッチを押すと、**SPEED LED** の点滅が止まり、スピーカー・シミュレータの ON/OFF の状態が表示されます。



赤で点灯している時…ON

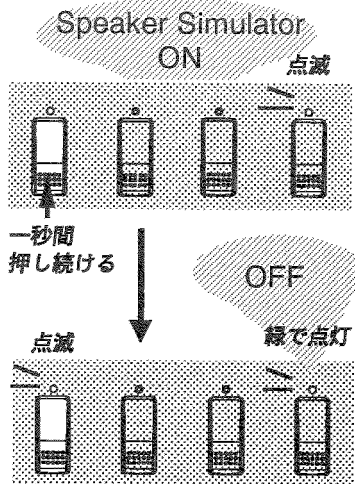
緑で点灯している時…OFF

その後 **SPEED** スイッチを押すごとに、ON/OFF が切り替わります。

**注**：スピーカー・シミュレータの ON/OFF を切り替えると、電源を切った後もその状態が保持されます。

また、エディット/リストアの切り替えには影響されません。

**SPEED** 端子にペダル等が接続されている場合でも、スピーカー・シミュレータの ON/OFF は **SPEED** スイッチで切り替えることができます。



**注**：バイパスの状態からスピーカー・シミュレータのON/OFFを切り替える操作をすると、そのままエフェクト状態になります。ただし逆に、エフェクト状態でスピーカー・シミュレータを切り替える操作をしても、バイパスにはなりません。

また、スピーカー・シミュレータを切り替えずに現在のON/OFFの状態を表示させたいときは、BYPASSスイッチを1秒間押し続けて下さい。

BYPASS LEDが点滅し、SPEED LEDの点滅が止まって、現在のON/OFFの状態を表示します。

**注**：この時は、同時にバイパス⇄エフェクトの切り替えが通常通り行われます。



### 3. スピード端子の 使い方

スピード端子にボリューム・ペダル、もしくはラッチ型スイッチを接続すれば、**G4**本体の**SPEED**スイッチを使わなくても、回転スピードを調節することができます。

押すたびにON/OFFの状態が交互に切り替わるタイプのスイッチをラッチ型（オルタネート型）スイッチといいます。ラッチ型スイッチについては、最寄りの楽器店等にお問い合わせ下さい。

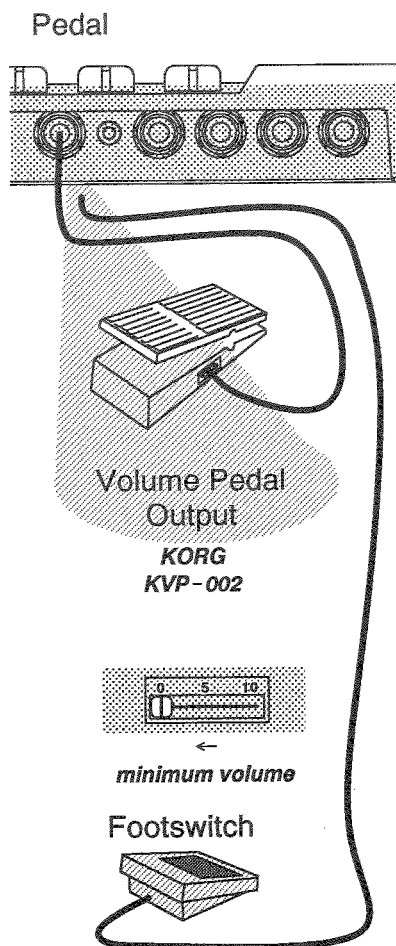
ラッチ型スイッチを接続した場合は**SPEED**スイッチと同様、回転スピードの**FAST**/**SLOW**を切り替える働きをします。

ボリューム・ペダルを接続した場合は、ボリューム・ペダルを踏み込む角度に従って、スピードが変化します。**SPEED**スイッチで**FAST**/**SLOW**と2段階に切り替える時に比べ、より細かくスピードを調節することが可能となります。

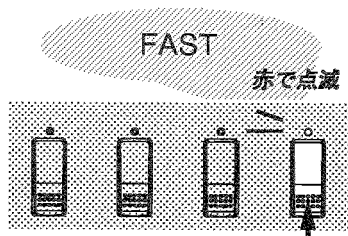
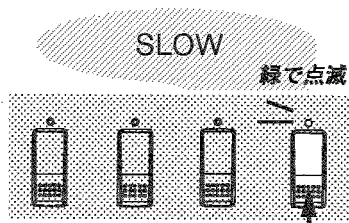
この場合、回転スピードはスピード端子に接続されたペダルと、**SPEED**および**ACCELERATION**の2つのパラメータ・エディターで決まります。またボリューム・ペダルを接続した時には、パネル上の**SPEED**スイッチは動かなくなります。

ボリューム・ペダルは、必ずコルグKVP-002を使用してください。ボリューム・ペダルのアウトプット端子（OUTPUT）と、**G4**のスピード端子（**SPEED**）を接続します。

ボリューム・ペダルのミニマム・ボリュームは、0にしておいてください。



## 4. SPEED LED



通常はホーンの回転に合わせて点滅します。  
ホーンが**STOP**の状態にあるときはローターの回転に合わせて点滅し、ホーンとローターの両方が**STOP**の状態のときには、点灯したままになります。

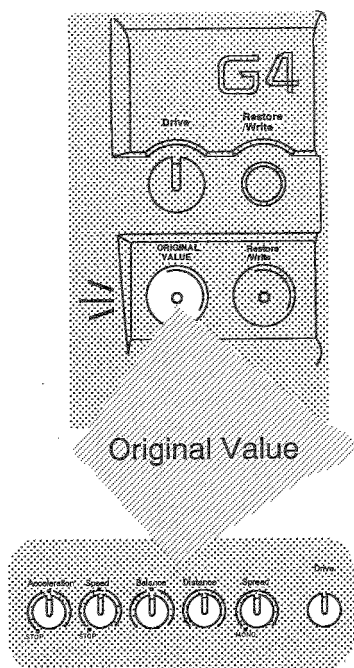
LEDが赤の場合は**SPEED**スイッチが**FAST**、緑の場合は**SLOW**に設定されていることを示します。

**BYPASS**スイッチを1秒間押し続けた場合は、**SPEED LED**はスピーカー・シミュレータのON/OFFの状態を表示します。

□ P. 13 スピーカー・シミュレータ

**注**：**SPEED LED**の点滅間隔は回転スピードに応じて変化しますが、全く同じ周期ではありません。  
あくまでもスピードの目安と考えて下さい。

## 5. オリジナル・ バリュー表示



**G4**のエフェクト・プログラムを自分の好みに合わせて作り替える場合、そのプログラムに元々メモリーされているエフェクトが、パラメータ・エディターをどの位置にセットして作られていたのか、知りたい時があるでしょう。

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

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

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

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

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

## 6. リストアモード

リストア／ライトスイッチを押してリ  
ストア／ライトLEDを点灯させます。

**G4**では、通常の状態（電源を入れてすぐ  
の状態）からパラメータ・エディターを動かして  
様々な音作りをすることができますが、その途中  
で、元のエフェクト・プログラムはどんな音だっ  
たか、あるいはエディットを進めていくことによ  
って、元のエフェクト・プログラムからどのくら  
い音が変わったか、比べてみたい時があるでしょ  
う。

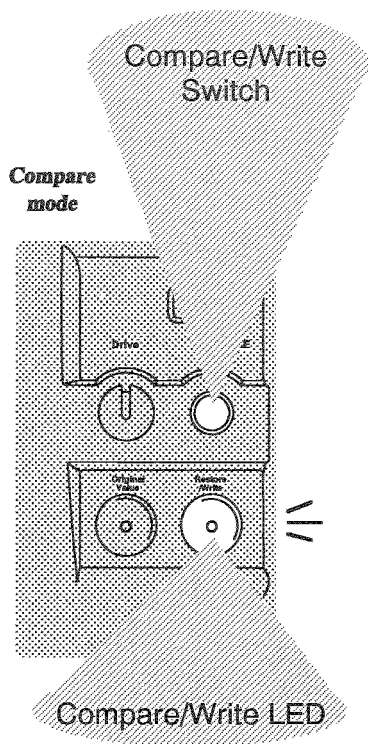
リストアモードでは、あらかじめプログラ  
ム・ライトによってそのプログラムにメモリーさ  
れていた音を聞くことができ、リストア／ライ  
トスイッチを押すたびにエディットした音と  
元の音を聞き比べることができます。

☞ P. 20 プログラム・ライト

改めてエディット前の音からエディットをやり  
直したいときには、リストアモードの状態から  
そのままエディターを回して下さい。リストア／  
ライトLEDが消えて、エディットを再開できま  
す。

**注：** リストアモードからエディットを再開した  
場合、その直前まで操作していたエディター  
の設定は失われてしまいます。

**注：** バイパスの状態になっている時は、リストア  
／ライト・スイッチを押してもリストアモー  
ドにはなりません。リストア／ライトLEDは点  
灯しません。



## ・エディット

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

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

例として、**DRIVE**を変えてみましょう。

2. まず**DRIVE**スイッチをおして**DRIVE**をオンの状態にします。

**DRIVE**のパラメータ・エディターを回して、音色の違いを聞いてみてください。

(**DRIVE**の値を大きくすると、歪みの強さが変わります。)

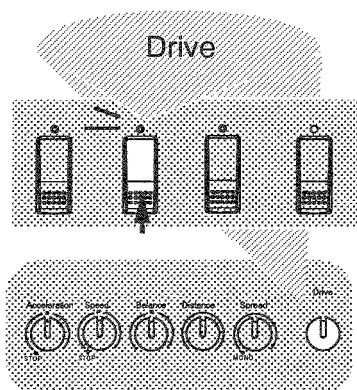
3. 同様にパラメータ・エディターを使って、他のパラメータも変えてみましょう。

□各パラメータの詳しい説明 P. 7 ~

4. 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**を行なってください。

□P. 20

**注**：リストア・モード時にエディターを回すと、それまで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。 □P. 18 リストア・モード



# 作ったプログラムを記憶させよう (プログラム・ライト)

自分で音作りをして新たに得られたエフェクト・プログラムは、**G4**の本体内にメモリーしておくことができます。この操作を**プログラム・ライト**といいます。

**プログラム・ライト**によってメモリーされたプログラムは、**リストア**操作によっていつでも**G4**本体上に呼び出すことができます。

☞ P. 18 リストアモード

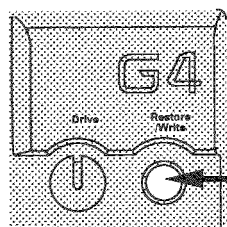
**プログラム・ライト**を行うと、それまで**G4**にメモリーされていたプログラムのデータは消えてしまいます。

(**G4**の工場出荷時には、プリセットデータの初期設定値がメモリーされています)

**注**: **プログラム・ライト**の操作によって保存されるのは、**ACCELERATION**、**SPEED**、**BALANCE**、**DISTANCE**、**SPREAD**、**DRIVE**の各パラメータ・エディターの状態（位置）です。

**BYPASS**、**DRIVE**、**STOP**、**SPEED**の各スイッチおよびインプット、アウトプットボリューム、スピードペダルの状態は記憶されません。

またスピーカー・シミュレータについては、オン／オフを切り替えた時に、その状態が自動的に記憶されます。

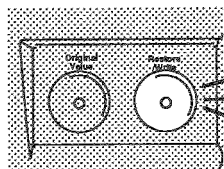


Compare/  
Write  
Switch

コンペア/ライトスイッチを押す  
→まずコンペアモードになる



そのまま1秒以上押し続ける  
→ライトが実行される



3回点滅  
ライト完了.

**1.** 音作りを終えた状態で、リストア／ライト・スイッチを1秒以上押し続け、ライトを実行します。

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

**2.** プログラム・ライトが実行されると、リストア／ライトLEDが3回点滅して、エディットしたデータがライトされたことを示します。

リストアモードになっていた場合は、リストアモードは自動的に解除されます。

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

## プログラム・データの 初期化

プログラム・ライトを行って、新たに音作りしたエフェクト・プログラムを本体内に保存すると、それまでメモリーされていたデータは消えてしまい、新しいプログラムのデータがそれに取って代わります。

この様にして消えてしまったプログラム・データを元に戻す事はできませんが、**G4**の一番最初の状態……すなわち、何のエディットもされていない工場出荷時の状態にのみ、以下の手順で戻す事が可能です。これを**初期化**といいます。

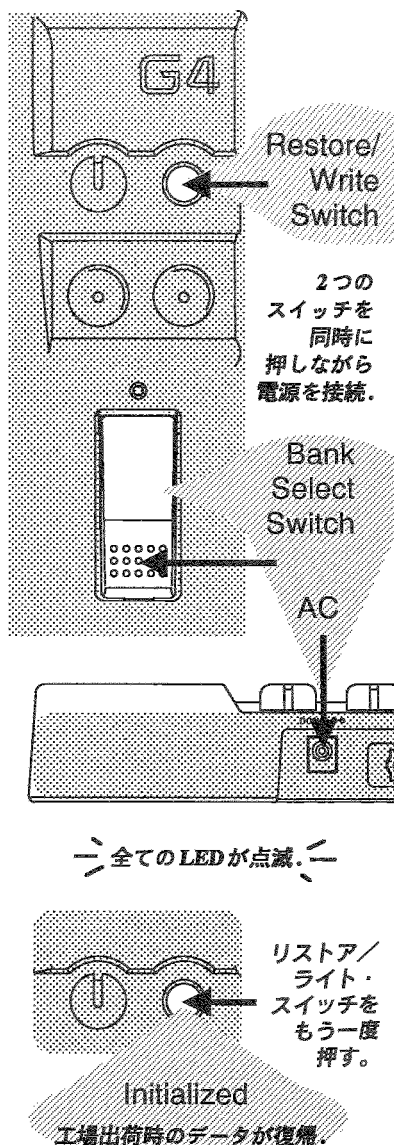
スピード・スイッチとリストア／ライト・スイッチを押しながら、電源を接続すると、全てのLEDが点滅した状態になります。

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

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

**注**：初期化を実行すると、それまで**G4**本体内にプログラム・ライトして保存してあったデータは失われてしまいます。

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





# 故障かな？と思ったら

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

## 症状1・・・音が出ない

1. インプット・ボリューム、アウトプット・ボリュームが0になっていませんか？

2. インプット端子のRにのみ楽器を接続した状態になっていませんか？

このときエフェクト状態になっていると音がでません。

またバイパス状態のときは、Rのみ出力されます。

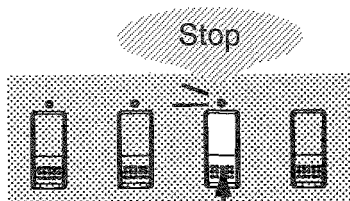
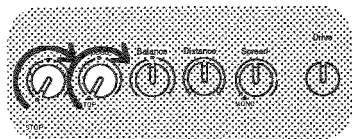
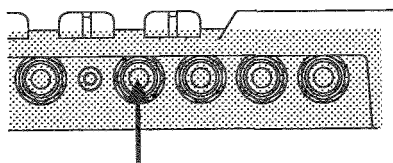
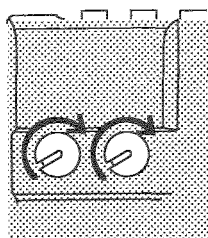
モノラルで使用する場合はL/MONOに接続してください。

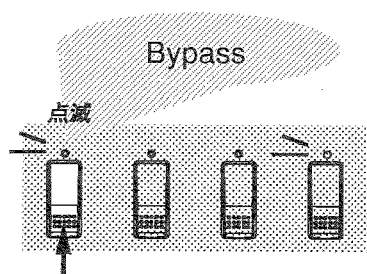
## 症状2……………音が 回転しない

1. パラメータ・エディターのSPEEDとACCELERATIONが0になっていませんか？

2. ストップ状態になっていませんか？

STOP LEDが点灯していたら、ストップ状態になっています。STOPスイッチを押して、ストップ状態を解除してください。





## 症状3・・・エフェクトが かからない

バイパス状態になっていませんか？

BYPASS LEDが点滅していたら、バイパス状態になっています。

BYPASSスイッチを押して、バイパス状態を解除してください。

## スペック／オプション

プログラム	1 種類を記憶可能
フロントパネル	<b>ボリューム</b> ：インプット・ボリューム、パラメータ・エディター、アウトプット・ボリューム <b>スイッチ</b> ：バイパス・スイッチ、ドライブ・スイッチ、ストップ・スイッチ、スピード・スイッチ、リストア／ライト・スイッチ <b>LED</b> ：バイパスLED、リストア／ライトLED、スピードLED、ドライブLED、ストップLED、オリジナル・バリュール・LED <b>ピーク・インジケータ</b>
リアパネル	DC9V ACアダプター端子、インプット端子 (R, L / MONO)、アウトプット端子 (R, L / MONO)、スピード端子、ヘッドホン端子
サンプリング周波数	48 kHz
A/D	16bit $\Delta \Sigma$ 方式、64倍オーバーサンプリング
D/A	8倍オーバーサンプリング 18bit DA
ダイナミックレンジ	90 dB 以上 (IHF-A、バイパス時)
電源	DC 9V (ACアダプター使用)
消費電流	380 mA
入力感度 / インピーダンス	- 7.0 dBu ~ + 7.0 dBu / 1M $\Omega$ (ステレオ入力時) 500k $\Omega$ (モノラル入力時)
最大出力レベル / インピーダンス	+ 6.0 dBu / 5k $\Omega$ (0dBu = 0. 775 Vrms)
外形寸法	281 (W) × 209 (D) × 38 (H) mm
重量	1.1 kg
オプション	ボリュームペダル KVP-002

外観及び仕様は改良のため予告なく変更する事がありますのでご了承下さい。

# アフターサービス

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

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

■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
第一営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03) 3323-5241
第二営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03) 3323-5244
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各営業所、または下記までお問い合わせください。

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

### ＜WARNING＞

This product is only suitable for sale in Japan. Property qualified service is not available for this product if purchased 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 〇〇インフォメーションセンター: 〒180 東京都新宿区西新宿7-2-5第一フヂビル ☎ (03) 3363-5995  
 ■第一営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 3323-5241 〇〇第二営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 3323-5244  
 ■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 〇〇名古屋営業所/福岡: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎ (052) 832-1419 〇〇福岡営業所: 〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル ☎ (092) 531-0166