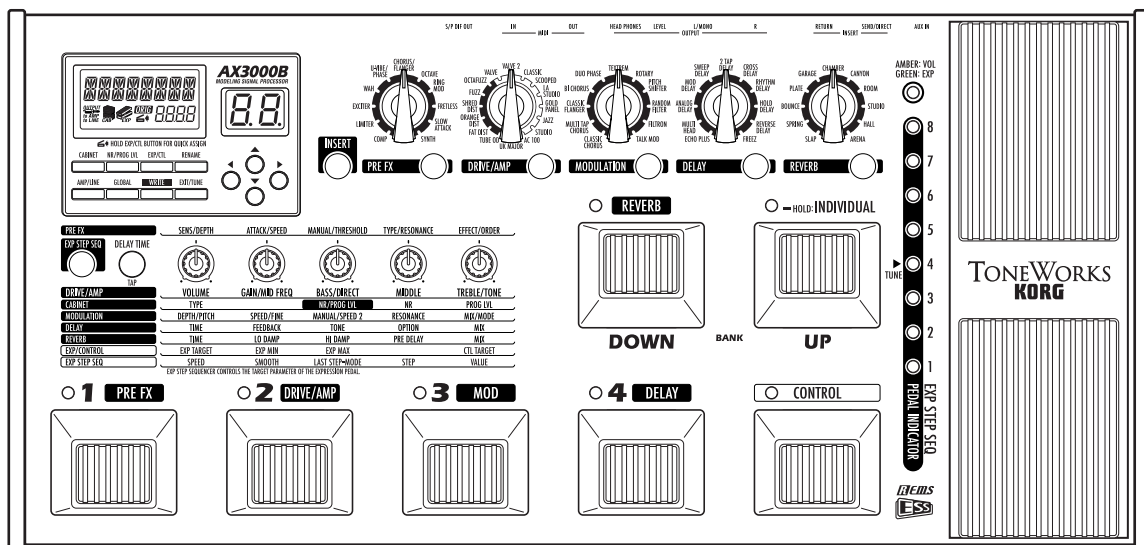


# AX3000B

## MODELING SIGNAL PROCESSOR

## 取扱説明書



REMS

TONEWORKS  
KORG

## 安全上のご注意




ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。

注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

### 火災・感電・人身障害の危険を防止するには

#### 図記号の例

	△ 記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘ 記号は、禁止してはいけないことを示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	● 記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください



## 警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が予想されます



- ・ ACアダプターのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
- ・ ACアダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。  
感電やショート恐れがあります。
- ・ 本製品はコンセントの近くに設置し、ACアダプターのプラグへ容易に手が届くようにする。



- ・ 次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターのプラグをコンセントから抜く。  
ACアダプターが破損したとき  
異物が内部に入ったとき  
製品に異常や故障が生じたとき  
修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。



- ・ 本製品を分解したり改造したりしない。



- ・ 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。
- ・ ACアダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、ACアダプターのコードの上に重いものを乗せない。  
コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- ・ 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。  
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)を入れない。
- ・ 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
- ・ 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ・ ほこりの多い場所で使用や保管はしない。



- ・ 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



- ・ 雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。
- ・ 本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。
- ・ 本製品に液体をこぼさない。



- ・ 濡れた手で本製品を使用しない。



この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物理的損害が発生する可能性があります



- ・ 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ・ ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。  
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- ・ 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- ・ ACアダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。



- ・長時間使用しないときは、ACアダプターをコンセントから抜く。



- ・付属のACアダプターは、他の電気製品で使用しない。  
付属のACアダプターは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- ・他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしていない。  
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- ・スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。  
故障の原因になります。
- ・外装のお手入れに、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は使用しない。
- ・不安定な場所に置かない。  
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- ・本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。  
本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。

## データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリ内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはMIDIデータ・ファイラーなどに保存しておいてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

## 取扱い説明書の表記について

### スイッチ類の表記

本体のスイッチ類は[ ]で括弧しています。

( p. ) : 参照ページを表します。

**NOTE** : 使用時の注意や補足を表します。

**HINT** : 使用時のヒントなどを表します。

- ・MIDIは社団法人音楽電子事業協会( AMEI )の登録商標です。
- ・掲載されている製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

## 保証規定( 必ずお読みください )

本保証書は、保証期間中に本製品を保証するもので、付属品類( ヘッドホンなど )は保証の対象になりません。保証期間内に本製品が故障した場合は、保証規定によって無償修理いたします。

1. 本保証書の有効期間はご購入日より1ケ年です。
2. 次の修理等は保証期間内であっても有料修理となります。
  - ・消耗部品( 電池、スピーカー、真空管、フェーダーなど )の交換。
  - ・お取り扱い方法が不適当のために生じた故障。
  - ・天災( 火災、浸水等 )によって生じた故障。
  - ・故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合。
  - ・不当な改造、調整、部品交換などにより生じた故障または損傷。
  - ・保証書にお買い上げ日、販売店名が未記入の場合、または字句が書き替えられている場合。
  - ・本保証書の提示がない場合。
 尚、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、修理した日より3ヶ月以内に限り無償修理いたします。
3. 本保証書は日本国内においてのみ有効です。  
This warranty is valid only in Japan.
4. お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証は引き続きお使いいただけます。詳しくは、サービス・センターまでお問い合わせください。
5. 修理、運送費用が製品の価格より高くなることがありますので、あらかじめサービス・センターへご相談ください。発送にかかる費用は、お客様の負担とさせていただきます。
6. 修理中の代替品、商品の貸し出し等は、いかなる場合においても一切行っておりません。

本製品の故障、または使用上生じたお客様の直接、間接の損傷につきましては、弊社はいっさいの責任を負いかねますのでご了承ください。

本保証書は、保証規定により無料修理をお約束するためのもので、これよりお客様の法律上の権利を制限するものではありません。

### お願い

1. 保証書に販売年月日等の記入がない場合は無効となります。記入できないときは、お買い上げ年月日を証明できる領収書等と一緒に保管してください。
2. 保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

### コルグ AX3000B 保証書

本保証書は、上記の保証規定により無料修理をお約束するものです。

お買い上げ日                      年      月      日

販売店名

---

# 目 次

安全上のご注意 .....	ii
データについて .....	iii
取扱い説明書の表記について .....	iii
はじめに .....	1
ようこそ! .....	1
おもな特長 .....	1
ベアシストのためのパネル・ツアー(各部の名称と機能) .....	3
フロント・パネル .....	3
エフェクト・エディット・セクション .....	3
パラメーター・エディット・セクション .....	5
プログラム・ライト/イグジット・セクション、その他の設定 .....	5
ディスプレイ/カーソル・セクション .....	6
バンク・ディスプレイ .....	7
バンク/プログラム・セレクト・セクション .....	8
エフェクト・コントロール・セクション .....	8
ESS/ペダル・インジケーター/チューナー・ディスプレイ .....	9
リア・パネル .....	10
電源 .....	10
オーディオ・インプット/アウトプット .....	10
MIDI .....	11
S/P DIF OUT .....	11
セットアップ .....	12
接続先の設定 .....	12
アウトプット・セレクト機能 .....	12
基本接続 .....	12
ベース・アンプ接続例 .....	13
ミキサー、レコーダー接続例 .....	14
MIDI機器/コンピューターを使用する場合 .....	14
演奏する .....	15
プログラム・セレクト・モード .....	15
プログラムを選ぶ .....	15
インディビジュアル・モード .....	15
インディビジュアル・モードの操作 .....	16

---

キーロック機能の設定 / 解除 .....	16
キーロック機能の設定 .....	16
キーロック機能の解除 .....	16
<b>音作りと保存 .....</b>	<b>17</b>
信号経路 .....	17
音作りをする .....	17
プログラムに名前を付ける (RENAME “ Program name ” ) .....	19
プログラムを保存する .....	19
プログラムに保存した値を確認する(オリジナル・バリュー) .....	20
<b>チューナー(バイパス、ミュート) .....</b>	<b>21</b>
チューニングの方法 .....	21
チューナーのキャリブレーション調整 .....	22
<b>エフェクト・タイプの説明 .....</b>	<b>23</b>
A. DRIVE/AMP(ドライブ/アンプ)モデル .....	23
ドライブ・モデル .....	23
アンプ・モデル .....	24
B. CABINET(キャビネット)モデル .....	25
C. PRE(プリ)エフェクト .....	26
D. MOD(モジュレーション)エフェクト .....	29
E. DELAY(ディレイ)エフェクト .....	33
F. REVERB(リバーブ)エフェクト .....	36
<b>エクスプレッション・ペダルによるパラメーターのコントロール .....</b>	<b>38</b>
<b>エクスプレッション・ペダルの設定 .....</b>	<b>38</b>
エクスプレッション・ターゲットのクイック・アサイン .....	38
エクスプレッション・ターゲットの設定 .....	38
<b>コントロール・スイッチの設定 .....</b>	<b>40</b>
各エフェクトのON/OFF .....	40
TAP TEMPOによるパラメーターの設定 .....	40
エフェクトのコントロール .....	40
ESSのコントロール .....	41
<b>ペダルの感度の調整 .....</b>	<b>41</b>

---

---

<b>ESSによるパラメーターのコントロール</b> .....	43
ESSのパラメーター .....	43
ESSでコントロールするターゲット・パラメーターの設定 .....	44
ESSの設定例 .....	44
コントロール・スイッチによるESSの操作 .....	45
<b>MIDIによるコントロール</b> .....	46
MIDI機器/ コンピューターとの接続 .....	46
MIDIチャンネルを設定する (GLOBAL “ MIDI CH ” ) .....	47
プログラム・チェンジ (GLOBAL “ PCHG OUT ” ) .....	47
コントロール・チェンジ (GLOBAL “ CCHG I/O ” ) .....	48
パラメーター・チェンジ (GLOBAL “ SYEX OUT ” ) .....	49
プログラム・データのバックアップ(保存)/リストア(読み込み)(GLOBAL “ DUMP CUR ” , “ DUMP ALL ” ) .....	49
バックアップ(保存) .....	50
リストア(読み込み) .....	50
<b>工場出荷時の状態に戻す(再ロード)</b> .....	51
<b>故障とお思いになる前に</b> .....	52
<b>仕 様</b> .....	53
<b>資 料</b> .....	54
エフェクト・パラメーター .....	54
<b>索 引</b> .....	56

# はじめに

## ようこそ!

このたびはトーンワークス・モデリング・シグナル・プロセッサー **AX3000B** をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。**AX3000B** はライブからレコーディング、またはヘッドホンでの練習まで幅広い用途でお使いいただけます。

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。また、取扱説明書は大切に保管してください。

## おもな特長

- コルグのモデリング・テクノロジー“REMS”による緻密で迫力のあるモデリング・サウンドが手軽に使用できます。

### REMSとは?

REMS (Resonant Structure and Electronic circuit Modeling System) は、生楽器や電気/電子楽器の発音メカニズム、発音された音がボディー/キャビネットで共鳴するメカニズム、その音がでているフィールドの空気感、音の伝達経路としてのマイク、スピーカーなどの電気/音響特性、真空管、トランジスターなどの電気回路による音の変化など、音色に関わる様々な要因を緻密にデジタルで再現したコルグ独自のモデリング・テクノロジーです。

- 72種類のモデリング・エフェクト・バリエーションを内蔵し、ノイズ・リダクションを含めて最大7種類のエフェクトを同時に使用できます。さらにインサート・エフェクトを同時に使用できます。
- 5つのエフェクト・カテゴリー(プリ・エフェクト、ドライブ/アンプ、モジュレーション、ディレイ、リバース)のエフェクトを、エフェクト・モデル選択ツマミで瞬時に切り替えることができます。
- インサート・エフェクトとして、外部エフェクトを接続し使用することができます。
- モデリング・エフェクトを駆使したサウンド(外部エフェクトのON/OFFを含む)を1プログラムとして、96のサウンドをプログラムとして保存することができます。またプリセットとしてあらかじめ32プログラムが用意されています。
- フット・スイッチを使ってエフェクトを個々にオン、オフできるインディビジュアル・モードがあります。
- ワウ・ペダルやボリューム・ペダルを始め、さまざまなエフェクトのパラメーターをコントロールできるエクспレッション・ペダルを装備し、ライブ・パフォーマンスなどに威力を発揮します。
- エクспレッション・ペダルへワンタッチで簡単にパラメーターを割り当てられるクイック・アサイン機能を搭載しています。
- エクспレッション・ステップ・シーケンサー(以下、ESS)を装備し、さまざまなエフェクト・パラメーターを段階的にコントロールすることによって、今までに無かった全く新しい音色作りを可能にしました。

- 
- ディレイのタイプとTIMEパラメーターが同じ設定のプログラム間では、ディレイの残響を残したままプログラムを切り換えることができます(このとき、コントロール・スイッチに設定されたHOLD DELAYのHOLD、FREEZのFREEZ機能は解除されます)。また、リバーブのタイプが同じ設定のプログラム間ではリバーブの残響を残すことができます。
  - ディレイ・タイムのTAP TEMPOによる設定や、インサート・エフェクトのON/OFF、ロータリー・スピーカーの回転スピードの切り替えといった、さまざまなエフェクトのコントロールが可能なコントロール・スイッチを装備し、ライブ・パフォーマンスなどに威力を発揮します。
  - LEDによる視認性の高いオート・クロマチック・チューナーを内蔵し、バイパス、ミュート時にチューニングが可能です。
  - AUX IN端子を装備し、接続したオーディオ機器の再生音に合わせて演奏することができます。
  - S/P DIF 光デジタル出力端子やMIDI IN、OUT端子を装備し、拡張性に優れています。
  - AX3000Bのさまざまなパラメーターを視覚的に編集したり、プログラムの保存、管理などが行えるエディター/ライブラリアン・ソフトウェア「AX3000B Sound Editor」を使用することができます。入手方法や動作環境などの詳細については、コルグ・サービス・センターにお問い合わせください。なお、下記のWebサイトにてダウンロードすることができます。

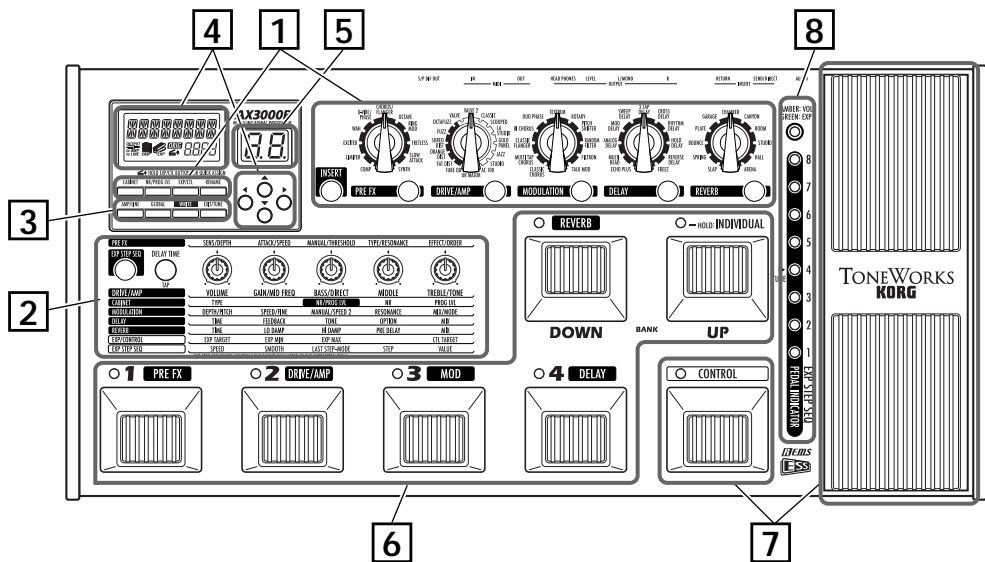
\* <http://www.korg.co.jp>



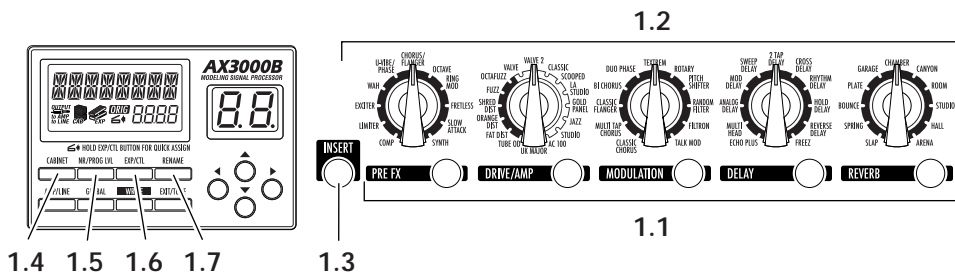
# ベーシストのためのパネル・ツアー (各部の名称と機能)

ここではAX3000Bのフロント、リア・パネル上のスイッチや端子類について説明します。

## フロント・パネル



### 1 エフェクト・エディット・セクション



#### 1.1 エフェクト・カテゴリ・スイッチ

バリュー・ツマミ[1]～[5]でエディットするエフェクト・カテゴリを選ぶとき、又はエフェクトのON/OFFを切りかえるときに使用します。使用しているエフェクトがONの場合は点灯、エディット時は点滅、OFFの場合は消灯します。

一度押すとスイッチのLEDが点滅し、そのカテゴリ - のエフェクト・パラメーターをバリュー - ツ

---

マミ[1]～[5]で調整できます。ONになっているエフェクトをOFFにしたい場合は、対象となるエフェクト・カテゴリー・スイッチを一度押し(点滅)、さらにもう一度押すとOFF(消灯)になり、ネーム・ディスプレイに“--OFF--”が表示されます。

## 1.2 エフェクト・モデル・セクター

各エフェクト・カテゴリーで使用するエフェクト・モデルを選択します。プリ・エフェクト11種類、ドライブ/アンプ・モデル16種類、モジュレーション系、ディレイ系、リバース系エフェクト各11種類のエフェクト・モデルから選択します。セクターを操作するとエフェクト・カテゴリー・スイッチが点滅し、バリュースツマミ[1]～[5]でパラメーターの調整ができます。

**NOTE** エフェクトのタイプを変えると、パラメーターが初期化されます。


**NOTE** ドライブ/アンプ・モデルのタイプを変えると、キャビネット・モデルのタイプは自動的に最適なものに切り替わります。

## 1.3 [INSERT](インサート)スイッチ

エフェクト・インサートのON/OFFを切りかえるときに使用します。外部エフェクトへの信号の入出力がONの場合は点灯、OFFの場合は消灯します。

## 1.4 [CABINET](キャビネット・モデル)スイッチ

キャビネット・モデルのON/OFFを切り換えたり、ドライブ/アンプ・モデルの選択により自動的に設定されたキャビネット・モデルのタイプを変更するときに使用します。キャビネット・モデルをOFFにするには、キャビネット・モデル・スイッチを押してキャビネット・モデル名が表示された状態(キャビネット・モデルがON時)で、キャビネット・モデル・スイッチをもう一度押します。ネーム・ディスプレイに“--OFF--”が表示され、キャビネット・モデルがOFFになります。

**NOTE** キャビネット・モデルはAMP/LINEの設定が“Lr(LINE)”に設定され、ドライブ/アンプ・モデルがONのときのみ効果があります。この状態でキャビネット・モデルがONの場合には、キャビネット・モデルが有効になり、LCDディスプレイにキャビネット・アイコン  が表示されます。

## 1.5 [NR/PROG LVL](ノイズ・リダクション/プログラム・レベル)スイッチ

ノイズ・リダクションやプログラム毎のレベル(音量)を調整するときに使用します。

**HINT** プログラム・レベルは5.0が標準です。音色の作り方についての詳細は、p.17「音作りをする」を参照してください。

## 1.6 [EXP/CTL](エクスプレッション/コントロール)ペダル設定スイッチ

エクスプレッション・ペダル、コントロール・スイッチの設定を行うときに使用します。

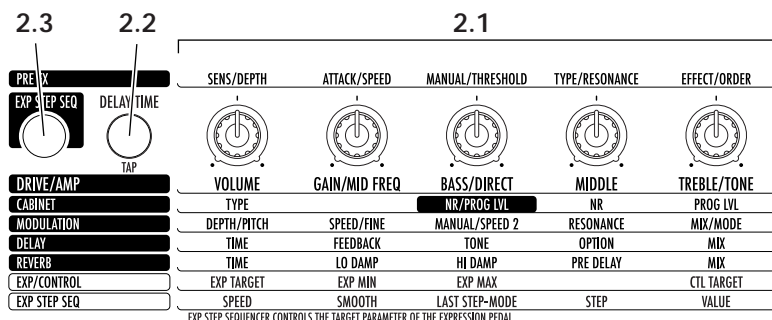
**HINT** 詳細はp.39「エクスプレッション・ペダルによるパラメーターのコントロール」を参照してください。

## 1.7 [RENAME](リネーム)スイッチ

プログラム名を変更するときに使用します。(p.19)

[◀]/[▶]を使って表示桁を変更し、バリュースツマミ[1]や[▲]/[▼]スイッチを使って文字を変更します。

## 2 パラメーター・エディット・セクション



### 2.1 バリュースツマミ[1]～[5]

エフェクトなどのパラメーターを調整します。左からバリュースツマミ[1]～[5]です。エフェクト・カテゴリ・スイッチで選択した(スイッチが点滅状態)エフェクトや、キャビネット、ノイズ・リダクション、プログラム・レベルやエクスペッション、ESS及びコントロール・スイッチの設定などが対象となります。このとき、使用可能なツマミのLEDは点灯します。

操作中のパラメーターに対応するツマミは、LEDが点滅に変わります。

**HINT** 各ツマミに対応するパラメーターの内容は、p.23「エフェクト・タイプの説明」を参照してください。

**NOTE** RENAMEやGLOBALでの各設定時、またはWRITE操作時にバリュースツマミ[1]を使って値を変えることができます。

### 2.2 デレイ・タイム・タップ・スイッチ

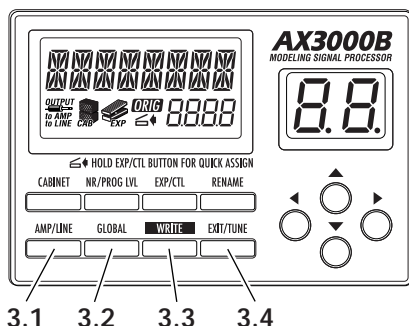
デレイ・タイムをタップ・スイッチを押す間隔で設定することができます。

### 2.3 ESSスイッチ


ESS([Expression Step Sequencer]エクスペッション・ステップ・シーケンサー)を起動したり、設定をするときに使用します。

**HINT** 詳細は、p.44「ESSによるパラメーターのコントロール」を参照してください。

## 3 プログラム・ライト / イグジット・セクション、その他の設定



### 3.1 [AMP/LINE]( アンプ/ライン )スイッチ

AX3000Bの接続先に関する設定をします。接続先によって、ディスプレイのアイコン  の表示が切り替わります。( P.12 )

### 3.2 [GLOBAL]( グローバル )スイッチ

[GLOBAL]スイッチを押して、[◀]/[▶]スイッチを押すと、下記の順でメニューが切り替わります。メニュー選択後、パリュー・ツマミ[1]や[▲]/[▼]スイッチを使って値を変更します。

MIDI CH : MIDIチャンネルの設定( p.48 )

PCHG OUT : プログラム・チェンジ・メッセージの出力設定( p.48 )

CCHG I/O : コントロール・チェンジ・メッセージの入出力設定( p.49 )

SYEX OUT : システム・エクスクルーシブ・メッセージの出力設定( p.50 )

DUMP CUR : 現在のプログラム・データをMIDI OUT端子から出力( p.50 )

DUMP ALL : 本機のすべてのデータをMIDI OUT端子から出力( p.50 )

DOUT LVL : S/P DIF の出力レベルを-12、-6、0、+6、+12[dB]の5段階で設定。

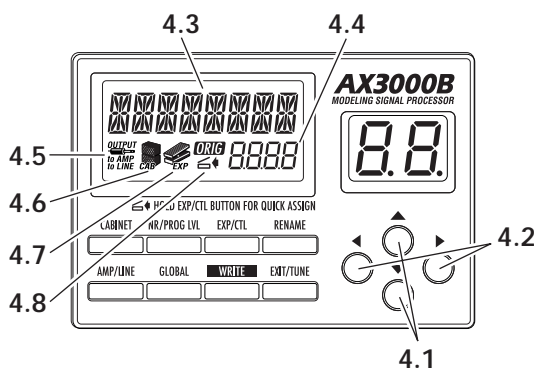
### 3.3 [WRITE]( ライト )スイッチ

音作りをした設定を保存するときに使用します。( p.19 )

### 3.4 [EXIT/TUNE]( イグジット / チューナー )スイッチ

プログラムの保存を中止したり、設定操作を中止するときなどに使用します。ネーム・ディスプレイにプログラム名が表示されている状態で、このスイッチを押すとチューナーを起動することができます。また、長押しをするとスイッチ/セクター/ツマミでの操作を無効にするキーロック機能の設定/解除を行うことができます。( p.16、p.21 )

## 4 ディスプレイ / カーソル・セクション



プログラム名の表示、アンプやエフェクト・セクションで音作りしているパラメーター名とその値などを表示します。

#### 4.1 [▲]、[▼]スイッチ

パラメーターの値を変更するときに使います。

## 4.2 [◀]、[▶]スイッチ

エディットするパラメーターの選択や、プログラム名の変更をするときに使います。

## 4.3 ネーム・ディスプレイ

プログラム名、エフェクト名、パラメーター名などを表示します。

## 4.4 バリユー・ディスプレイ

パラメーターの値を表示します。表示されているパラメーターの値が変更前の値(プログラムに保存されている値)と一致しているときは、オリジナル・バリユー・アイコン **ORIG** が点灯します。ネーム・ディスプレイにプログラム名が表示されていて、プログラム名やBANK LEDが点滅していないときは、バンク・ナンバーとプログラム・ナンバーが 2-1 (バンク2、プログラム1の場合) の様に表示されます。

## 4.5 OUTPUTアイコン

AX3000Bの出力先の設定(AMP/LINE)を表示します。

## 4.6 CABINETアイコン

キャビネット・モデルが有効なときに表示されます。

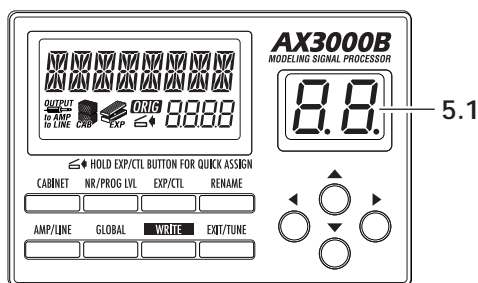
## 4.7 EXPアイコン

エクスプレッション・ペダルが使用可能なときに表示されます。

## 4.8 クイック・アサイン・アイコン

エクスプレッション・ペダルへアサイン可能なパラメーターを操作しているときに表示され、クイック・アサイン機能が使用可能であることを知らせます。

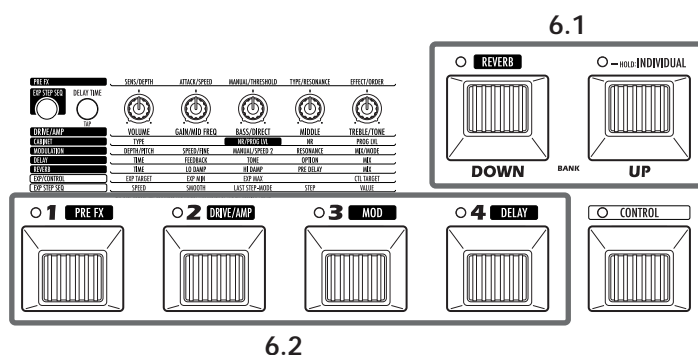
# 5 バンク・ディスプレイ



## 5.1 バンク・ディスプレイ

バンク・ナンバーを表示します。チューナー起動中は音名を表示します。(p.21)

## 6 バンク/プログラム・セレクト・セクション



### 6.1 BANK[UP]/[DOWN]バンク・アップ/バンク・ダウン・ペダル

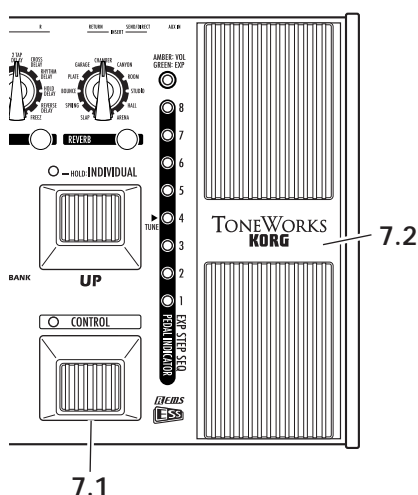
プログラム・セレクト・モード(p.15)ではバンク・アップを押すとバンクが1つ上がり、バンク・ダウンを押すと1つ下がります。

プログラム・セレクト・モードではバンク・アップ・ペダルを長押しすると、ペダル左上のLEDが緑に点灯し、インディビジュアル・モードに切り替わります。インディビジュアル・モードでは、プログラム・セレクト・ペダルを使って、プリ・エフェクト、ドライブ/アンプ・モデル、モジュレーション・エフェクト、ディレイ・エフェクトのON/OFFを個々に切り替えることができます。またバンク・ダウン・ペダルを使ってリバーブ・エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。

### 6.2 プログラム・セレクト・ペダル、プログラムLED

プログラムを選択します。それにあわせてペダルの左上のプログラムLEDが赤に点灯します。インディビジュアル・モードのときは、このペダルを使ってプリ・エフェクト、ドライブ/アンプ・モデル、モジュレーション・エフェクト、ディレイ・エフェクトを個々にON( LED:緑に点灯 )/OFFします。

## 7 エフェクト・コントロール・セクション



## 7.1 [CONTROL]コントロール・スイッチ

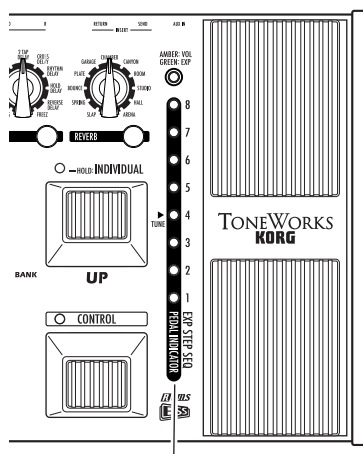
エフェクトのコントロールをします。プログラム毎にコントロール内容を設定することができます。詳細は、p.40「コントロール・スイッチの設定」を参照してください。

## 7.2 [EXP]エクスプレッション・ペダル

ボリュームやワウ、その他エフェクトのパラメーターをコントロールします。プログラム毎にコントロール内容を設定することができます( P.38 )。ESS使用時は、シーケンス・スピードやステップのマニュアル・コントロールが割り当てられます。強く踏み込んでペダル下のスイッチを押すと、エクスプレッション・ペダルやESSのコントロール対象となるエフェクトのON/OFFを切り替えることができます。( VOLUMEが設定されているときは除きます。 )

# 8 ESS / ペダル・インジケーター / チューナー・ディスプレイ

## 8.1 ESS / ペダル・インジケーター / チューナー・ディスプレイ



8.1

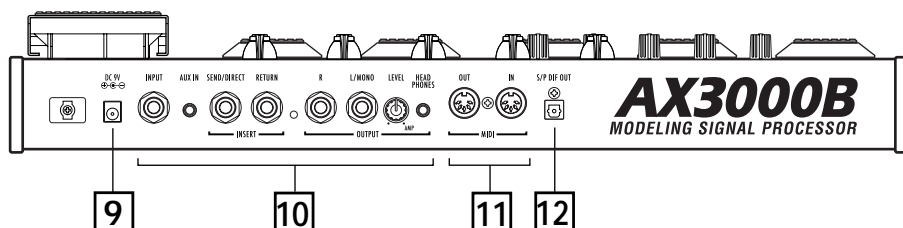
ESS使用時は、ステップ数( LED:緑 )と現在のステップ( LED:赤 )を表示します。エクスプレッション・ペダル使用時は、現在のペダル位置を表示します( LED:赤 )。またチューナー起動時は、チューニング・メーター( LED:赤または緑 )として動作します。

**NOTE** プログラム・チェンジ時には、エクスプレッション・ペダルのターゲット設定によって以下のように動作が異なります。

エクスプレッション・ペダルのターゲットがVOLUME、DELAY INPUT、REVERB INPUTの場合、あるいは直前のプログラムと同じターゲットが設定されている場合には、プログラム・チェンジ直後にペダル位置が有効になりペダル・インジケーターが点灯します。

その他の場合には、プログラム・チェンジ直後はプログラムされている値が有効になり、ペダルを動かすまでペダル・インジケーターが消灯します。

## リア・パネル

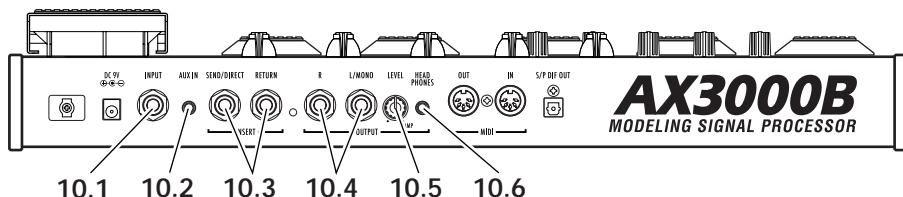


### 9 電源

DC9V

付属のACアダプターを接続します。

### 10 オーディオ・インプット / アウトプット



#### 10.1 INPUT 端子

ベースを接続します。

#### 10.2 AUX IN 端子( ステレオ・ミニ )

使用するオーディオ機器の出力( アナログ )を接続します。

**NOTE** CD/MP3プレイヤーなどを接続して再生し、曲に合わせて演奏する場合に便利です。再生音量は外部機器の出力ボリュームで調整してください。

#### 10.3 INSERT 端子( SEND/DIRECT OUT、RETURN )

外部エフェクターを接続します。

SENDは外部エフェクターの入力と接続します。

RETURNは外部エフェクターの出力と接続します。

**HINT** SEND端子からは、入力された音が常時出力されています。

**HINT** RETURN端子に1/4'フォンジャックが接続されている場合、INSERT ON時はRETURN端子からの入力が信号処理されます。RETURN端子に何も接続されていない場合は、常にINPUT端子の入力が有効になります。

#### 10.4 OUTPUT 端子( L/MONO、R )

アナログ出力端子です。モノラルで出力するときはL/MONOに接続します。



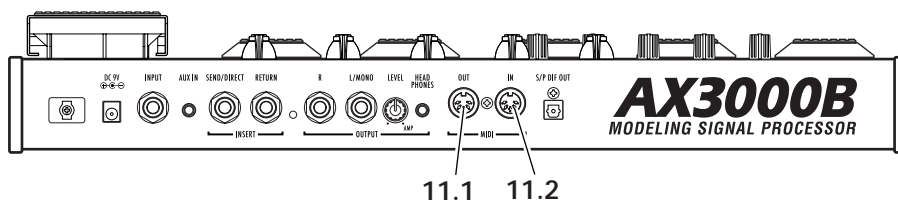
## 10.5 [LEVEL] ツマミ

OUTPUT端子、PHONE端子からの出力レベルを調整します。

## 10.6 PHONE 端子(ステレオ・ミニ)

ヘッドホンを接続します。

## 11 MIDI



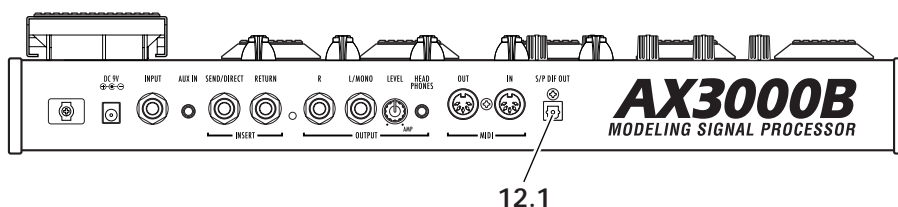
### 11.1 MIDI OUT 端子

MIDIデータを送信する端子です。接続した外部MIDI機器をコントロールするときに使用します。

### 11.2 MIDI IN 端子

MIDIデータを受信する端子です。接続した外部MIDI機器からコントロールするときに使用します。

## 12 S/P DIF OUT



### 12.1 S/P DIF OUT 端子

S/P DIF出力用の光デジタル端子です。

---

# セットアップ

---

**NOTE** 各接続は必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、アンプやスピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。

## 接続先の設定

### アウトプット・セレクト機能

ベース・アンプに接続するかミキサー/レコーダー等に接続するかを設定します。アウトプット・セレクトの設定を“Ln(Line)”にすると、キャビネット・モデルの設定は無効になります。ドライブ/アンプ・モデルがOFFの場合はキャビネット・モデルの設定が無効になるので、この設定の影響を受けません。

1. [AMP/LINE]スイッチを押します。
2. バリュー・ツマミ[1]や[▲]/[▼]スイッチを使って接続先を変更します。  
AP : アンプに接続する場合。  
Ln : ライン出力( S/P DIF OUT含む ) ミキサー、レコーダー、あるいはヘッドホンなどに接続する場合。

APを選択した場合、LCDディスプレイにはOUTPUTアイコン  の“to AMP”が表示されます。Lnを選択した場合は、OUTPUTアイコン  の“to LINE”が表示されます。

**NOTE** ツィーターの付いた広域がよく出るベース・アンプにつなぐ場合は、“Ln(LINE)”に設定してください。

## 基本接続

1. AX3000BのOUTPUT L/MONO, R端子とミキサー/レコーダーやベース・アンプ等をケーブルで接続します( p.14 )。好みに応じて外部エフェクターを接続します。SENDに外部エフェクターの入力を、RETURNに外部エフェクターの出力を接続してください。

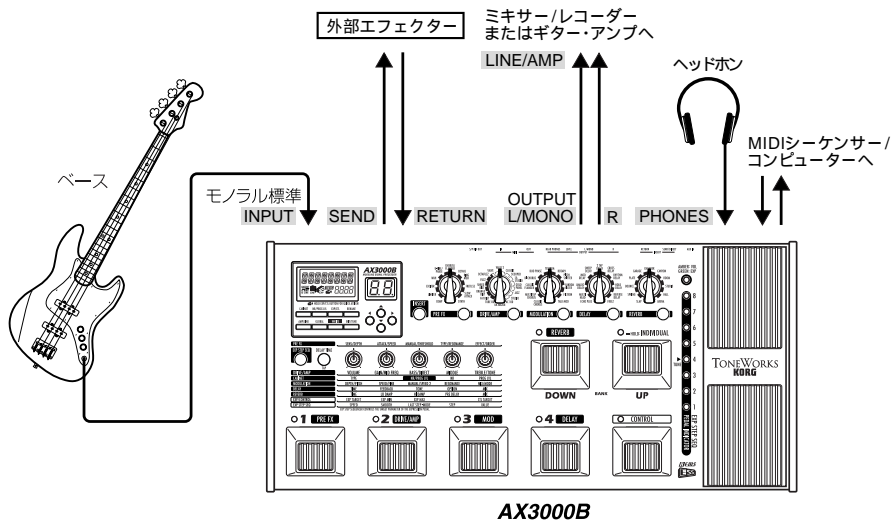
**NOTE** モノラルで接続する場合は、OUTPUT L/MONO端子に接続してください。OUTPUT L/MONO端子のみ接続した場合は、L側の音だけが出力されます。

**NOTE** ヘッドホンを使う場合は、PHONES端子にヘッドホンのプラグを接続してください。その場合、OUTPUT端子からの出力はカットされません。

2. 本機リア・パネルの[LEVEL]ツマミをリア側から見て左に回し切り、ボリュームを0にします。
3. ベースをリア・パネルの[INPUT] (インプット) 端子に接続します。
4. 付属のACアダプターをリア・パネルのDC9V電源端子に接続してから、プラグをコンセントに差し込んで電源を入れます。( 電源立ち上げ時にノイズが聞こえないようにアンプやミキサーの音量は十分に下げておいてください。 )

5. アンプやミキサー、本機リア・パネルの[LEVEL]ツマミを適宜上げて、音量を調整します。

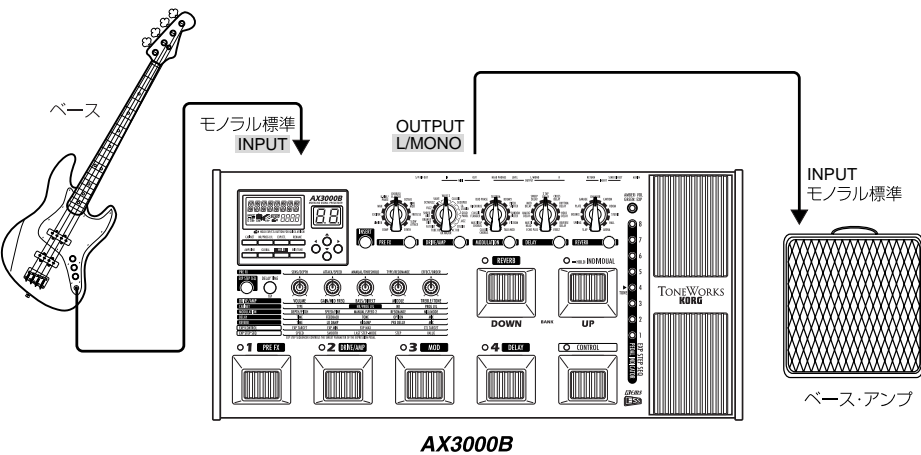
**NOTE** S/P DIF OUTの出力レベルは、GLOBALメニューの“DOUT LVL”で調整します。



### ベース・アンプ接続例

- AX3000Bをベース・アンプと接続するときは、OUTPUT L/MONO, R端子をアンプのインプットに接続します。また、接続先の設定( p.12 )を確実に行ってください。

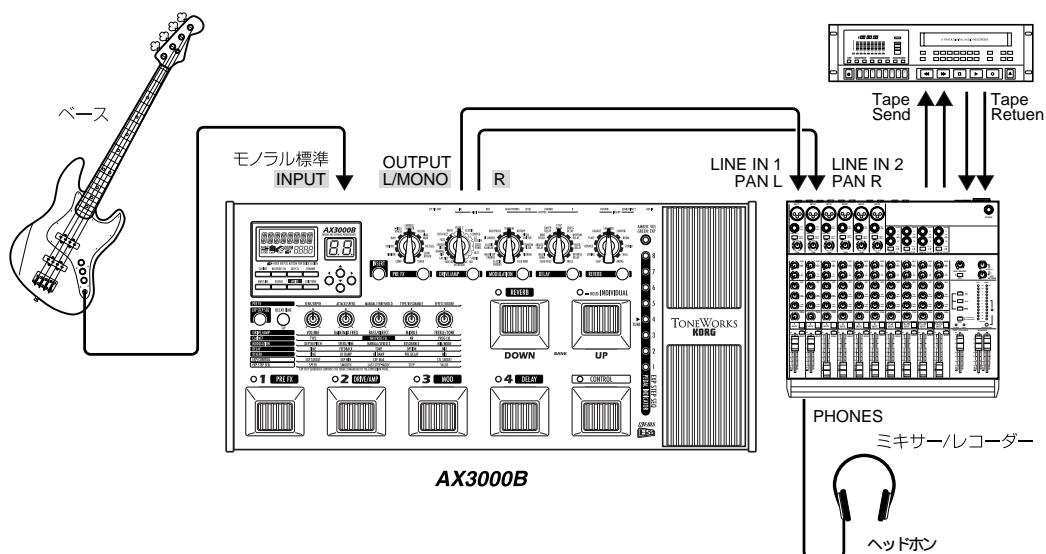
**HINT** コンボ・アンプやヘッドの直前に本機を接続する場合は、リア・パネルの[LEVEL]ツマミを最大に設定してください。



## ミキサー、レコーダー接続例

- AX3000Bを使ってライン録音でレコーディングをするときは、OUTPUT L/MONO、R端子をミキサー/レコーダーの入力端子に接続します。また、接続先の設定 (p.12) を確実に行ってください。

**HINT** ステレオ接続する場合は、ミキサー/レコーダーの入力チャンネルのパンをそれぞれL、Rに設定します。



## MIDI機器/コンピューターを使用する場合

MIDIを使うことによって、シーケンサーなどから本機をコントロールしたり、本機から外部MIDI機器をコントロールすることができます。また、MIDIエクスクルーシブ・データが送受信できるシーケンサーやMIDIデータ・ファイラーにプログラムを保存し、本機にロードすることができます。

**HINT** MIDIに関する接続方法は、p.47「MIDI機器/コンピューターとの接続」を参照してください。

# 演奏する

## プログラム・セレクト・モード

(バンク・アップ・ペダル左上LEDが消灯)

各エフェクトやエクスプレッション・ペダル、ESSなどの設定を記憶し、名前を付けて書き込んだものをプログラムと呼びます。AX3000Bには96のプログラム(24バンク×4プログラム)があり、これらのプログラムはすべて書き替えが可能です。工場出荷時は1～8バンクの各プログラムにプリセット・プログラムとして、あらかじめ32プログラムを内蔵しています。プログラムはプログラム・セレクト・モードのときに選ぶことができ、瞬時に音色を切り換えることができます。

**HINT** バンク9～16、17～24にはバンク1～8と同じプリセット・プログラムが入っています。

### プログラムを選ぶ

例としてプログラム2-3(バンク2のプログラム3)を呼び出しましょう。

1. プログラム・セレクト・モードであることを確認します。  
バンク・アップ・ペダル左上のLEDが緑に点灯しているときは、インディビジュアル・モードが選ばれています。バンク・アップ・ペダルを押して、プログラム・セレクト・モードにしてください。バンク・ディスプレイにバンク(1～24)以外が表示されていたり、バンク・ディスプレイが点滅している場合は[EXIT/TUNE]スイッチ押してプログラム・セレクト・モードにしてください。
2. バンク・アップまたはバンク・ダウン・ペダルを押してバンク2を選びます。バンク選択中はバンク・ディスプレイのバンク・ナンバーが点滅します。
3. プログラム・セレクト[3]ペダルを押します。  
プログラム2-3がすぐに呼び出されます。このときプログラム・セレクト[3]ペダルのLEDが点灯し、バンク・ナンバーも点灯に変わります。

**HINT** バンクを選択しただけでプログラムを選択していない状態では、バンクを選ぶ前に選択していたプログラムがまだ有効になっています。ライブなどでプログラムを切り替えるときは、バンクを早めに選択しておいてからタイミングよくプログラムを選ぶと、スムーズなプログラムの切り替えができます。

## インディビジュアル・モード

(バンク・アップ・ペダル左上のLEDが緑に点灯)

コンパクト・エフェクターを操作するように、それぞれのカテゴリーのエフェクトを個別にON/OFF可能なモードです。どのプログラムからでもインディビジュアル・モードに移ることができます。

---

## インディビジュアル・モードの操作

例として演奏中にプリ・エフェクトとリバーブのON/OFFを切り替えます。

1. バンク・アップ・ペダル左上のLEDが消灯しているときは、プログラム・セレクト・モードが選ばれています。バンク・アップ・ペダルを1秒程度押し続けて、インディビジュアル・モードに入ります。このときバンク・アップ・ペダル左上のLEDが緑に点灯します。プログラムLED1～4とバンク・ダウン左上のLEDは、それぞれのプログラムでのプリ・エフェクト、ドライブ/アンプ・モデル、モジュレーション・エフェクト、ディレイ・エフェクト、リバーブ・エフェクトのON/OFFに従って緑に点灯、あるいは消灯します。
2. プログラム・セレクト・ペダル1を押すと、プリ・エフェクトのON/OFFが切り替わります。LED1の点灯、消灯によってON/OFFを表示します。
3. バンク・ダウン・ペダルを押すと、リバーブのON/OFFが切り替わります。バンク・ダウン・ペダル左上LEDの点灯、消灯によってON/OFFを表示します。
4. インディビジュアル・モードを終了するにはバンク・アップ・ペダルを押します。このときバンク・アップ・ペダル左上のLEDが消灯します。

## キーロック機能の設定 / 解除

ライブでの使用など、スイッチ/セクター/ツマミなどを誤って動かしてしまわないように、以下の手順でキーロック・モードを設定することができます。

**NOTE** キーロック機能が設定されている場合は、ペダル、[EXIT]スイッチ以外の操作はできません。

**NOTE** キーロック機能の設定は、電源をオフにすると無効となり、再び電源をオンにすると自動的に解除されます。

### キーロック機能の設定

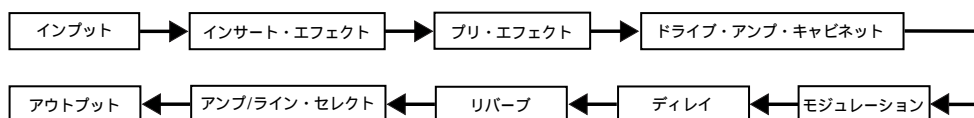
1. ネーム・ディスプレイにプログラム名以外の表示がされている場合や、プログラム名の文字が点滅している場合は[EXIT]スイッチを押してください。
2. ネーム・ディスプレイにプログラム名が表示されている状態で、[EXIT]スイッチを1秒間押してください。ネーム・ディスプレイに1秒間「KEY LOCK」と表示されます。

### キーロック機能の解除

1. ネーム・ディスプレイにプログラム名以外の表示がされている場合は、[EXIT]スイッチを押してください。
2. [EXIT]スイッチを1秒間押してください。  
ネーム・ディスプレイに1秒間「LOCK OFF」と表示され、キーロック機能が解除されます。

# 音作りと保存

## 信号経路



音作りの方法には、作りたい音に近いプリセット・プログラムなど既存のプログラムを元にして、必要な部分を変更して目的の音を作り上げていく方法と、白紙の状態(ゼロ)から作り上げていく方法があります。

## 音作りをする

既存のプログラムを元にして音作りをしていく場合は、作りたい音に近いプログラムを選び、カテゴリー・セレクト・スイッチで調整したいエフェクトを選んで、バリュー・ツマミ[1]～[5]でエフェクトを調整していきます。

例えば、中低域の豊かなオールド・スタイルなベース・サウンドを基に、中域を下げ高域を持ち上げるによりコンテンポラリーなドンシャリ系ベース・サウンドを作るといった具合です。

ここでは白紙の状態(ゼロ)から作る方法を説明します。

**NOTE** 必ずp.12のセットアップに従って、接続先の設定を確実に行った上で操作してください。



1. 任意のプログラムを選びます。( p.15 )

**HINT** ゼロから音作りをするので、どのプログラムを元にしてもかまいません。

2. PRE FX、MODULATION、DELAY、REVERBセクションの点灯しているカテゴリー・セレクト・スイッチを2度押して、ドライブ/アンプ・モデル、キャビネット以外のエフェクトをOFF(バイパス)にします。
3. [DRIVE/AMP]セクターで、使用したいドライブ/アンプ・モデルを選びます。
4. バリュー・ツマミ[1]～[5]で、ドライブ/アンプ・モデルのパラメーターを適宜調整します。

**HINT** [VOLUME]はドライブ/アンプ・モデルをON/OFFしたときに音量差が大きくなりすぎないように調整します。[VOLUME]を上げすぎると、ドライブ/アンプ以降のエフェクトで歪を発生させる原因になります。

- 
5. アンプ・モデルを選択した場合、最適なキャビネット・モデルが自動的に選択されます。ミキサーやレコーダーに接続するなどキャビネットを使用する場合は、[CABINET]スイッチを押してONにします。キャビネット・モデルを使用する場合は、アウトプット・セレクトの設定(P.12)を確実に行ってください。

このとき、LCDディスプレイにはアイコン  が表示されます。キャビネットを変更する場合は、バリュー・ツマミ[1]を回します。キャビネットを使用しない場合は、[CABINET]スイッチをもう一度押してOFFにします。このとき、LCDディスプレイに表示されていたアイコン  は消えます。

6. [NR/PROG LVL]スイッチを押して、[NR](バリュー・ツマミ[4])を、ベースを弾いていないときにノイズが気にならなくなる程度に調整します。ノイズ・リダクションは値(0.2, 0.4, ~10.0)が大きいほど効果が強くなります。OFFにすると効果が無くなります。

**HINT** 使用するベースによっては、ノイズ・リダクションの値を上げすぎると音が途切れたり、遅れて聞こえたりすることがあります。演奏しづらくなならない程度に調整してください。

7. 各セクションから追加するエフェクトを1つ選択して調整します。例えばスプリング・リバーブを加える場合、[REVERB]セクターでSPRINGを選択します。

**HINT** このときリバーブ・モデルが自動的にONになり、REVERBパラメーターに対応するバリュー・ツマミ下のLEDが点灯します。例えば、SPRINGのパラメーターは、バリュー・ツマミ[1]~[5]に対し、それぞれ[TIME]、[LO DAMP]、[HI DAMP]、[PRE DLY]、[MIX]になります。

8. リバーブのミックス量を調整するには、MIXパラメーターに対応するバリュー・ツマミ[5]を適宜調整します。

PRE FX、MODULATION、DELAYの各エフェクトも同様に、セクターでエフェクトを選び、バリュー・ツマミでパラメーターを調整します。

9. インサート・エフェクト端子に接続された外部機器を使用する場合、[INSERT]スイッチを押して外部機器への信号経路をONにします。

**HINT** PRE FXやインサート・エフェクトは、モジュレーション、ディレイ、リバーブの入っていないサウンドの方が調整しやすい場合があります。PRE FXやインサート・エフェクトを使う場合はアンプやキャビネットを設定した後、他のエフェクトに先がけて調整するとよいでしょう。

**NOTE** パラメーターの名称がエディット・セクションのパラメーター・ラインに書かれているものと異なるモデルがあります。バリュー・ツマミを操作したときにディスプレイに表示されるのが実際の名称となります。パラメーターの詳細は、p.23「エフェクト・タイプの説明」をご覧ください。

10. [NR/PROG LVL]スイッチを押して[PROG LVL](バリュー・ツマミ[5])を適宜調整し、他のプログラムとの音量をそろえます。また、エフェクトの設定によってはクリップ(歪)が発生する場合がありますが、そのときは[PROG LVL]を下げて調整します。

**NOTE** プログラム・レベルの標準は5.0です。

11. 再調整する場合は、調整したいモデルのセレクト・スイッチを押した後、バリュー・ツマミを調整します。



## プログラムに名前を付ける (RENAME "Program name")

プログラムに名前を付けます。

**NOTE** プログラム名は、プログラムごとに設定します。保存しないで他のプログラムに切り替えたり、電源を切ると変更した内容は消えてしまいます。

1. [RENAME]スイッチを押します。
2. [◀]/[▶]スイッチを押して変更したい文字にカーソルを移動し(選んでいる文字が点滅します)、バリュー・ツマミ[1]または[▲]/[▼]スイッチで文字を変更します。  
使用できる文字は下図の通りです。

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789-./:;?@  
ABCDEF GHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`

3. 手順2.の操作を繰り返して名前を付けます。
4. プログラム名を入力したら、[EXIT]スイッチを押して元のモードに戻ります。

## プログラムを保存する

気に入ったサウンドに仕上がったら保存(ライト)します。

1. [WRITE]スイッチを押します。  
ネーム・ディスプレイに“ \*WRITE\* ”と表示され、バンク・ディスプレイとプログラムLED[1]~[4]が点滅します。
2. バリュー・ツマミ[1]または[▲]/[▼]スイッチで保存先のバンクを選び、[◀]/[▶]スイッチで、保存先のプログラム[1]~[4]を選びます。  
例えば、9-1(バンク9のプログラム1)に保存する場合は、バリュー・ツマミ[1]または[▲]/[▼]スイッチを操作してバンク・ディスプレイに“ 9 ”を表示し、[◀]/[▶]スイッチを押して、プログラム[1]ペダルのLEDを点滅させます。

**HINT** 保存先となるプログラムの選択には、バンク・アップ/ダウン・ペダルや、プログラム[1]~[4]セレクト・ペダルを使うこともできます。

3. [WRITE]スイッチをもう1度押します。  
プログラムが保存され、ネーム・ディスプレイに“ COMPLETE ”と表示されて、プログラム・セレクト・モードに戻ります。

**NOTE** プログラムは上書き保存されます。手順2.で選んだナンバーの元のプログラムは消去されます。

**NOTE** 新しいプログラムを保存しない場合は、[EXIT]スイッチを押して操作をキャンセルしてください。

---

**NOTE** 保存しないで他のプログラムに切り替えたり電源を切ると、音作りをしていた内容は消えてしまいます。

## **プログラムに保存した値を確認する(オリジナル・バリュー)**

プログラムに保存されているパラメーターの値は、バリュー・ディスプレイのオリジナル・バリュー・アイコン **ORG** で確認できます。

ツマミやスイッチでパラメーターの値を変更しているとき、その値がプログラムに保存されている値(オリジナル・バリュー)と一致すると、LCDディスプレイにオリジナル・バリューアイコン **ORG** が表示されます。

**HINT** 気に入ったプログラムを見つけ、それがどんな設定になっているか知りたい場合は、このバリュー・ディスプレイを活用するとよいでしょう。

# チューナー(バイパス、ミュート)

本機は、オート・クロマチック・チューナーを内蔵しています。

このチューナーは、基準ピッチAの周波数をA438Hz～A445Hzの範囲で調整(キャリブレーション)できます。

バイパス(ノイズ・リダクションを含め全てのエフェクトをOFFにする)やミュートは、ベース・アンプの設定をしたり、ライブ中にチューニングをしたり、ベースを取り替える場合などに便利な機能です。バイパス、ミュート状態にするにはプログラム・セレクト・モードにして、次の操作をします。

## バイパス状態にする場合

現在選択されているプログラムのプログラム・セレクト・ペダルを0.5秒程度押し続けると、全てのエフェクトがバイパスされます。このとき、プログラムLEDが点滅し、ネーム・ディスプレイに1秒間、“BYPASS”と表示されます。

## ミュート状態にする場合

現在選択されているプログラムのプログラム・セレクト・ペダルを1.5秒程度押し続けると、出力がミュートされます。このとき、プログラムLEDが点滅が早くなり、ネーム・ディスプレイに1秒間、“MUTE”と表示されます。

どちらの場合もオート・クロマチック・チューナーが起動します。バイパス、ミュートを解除するには任意のプログラム・セレクト・ペダルを押します。

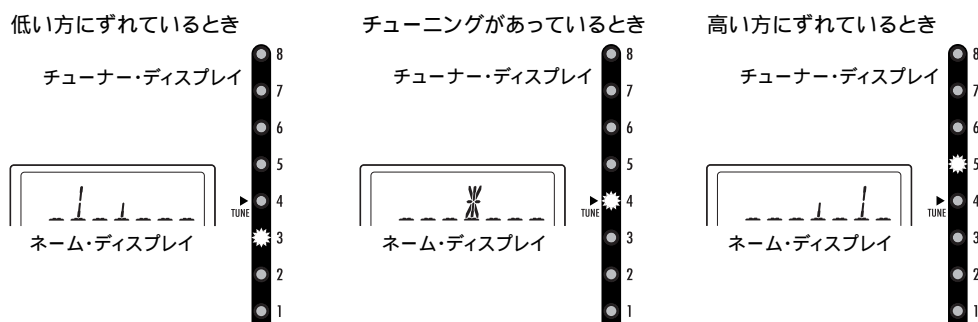
## チューニングの方法

1. バイパス、ミュート状態にするか、あるいはディスプレイにプログラム名が表示されているときに[EXIT/TUNE]スイッチを押して、オート・クロマチック・チューナーを起動します。ディスプレイにプログラム名が表示されていないときは、[EXIT/TUNE]を押してプログラム名を表示させてからもう一度[EXIT/TUNE]スイッチを押します。

**HINT** ライブ中などでチューニングしたい場合は、ミュート状態でチューニングするとよいでしょう。

2. 接続したベースの弦を弾くと、一番近い音名がバンク・ディスプレイに表示されます。音名は次のように表示されます。

3. チューナー・ディスプレイ、またはネーム・ディスプレイのメーターを見ながらベースを微調整します。



4. チューニングが終わったら[EXIT/TUNE]スイッチをもう1度押すか、任意のプログラム・セレクト・ペダルを押します。

**HINT** プログラム・セレクト・ペダルを押した場合、同時にプログラムも変更されます。

## チューナーのキャリブレーション調整

本機の電源を入れると、内蔵チューナーは基準ピッチAの周波数が440Hz(コンサート・ピッチ)になります。この基準ピッチを438Hz～445Hzの範囲で変更すること(キャリブレーション)ができます。

- チューナー起動中はバリュー・ディスプレイに基準ピッチの周波数が表示されています。[▲]/[▼]ボタンを押して、438Hz～445Hzの範囲でこの基準ピッチを変更すること(キャリブレーション)ができます。

**HINT** 変更したキャリブレーションは電源をオフにすると無効となり、再び電源をオンにすると自動的に440Hzになります。

# エフェクト・タイプの説明

ここではAX3000Bの16種類のドライブ/アンプ・モデルと11種類のプリ・エフェクト、キャビネット・モデル、モジュレーション、ディレイ、リバーブ・エフェクトについて説明します。

## A. DRIVE/AMP(ドライブ/アンプ)モデル

トーン・コントロールの特性や回路上の配置は、ここで選んだドライブ/アンプ・モデルに従って切り替わり、それぞれに特有の動作となります。また、キャビネット・モデルも最適な状態に設定されます。

\* : エクスプレッション・ペダルでコントロールが可能なパラメーターです。

### ドライブ・モデル

6タイプの代表的なドライブ・ペダルをベース向けにチューンアップし、SHRED DIST以外はDIRECTパラメータを付加したものを搭載しております。

#### 1. TUBE OD

ケバケバしい、趣味の悪い緑色のボックスに入ったオーバードライブ・ペダルをモデリングしたもので、その作り出すサウンドの温かみが何とも言えず素晴らしいため、伝統のクラシックなエフェクトとなっています。

- |                           |                   |
|---------------------------|-------------------|
| [1] “ VOLUME ” 0.0 ~ 10.0 | * ボリュームを調整します。    |
| [2] “ GAIN ” 0.0 ~ 10.0   | * ゲインを調整します。      |
| [3] “ DIRECT ” 0.0 ~ 10.0 | * ダイレクトの音量を調整します。 |
| [5] “ TONE ” 0.0 ~ 10.0   | * 音色を調整します。       |

#### 2. FAT DIST

この世で最も嫌われているネズミを名称に持つペダルをモデリングしました。倍音豊かでスムーズなディストーションが得られます。

パラメーターは、1.TUBE ODと同じ。

#### 3. ORANGE DIST (OR DIST)

日本製、オレンジ色のボックスに入ったクラシックなディストーションです。

パラメーターは、1.TUBE ODと同じ。

#### 4. SHRED DIST (SHRED DS)

大型スタック・アンプを彷彿とさせるディストーションです。

- |                           |                |
|---------------------------|----------------|
| [1] “ VOLUME ” 0.0 ~ 10.0 | * ボリュームを調整します。 |
| [2] “ GAIN ” 0.0 ~ 10.0   | * ゲインを調整します。   |
| [3] “ BASS ” 0.0 ~ 10.0   | 低域の音色を調整します。   |
| [4] “ MIDDLE ” 0.0 ~ 10.0 | 中域の音色を調整します。   |
| [5] “ TREBLE ” 0.0 ~ 10.0 | 高域の音色を調整します。   |

---

## 5. FUZZ

レトロっぽく、あつかましくて荒削り、そんなイメージを作ります。

パラメーターは、1.TUBE ODと同じ。

## 6. OCTAFUZZ

通倍回路を内蔵した、更に野蛮で極悪な歪みをもつ伝説のファズをモデリングしました。トーンを絞り、12フレットより上で演奏すると1オクターブ上の音程が付加されます。

パラメーターは、1.TUBE ODと同じ。

## アンプ・モデル

## 7. VALVE

ULTRA LOスイッチをONにした真空管アンプ(推奨CABINET:CLS8X10)

- |                  |              |                |
|------------------|--------------|----------------|
| [1] “ VOLUME ”   | 0.0 ~ 10.0   | * ボリュームを調整します。 |
| [2] “ MID FREQ ” | 1 ~ 5        | 中域の周波数を調整します   |
| [3] “ BASS ”     | -10.0 ~ 10.0 | 低域の音色を調整します。   |
| [4] “ MIDDLE ”   | -10.0 ~ 10.0 | 中域の音色を調整します。   |
| [5] “ TREBLE ”   | -10.0 ~ 10.0 | 高域の音色を調整します。   |

## 8. VALVE2

ロックに最適な真空管アンプ(推奨CABINET:CLS8X10)

パラメーターは、7.VALVEと同じ。

## 9. CLASSIC

バリュー・ダイヤルの設定で基本的なキャラクターが変わる真空管アンプ(推奨CABINET:COMBI)

パラメーターは、7.VALVEと同じ。

## 10. SCOOPED

80年代サウンドの代表的なアンプ(推奨CABINET:MTL4X10)

パラメーターは、7.VALVEと同じ。

## 11. LA STUDIO (LA STUD)

LAサウンドの代表的なアンプ(推奨CABINET:LA 4X10、LA 1X18)

パラメーターは、7.VALVEと同じ。

## 12. GOLD PANEL (GOLD PNL)

ゴールドのパネルが目を引く、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ(推奨CABINET:MDN4X10)

パラメーターは、7.VALVEと同じ。

## 13. JAZZ

JAZZベーシストに愛用されているコンボ・アンプ(推奨CABINET:JAZ1X15)

パラメーターは、7.VALVEと同じ。

## 14. STUDIO

MOTOWNサウンドに最適の真空管コンボ・アンプ(推奨CABINET:STU1X15)

### パラメーター

- |                             |                |
|-----------------------------|----------------|
| [1] “ VOLUME ” 0.0 ~ 10.0   | * ボリュームを調整します。 |
| [2] “ GAIN ” 0.0 ~ 10.0     | * ゲインを調整します。   |
| [3] “ BASS ” -10.0 ~ 10.0   | 低域の音色を調整します。   |
| [4] “ MIDDLE ” -10.0 ~ 10.0 | 中域の音色を調整します。   |
| [5] “ TREBLE ” -10.0 ~ 10.0 | 高域の音色を調整します。   |

## 15. AC100

VOX製 100W真空管アンプ(推奨CABINET:AC 2X15)

- |                           |                |
|---------------------------|----------------|
| [1] “ VOLUME ” 0.0 ~ 10.0 | * ボリュームを調整します。 |
| [2] “ GAIN ” 0.0 ~ 10.0   | * ゲインを調整します。   |
| [3] “ BASS ” 0.0 ~ 10.0   | 低域の音色を調整します。   |
| [4] “ MIDDLE ” 0.0 ~ 10.0 | 中域の音色を調整します。   |
| [5] “ TREBLE ” 0.0 ~ 10.0 | 高域の音色を調整します。   |

## 16. UK MAJOR


UK製 200W真空管アンプ(推奨CABINET:UK 4X15、UK 4X12)

パラメーターは、15.AC100と同じ。

## B. CABINET(キャビネット)モデル

キャビネット・モデルは、ドライブ/アンプ・モデルに付随するモデリングです。

ドライブ/アンプ・モデルがONのときのみ効果があります。また、ドライブ/アンプ・モデルのタイプを変更すると、自動的に最適なモデルが選ばれます。

[CABINET]スイッチを押して、バリュースツマミ[1]をまわすことで、好みのキャビネット・モデルに変更することができます。キャビネット・モデルを使用しないときは[CABINET]スイッチを2回押してOFFにします。このとき、LCDディスプレイに表示されていたキャビネット・アイコン  は消えます。

**NOTE** 接続先の設定(p.12)でアンプ“AP”が選択されている場合は、キャビネット・モデルは無効になります。

### 1. CLASSIC 8X10 (CLS 8X10)

10インチ×8のスピーカー。クラシック・タイプのキャビネット・モデル

### 2. MODERN 4X10 (MDR 4X10)

10インチ×4のスピーカー。モダン・タイプのキャビネット・モデル

エフェクト・  
タイプ

DRIVE/AMP

CABINET

---

### 3. LA 4X10

10インチ×4のスピーカー。LAサウンド・キャビネット・モデル

### 4. METAL 4X10 (MTL 4X10)

10インチ×4のスピーカー。アルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル

### 5. UK 4X12

12インチ×4のスピーカー。UK製キャビネット・モデル

### 6. STUDIO 1X15 (STUD 1X15)

15インチ×1のスピーカー。スタジオ・コンボ・キャビネット・モデル

### 7. JAZZ 1X15

15インチ×1のスピーカー。ジャズ・コンボ・キャビネット・モデル

### 8. AC 2X15

15インチ×2のスピーカー。AC100用キャビネット・モデル

### 9. UK 4X15

15インチ×4のスピーカー。UK製キャビネット・モデル

### 10. LA 1X18

18インチ×1のスピーカー。LAサウンド・キャビネット・モデル

### 11. COMBI

12インチ×1と18インチ×1のスピーカー。コンビネーション・キャビネット・モデル

## **C. PRE(プリ)エフェクト**

プリ・エフェクトは、ドライブ/アンプ・モデルの手前に配置されています。

\* : エクスプレッション・ペダルでコントロールが可能なパラメーターです。

### 1. COMP

粒のそろったスムーズでクリーンなフレーズを弾きたいときや、サステーンをかけたいときはCOMPが最適です。パーカッシブなクリーン・サウンドで人気の高いコンプレッサー・ペダルをモデリングしました。

- |               |            |  |
|---------------|------------|--|
| [1] “ SENS ”  | 1.0 ~ 10.0 | * 感度を調整します。右に回すほどコンプレッション、サステーンの量が増加します。 |
| [5] “ LEVEL ” | 0.0 ~ 10.0 | * 出力レベルを調整します。                           |



## 2. LIMITER

入力信号の音量を一定にするエフェクトのモデリングです。コンプレッサーに似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮します。RATIOを上げたり、THRESHLDを低く設定すると全体的にレベルが下がるので、LEVELパラメータで適正レベルに調整してください

- |                  |            |                           |
|------------------|------------|---------------------------|
| [1] “ RATIO ”    | 0.0 ~ 10.0 | * 値を大きくするほど圧縮が掛かります       |
| [2] “ ATTACK ”   | 0.0 ~ 10.0 | * 値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかります。 |
| [3] “ THRESHLD ” | 1.0 ~ 10.0 | 設定したレベルを超えたとき、圧縮が掛かります。   |
| [5] “ LEVEL ”    | 0.0 ~ 10.0 | * 出力レベル。                  |

## 3. EXCITER

きらびやかな高域を付加するエフェクトのモデリングです。定常的に高域を付加する一般的なエキサイターと、TONEWORKS独自の、入力の音量に応じてエキサイターが掛かるダイナ・エキサイター(チョッパー奏法時などに効果的)の2タイプを用意しました。

- |                |            |                   |
|----------------|------------|-------------------|
| [3] “ FREQ ”   | 1.0 ~ 10.0 | * エキサイターの掛かる周波数   |
| [4] “ TYPE ”   |            | エキサイターのタイプを選択します。 |
|                | 1(Normal): | ノーマル・タイプ          |
|                | 2(Dyna):   | ダイナ・タイプ           |
| [5] “ EFFECT ” | 0.0 ~ 10.0 | * エフェクト・レベル       |

## 4. WAH

ベース用に作られた、レゾナンスが可変できる白いボディのワウ・ペダルのモデリングです。RESOを上げると歪む可能性があるので、TRIMパラメーターを下げて歪まないポイントに調整してください。

- |                |            |                                       |
|----------------|------------|---------------------------------------|
| [1] “ TRIM ”   | 1.0 ~ 10.0 | トリム( RESOパラメーターの状態に応じてレベルを調整してください。 ) |
| [2] “ OPEN ”   | 1.0 ~ 10.0 | ワウの開き具合の最大値を調整します。                    |
| [3] “ MANUAL ” | 1.0 ~ 10.0 | * ワウの開き具合を調整します。                      |
| [4] “ RESO ”   | 0.0 ~ 10.0 | * レゾナンスの量を調整します。                      |
| [5] “ ORDER ”  | 接続順を選択します。 |                                       |
|                | PrE(PRE):  | DRIVE/AMPモデルの前に接続されます。                |
|                | PoS(POST): | DRIVE/AMPモデルの後に接続されます。                |

**HINT** WAHを選択するとエクスプレッション・ペダルは自動的に“ MANUAL ”が割り当てられます。

## 5. U-VIBE/PHASE (VIB/PHAS)

かの有名なペダル付きのフェイズ/ビブラートや、デンマーク製の広いレンジを持つ黒いボックスに入った4段フェイザー、オレンジ色のボックスに入った人気の高い4段フェイザーの3つを贅沢にモデリングし、TYPEで選択できるようにしました。

- |                |                |                                |
|----------------|----------------|--------------------------------|
| [1] “ DEPTH ”  | 0.0 ~ 10.0     | * ビブラート/モジュレーションの深さを調整します。     |
| [2] “ SPEED ”  | 0.1 ~ 10.0[Hz] | * ビブラート/モジュレーションの速さを調整します。     |
| [3] “ MANUAL ” | 1.0 ~ 10.0     | * スイープの中心周波数を調整します。DEPTHが10.0に |



## 10. SLOW ATTACK (SLOWATK)

ベースのアタックをなまらせて、バイオリン奏法の様な効果を得るスロー・アタックのモデリングです。

[2] “ATTACK” 0.0～10.0 \* アタックのなまり具合を調整します。

## 11. SYNTH

ベース・シンセのモデリングです。TONEWORKS独自のアルゴリズムにより、スムーズなトラッキングでエンベロープ・フィルターの効いたアナログ・シンセサイザーのサウンドが再現できます。

[1] “ DPTH/POL ” -10.0 ~ 10.0	エンベロープ・フィルターの深さ(左半分:負方向、右半分:正方向)を調整します。
-------------------------------	---

[2] “ATTACK” 0.0 ~ 10.0 \* エンベロープ・フィルターのアタックを調整します。

[3] “ WAVE ”      0.0 ~ 10.0      \* シンセの波形  
ストレートな鋸歯状波から1オクターブ下の鋸歯状波までをモーフィングします。

[4] “ RESO ”	0.0 ~ 10.0	* エンベロープ・フィルターのレゾナンスを調整します。
--------------	------------	-----------------------------

[5] “ MIX ”	0.0 ~ 10.0	* 原音とシンセ音とのミックス量を調整します。
-------------	------------	-------------------------

**HINT** 基本的に単音向けのエフェクトです。和音を入力した場合、音が濁ることがあります。

**HINT** 設定、並びに他のエフェクトとの組み合わせによっては音が歪む可能性があります。その場合、DRIVE/AMPの[VOLUME]または[PROG LVL]の設定を下げてご使用ください。

**HINT** シンセならではの倍音を生かす場合、CABINETをOFFにした方がよい場合があります。

## D. MOD(モジュレーション)エフェクト

モジュレーション系のエフェクトを設定します。

11種類のモジュレーション系エフェクトから1つを選び設定します。

\* : エクスプレッション・ペダルでのコントロールが可能なパラメーターです。

### 1. CLASSIC CHORUS (CL CHORS)

コーラスとビブラートの2つのモードを持つ有名なコーラスをモデリングしました。

[1] “DEPTH”      0.0 ~ 10.0      \* モジューレーションのスピードを調整します。

[2] “ SPEED ”      0.1 ~ 10.0[Hz]      \* モジューレーションの深さを調整します。

[3] “MANUAL” 1.0～10.0 \* スイープの中心周波数を調整します。DEPTHが10に設定されているとき、MANUALは動作しません。

[5] “MODE” 出力仕様を選択します。

1: モノラル出力。

2: エフェクトが右、ドライが左から出力されるステレオ出力用。

3: エフェクトのみ出力されるビブラート・モード。MANUAL  
を10に設定すると発音の遅れが最小になります。

---

## 2. MULTI TAP CHORUS (MT CHORS)

レフト/センター/ライトにそれぞれ独立したコーラス・タップを持ち、深く広がりのあるコーラスです。

- |               |                |                        |
|---------------|----------------|------------------------|
| [1] “ DEPTH ” | 0.0 ~ 10.0     | * モジュレーションの深さを調整します。   |
| [2] “ SPEED ” | 0.1 ~ 10.0[Hz] | * モジュレーションのスピードを調整します。 |
| [3] “ TIME ”  | 0.0 ~ 10.0     | ディレイ・タイムを調整します。        |
| [5] “ MIX ”   | 0.0 ~ 10.0     | * エフェクト音のミックス量を調整します。  |

## 3. CLASSIC FLANGER (CL FLANG)

クラシックなアナログ・フランジャーのモデリングです。

- |                |                |   |
|----------------|----------------|---|
| [1] “ DEPTH ”  | 0.0 ~ 10.0     | * モジュレーションの深さを調整します。                                  |
| [2] “ SPEED ”  | 0.1 ~ 10.0[Hz] | * モジュレーションのスピードを調整します。                                |
| [3] “ MANUAL ” | 1.0 ~ 10.0     | * スイープの中心周波数を調整します。DEPTHが10に設定されているときは、MANUALは動作しません。 |
| [4] “ RESO ”   | 0.0 ~ 10.0     | * レゾナンスの量を調整します。                                      |
| [5] “ MIX ”    | 0.0 ~ 10.0     | * エフェクト音のミックス量を調整します。                                 |

CONTROLスイッチ FLN TRIG      CONTROLスイッチの設定で“ FLN TRIG ”を選択すると、スイッチを踏むたびに、LFOがリセットされます。  
(p.41「コントロール・スイッチの設定」)

## 4. BI CHORUS(BI CHORS)

TONeworks独自のコーラスです。CHORUS1、CHORUS2の2基のコーラスを内蔵し、シリアル、パラレルに接続を変えられるだけでなく、2つのLFOの同期、非同期も設定できます。素晴らしく広がりのあるサウンドから、複雑なモジュレーションをもつ変態的なフランジャー効果まで幅広い音色を作り出します。

- |                |                |                                |
|----------------|----------------|--------------------------------|
| [1] “ DEPTH ”  | 0.0 ~ 10.0     | * CHORUS1/2のモジュレーションの深さを調整します。 |
| [2] “ SPEED1 ” | 0.1 ~ 10.0[Hz] | * CHORUS1のモジュレーション・スピードを調整します。 |
| [3] “ SPEED2 ” | 0.1 ~ 10.0[Hz] | * CHORUS2のモジュレーション・スピードを調整します。 |

**NOTE**    MODEがP2、P3に設定されているときは、効果がありません。

- |              |            |  |
|--------------|------------|--|
| [4] “ RESO ” | 0.0 ~ 10.0 | * CHORUS1/2のレゾナンスの量を調整します。                     |
| [5] “ MODE ” |            | CHORUS1/2の接続やLFOを設定します。                        |
|              | S:         | CHORUS1/2をシリアル接続します。                           |
|              | P1:        | CHORUS1/2をパラレルで動作させます。                         |
|              | P2:        | CHORUS1/2をパラレル動作させ、それぞれのLFOを同期させるモードです。        |
|              | P3:        | CHORUS1/2をパラレル動作させ、それぞれのLFOを反転同期させるステレオ・モードです。 |

**NOTE**    P2、P3に設定時、スピードは[SPEED1] (バリュー・ツマミ[2])で操作します。

## 5. DUO PHASE(DUO PHAS)

PHASER1、PHASER2の2基の6段フェイザーを内蔵した素晴らしいフェイザーです。シリアル( 擬似12段フェイザー! ) パラレルに接続を変えられるだけでなく、2つのLFOの同期、非同期も設定できます。

- |                |                |                                |
|----------------|----------------|--------------------------------|
| [1] “ DEPTH ”  | 0.0 ~ 10.0     | * PHASER1/2のモジュレーションの深さを調整します。 |
| [2] “ SPEED1 ” | 0.1 ~ 10.0[Hz] | * PHASER1のモジュレーション・スピードを調整します。 |
| [3] “ SPEED2 ” | 0.1 ~ 10.0[Hz] | * PHASER2のモジュレーション・スピードを調整します。 |

**NOTE** MODEが、S2、P2、P3に設定されているときは、効果がありません。

- |              |            |  |
|--------------|------------|--|
| [4] “ RESO ” | 0.0 ~ 10.0 | * PHASER1/2のレゾナンスの量を調整します。                         |
| [5] “ MODE ” |            | PHASER1/2の接続やLFOを設定します。                            |
|              | S1:        | PHASER1/2をシリアル接続します。                               |
|              | S2:        | PHASER1/2をシリアル接続し、それぞれのLFOを同期させる、擬似12段フェイザー・モードです。 |
|              | P1:        | PHASER1/2をパラレル動作させます。                              |
|              | P2:        | PHASER1/2をパラレル動作させ、それぞれのLFOを同期させるモードです。            |
|              | P3:        | PHASER1/2をパラレル動作させ、それぞれのLFOを反転で同期させるステレオ・モードです。    |

**NOTE** P2、P3に設定したとき、スピードは[SPEED1]( バリュースツマミ[2] )で操作します。

## 6. TEXTREM

評判の高いヴィンテージ・トレモロ回路のモデリングです。SPREADの設定で、左右に広がるパンニング効果も得られます。

- |                |                |                    |
|----------------|----------------|--------------------|
| [1] “ DEPTH ”  | 0.0 ~ 10.0     | * トレモロの深さを調整します。   |
| [2] “ SPEED ”  | 1.0 ~ 10.0[Hz] | * トレモロのスピードを調整します。 |
| [4] “ SPREAD ” | 0.0 ~ 10.0     | 左右の広がり感を調整します。     |
| [5] “ LEVEL ”  | 1.0 ~ 10.0     | * 出力レベルを補正します。     |

## 7. ROTARY

ステレオ仕様のロータリー・スピーカーのモデリングです。スピードを調整すると、実際のロータリー・スピーカーのように一定時間後に設定したスピードに到達します。これは、スピーカーの回転を制御するモーターが速度を切り替えるのに数秒かかるのを再現しているからです。

- |                |                |  |
|----------------|----------------|--|
| [1] “ DEPTH ”  | 0.0 ~ 10.0     | * モジュレーションの深さを調整します。   |
| [2] “ SPEED1 ” | 0.1 ~ 10.0[Hz] | * スピーカーの回転スピードを調整します。CONTROLスイッチに“ ROT SPD ”を割り当てたときのSLOWスピードとなります。CONTROLスイッチを使用しない場合もこのツマミは有効です。(p.41「コントロール・スイッチの設定」) |
| [3] “ SPEED2 ” | 0.1 ~ 10.0[Hz] | * スピーカーの回転スピードを調整します。CONTROLス  |

		イッチに“ ROT SPD ”を割り当てたときの、FASTスピードとなります。CONTROLスイッチを使用しない場合は無効です。(p.41「コントロール・スイッチの設定」)
[5] “ ACCEL ”	1.0 ~ 10.0	* 回転スピードの変化にかかる時間を調整します。値を上げるほど、変化に時間がかかります。
CONTROLスイッチ	ROT SPD	CONTROLスイッチの設定で“ ROT SPD ”を選択すると、スイッチを踏むたびに回転スピードをSLOW/FAST (SPEED1/SPEED2) を切り替えることができ、通常のロータリー・スピーカーと同様にコントロールすることができます。(p.41「コントロール・スイッチの設定」)

## 8. PITCH SHIFTER(PITCH)

高級ラックマウント・タイプのシグナル・プロセッサに匹敵する、上下2オクターブの変化幅を持つピッチ・シフターです。

[1] “ PITCH ”	-24 ~ 24	* ピッチを半音単位で調整します。
[2] “ FINE ”	-50 ~ 50	* ピッチを1セント単位で調整します。
[3] “ TRACKING ”	10 ~ 150[ms]	ピッチ・シフターのトラッキング(追従性能)を調整します。 PITCHの設定が0に近いときは短く、±24に近いときは長めに設定するのが効果的です。ピッチ・シフト音の音色を聞きながら、弾き難くならない程度に調整してください。
[4] “ DIRECT ”	0.0 ~ 10.0	* ダイレクト音のレベルを調整します。
[5] “ EFFECT ”	0.0 ~ 10.0	* エフェクト音のレベルを調整します。

**NOTE** PITCHツマミをエクスプレッション・ペダルにアサインすると、ペダルでピッチの変化をコントロールすることができます。(p.39「エクスプレッション・ペダルの設定」)

## 9. RANDOM STEP FILTER (RND FILT)

ピークの周波数が、断続的にランダム変化するフィルターです。

[1] “ DEPTH ”	0.0 ~ 10.0	* モジュレーションの深さを調整します。
[2] “ SPEED ”	0.1 ~ 10.0[Hz]	* モジュレーション・スピードを調整します。
[3] “ MANUAL ”	1.0 ~ 10.0	* 中心周波数を調整します。
[4] “ RESO ”	0.0 ~ 10.0	* レゾナンスの量を調整します。
[5] “ MIX ”	0.0 ~ 10.0	* エフェクト音のミックス量を調整します。

## 10. FILTRON

ベースの入力に応じてフィルターの開き具合が変わるエンベロープ・コントロールド・フィルター(ワウ)です。エクスプレッション・ペダルをMANUALツマミに割り当てることで、コルグのTRAVELERペダルの再現も可能です。

[1] “ DEPTH ”	0.0 ~ 10.0	* 動作の深さを調整します。
[2] “ ATTACK ”	1.0 ~ 10.0	* 反応の速さを調整します。
[3] “ MANUAL ”	1.0 ~ 10.0	* カットオフ周波数を設定します。DEPTHが10に設定されているとき、MANUALは動作しません。動作方向を調整します。

- [4] “ RESO ” 0.0 ~ 10.0 \* レゾナンスの量を調整します。
- [5] “ SENS/POL ” 0u ~ 10u, 0d ~ 10d ベースの音量に対する動作感度と、動作方向を調整します。

**NOTE** エクスプレッション・ペダルをMANUALツマミに割り当てると、[DEPTH](バリュースツマミ[1])は効果がなくなります。

## 11. TALK MOD

ベースの入力に応じて「声」の具合が変わる、エンベロープ・コントロールド・トーキング・モジュレーターです。

- [1] “ DEPTH ” 0.0 ~ 10.0 \* 動作の深さを調整します。
- [2] “ ATTACK ” 1.0 ~ 10.0 \* 反応の速さを調整します。
- [3] “ MANUAL ” 1.0 ~ 10.0 \* 声質を調整します。DEPTHを10に設定したときは、MANUALは動作しません。
- [4] “ TYPE ” “ A-E ” ~ “ U-A ” 変化する母音を次から設定します。  
 ‘ A ’ ‘ E ’, ‘ A ’ ‘ I ’, ‘ E ’ ‘ I ’, ‘ E ’ ‘ O ’, ‘ E ’ ‘ U ’,  
 ‘ O ’ ‘ A ’, ‘ O ’ ‘ I ’, ‘ O ’ ‘ U ’, ‘ U ’ ‘ I ’, ‘ U ’ ‘ A ’
- [5] “ SENS/POL ” 0u ~ 10u, 0d ~ 10d ベースの音量に対する動作感度と、動作方向を調整します。

**HINT** エクスプレッション・ペダルをMANUALツマミに割り当ててことで、ペダルで母音のコントロールが可能です。このとき、[DEPTH](バリュースツマミ[1])は効果がなくなります。

エフェクト・タイプ

## E. DELAY(ディレイ)エフェクト

ディレイ系のエフェクトを設定します。

11種類のディレイ系エフェクトから1つを選び設定します。

\* : エクスプレッション・ペダルでコントロールが可能なパラメーターです。

### 1. ECHO PLUS

最も評判の高いアナログ・テープ・エコーのモデリングです。もともとエコーは再生ヘッドで作られ、ディレイ・タイムはモーターのスピードを変化させて設定します。プロ・ミュージシャンがこの「原始的な」テープ・エコーを好むのは、温かく暗いエコーを生むからです。

- [1] “ TIME ” 26 ~ 2700[ms] \* ディレイ・タイムを設定します。
- [2] “ FEEDBACK ” 0.0 ~ 10.0 \* フィードバックの量を調整します。
- [3] “ TONE ” 1.0 ~ 10.0 \* ディレイ音の音色を調整します。
- [4] “ LO DAMP ” 0.0 ~ 10.0 \* 低域の減衰量を調整します。
- [5] “ MIX ” 0.0 ~ 10.0 \* ディレイ音のミックス量を調整します。

### 2. MULTI HEAD (MULTI HD)

3ヘッドのテープ・エコーのモデリングです。各ヘッド(A、B、C)から生じるそれぞれのエコーにはフィードバック・ループがあり、複雑で温かい「マルチ・タップ」エコー効果が得られます。

MODULATION

DELAY

---

[1] “ TIME ”	1 ~ 2700[ms]	ディレイ・タイムを設定します。
[2] “ FEEDBACK ”	0.0 ~ 10.0	* フィードバックの量を調整します。
[3] “ TONE ”	1.0 ~ 10.0	* ディレイ音の音色を調整します。
[4] “ MODE ”		使用するヘッドの組み合わせを設定します。
	1:	1つのヘッド( C )を使用。
	2:	2つのヘッド( A, B )を使用。
	3:	2つのヘッド( B, C )を使用。
	4:	2つのヘッド( A, C )を使用。
	5:	3つのヘッドを使用。
[5] “ MIX ”	0.0 ~ 10.0	* ディレイ音のミックス量を調整します。

### 3. ANALOG DELAY (ANALG DL)

テープ・エコーに代わり、バケット・ブリッジ・デバイス(BBD)を使用して小型で信頼性のあるディレイ・マシーンとして登場したのがANALOG DELAY。暖かく歪んだ音が特徴です。

[1] “ TIME ”	1 ~ 2700[ms]	* ディレイ・タイムを設定します。
[2] “ FEEDBACK ”	0.0 ~ 10.0	* フィードバックの量を調整します。
[3] “ TONE ”	1.0 ~ 10.0	* ディレイ音の音色を調整します。
[5] “ MIX ”	0.0 ~ 10.0	* ディレイ音のミックス量を調整します。

### 4. MOD DELAY (MOD DLY)

コルグの初期のDIGITAL DELAY SDD-3000をモデリングしています。LFOによるモジュレーションで、TIMEを短かく設定するとコーラスやフランジャーの効果を作ることでもあります。

[1] “ TIME ”	3 ~ 2700[ms]	* ディレイ・タイムを設定します。
[2] “ FEEDBACK ”	0.0 ~ 10.0	* フィードバックの量を調整します。
[3] “ TONE ”	1.0 ~ 10.0	* ディレイ音の音色を調整します。
[4] “ SPEED ”	0.1 ~ 10.0[Hz]	* モジュレーションのスピードを調整します。
[5] “ MIX ”	0.0 ~ 10.0	* ディレイ音のミックス量を調整します。

### 5. SWEEP DELAY (SWEEP DL)

同じくコルグSDD-3000のモデリングです。エンベロープでDELAY TIMEをコントロールすることができ、TIMEを最小にしてFEEDBACKを上げると独特のフランジャー効果が作り出せます。通常のTIME設定でも、LFOでは得られない独特のモジュレーション効果が得られます。

[1] “ TIME ”	26 ~ 2700[ms]	* ディレイ・タイムを設定します。
[2] “ FEEDBACK ”	0.0 ~ 10.0	* フィードバックの量を調整します。
[3] “ TONE ”	1.0 ~ 10.0	* ディレイ音の音色を調整します。
[4] “ SENS ”	0.0 ~ 10.0	* ベースの音量に対する動作感度を調整します。
[5] “ MIX ”	0.0 ~ 10.0	* ディレイ音のミックス量を調整します。

### 6. 2TAP DELAY (2TAP DLY)

コルグのデジタル・マルチ・タップ・ディレイ、DL8000RをモデリングしたTAP DELAYです。DELAY TIMEをずらした2タップのDELAYをL/Rに振り分けて、モノラルの入力をステレオ化します。ピンポン・ディレイとしても使用可能です。



- |                  |              |                                      |
|------------------|--------------|--------------------------------------|
| [1] “ TIME ”     | 1 ~ 2700[ms] | ディレイ・タイムを設定します。                      |
| [2] “ FEEDBACK ” | 0.0 ~ 10.0   | * フィードバックの量を調整します。                   |
| [3] “ TONE ”     | 1.0 ~ 10.0   | * ディレイ音の音色を調整します。                    |
| [4] “ TAP TIME ” | 0.0 ~ 10.0   | L側のディレイ・タイムに対するR側のディレイ・タイムの割合を設定します。 |
| [5] “ MIX ”      | 0.0 ~ 10.0   | * ディレイ音のミックス量を調整します。                 |

## 7. CROSS DELAY (CROSS DL)

L R, R Lにクロス・フィードバックする設定のコルグDL8000Rのモデリングです。

- |                  |              |                             |
|------------------|--------------|-----------------------------|
| [1] “ TIME ”     | 1 ~ 1350[ms] | ディレイ・タイムを設定します。             |
| [2] “ FEEDBACK ” | 0.0 ~ 10.0   | * フィードバックの量を調整します。          |
| [3] “ TONE ”     | 1.0 ~ 10.0   | * ディレイ音の音色を調整します。           |
| [4] “ DUCKING ”  | 0.0 ~ 10.0   | * ベースの音量に対するダッキングの感度を調整します。 |

**HINT** ダッキングとは、ベースを強く弾いたときにディレイ音の音量を自動的に下げてフレーズを際立たせる効果です。

- |             |            |                      |
|-------------|------------|----------------------|
| [5] “ MIX ” | 0.0 ~ 10.0 | * ディレイ音のミックス量を調整します。 |
|-------------|------------|----------------------|

## 8. RHYTHM DELAY (RHYTHM DL)

2タップのDELAYをRHYTHMで設定した音符分のTIMEに自動設定する、コルグDL8000Rの機能を持ちます。

- |                  |              |   |
|------------------|--------------|---|
| [1] “ TIME ”     | 1 ~ 2700[ms] | ディレイ・タイムを設定します。   |
| [2] “ FEEDBACK ” | 0.0 ~ 10.0   | * フィードバックの量を調整します。  |
| [3] “ TONE ”     | 1.0 ~ 10.0   | * ディレイ音の音色を調整します。   |
| [4] “ RHYTHM ”   | 1、2、3、 ~ 11  | ディレイ・タイムを四分音符としたときの、2タップのリズム・ディレイを設定します。設定によっては1タップになります。 |
| [5] “ MIX ”      | 0.0 ~ 10.0   | * ディレイ音のミックス量を調整します。                                      |

## 9. HOLD DELAY (HOLD DLY)

CONTROLスイッチに“ HOLD DLY ”を割り当てると、DELAY音をホールドすることができます。

- |                  |              |                      |
|------------------|--------------|----------------------|
| [1] “ TIME ”     | 1 ~ 2700[ms] | ディレイ・タイムを設定します。      |
| [2] “ FEEDBACK ” | 0.0 ~ 10.0   | * フィードバックの量を調整します。   |
| [3] “ TONE ”     | 1.0 ~ 10.0   | * ディレイ音の音色を調整します。    |
| [5] “ MIX ”      | 0.0 ~ 10.0   | * ディレイ音のミックス量を調整します。 |

CONTROLスイッチ HOLD DLY CONTROLスイッチに“ HOLD DLY ”を選択すると、スイッチをONにした時点でディレイ音がホールドされます。

**HINT** HOLD DELAYを選択すると、コントロール・スイッチは自動的にHOLD DLYに割り当てられます。

---

## 10. REVERSE DELAY (REVRS DL)

ディレイ音が逆再生されるDIGITAL DELAYです。音符を長く伸ばしたレガート奏法で、非常に気持ちの良い!? 効果を得ることができます。

- |                  |               |  |
|------------------|---------------|--|
| [1] “ TIME ”     | 26 ~ 2700[ms] | ディレイ・タイムを設定します。                                    |
| [2] “ FEEDBACK ” | 0.0 ~ 10.0    | * フィードバックの量を調整します。                                 |
| [3] “ TONE ”     | 1.0 ~ 10.0    | * ディレイ音の音色を調整します。                                  |
| [5] “ MIX ”      | 0.0 ~ 10.0    | ディレイ音とダイレクト音のミックス・バランスを調整します。10に設定するとディレイ音のみになります。 |

## 11. FREEZ

このエフェクトは、コントロール・スイッチに“ FREEZ ”をアサインすることで機能します。コントロール・スイッチを押すと、押す直前まで演奏していた音がホールドされます。ホールド中、ダイレクト音は出力されません。もう一度コントロール・スイッチを押すと解除されます。

- |              |              |                      |
|--------------|--------------|----------------------|
| [1] “ TIME ” | 1 ~ 2700[ms] | フリーズの長さを設定します。       |
| [5] “ MIX ”  | 0.0 ~ 10.0   | * フリーズ音のミックス量を調整します。 |
- CONTROLスイッチ FREEZ      CONTROLスイッチに“ FREEZ ”を選択すると、スイッチをONにした時点でFREEZ機能がONになります。

**HINT** FREEZを選択すると、コントロール・スイッチは自動的にFREEZに割り当てられます。

## F. REVERB(リバーブ)エフェクト

リバーブ系のエフェクトを設定します。

11種類のリバーブ系エフェクトから選び設定します。

\* : エクスプレッション・ペダルでのコントロールが可能なパラメーターです。

リバーブ・エフェクトのパラメーターは、全てのタイプで共通です。

- |                 |            |   |
|-----------------|------------|---|
| [1] “ TIME ”    | 1.0 ~ 10.0 | * リバーブの持続時間を設定します。持続時間はリバーブのタイプによって異なります。         |
| [2] “ LO DAMP ” | 0.0 ~ 10.0 | * 低域の減衰量を調整します。                                   |
| [3] “ HI DAMP ” | 0.0 ~ 10.0 | * 高域の減衰量を調整します。                                   |
| [4] “ PRE DLY ” | 0 ~ 70[ms] | 残響が始まるまでの初期ディレイを設定します。設定次第で、原音の輪郭を浮き上がらせることができます。 |
| [6] “ MIX ”     | 0.0 ~ 10.0 | * リバーブ音のミックス量を調整します。                              |

**NOTE** このテーブルは、次の11のリバーブ・エフェクトに当てはまります。

### 1. SLAP

残響の短い、非常に小さな空間のリバーブ・モデルです。

### 2. SPRING

スプリング(バネ)を振動させて残響を得るスプリング・リバーブのモデルです。

---

### 3. BOUNCE

より密度の濃い残響をもつスプリング・リバーブです。

### 4. PLATE

こちらはスプリングの代わりに鉄板を振動させるタイプのリバーブ・ユニットのモデルで、短めの残響に調整しています。立ち上がりの早い残響はパーカッシブなプレイに適します。

### 5. GARAGE

密度の濃い残響を持つガレージ風のリバーブ・モデルです。

### 6. CHAMBER

かつてレコーディング・スタジオでは、残響を得るために特別に設計した部屋(エコー・チャンバー)にスピーカーとマイクを設置して残響を録音していました。このモデルでは落ち着いたサウンドのエコー・チャンバーを再現しています。

### 7. CANYON

渓谷のような響きを持つリバーブ・モデルです。

### 8. ROOM

初期反射音を多く含む、一般的な部屋のリバーブ・モデルです。

### 9. STUDIO

大きな部屋の残響をモデリングしています。

### 10. HALL

エコー成分を多く含むコンサート・ホールの残響をモデリングしています。

### 11. ARENA





スムーズで密度の濃い残響を持つアリーナ風のリバーブ・モデルです。

# エクスプレッション・ペダルによるパラメーターのコントロール

## エクスプレッション・ペダルの設定

### エクスプレッション・ターゲットのクイック・アサイン

エクスプレッション・ターゲットの設定を非常に簡単に行うことができる便利な方法を紹介しましょう。アサインの例として、[MODULATION]セクターで“PITCH SHIFTER”を選びます。ここでは効果を判りやすくするためにPITCH SHIFTERの初期化を行います。既に“PITCH SHIFTER”が選ばれている場合は、一度セクターで別のエフェクトを選択した後、あらためて“PITCH SHIFTER”を選びなおしてください。

PITCH SHIFTERのエディット中にバリュー・ツマミ[1]を動かすか、/[]スイッチを押して、ネーム・ディスプレイに“PITCH”と表示させると同時にアイコン  が表示されます。この状態で、[EXP/CTL]スイッチをホールド(1秒間押す)すると、ネーム・ディスプレイに“COMPLETE”と表示されます。すると、エクスプレッション・ペダルにPITCHパラメーターがアサインされ、PITCH SHIFTの量をコントロールすることができます。また、このときLCDディスプレイにアイコン  が表示されます。さらに詳細な設定を行いたいときには、[EXP/CTL]スイッチを押して、ターゲット・レンジの最小値 [EXP MIN](バリュー・ツマミ[2])、最大値 [EXP MAX](バリュー・ツマミ[3])を調整します。

**NOTE** エクスプレッション・ターゲットに設定されているパラメーターのエフェクト・タイプを変更すると、ターゲットが“--OFF--”になり初期化されます。(ただし、“D/INPUT”、“R/INPUT”のときを除く)

**HINT** プリ・エフェクトのタイプを“WAH”に設定したとき、エクスプレッション・ペダルに自動的に“P/MANUAL”(ワウの開き具合)が設定されます。このとき、他の操作をせずにプリ・エフェクトを他のタイプに戻すと、ターゲット、MIN、MAXの設定も自動的に元に戻ります。ただし、プリ・エフェクトのパラメーターがターゲットになっていた場合は、元に戻らず“--OFF--”になります。

**NOTE** エクスプレッション・ターゲットを変更するとMIN、MAXの値が初期化されます。

### エクスプレッション・ターゲットの設定

設定できる項目は以下の内容になります。

[EXP/CTL]スイッチを押すと、バリュー・ツマミ[1]～[3]で以下の項目を設定できます。

- “\*/#####”: EXPエクスプレッション・ターゲット(バリュー・ディスプレイ:EP表示)      バリュー・ツマミ[1]
- “EXP MIN”: EXP(エクスプレッション・ペダル)ターゲット・レンジ(最小値)      バリュー・ツマミ[2]
- “EXP MAX”: EXP(エクスプレッション・ペダル)ターゲット・レンジ(最大値)      バリュー・ツマミ[3]


**NOTE** 上記の項目はプログラムごとに設定します。保存しないで他のプログラムに切り替えたり、電源を切ると変更した内容は消えてしまいます。

クイック・アサイン同様、エクスプレッション・ペダルにモジュレーション・エフェクトPITCH SHIFTERのPITCHのコントロールを設定する方法を説明しましょう。

1. [MODULATION]セクターで、PITCH SHIFTERを選びます。ここでは効果を判りやすくするために、PITCH SHIFTERの初期化を行います。既にPITCH SHIFTERが選ばれている場合は、一度セクターで別のエフェクトを選択したのち、あらためてPITCH SHIFTERを選びなおしてください。

**NOTE** エクスプレッション・ターゲットに設定されているパラメーターのエフェクト・タイプを変更すると、ターゲットが“ --OFF-- ”になり初期化されます。(ただし“ D/INPUT ”、“ R/INPUT ”のときを除く)

**HINT** プリ・エフェクトのタイプを“ WAH ”に設定したとき、エクスプレッション・ペダルに自動的に“ P/MANUAL ”(ワウの開き具合)が設定されます。このとき、他の操作をせずにプリ・エフェクトを他のタイプに戻すと、ターゲットの設定も自動的に元に戻ります。

2. [EXP/CTL]スイッチを押します。
3. [▶]スイッチを押すか、あるいはバリュー・ツマミ[1]を回して、バリュー・ディスプレイに“ EP ”を表示します。
4. [▲]/[▼]スイッチを押すか、あるいはバリュー・ツマミ[1]を回して、ネーム・ディスプレイに“ M/PITCH ”を表示させます。これで、エクスプレッション・ペダルにPITCH SHIFTERのPITCHパラメーターのコントロールが設定されます。また、このときLCDディスプレイにはアイコン  が表示されます。

**NOTE** PITCHは他のパラメーターとは異なり、エクスプレッション・ペダルでコントロールしたときにエディットされません。これはMIN、MAXに近い値に設定(ペダルによるピッチの変化量を少なく設定)したときでもピッチを滑らかに変化させるためです。

**NOTE** ターゲットのエフェクトが“ --OFF-- ”の場合には、何もコントロールされません。

エクスプレッション・ペダル・ターゲットは、下記のように表示されます。

“ \* /##### ”

\* : ターゲット・カテゴリー

##### : ターゲット・パラメーター

<例>

“ --OFF-- ”	--- OFF	(何もコントロールしない)
“ VOLUME ”	---	ボリューム・ペダル
“ P/DIRECT ”	---	プリ・エフェクト( OCTAVEなど)のDIRECT( 原音のミックス量 )
“ M/SPEED ”	--- ( * : M(モジュレーション) )	モジュレーション・エフェクトのSPEED
“ D/INPUT ”	--- ( * : D( デレイ ) )	デレイ・エフェクトの入力レベル
“ R/MIX ”	--- ( * : R( リバース ) )	リバース・エフェクトのMIX( リバース音のミックス量 )
“ A/GAIN ”	--- ( * : A(ドライブ/アンプ) )	ドライブ/アンプ・モデルのゲイン

ここに挙げた以外にも、各エフェクト・モデル毎に決められた数多くのエクスプレッション・ターゲットをエクスプレッション・ペダルに自由にアサインすることができます。必要があれば、さらに詳細な設定を行うことができます。

**NOTE** “ --OFF-- ”、“ VOLUME ”、“ M/PITCH ”、“ D/INPUT ”、“ R/INPUT ”ではエクスプレッション・ペダルをコントロールしたとき、パラメーターはエディットされません。

---

5. バリュースツマミ[2]を回して、ネーム・ディスプレイに“ EXP MIN ”を表示します。ここでは、ペダルをMIN位置にしたときのPITCHの値を設定します。バリュースツマミ[2]または、[▲]/[▼]スイッチで設定してください。

6. バリュースツマミ[3]を回して、ネーム・ディスプレイに“ EXP MAX ”を表示します。ここでは、ペダルをMAX位置にしたときのPITCHの値を設定します。バリュースツマミ[3]または、[▲]/[▼]スイッチで設定してください。

エクスプレッション・ペダルを操作したとき、ターゲット・パラメーターはここで設定した範囲で変化します。

**NOTE** エクスプレッション・ターゲットを変更するとMIN、MAXの値が初期化されます。

7. [EXIT]スイッチを押して、元のモードに戻ります。

**NOTE** 保存しないと、本機のプログラム・メモリーに書き込まれません。

## **コントロール・スイッチの設定**

プログラム毎にコントロール・スイッチで次のコントロールを設定することができます。

[EXP/CTL]スイッチを押すと、バリュースツマミ[5]でコントロールするエフェクトを選択できます。

### **各エフェクトのON/OFF**

- |                |                       |
|----------------|-----------------------|
| ・ “ I/ON OFF ” | 外部エフェクト・インサートのON/OFF  |
| ・ “ P/ON OFF ” | プリ・エフェクトのON/OFF       |
| ・ “ A/ON OFF ” | ドライブ/アンプのON/OFF       |
| ・ “ M/ON OFF ” | モジュレーション・エフェクトのON/OFF |
| ・ “ D/ON OFF ” | ディレイ・エフェクトのON/OFF     |
| ・ “ R/ON OFF ” | リバーブ・エフェクトのON/OFF     |

**NOTE** [CONTROL]スイッチLEDが緑に点灯/消灯し、オン/オフの状態が表示されます。

### **TAP TEMPOによるパラメーターの設定**

- |               |   |
|---------------|---|
| ・ “ MOD TAP ” | モジュレーション・エフェクトのSPEEDパラメーターのTAP TEMPOによる設定 |
| ・ “ DLY TAP ” | ディレイ・エフェクトのTIMEパラメーターのTAP TEMPOによる設定      |

**NOTE** 設定したTEMPOで[CONTROL]スイッチLEDが点滅します。

**NOTE** TAPの間隔は最大で10秒です。

### **エフェクトのコントロール**

- |                |                                   |
|----------------|-----------------------------------|
| ・ “ FLN TRIG ” | CLASSIC FLANGERのLFO START TRIGGER |
| ・ “ ROT SPD ”  | ROTARYのSPEED SW                   |
| ・ “ HOLD DLY ” | HOLD DELAYのHOLD                   |
| ・ “ FREEZ ”    | FREEZのON                          |

**NOTE** 対象となるエフェクトが選ばれていない場合には、何もコントロールされません。

**HINT** ディレイ・エフェクトのタイプを“ HOLD DELAY ”または“ FREEZ ”に設定したとき、コントロール・スイッチに自動的に“ HOLD DLY ”、“ FREEZ ”が設定されます。このとき、他の操作をせずにディレイ・エフェクトを他のタイプに変更するとターゲットは自動的に元に戻ります。

## ESS のコントロール

- ・“ ESS CTL1 ” ESSのON/OFF
- ・“ ESS CTL2 ” コントロール対象エフェクトのON/OFF
- ・“ ESS TAP1 ” 次のステップに移るまでの長さのTAP TEMPOによる設定
- ・“ ESS TAP2 ” STEP1からLAST STEPまでの長さ( Alternateモードの場合は、STEP1に戻って一回りするまでの長さ)のTAP TEMPOによる設定
- ・“ ESS TRIG ” STEP1からシーケンスが始まる

**NOTE** ESS TAP1、ESS TAP2、ESS TRIGは、ESSのSPEEDパラメーターがPEdLに設定されていると無効になります。

**NOTE** ESS CTL2、ESS TAP1、ESS TAP2、ESS TRIGは、ESSがOFFのときは効果がありません。

**NOTE** ESS TAP1、ESS TAP2では、設定したTEMPOで[CONTROL]スイッチLEDが点滅します。

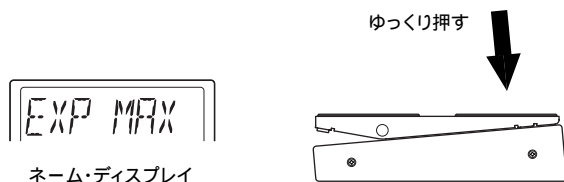
**NOTE** TAPの間隔は最大で10秒です。

## ペダルの感度の調整

AX3000Bのエクспレッション・ペダルのMin/Maxの設定が、それぞれ最小/最大であるにも関わらず、踏み込んだときにエフェクト効果や音量が最大にならない場合、また戻したときにエフェクト効果や音量が最小にならない場合は、次のように本機を操作してエクспレッション・ペダルが最適に動作するように感度を調整してください。

注意：感度を調整するときは、エクспレッション・ペダルを必ず手で操作してください。足で操作すると、正確に調整できないことがあります。

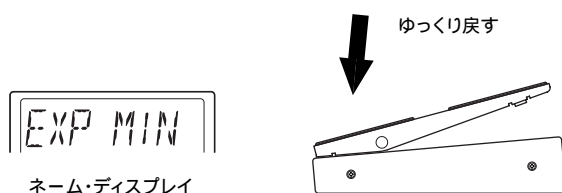
1. 電源をOFFにします。
2. [EXP/CTL]スイッチと[▲]スイッチを押しながら、電源を入れます。  
ネーム・ディスプレイには“ EXP MAX ”と表示されます。
3. エクспレッション・ペダルをゆっくりと押さえ、止まったらペダルから手を離します。



**NOTE** 調整をキャンセルするときは、[EXIT]スイッチを押します。

4. [WRITE]スイッチを押します。ネーム・ディスプレイに“ EXP MIN ”と表示されます。

- 
5. エクスプレッション・ペダルを手前にゆっくりと戻し、止まったらペダルから手を離します。



6. 本機の[WRITE]スイッチを押します。

ネーム・ディスプレイに1秒間" COMPLETE "と表示され、その後通常の動作に移ります。

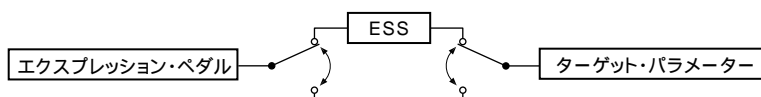
感度が調整できなかったときは、ネーム・ディスプレイに" ERROR "と表示されたあと" EXP MAX "と続けて表示されます。このときは、手順3から操作を行ってください。

注意: 繰り返し操作しても感度が調整できないときは、本機が故障しているおそれがあります。コルグ・サービス・センターへお問い合わせください。



# ESSによるパラメーターのコントロール

ESS(エクスプレッション・ステップ・シーケンサー)は、さまざまなエフェクト・パラメーターを段階的にコントロールすることによって、今までに無かった全く新しい音色作りを可能にします。例えば、モジュレーション・エフェクトのSPEEDパラメーターをステップ・シーケンスによってコントロールすることにより、今までに無かった複雑なモジュレーションを作り出すことができます。VOX WAHやFILTRONのMANUALパラメーターをコントロールすることによりステップ・ワウを作りだしたり、PITCH SHIFTERのPITCHをコントロールすることによってアルペジエーター風の効果を作り出すことも可能です。



AX3000BのESSは、エクスプレッション・ペダルとターゲット・パラメーターの間で動作します。ESSを起動すると、シーケンサーはエクスプレッション・ペダルのターゲット・パラメーターをコントロールし、エクスプレッション・ペダルはESSをコントロールする様にはたります。

## ESSのパラメーター

- [1] “ SPEED ”      PE<sub>d</sub>L 0.5 ~ 100      シーケンサーのスピードを調整します。数値が大きいほどスピードが速くなります。PE<sub>d</sub>Lの場合には、ペダルの位置によってステップを切り替えることができます。
- [2] “ SMOOTH ”      0.0 ~ 10.0      ステップの滑らかさを設定します。小さい値ではパラメーターが断続的に、大きい値ではパラメーターが滑らかに移り変わります。

- [3] “ STEPMODE ”    2-F、3-F、、、2-A、、2-A、、、2-r、、、2-F1、、、2-A1、、、2-A.1、、、8-A.1  
(LAST STEP-MODE)      ステップの段数、ステップ終了時の処理などを設定します。
- “ \*-#(1) ” \*:LAST STEP番号 #:モード 1:1shotで表示されます。

< 例 >

4-F (4step Forward) STEP1からSTEP4まで進む動作を繰り返します。(12341234,,,) )

4-A (4step Alternate) STEP1からSTEP4まで進んだあと、STEP1まで戻る動作を繰り返します。(1234321234321,,,) )

4-A. (4step Alternate2) STEP1からSTEP4まで進んだあと、STEP1まで戻る動作を繰り返します。(123443211234,,,) )

4-r (4step Random) STEP1からSTEP4をランダムに選択します。(241324122,,,) など)

4-F1 (4step Forward,1shot) STEP1からSTEP4まで進んで止まります。(1234)

4-A1 (4step Alternate,1shot) STEP1からSTEP4まで進んだあと、STEP1まで戻って止まります。(1234321)

4-A.1 (4step Alternate2,1shot) STEP1からSTEP4まで進んだあと、STEP1まで戻って止まります。(12344321)

**HINT** ESSディスプレイLED1~8には、ここで設定されたLAST STEPと同数のLEDが緑に点灯します。

**NOTE** 1shot( “ \*-#1 ” )を選択した場合、ステップが終了すると各エフェクトのパラメーターで設定した値になります。

- [4], [5] “ STEP ”      1 ~ 8      バリユー・ツマミ[4]でエディットするステップを指定し、バリユー・ツマミ[5]でバリユーを設定します。

**HINT** STEPの設定時は、[◀]/[▶]スイッチでSTEP1~8を、[▲]/[▼]スイッチでバリユーを変更できます。

---

## ESSでコントロールするターゲット・パラメーターの設定

ESSでコントロールするターゲット・パラメーターの指定方法は、エクスプレッション・ペダルでコントロールするターゲット・パラメーターの指定方法と同じです。

**HINT** 詳細は、P.39「エクスプレッション・ペダルの設定」を参照してください。

すでにエクスプレッション・ペダルのターゲット・パラメーターが割り当てられている場合は、そのターゲット・パラメーターが(シーケンサーで)コントロールされます。

### ESSの設定例

エクスプレッション・ペダルの設定によって、PITCH SHIFTERのPITCHパラメーターがターゲット・パラメーターとして割り当てられているものとして設定例を説明します。あらかじめ、エクスプレッション・ペダルの設定(P.39)にしたがって、PITCH SHIFTERのPITCHパラメーターをターゲット・パラメーターに設定してください。

1. [EXP STEP SEQ]スイッチを押してESSを起動します。
2. バリュースマミ[1]SPEEDをPEdLに設定して、シーケンサーを停止させます。
3. バリュースマミ[3]を操作してシーケンサーの動作を設定します。ここでは“8-A.”に設定して、ステップが1～8、8～1のようにシーケンスする様にします。
4. 各ステップにバリューを設定します。まずバリュースマミ[4]を操作してSTEPを1に設定したのち、バリュースマミ[5]を操作してVALUEを0に設定します。
5. 手順3の操作を、STEPが2から8の間で繰り返し、各ステップにそれぞれ、2、4、5、7、9、11、12のバリューを設定します。
6. 設定が終わったらバリュースマミ[4]を操作してみてください。ベースの音に対して音程がド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ、ドの様に変化します。
7. バリュースマミ[1]でSPEED調整してシーケンサーを走らせます。シーケンサーと同期して、ペダルの左側に並んだ8個のESSディスプレイLEDが赤で点灯します。
8. SPEEDの設定に応じて[SMOOTH]バリュースマミ[2]を操作して、ステップの滑らかさを調整します。

**HINT** シーケンサーのスピードは、エクスプレッション・ペダルによってコントロールできます。また、SPEEDパラメーターがPEdLに設定されているときは、エクスプレッション・ペダルの操作によって、ステップを操作することができます。

**HINT** エクスプレッション・ペダルを踏み込み、ペダル下のスイッチを押すことで、ターゲット・パラメーターに割り当てられたエフェクトのON/OFFが可能です。

設定が終了したら、プログラムの保存を行ってください。

エクスプレッション・ペダルでコントロールするシーケンス・スピードのMIN、MAXは、ESSを起動した状態で[EXP/CTL]スイッチを押してから、[MINSPEED]バリュースマミ[2]、[MAXSPEED]バリュースマミ[3]でそれぞれMIN、MAXを設定します。

## コントロール・スイッチによるESSの操作

コントロール・スイッチによって、ESSのスタート、ストップなどを操作することができます。  
[EXP/CTL]スイッチを押して、バリュースツマミ[5]で下記のパラメーターを選択するとESSのコントロールができます。

- ・“ ESS CTL1 ”      ESSのON/OFF
- ・“ ESS CTL2 ”      コントロール対象エフェクトのON/OFF
- ・“ ESS TAP1 ”      次のステップに移るまでの長さのTAP TEMPOによる設定
- ・“ ESS TAP2 ”      STEP1からLAST STEPまでの長さのTAP TEMPOによる設定
- ・“ ESS TRIG ”      STEP1からシーケンスが始まる

**NOTE** ESS TAP1、ESS TAP2、ESS TRIGは、ESSのSPEEDパラメーターがPEdLに設定されていると無効になります。

**NOTE** ESS CTL2、ESS TAP1、ESS TAP2、ESS TRIGは、ESSがOFFのときは効果がありません。

**NOTE** ESS TAP1、ESS TAP2では、設定したTEMPOで[CONTROL]スイッチLEDが点滅します。

**NOTE** TAPの間隔は最大で10秒です。

**NOTE** ESS CTL1(またはCTL2)で、LAST STEP-MODEが1shot( “ \*-#1 ” ) の場合には、コントロール・スイッチを押す度にSTEP1からシーケンスが始まり、最後のステップまで終了すると自動的にESS(または対象エフェクト)がOFFになります。ステップの途中でコントロール・スイッチを押すと、STEP1から再スタートします。

**NOTE** ESS TAP1、ESS TAP2で、LAST STEP-MODEが1shotの場合は、コントロール・スイッチを押すたびにSTEP1からシーケンスが始まります。

# MIDIによるコントロール

MIDIはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルで接続することで、異なるメーカーの電子楽器やコンピューターと演奏情報のやりとりが行えます。

本機は、MIDIを使って外部MIDI機器との間で次のことができます。

- 本機を操作して、外部MIDI機器のプログラムを切り替える。外部MIDI機器から本機のプログラムを切り替える。「プログラム・チェンジ」
- ペダルを操作して、外部MIDI機器をコントロールする。  
外部MIDI機器から本機の音量、エフェクトなどをコントロールする。「コントロール・チェンジ」
- サウンド・エディターなどを使用してパラメーターをエディットする。「パラメーター・チェンジ」
- 本機のプログラム・データをバックアップ(保存)/リストア(読み込み)する。「プログラム・データのバックアップ(保存)/リストア(読み込み)」

**NOTE** 上記のコントロールを行うには本機と外部MIDI機器をMIDIケーブルで接続し、MIDIチャンネルを合わせる必要があります。「MIDI機器/コンピューターとの接続」MIDIチャンネルを設定する」

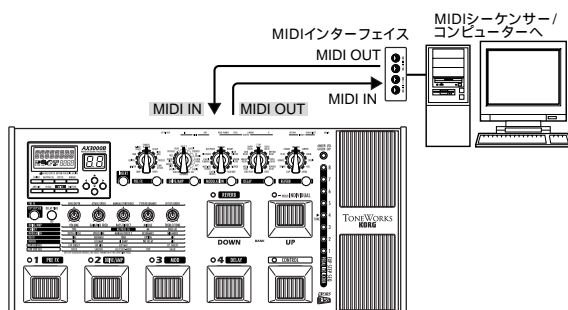
**NOTE** 外部MIDI機器が各MIDI情報を認識しない場合は、それぞれのコントロールは行えません。本機と各機器の「MIDIインプリメンテーション・チャート」を確認してください。

## MIDI機器/コンピューターとの接続

本機から外部MIDI機器をコントロールする場合は、本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

MIDIシーケンサーなどの外部MIDI機器から本機をコントロールする場合は、本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。

MIDIシーケンサーやサウンド・エディターなどと接続する場合は、通常、相互にデータをやりとりしますので、本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子、本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子をそれぞれMIDIケーブルで接続します。



AX3000B

**NOTE** コンピューターとAX3000Bを接続する場合は、MIDIインターフェイスが必要になります。なお、MIDIインターフェイス機器によっては、MIDIエクスクルーシブ・メッセージを正しく送受信できない場合があります。

---

## **MIDI チャンネルを設定する (GLOBAL "MIDI CH")**

外部MIDI機器とデータをやりとりするときは、本機のMIDIチャンネルと外部MIDI機器のMIDIチャンネルを合わせます。以下の手順でMIDIチャンネルを設定します。

1. [GLOBAL]スイッチを押します。
2. ネーム・ディスプレイに“ MIDI CH ”を表示します。他のパラメーターが選ばれているときは、[◀]/[▶]スイッチを押して表示してください。
3. バリ्यू・ツマミ[1]または[▲]/[▼]スイッチで本機のMIDIチャンネルを設定します。
4. 接続した外部MIDI機器のMIDIチャンネルを設定します。

**HINT** 外部MIDI機器のMIDIチャンネル設定は、接続する機器の取扱説明書を参照してください。

## **プログラム・チェンジ (GLOBAL "PCHG OUT")**

本機でプログラムを切り替えると、MIDI OUT端子からプログラム・チェンジ・メッセージが送信され、外部MIDI機器のプログラムが切り替わります。また、本機がプログラム・チェンジ・メッセージを受信すると、本機のプログラムが自動的に切り替わります。

ここでは、本機でプログラムを切り替えたときに、MIDI OUT端子からプログラム・チェンジ・メッセージを送信するかしないかを設定します

**NOTE** 本機で扱えないプログラム・チェンジ・ナンバーは無視されます。本機で扱える範囲については、「MIDIインプリメンテーション・チャート」を参照してください。

1. [GLOBAL]スイッチを押します。
2. [◀]/[▶]スイッチを押して、ネーム・ディスプレイに“ PCHG OUT ”を表示します。
3. プログラム・チェンジ・メッセージを送信するかしないかを設定します。バリ्यू・ツマミ[1]または[▲]/[▼]スイッチで設定します。  
“ OFF ”: プログラム・チェンジ・メッセージを送信しません。  
“ On ”: プログラム・チェンジ・メッセージを送信します。

---

## コントロール・チェンジ (GLOBAL “CCHG I/O”)

本機のEXPRESSIONペダル、CONTROLスイッチなどの各コントローラーを操作するとコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。外部MIDI機器のコントロール・チェンジ・ナンバーに対応する機能をリアルタイムでコントロールすることができます。

また、外部MIDI機器からコントロール・チェンジ・メッセージを受信すると、本機で操作するのと同じように本機がコントロールされます。

外部MIDI機器からコントロールできる機能については手順4を参照してください。

本機が、コントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

1. [GLOBAL]スイッチを押します。
2. [◀/▶]スイッチを押して、ネーム・ディスプレイに“ CCHG I/O ”を表示します。
3. すべてのコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。バリュー・ツマミ[1]または[▲]/[▼]スイッチで選びます。  
“ On ”では送受信します。“ OFF ”では送受信しません。

**NOTE** ここでの設定が“ OFF ”のときは、手順4で個別にコントロール・ナンバーを設定してもすべてのコントロール・チェンジ・メッセージを送受信しません。

4. [◀/▶]スイッチを同時に押して、コントロール・ナンバーを個別に設定する画面に切り替えます。各コントローラーを[◀/▶]スイッチを押して選びます。

次の順番で切り替わります。

“ EXP PDL ”: EXPRESSIONペダル・コントロール

“ CTL PDL ”: CONTROLスイッチ・オン/オフ

“ PRE FX ”: PRE FXエフェクト・オン/オフ

“ D/AMP FX ”: DRIVE/AMPエフェクト・オン/オフ

“ MOD FX ”: MODULATIONエフェクト・オン/オフ

“ DELAY FX ”: DELAYエフェクト・オン/オフ

“ REVRB FX ”: REVERBエフェクト・オン/オフ

5. 各コントローラーごとにコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。送受信する場合は、コントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。設定するコントローラーを選び、バリュー・ツマミ[1]または[▲]/[▼]スイッチを使って設定します。

“ OFF ”: コントロール・チェンジ・メッセージを送受信しません。

“ CC00 ”~“ CC95 ”: コントローラーを操作すると、設定したコントロール・チェンジ・ナンバー0~95でメッセージを送信します。また外部MIDI機器から設定したコントロール・チェンジ・ナンバーでメッセージを受信すると、本機がコントロールされます。

6. [◀/▶]スイッチを同時に押して、すべてのコントロール・チェンジ・メッセージの送受信を設定する画面に戻ります。

## パラメーター・チェンジ (GLOBAL "SYEX OUT")

本機のツマミやスイッチを操作してパラメーターの値を変更すると、システム・エクスクルーシブ・メッセージによってパラメーター・チェンジ等の情報を送信します。

本機のパラメーターを外部に送信する場合は“SYEX OUT”を“On”に設定します。通常“SYEX OUT”を“On”にするのは、サウンド・エディターを使用するときです。

本機がパラメーター・チェンジを送信するかしないかを設定します。

1. [GLOBAL]スイッチを押します。
2. [◀]/[▶]スイッチを押して、ネーム・ディスプレイに“SYEX OUT”を表示します。
3. パラメーター・チェンジ等の情報を送信するかしないかを設定します。バリュー・ツマミ[1]または[▲]/[▼]スイッチで選びます。  
 “OFF”： パラメーター・チェンジ等の情報を送信しません。  
 “On”： パラメーター・チェンジ等の情報を送信します。

**NOTE** パラメーター・チェンジ等のシステム・エクスクルーシブ・メッセージを受信すると“SYEX OUT”の設定に関わらず、本機のパラメーターやモード、プログラム番号が変わります。

## プログラム・データのバックアップ(保存)/リストア(読み込み) (GLOBAL "DUMP CUR", "DUMP ALL")

プログラムなど本機的全データは、システム・エクスクルーシブ・メッセージとして送受信することができます。システム・エクスクルーシブ・メッセージを使ってプログラムなどのデータを外部機器との間で送受信することをデータ・ダンプといいます。データ・ダンプを行うと、MIDIデータ・ファイラーやシステム・エクスクルーシブ・メッセージが送受信可能なシーケンサーなどの外部機器に、本機で作ったプログラムをバックアップ(保存)できます。必要なときに本機にリストア(読み込み)することによって、たくさんのプログラムを入れ替えて使用することができます。また、2台のAX3000Bを接続してプログラム・データをコピーすることができます。

プログラム・データの転送には2種類あり、1プログラム単位で送信する方法と、全プログラムを1度に送信する方法があります。全プログラムを1度に送信する場合は出力先の設定やMIDIに関する設定なども含む本機のすべてのデータが送られます。

**NOTE** データ・ダンプの送信は、“SYEX OUT”の設定に関わらず行うことができます。2台のAX3000B間でプログラム・データをやりとりする場合は、“SYEX OUT”を“OFF”に設定することをおすすめします。“SYEX OUT”が“On”になっている状態でツマミ等を操作すると、もう一台のAX3000Bで意図しないパラメーターが変わってしまうことがあります。

---

## バックアップ(保存)

1. 本機のMIDI OUTとデータ・ダンプを受信する機器のMIDI INを接続します。
2. 1つのプログラムだけを送信する場合は、プログラム・セレクト・モードで送信するプログラムを選びます。
3. [GLOBAL]スイッチを押します。
4. [◀/▶]スイッチを押して、ネーム・ディスプレイに“ DUMP CUR ”または“ DUMP ALL ”を表示します。  
“ DUMP CUR ”(カレント・プログラム・データ・ダンプ):  
現在選んでいる1つのプログラムのデータを送信します。プログラムをエディット中(保存していない状態)のときは現在の設定を送信します。  
“ DUMP ALL ”(オール・データ・ダンプ): 本機のすべてのデータを送信します。
5. データ・ダンプを受信する機器がデータを記録できる状態にします。  
**NOTE** 詳しくはデータ・ダンプを受信する機器の取扱説明書を参照してください。
6. 本機の[WRITE]スイッチを押すと送信を開始します。送信が終了すると“ COMPLETE ”を表示し、手順4の画面に戻ります。(“ DUMP ALL ”で送信している間は“ SEND ”と表示されます。)  
**NOTE** データの送信中は、本機のスイッチ、ペダルやノブに触れないでください。また、絶対に本機の電源をオフにしないでください。

## リストア(読み込み)

1. 本機のMIDI INとデータ・ダンプを送信する機器のMIDI OUTを接続します。
2. 送信する側のMIDI機器と本機のMIDIチャンネルを合わせます。一度外部MIDI機器に送信したデータを再び本機で受信するときは、送信時のMIDIチャンネルに合わせてください。
3. データ・ダンプする機器からデータを送信します。  
全データ受信中は“ RECEIVE ”が表示され、正常に終了すると“ COMPLETE ”が表示されます。エラーが発生すると“ ERROR ”が表示されますので、送信し直してください。  
**NOTE** 詳しくはデータ・ダンプを送信する機器の取扱説明書を参照してください。  
**NOTE** データの受信中は、本機のスイッチ、ペダルやノブに触れないでください。また、絶対に本機の電源をオフにしないでください。
4. 1プログラム単位のデータを受信した場合は、保存先のバンクとプログラムを選び、保存してください。(p.19)  
**NOTE** 保存しないと、本機のプログラム・メモリーに書き込まれません。  
**HINT** 全データを受信した場合は、すべてのデータが自動的に上書きされます。ただし、エディット中のデータ(エディット・バッファ)は変更されません。



---

## 工場出荷時の状態に戻す(再ロード)

---

本機のプログラムや、すべての設定を工場出荷時の状態に戻すことができます。

**NOTE** この操作を完了すると自分で作ったプログラムなど本機に保存してあったすべてのプログラムは消去され、出荷時のプログラムが読み込まれます。また、MIDIの設定も初期化されます。保存しておきたい設定がある場合は、データ・ダンプ等でデータをバックアップしてください。

1. [▲]、[▼]、[EXIT]の3つのスイッチを押しながら電源を入れます。  
バンク・ディスプレイの“P”と、プログラムLED[1]～[4]が点滅し、ネーム・ディスプレイに“RELOAD?”と表示されます。押していたすべてのスイッチから手を離します。
2. 再ロードの作業を中止するときは[EXIT]スイッチを押します。
3. [WRITE]スイッチを押すと、ネーム・ディスプレイに“LOADING”が表示され、再ロードが始まります。  
再ロードが完了するとネーム・ディスプレイに“COMPLETE”が表示され、自動的にプログラム・セレクト・モードに切り替わります。

**NOTE** 再ロード中は、絶対に電源をオフにしないでください。

---

# 故障とお思いになる前に

---

故障かな?と思ったら、まず以下のことを確認してください。症状が改善されない場合は、コルグ・サービス・センターまでお問い合わせください。

## 1. 電源が入らない

- ・ リア・パネルの[DC9V]端子にACアダプターが正しく接続されていますか?
- ・ コンセントにACアダプターが正しく接続されていますか?
- ・ ACアダプターが損傷していませんか?

## 2. 音が出ない

- ・ ベースのボリュームを絞っていませんか?
  - ・ ベース・シールドが正しく接続されていますか?
  - ・ ベース・シールドが断線していませんか?
  - ・ リア・パネルのOUTPUT [LEVEL]ノブが小さい値になっていませんか?
  - ・ [VOLUME], [GAIN], [BASS], [MIDDLE], [TREBLE], [PROG LVL]の設定を確認してください。アンプ・モデルによっては[BASS], [MIDDLE], [TREBLE]の値が小さいと、オリジナル・アンプの回路と同様、アンプから音が出ない場合があります。
  - ・ その他のエフェクトで音量を絞っていませんか?
  - ・ [DRIVE], [LEVEL]などがアサインされたエクスプレッション・ペダルがMINの位置になっていませんか?
  - ・ ミュート操作を行いませんか?
- P.21「チューナー(バイパス、ミュート)」を参照してミュートを解除してください。

## 3. エフェクトがかからない

- ・ 各エフェクト・セレクト・スイッチLEDが点灯していますか?  
LEDが消灯しているときはエフェクトがオフになっています。  
カテゴリー・セレクト・スイッチを押してエフェクトをオンにしてください。
- ・ モジュレーションの「DEPTH」、ディレイ、リバーブの「MIX」がそれぞれ小さい値になっていませんか?  
カテゴリー・セレクト・スイッチでエフェクトを選び該当するバリュー・ツマミを調整してください。
- ・ バイパスしていませんか?  
P.21「チューナー(バイパス、ミュート)」を参照してバイパスを解除してください。

## 4. SYNTHの使用中に音が歪む

- ・ DRIVE/AMPの[VOLUME]、または[PROG LVL]の設定を下げてご使用ください。

## 5. ベース・アンプに接続した音が歪む、不自然な音をする

- ・ “AMP/LINE”の設定が“Ln”(LINE)になっていませんか?
- ・ [LEVEL]が上がりすぎていませんか?  
p.12「基本接続」を参照して設定しなおしてください。

---

# 仕様

---

プリ・エフェクト・タイプ数: 11

ドライブ/アンプ・モデル・タイプ数: 16

キャビネット・モデル・タイプ数: 11

モジュレーション・エフェクト・タイプ: 11

ディレイ・エフェクト・タイプ: 11

リバーブ・エフェクト・タイプ: 11

ノイズ・リダクション: 1

プログラム数: 96 ( 24 バンク × 4 プログラム )

オーディオ入力

INPUT ( モノラル標準 )

INSERT RETURN ( モノラル標準 )

AUX IN ( ステレオ・ミニ )

オーディオ出力

OUTPUT x 2 ( モノラル標準 )

INSERT SEND (モノラル標準)

PHONES (ステレオ・ミニ)

[LEVEL] ツマミ ( OUTPUT、PHONES対応 )

S/P DIF OUT ( 光角形 16 bit/44.1 kHz ( IEC60958、EIAJ CP-1201 ) )

信号処理

A/D変換: 20 bit

D/A変換: 20 bit

サンプリング周波数: 44.1 kHz

チューナー

測定範囲: A0 ~ C7 ( 27.5 Hz ~ 2093 Hz )

キャリブレーション: 438 Hz ~ 445 Hz

その他: MIDI IN × 1、MIDI OUT × 1、DC 9V × 1

電源: DC9V付属ACアダプター 

外形寸法 ( W x D x H ) 500 mm x 241 mm x 72 mm (ペダル下げ時) / 110mm (ペダル上げ時)

重量: 3.6 kg

付属品: 取扱説明書、ACアダプター

\* 仕様および外観は改良のため予告無く変更される場合があります。

# 資料

## エフェクト・パラメーター

\* : エクスプレッション・ペダルでコントロールが可能なパラメーターです。

PRE FX	SENS / DEPTH	ATTACK / SPEED	MANUAL	TYPE / RESONANCE	EFFECT / ORDER
COMP	SENS *	-	-	-	LEVEL *
LIMITER	RATIO *	ATTACK *	THRESHLD	-	LEVEL *
EXCITER	-	-	MANUAL *	TYPE	EFFECT *
WAH	TRIM	OPEN	MANUAL *	RESO *	ORDER
U-VIBE / PHASE	DEPTH *	SPEED *	MANUAL *	TYPE	ORDER
CHORUS / FLANGER	DEPTH *	SPEED *	MANUAL *	RESO *	-
OCTAVE	-	-	-	DIRECT *	EFFECT *
RING MOD	-	FILTER *	OSCFREQ *	DIRECT *	EFFECT *
FRETLESS	DEPTH *	-	-	-	-
SLOW ATTACK	-	ATTACK *	-	-	-
SYNTH	DPTH/POL	ATTACK *	WAVE *	RESO *	MIX *

DRIVE / AMP	VOLUME	GAIN / MID FREQ	BASS / DIRECT	MIDDLE	TREBLE / TONE
TUBE OD	VOLUME *	GAIN *	DIRECT *	-	TONE *
FAT DIST	VOLUME *	GAIN *	DIRECT *	-	TONE *
ORANGE DIST	VOLUME *	GAIN *	DIRECT *	-	TONE *
SHRED DIST	VOLUME *	GAIN *	BASS	MIDDLE	TREBLE
FUZZ	VOLUME *	GAIN *	DIRECT *	-	TONE *
OCTAFUZZ	VOLUME *	GAIN *	DIRECT *	-	TONE *
VALVE	VOLUME *	MID FREQ	BASS	MIDDLE	TREBLE
VALVE2	VOLUME *	MID FREQ	BASS	MIDDLE	TREBLE
CLASSIC	VOLUME *	MID FREQ	BASS	MIDDLE	TREBLE
SCOOPED	VOLUME *	MID FREQ	BASS	MIDDLE	TREBLE
LA STUDIO	VOLUME *	MID FREQ	BASS	MIDDLE	TREBLE
GOLD PANEL	VOLUME *	MID FREQ	BASS	MIDDLE	TREBLE
JAZZ	VOLUME *	MID FREQ	BASS	MIDDLE	TREBLE
STUDIO	VOLUME *	GAIN *	BASS	MIDDLE	TREBLE
AC100	VOLUME *	GAIN *	BASS	MIDDLE	TREBLE
UK MAJOR	VOLUME *	GAIN *	BASS	MIDDLE	TREBLE

CABINET	TYPE			NR	PROG LVL
	TYPE			NR	PROG LVL

MODULATION	DEPTH / PITCH	SPEED / FINE	MANUAL / SPEED 2	RESONANCE	MIX / MODE
CLASSIC CHORUS	DEPTH *	SPEED *	MANUAL *	-	MODE
MULTI TAP CHORUS	DEPTH *	SPEED *	TIME	-	MIX *
CLASSIC FLANGER	DEPTH *	SPEED *	MANUAL *	RESO *	MIX *
BI CHORUS	DEPTH *	SPEED1 *	SPEED2 *	RESO *	MODE
DUO PHASE	DEPTH *	SPEED1 *	SPEED2 *	RESO *	MODE
TEXTREM	DEPTH *	SPEED *	-	SPREAD	LEVEL *
ROTARY	DEPTH *	SPEED1 *	SPEED2 *	-	ACCEL *
PITCH SHIFTER	PITCH *	FINE *	TRACKING	DIRECT *	EFFECT *
RANDOM FILTER	DEPTH *	SPEED *	MANUAL *	RESO *	MIX *
FILTRON	DEPTH *	ATTACK *	MANUAL *	RESO *	SENS/POL
TALK MOD	DEPTH *	ATTACK *	MANUAL *	TYPE	SENS/POL

<b>DELAY</b>	<b>TIME</b>	<b>FEEDBACK</b>	<b>TONE</b>	<b>OPTION</b>	<b>MIX</b>
ECHO PLUS	TIME *	FEEDBACK *	TONE *	LO DAMP *	MIX *
MULTI HEAD	TIME	FEEDBACK *	TONE *	MODE	MIX *
ANALOG DELAY	TIME *	FEEDBACK *	TONE *	-	MIX *
MOD DELAY	TIME *	FEEDBACK *	TONE *	SPEED *	MIX *
SWEEP DELAY	TIME *	FEEDBACK *	TONE *	SENS *	MIX *
2 TAP DELAY	TIME	FEEDBACK *	TONE *	TAP TIME	MIX *
CROSS DELAY	TIME	FEEDBACK *	TONE *	DUCKING *	MIX *
RHYTHM DELAY	TIME	FEEDBACK *	TONE *	RHYTHM	MIX *
HOLD DELAY	TIME	FEEDBACK *	TONE *	-	MIX *
REVERSE DELAY	TIME	FEEDBACK *	TONE *	-	MIX
FREEZ	TIME	-	-	-	MIX *

<b>REVERB</b>	<b>TIME</b>	<b>LO DAMP</b>	<b>HI DAMP</b>	<b>PRE DELAY</b>	<b>MIX</b>
SLAP	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *
SPRING	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *
BOUNCE	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *
PLATE	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *
GARAGE	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *
CHAMBER	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *
CANYON	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *
ROOM	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *
STUDIO	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *
HALL	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *
ARENA	TIME *	LO DAMP *	HI DAMP *	PRE DLY	MIX *

---

# 索引

---

## 記号

2TAP DELAY (2TAP DLY) ..... 34

## A

AC 2X15 ..... 26

AC100 ..... 25

ANALOG DELAY (ANALG DL) ..... 34

ARENA ..... 37

## B

BI CHORUS(BI CHORS) ..... 30

BOUNCE ..... 37

## C

CABINET(キャビネット)モデル ..... 25

CANYON ..... 37

CHAMBER ..... 37

CHORUS/FLANGER (CHO/FLNG) ..... 28

CLASSIC ..... 24

CLASSIC 8X10 (CLS 8X10) ..... 25

CLASSIC CHORUS (CL CHORS) ..... 29

CLASSIC FLANGER (CL FLANG) ..... 30

COMBI ..... 26

COMP ..... 26

CROSS DELAY (CROSS DL) ..... 35

## D

DELAY(ディレイ)エフェクト ..... 33

DRIVE/AMP(ドライブ/アンプ)モデル .... 23

DUO PHASE(DUO PHAS) ..... 31

## E

ECHO PLUS ..... 33

ESS ..... 43

EXCITER ..... 27

## F

FAT DIST ..... 23

FILTRON ..... 32

FREEZ ..... 36

FRETLESS ..... 28

FUZZ ..... 24

## G

GARAGE ..... 37

GOLD PANEL (GOLD PNL) ..... 24

## H

HALL ..... 37

HOLD DELAY (HOLD DLY) ..... 35

## J

JAZZ ..... 24

JAZZ 1X15 ..... 26

## L

LA 1X18 ..... 26

LA 4X10 ..... 26

LA STUDIO (LA STUD) ..... 24

LIMITER ..... 27

## M

METAL 4X10 (MTL 4X10) ..... 26

MIDI ..... 46, 14

MIDI チャンネル ..... 47

MOD DELAY (MOD DLY) ..... 34

MOD(モジュレーション)エフェクト ..... 29

MODERN 4X10 (MDR 4X10) ..... 25

MULTI HEAD (MULTI HD) ..... 33

MULTI TAP CHORUS (MT CHORS) .... 30

## O

OCTAFUZZ ..... 24

OCTAVE ..... 28

ORANGE DIST (OR DIST) ..... 23

## P

PITCH SHIFTER(PITCH) ..... 32

PLATE ..... 37

PRE(プリ)エフェクト ..... 26

## R

RANDOM STEP FILTER (RND FILT) ... 32

RENAME ..... 19

REVERB(リバーブ)エフェクト ..... 36

REVERSE DELAY (REVRS DL) ..... 36

RHYTHM DELAY (RHYTM DL) ..... 35

RING MOD ..... 28

ROOM ..... 37

ROTARY ..... 31

---

## S

SCOOPED .....	24
SHRED DIST (SHRED DS) .....	23
SLAP .....	36
SLOW ATTACK (SLOWATK) .....	29
SPRING .....	36
STUDIO .....	25, 37
STUDIO 1X15 (STUD 1X15) .....	26
SWEEP DELAY (SWEEP DL) .....	34
SYNTH .....	29

## T

TALK MOD .....	33
TEXTREM .....	31
TUBE OD .....	23

## U

U-VIBE/PHASE (VIB/PHAS) .....	27
UK 4X12 .....	26
UK 4X15 .....	26
UK MAJOR .....	25

## V

VALVE2 .....	24
--------------	----

## W

WAH .....	27
-----------	----

## ア

アウトプット・セレクト機能 .....	12
アンプ・モデル .....	24

## イ

インディビジュアル・モード .....	15
---------------------	----

## エ

エクスプレッション・ターゲット .....	38
エクスプレッション・ペダル .....	38
エフェクト・パラメーター .....	54

## オ

音作り .....	17
オリジナル・バリュー .....	20

## キ

キーロック機能 .....	16
キャリブレーション .....	22

## コ

コントロール・スイッチ .....	40
コントロール・チェンジ .....	48
パラメーター・チェンジ .....	49

## サ

再ロード .....	51
------------	----

## シ

信号経路 .....	17
------------	----

## セ

接続先 .....	12
-----------	----

## チ

チューナー .....	21
チューニング .....	21

## テ

電源 .....	52
----------	----

## ト

ドライブ・モデル .....	23
----------------	----

## ハ

バイパス .....	21
------------	----

## フ

プログラム・セレクト・モード .....	15
プログラム・チェンジ .....	47
プログラム・データのバックアップ .....	49

## ヘ

ペダルの感度 .....	41
--------------	----

## ホ

保存 .....	19, 49
----------	--------

## ミ

ミュート .....	21
------------	----

## ヨ

読み込み .....	49
------------	----

## リ

リストア .....	49
------------	----

# アフターサービス

## 保証書

本製品には、保証書が添付されています。

お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。

なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないよう大切に保管してください。

## 保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

## 保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

## 保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路など)のように機能維持のために必要な部品)の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

## 修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。

それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

## 修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

## ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。

商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

## WARNING!

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

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.

## 株式会社コルグ

お客様相談窓口

TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所 コルグ物流センター内

TEL 03(3799)9085

# KORG

## 株式会社コルグ

本社: 〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2

URL: <http://www.korg.co.jp/>