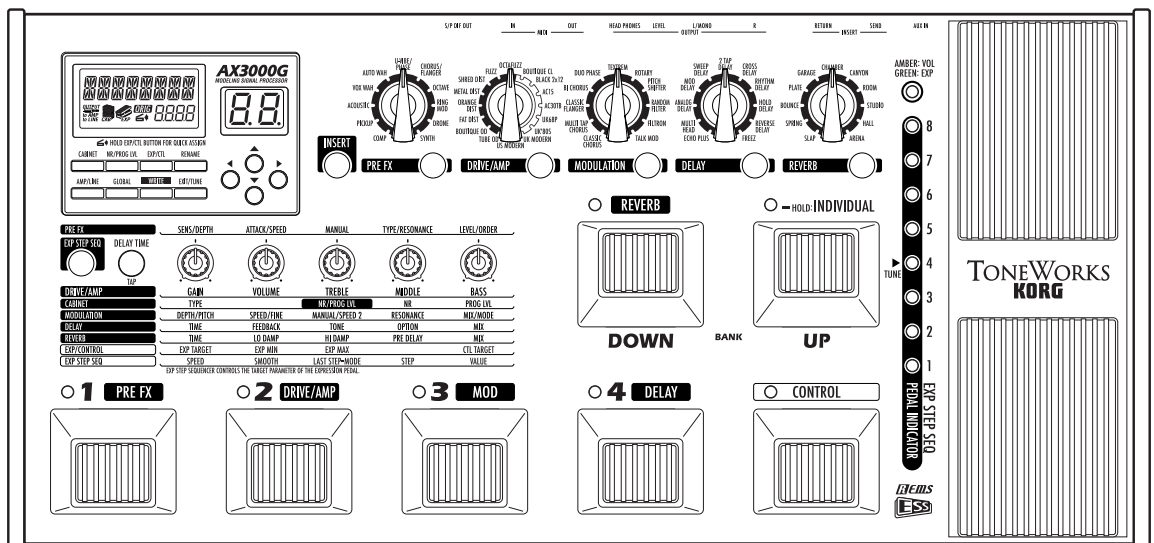


AX3000G

MODELING SIGNAL PROCESSOR

取扱説明書



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。
感電やショートのおそれがあります。
- 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。
- ホコリ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。

-  雨天時の野外などのような湿気の多い場所で、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。

注意

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。

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
ギタリ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
ギター・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
音作りと保存	17
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
チューナー(バイパス、ミュート)	21
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
エフェクト・タイプの説明	23
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	27
D. MOD(モジュレーション)エフェクト	30
E. DELAY(ディレイ)エフェクト	34
F. REVERB(リバーブ)エフェクト	37
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	39
エクスプレッション・ペダルの設定	39
エクスプレッション・ターゲットのクイック・アサイン	39
エクスプレッション・ターゲットの設定	40
コントロール・スイッチの設定	42
各エフェクトのON/OFF	42
TAP TEMPOによるパラメーターの設定	42
エフェクトのコントロール	42
ESSのコントロール	42

ペダルの感度の調整	43
ESSによるパラメーターのコントロール	44
ESSのパラメーター	44
ESSでコントロールするターゲット・パラメーターの設定	45
ESSの設定例	45
コントロール・スイッチによるESSの操作	46
MIDIによるコントロール	47
MIDI機器/コンピューターとの接続	47
MIDIチャンネルを設定する (GLOBAL "MIDI CH")	48
プログラム・チェンジ (GLOBAL "PCHG OUT")	48
コントロール・チェンジ (GLOBAL "CCHG I/O")	49
パラメーター・チェンジ (GLOBAL "SYEX OUT")	50
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)	50
(GLOBAL "DUMP CUR" , "DUMP ALL")	50
バックアップ(保存)	51
リストア(読み込み)	51
工場出荷時の状態に戻す(再ロード)	52
故障とお思いになる前に	53
仕様	54
資料	55
エフェクト・パラメーター	55
索引	57

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―AX3000Gをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。AX3000G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、リバーブ)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スペッション・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。
- ❑ エクスペッション・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。
- ❑ エクスペッション・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。

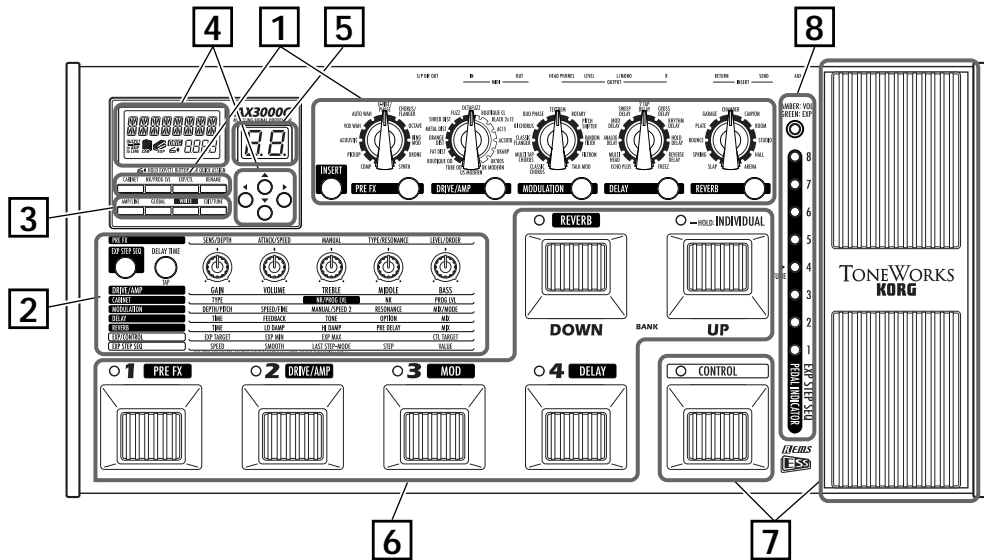
-
- ディレイのタイプとTIMEパラメーターが同じ設定のプログラム間では、ディレイの残響を残したままプログラムを切り換えることができます(このとき、コントロール・スイッチに設定されたHOLD DELAYのHOLD、FREEZのFREEZ機能は解除されます)。また、リバーブのタイプが同じ設定のプログラム間ではリバーブの残響を残すことができます。
 - ディレイ・タイムのTAP TEMPOによる設定や、インサート・エフェクトのON/OFF、ロータリー・スピーカーの回転スピードの切り替えといった、さまざまなエフェクトのコントロールが可能なコントロール・スイッチを装備し、ライブ・パフォーマンスなどに威力を発揮します。
 - 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。
 - AX3000G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「AX3000G 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>

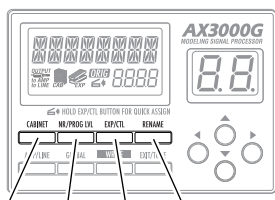
ギタリストのためのパネル・ツアー (各部の名称と機能)

ここではAX3000G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。

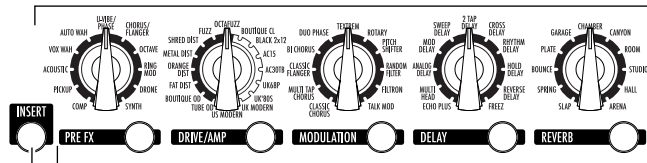
フロント・パネル



1 エフェクト・エディット・セクション



1.4 1.5 1.6 1.7



1.2

1.1

1.1 エフェクト・カテゴリー・スイッチ

バリュウ・ツマミ[1]～[5]でエディットするエフェクト・カテゴリーを選ぶとき、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ウ・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・モデルはドライブ/アンプ・モデルがONのときのみ効果があります。キャビネット・モデルとドライブ/アンプ・モデルが共にONのとき、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。

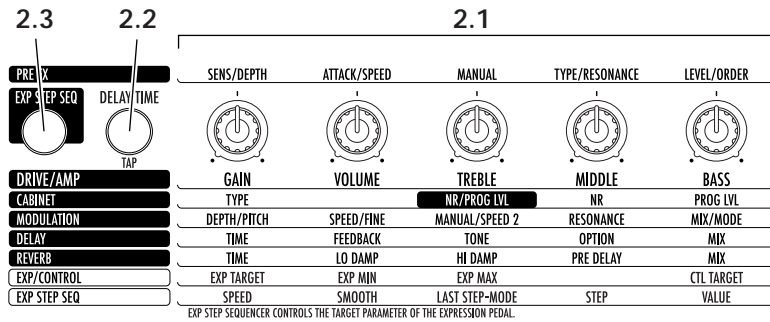
HINT 詳細はp.39「エクスプレッション・ペダルによるパラメーターのコントロール」を参照してください。

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・カテゴリー・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。ただし、使用可能なツマミが1つしかない場合は点滅しません。

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

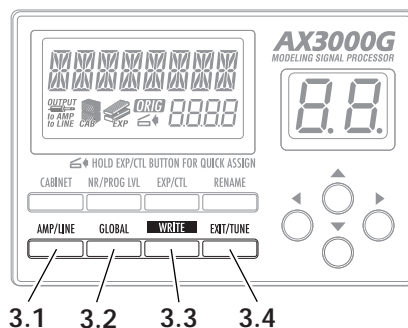
デレイ・タイムをタップ・スイッチを押す間隔で設定することができます。

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

AX3000G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、バリュー・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。

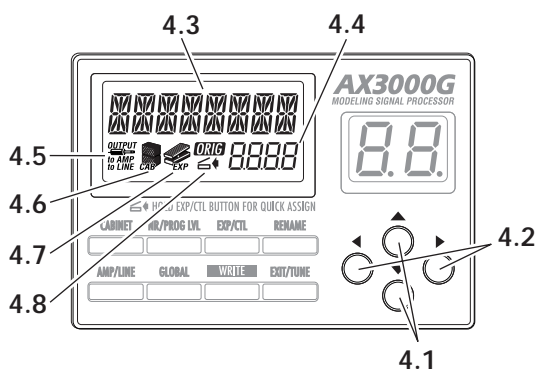
3.3 [WRITE](ライト)スイッチ

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/セレクター/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 バリュー・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・バリュー・アイコン  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

AX3000G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。

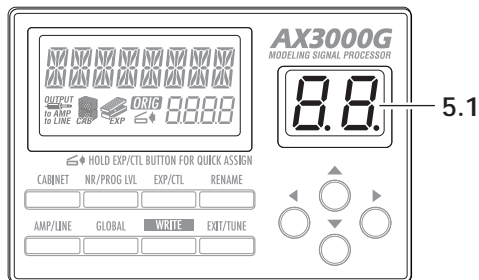
4.7 EXPアイコン

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。

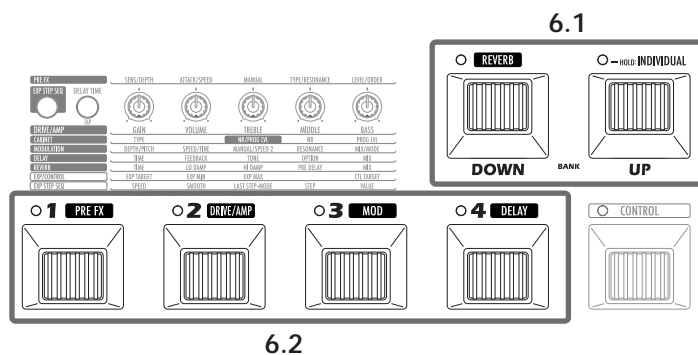
5) バンク・ディスプレイ



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

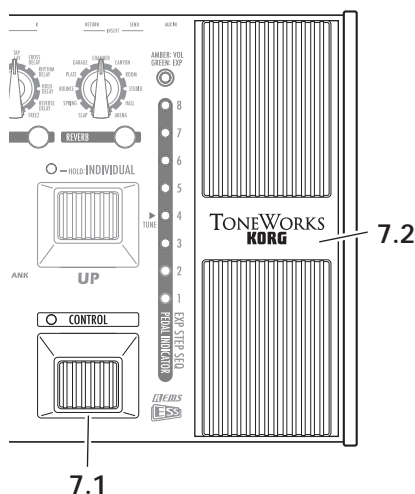
プログラム・セレクト・モード (p.15) ではバンク・アップを押すとバンクが1つ上がり、バンク・ダウンを押すと1つ下がります。

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

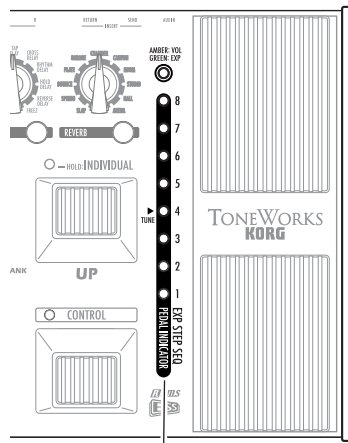
エフェクトのコントロールをします。プログラム毎にコントロール内容を設定することができます。詳細は、p.42「コントロール・スイッチの設定」を参照してください。

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.39)。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 / チューナー・ディスプレイ

8.1 ESS/ペダル・インジケータ / チューナー・ディスプレイ



8.1

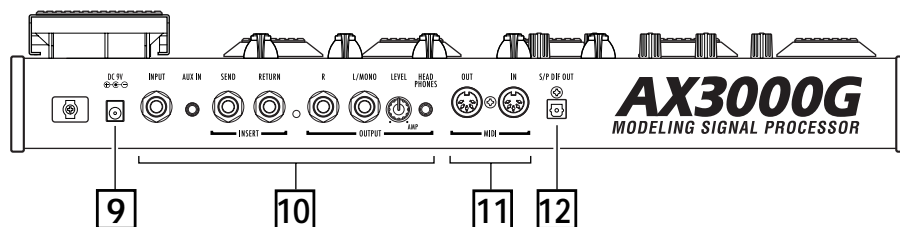
ESS使用時は、ステップ数 LED:緑 と現在のステップ(LED:赤)を表示します。エクスプレッション・ペダル使用時は、現在のペダル位置を表示します(LED:赤)、またチューナー起動時は、チューニング・メーター(LED:赤または緑)として動作します。

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

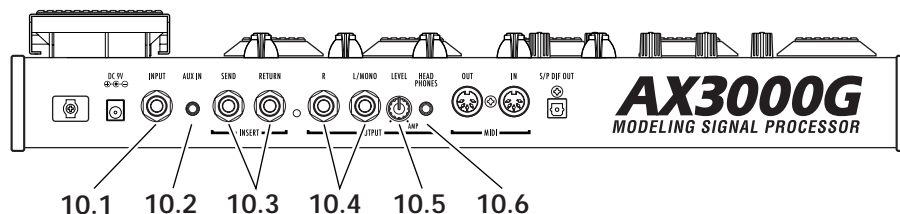


9 電源

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

ギターを接続します。

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、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。

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。

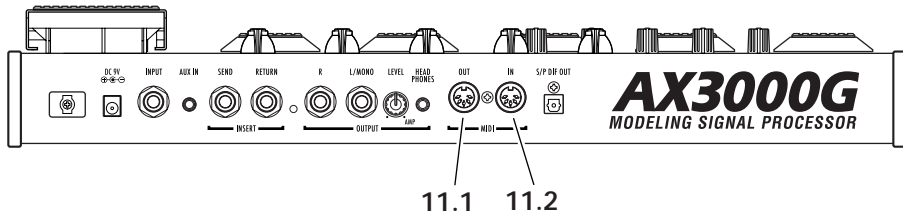
10.5 [LEVEL]ツマミ

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



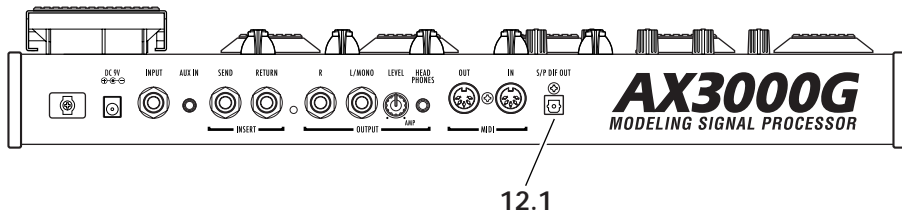
11.1 MIDI OUT 端子

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、ギター・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

ギター・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。これはギターアンプ・モデルからの出力をギターアンプのインプット端子に接続する場合に必要な補正を行う為です。TUBE OD、BOUTIQUE OD、FAT DIST、ORANGE DIST、METAL DIST、SHRED DIST、FUZZ、OCTAFUZZのドライブ・モデルでは補正が必要ない為、この設定の影響を受けません。またドライブ/アンプ・モデルがOFFの場合も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。
 - AP1 : US製オープンバックのコンポアンプなどにみられる、クリーンサウンドを得意とするアンプに接続する場合。
 - AP2 : UK製オープンバックのコンポアンプなどにみられる、中域にクセがあるアンプに接続する場合。
 - AP3 : 4x12クローズドバックキャビネットなど、スタックタイプのアンプに接続する場合。
 - Ln : ライン出力(S/P DIF OUT含む)ギター・アンプのパワー・アンプ・インプットまたはレコーダーに接続する場合。AP1、AP2、およびAP3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、“to LINE”が表示されます。

NOTE 接続するアンプは代表的な例です。アンプの種類、設定等によっては最適な設定が異なる場合があります。

基本接続

1. AX3000GのOUTPUT L/MONO、R端子と、ミキサー/レコーダーやギター・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。

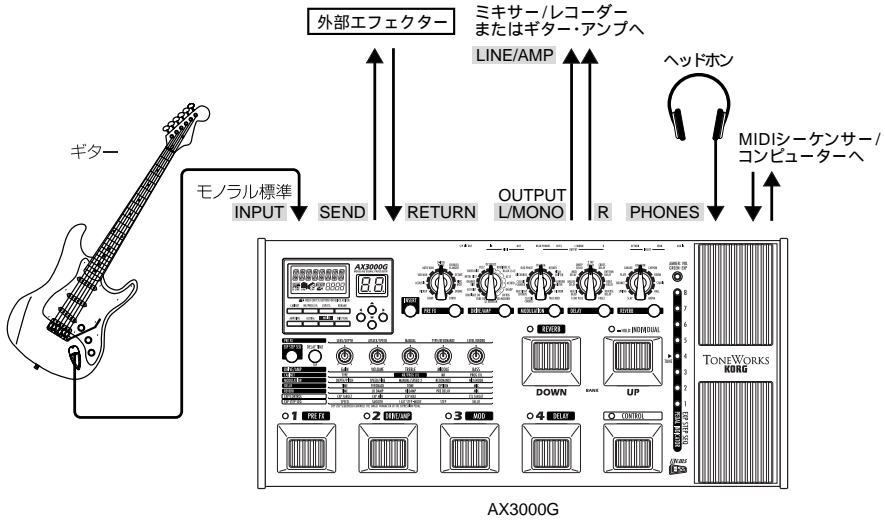
NOTE モノラルで接続する場合は、OUTPUT L/MONO端子に接続してください。AX3000Gの音質を活かすためにも、ステレオ接続をおすすめします。

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. ギターをリア・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。

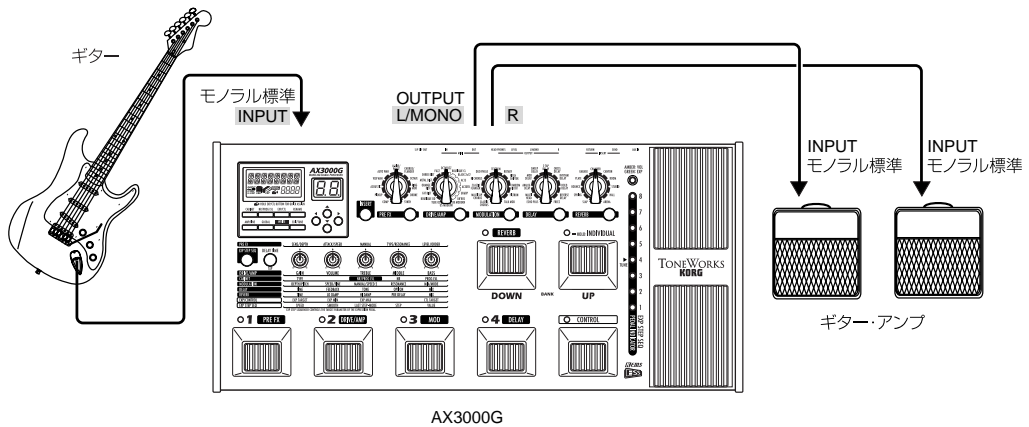
NOTE S/P DIF OUTの出力レベルは、GLOBALメニューの「DOUT LVL」で調整します。



ギター・アンプ接続例

- AX3000Gをギター・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、接続先の設定を確実に行ってください。(p.12「接続先の設定」)

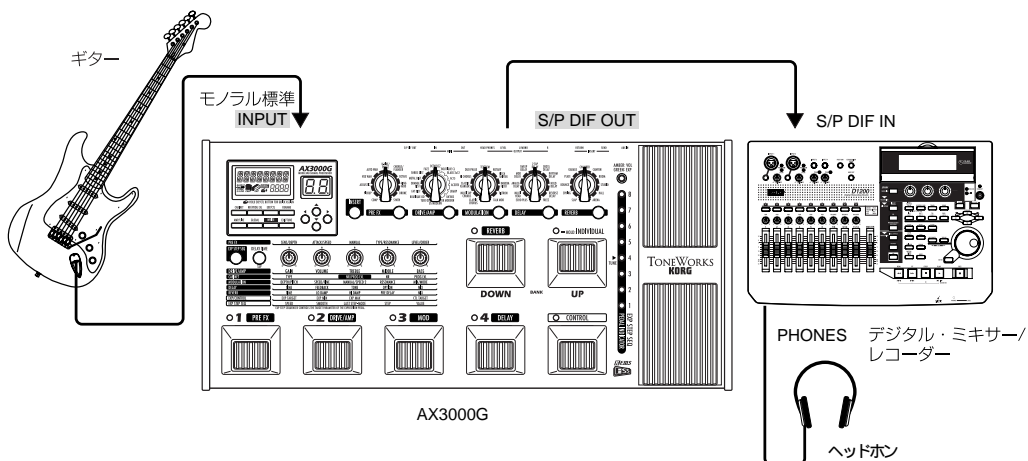
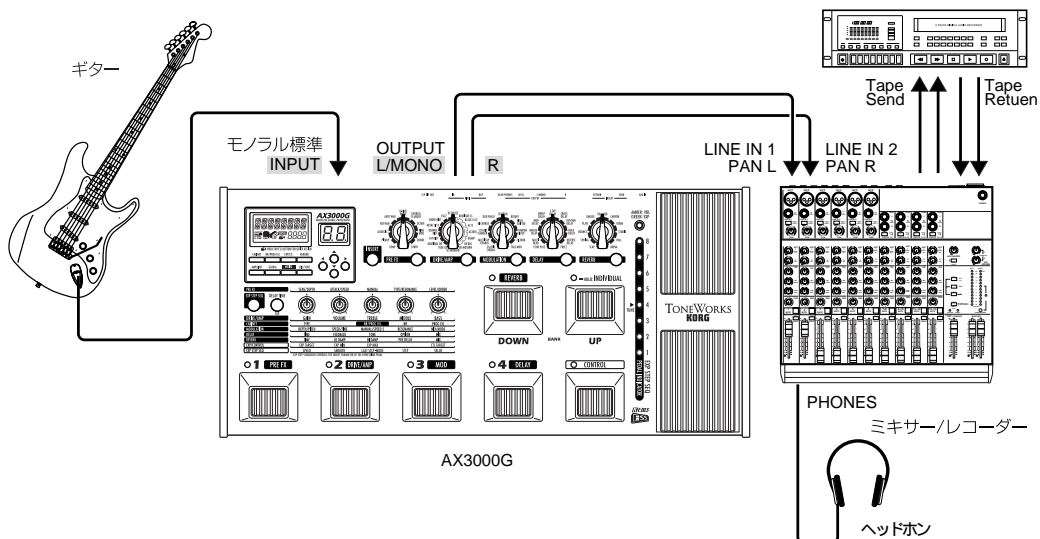
HINT コンボ・アンプやヘッドの直前に本機を接続する場合は、リア・パネルの[LEVEL]ツマミを最大に設定してください。



ミキサー、レコーダー接続例

- AX3000G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、接続先の設定を確実に行ってください。（p.12「接続先の設定」）

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。AX3000G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

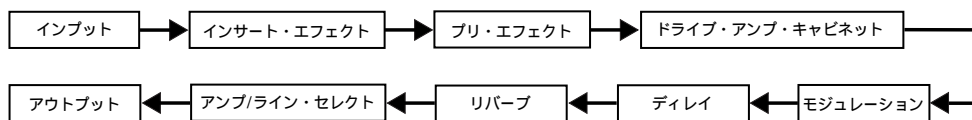
1. ネーム・ディスプレイにプログラム名以外の表示がされている場合や、プログラム名の文字が点滅している場合は[EXIT]スイッチを押してください。
2. ネーム・ディスプレイにプログラム名が表示されている状態で、[EXIT]スイッチを1秒間押してください。ネーム・ディスプレイに1秒間「KEY LOCK」と表示され、パリュウ・ツマミのLEDが消灯します。

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、モダンなクランチ・リズム・サウンドを元にゲインをアップさせ、もっとラウドな中域を強調したコンテンツラリーなリード・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、[GAIN]、[VOLUME]、[TREBLE]、[MIDDLE]、[BASS]を適宜調整します。

HINT [VOLUME]はドライブ/アンプ・モデルをON/OFFした時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。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。

- [NR/PROG LVL]スイッチを押して、[NR](バリュー・ツマミ[4])を、ギターを弾いていない時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 使用するギターによっては、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。

- 各セクションから追加するエフェクトを1つ選んで調整します。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 DELAY]、[MIX]になります。

- 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。

- 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。

- [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。

- 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。

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 **ORIG** 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 **ORIG** 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、ギター・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、ギター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

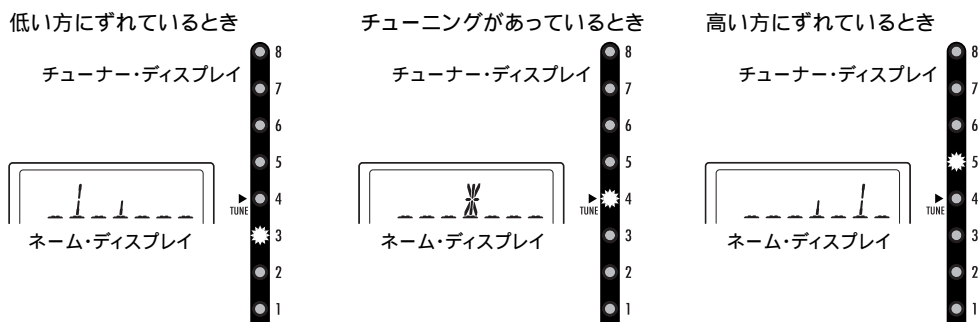
1. バイパス、ミュート状態にするか、あるいはディスプレイにプログラム名が表示されている時に [EXIT/TUNE]スイッチを押して、オート・クロマチック・チューナーを起動します。ディスプレイにプログラム名が表示されていない時は、[EXIT/TUNE]を押してプログラム名を表示させてからもう一度[EXIT/TUNE]スイッチを押します。

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. 接続したギターの弦を弾くと、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。

C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
C	C'	d	d'	E	F	F'	G	G'	A	A'	b

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ギターを微調整します。



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AX3000G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・ペダルでの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

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。

2. BOUTIQUE OD(BTQ OD)

ギリシャ神話に登場する半人半馬の名前を持つオーバードライブをモデリングしました。

3. 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。

4. 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。

5. METAL DIST(METAL DS)

メタルに最適のディストーションです。

6. 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。

7. 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。


8. OCTAFUZZ

1オクターブ上の音程を付加する伝説のファズをモデリングしました。良い効果を得るには必ずフロント・ピックアップを使用して、12フレットより上で演奏することをお奨めします。

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、パリュウ・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。またAX3000Gをギター・アンプに接続する場合などで、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。

1. TWEED 1x8 (TWD 1X8)

このキャビネット・モデルの8インチ、アルニコ・スピーカーは、6V6出力管を持つシンプルな構成のアンプに搭載されているオープン・バック・キャビネットです。

2. TWEED 1x12 (TWD 1X12)

名前が示すとおり、12インチ・スピーカー1発を使用していますが、これは米国製アルニコ・マグネットのピンテージ・ラウド・スピーカーとして有名なオープン・バック・キャビネットです。

3. TWEED 4x10 (TWD 4X10)

もともとベース・アンプとして設計されたこのスピーカー・キャビネットは、アルニコ・スピーカーを使ったオープン・バック・キャビネットで、様々なスタイルのロックに使用できます。

4. BLACK 2x10 (BLK 2X10)

US製セラミック・マグネットの10インチ・スピーカー2発を搭載したブルースやジャズ、カントリーに最適なオープン・バック・キャビネットです。

5. BLACK 2x12 (BLK 2X12)

このスピーカー・キャビネットはBLACK2x12アンプ・モデルに伴ってモデリングされたセラミック・スピーカーを使ったオープン・バック・キャビネットです。カントリーやブルースで最も使用されました。

6. VOX AC15TBX (AC15TBX)

英国イプスウィッチのセレクション製、名高い「VOXブルー・アルニコ・スピーカー」を使用した12インチ1発のオープン・バック・コンボです。

7. VOX AC30TBX (AC30TBX)

2発の12インチVOXブルー・アルニコ・スピーカーを16 用にシリアルにワイヤリングしたこのオープン・バック・キャビネットは、さらにVOXトーンの素晴らしさが加わります。

8. VOX AD120VTX (AD120VTX)

ネオジウム・マグネットを採用したカスタム・デザインのセレクション製スピーカーを使用した2x12クローズド・バック・キャビネットです。

エフェクト・
タイプ

DRIVE/AMP

CABINET

9. UK H30 4x12 (UK H30)

英国製、60年代後期の30ワット・セラミック・スピーカーを搭載したヘビー・デューティなクローズド・バック・キャビネットをモデリングしました。

10. UK T75 4x12 (UK T75)

この4x12モデルは、現行の75ワット英国製セラミック・スピーカーを搭載した英国製の黒い箱として有名なクローズド・バック・キャビネットです。

11. US V30 4x12 (US V30)

これは、US MODERNアンプ・モデルと同じカリフォルニア出身の“黒い野獣”キャビネットをモデリングした、セラミック・スピーカーのクローズド・バック・キャビネットです。特にニュー・メタル愛好者には非常に人気があります。

NOTE 製品名はすべて該当所有者の商標であり、(株)コルグとの関わりは一切ありません。なお、製品名及び説明内容は、本機開発中に調査対象となった製品、あるいは合成可能なサウンド・モデルを説明するためにのみ使用しています。

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・ペダルでの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、リードギターにサスティ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、サスティーンが増加します。 |
| [5] “ LEVEL ” | 0.0 ~ 10.0 | * 出力レベルを調整します。 |

2. PICKUP

ピックアップの音色を変換するモデリングです。シングル・コイルをハムバッカーに、ハムバッカーをシングル・コイルに変換したり、位相の違う2つのピックアップを混ぜ合わせたモデルを作ることできます。コンプレッサーを内蔵しています。

- | | | |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| [1] “ SENS ” | 0.0 ~ 10.0 | * コンプレッサーの感度を調整します。 |
| [2] “ PHASE ” | 1.0 ~ 10.0 | * ミックスする仮想ピックアップの距離を調整します。 |
| [3] “ PHASEMIX ” | -10.0 ~ 10.0 | * 仮想ピックアップのミックス量を調整します。-10 ~ 0では逆位相でミックスします。 |
| [4] “ TYPE ” | ピックアップ変換のモデルを選択します。
OFF: ピックアップ変換を行いません。
H-S: シングルコイル・ピックアップをハムバッキング・ピックアップに変換します。
S-H: ハムバッキング・ピックアップをシングルコイル・ピックアップに変換します。 | |
| [5] “ LEVEL ” | 0.0 ~ 10.0 | * 出力レベルを調整します。 |

3. ACOUSTIC

TONeworks AX10A のアコースティック・ギター・モデリングを採用した、エレキ・ギター音をアコースティック・ギターの音に変換するシミュレーターです。

- | | | |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| [1] “ BODY ” | 1.0 ~ 10.0 | * 低域の音色を調整します。 |
| [2] “ TOP ” | 1.0 ~ 10.0 | * 高域の音色を調整します。 |
| [4] “ TYPE ” | ボディのタイプを選択します。
1: M-SMALL 繊細なアルペジオなどに適したオールドの小型ボディ。
2: G-SMALL カントリー・ブルースマンなどが愛用した中域に特徴のある小型ボディ。
3: T-LARGE ポップス向けの洗練された音が特徴の大型ボディ。
4: RESO スライド奏法に適したレゾネイター・ギターのボディ。 | |
| [5] “ MIX ” | 0.0 ~ 10.0 | * ボディの共振のミックス量を調整します。 |

HINT ACOUSTICを選んだ場合は、シングル・コイル・ピックアップを使うことをお奨めします。

4. VOX WAH

伝説のVOXワウ・ペダルV847、V848の二つを贅沢にモデリングしました。CLOSE、OPENツマミでワウを閉じたとき、開いたときの音色を調整できるので更に幅の広い音作りができます。

- | | | |
|----------------|--------------------|---------------------------------------------|
| [1] “ CLOSE ” | 1.0 ~ 10.0 | ワウを閉じた状態での音色を調整します。 |
| [2] “ OPEN ” | 1.0 ~ 10.0 | ワウの開き具合を調整します。 |
| [3] “ MANUAL ” | 1.0 ~ 10.0 | * ワウの開き具合を調整します。 |
| [4] “ TYPE ” | 847/848 | ワウのタイプをV847、V848から選択します。 |
| [5] “ ORDER ” | PrE(PRE)/PoS(POST) | 接続順を選択します。PRE/POSTでDRIVE/AMPモデルの前/後に接続されます。 |

HINT VOX 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ツマミに割り当てられます。

5. AUTO WAH

ピッキングのダイナミクス、つまり弦を弾く強さに追従して自動的に効果のかかるオート・ワウのモデリングです。クセがありますが便利なエフェクトです。ワウのタイプはVOX WAH同様、V847とV848から選択できます。

- | | | |
|------------------|--------------------|------------------------------------------|
| [1] “ SENS/POL ” | 0u ~ 10u 0d ~ 10d | ギターの音量に対する動作感度を調整します。 |
| [2] “ ATTACK ” | 1.0 ~ 10.0 | * 反応の速さを調整します。 |
| [4] “ TYPE ” | 847/848 | ワウのタイプをV847、V848モデルから選択します。 |
| [5] “ ORDER ” | PrE(PRE)/PoS(POST) | 接続順を選択します。PRE/POSTでAMP MODELの前/後に接続されます。 |

6. 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に設定されているとき、MANUALは動作しません。 |
| [4] “ TYPE ” | タイプを選択します。 | |
| | U-1: | ビブラート・モードに設定したU-VIBEです。 |
| | U-2: | コーラス・モードに設定したU-VIBEです。 |
| | Or: | 人気の高い4段フェイザーのモデリングです。 |
| | bL: | デンマーク製フェイザーのモデリングです。 |
| [5] “ ORDER ” | PrE(PRE)/PoS(POST) | 接続順を選択します。PRE/POSTでAMP MODELの前/後に接続されます。 |

HINT スピードをエクスプレッション・ペダルに割り当てると、ペダル付きのフェイズ/ビブラート同様にビブラートの速度をコントロールすることができます。

7. CHORUS/FLANGER (CHO/FLNG)

スタンダードな回路構成のコラス/フランジャーです。

- | | | |
|----------------|----------------|------------------------------------------------------|
| [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、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。 |

8. OCTAVE

1オクターブ低い音を作り出し、原音に混ぜ合わせることによって音に重圧感を与えるペダルのモデリングです。

- | | | |
|----------------|------------|--------------------------|
| [4] “ DIRECT ” | 0.0 ~ 10.0 | * 原音のミックス量を調整します。 |
| [5] “ EFFECT ” | 0.0 ~ 10.0 | * 1オクターブ低い音のミックス量を調整します。 |

HINT この種のタイプのペダル・エフェクトは、あくまで単音に対してのみ効果があります。コードを弾いてしまうと収拾がつかなくなってしまいます。

9. RING MOD

発振器でサイン波を発生させ、ギターサウンドに掛け合わせてできる、リング・モジュレーターです。OSCFREQをエクスプレッション・ペダルに割り当てると、非常にユニークな音を演奏中にコントロールすることも可能です。

- | | | |
|-----------------|------------|-------------------------|
| [2] “ FILTER ” | 1.0 ~ 10.0 | * フィルターのカットオフ周波数を調整します。 |
| [3] “ OSCFREQ ” | 0.0 ~ 10.0 | * 発振周波数を調整します。 |
| [4] “ DIRECT ” | 0.0 ~ 10.0 | * 原音のミックス量を調整します。 |
| [5] “ EFFECT ” | 0.0 ~ 10.0 | * エフェクト音量を調整します。 |

10. DRONE

シタール(タンブーラ)の共鳴弦(ドローン)のモデリングです。演奏する曲にあわせてKeyを設定して使用します。

- | | | |
|--------------|------------|--------------------|
| [3] “ KEY ” | A ~ G' | 共鳴弦のキーを設定します。 |
| [4] “ RESO ” | 1.0 ~ 10.0 | * 共鳴の度合いを調整します。 |
| [5] “ MIX ” | 0.0 ~ 10.0 | * 共鳴弦のミックス量を調整します。 |

11. SYNTH

ギター・シンセのモデリングです。ModulationカテゴリのFiltronなどと組み合わせて使用すると、アナログ・シンセサイザーのサウンドが再現できます。

- | | | |
|------------------|------------|---------------------------|
| [1] “ SENS ” | 1.0 ~ 10.0 | * ギターの音量に対する感度を調整します。 |
| [2] “ ATCK/REL ” | 0.0 ~ 10.0 | * アタック/リリースの時間を調整します。 |
| [3] “ OCT/WAVE ” | -2A ~ 2C | 波形とオクターブを選択します。 |
| | -2A ~ 2A: | 矩形波 -2 Oct ~ +2 Oct |
| | -2b ~ 2b: | のこぎり波 -2 Oct ~ +2 Oct |
| | -2C ~ 2C: | サイン波 -2 Oct ~ +2 Oct |
| [4] “ PORTAMNT ” | 0.0 ~ 10.0 | * ボルタメントの長さを調整します。 |
| [5] “ MIX ” | 0.0 ~ 10.0 | * シンセ音のミックス量を調整します。 |

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つのモードを持ち、ギター・アンプに内蔵されていることで最も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)

「両手タッピングのゴッドファーザー」と多くの人々が崇める現代の有名ギタリストを生んだ、真に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.42「コントロール・スイッチの設定」) |

4. BI CHORUS(BI CHORS)

TONENETWORKS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・ツマミ[2]]で操作します。

6. TEXTREM

BLACK2x12に搭載されている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.42「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.42「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.42「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

ギター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 | ギター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

ギターの入力に応じて「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 ” ~ “ O-U ” | 変化する母音を次から設定します。
‘ A ’ ‘ E ’ ‘ A ’ ‘ I ’ ‘ A ’ ‘ O ’ ‘ A ’ ‘ U ’ ‘ E ’ ‘ I ’
‘ E ’ ‘ O ’ ‘ E ’ ‘ U ’ ‘ I ’ ‘ O ’ ‘ I ’ ‘ U ’ ‘ O ’ ‘ U ’ |
| [5] “ SENS/POL ” | 0u ~ 10u, 0d ~ 10d | ギター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ツマミに割り当てることで、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。

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。

- | | | |
|------------------|----------------------|----------------------|
| [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 | * デレイ音の音色を調整します。 |
| [4] “ SENS ” | 0.0 ~ 10.0 | * ギターの音量に対する動作感度を調整します。 |
| [5] “ MIX ” | 0.0 ~ 10.0 | * デ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・デレイとしても使用可能です。

- | | | |
|------------------|--------------|------------------------------------|
| [1] “ TIME ” | 1 ~ 2700[ms] | デレイ・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 | * デレイ音の音色を調整します。 |
| [4] “ TAP TIME ” | 0.0 ~ 10.0 | L側のデレイ・タイムに対するR側のデレイ・タイムの割合を設定します。 |
| [5] “ MIX ” | 0.0 ~ 10.0 | * デ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 | * デレイ音の音色を調整します。 |
| [4] “ DUCKING ” | 0.0 ~ 10.0 | * ギター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、ギターを強く弾いたときにデ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ず。

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、非常に気持ちのよい!? 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。

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。

[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

ギター・アンプに搭載されている、サーフ・ミュージックに最適な、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



AX3000Gは、ワウやボリューム以外にも、さまざまなエフェクトのパラメーターをコントロールすることが可能なエクスプレッション・ペダルを搭載しています。どのエフェクトをどのようにコントロールするかをプログラム毎に設定できます。エクスプレッション・ペダルを設定されたエフェクトは、エクスプレッション・ペダルを踏み込むことによってペダル下のスイッチを操作してON/OFFすることが可能です。またON/OFFの状態はエクスプレッション・ペダルLEDの点灯・消灯で表示されます。

NOTE エクスプレッション・ペダルをボリューム・ペダルとして使用している場合は、LEDがアンバーに点灯します。このときはペダル下のスイッチは効果がありません。その他のパラメーターをコントロールする場合は、LEDが緑に点灯します。

HINT エクスプレッション・ペダルにパラメーターをアサインして操作することは、つまみの代わりにペダルでエディットすることと同様です。WRITEする場合、そのときのペダル位置の音色で書き込まれることになります。ただし、エクスプレッション・ターゲットが“ --OFF-- ”、“ VOLUME ”、“ M/PITCH ”、“ D/INPUT ”、“ R/INPUT ”ではエディットされません。

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・つまみ[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・つまみ[2])、最大値 [EXP MAX] (バリュー・つまみ[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“ VOX 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сп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сп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сп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сп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сп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сп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“VOX WAH”に設定したとき、エクсп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сп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сп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を近い値に設定(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

: 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(ディレイ))	ディレイエフェクトの入力レベル
“ R/MIX ”	--- (* : R(リバーブ))	リバーブエフェクトのMIX (リバーブ音のミックス量)
“ 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. バリユー・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。バリユー・ツマミ[2]または、[▲]/[▼]スイッチで設定してください。

6. バリユー・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。バリユー・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・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 ” デレイ・エフェクトのON/OFF
- ・“ R/ON OFF ” リバース・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。

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。

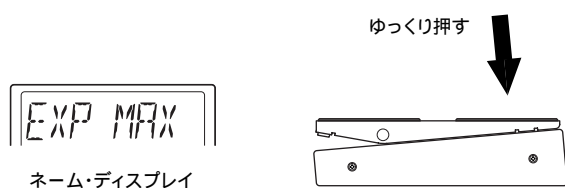
NOTE TAPの間隔は最大で10秒です。

ペダルの感度の調整

AX3000Gのエクスペッション・ペダルのMin/Maxの設定が、それぞれ最小/最大であるにもかかわらず、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スペッション・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。

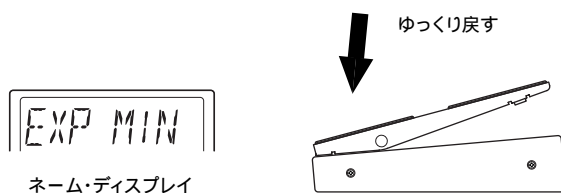
注意：感度を調整するときは、エクスペッション・ペダルを必ず手で操作してください。足で操作すると、正確に調整できないことがあります。

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. エクスペッション・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. エクスペッション・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。

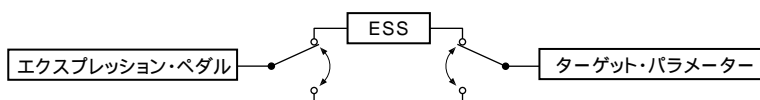


6. 本機の[WRITE]スイッチを押します。
ネーム・ディスプレイに1秒間[COMPLETE]と表示され、その後通常の動作に移ります。
感度が調整できなかったときは、ネーム・ディスプレイに[ERROR]と表示されたあと[EXP MAX]と続けて表示されます。このときは、手順3.から操作を行ってください。

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。



AX3000G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 ” PEdL, 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。PEdL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 バリュースタック[4]でエディットするステップを指定し、バリュースタック[5]でバリューを設定します。

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

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・ツマミ[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・ツマミ[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・ツマミ[4]を操作してSTEPを1に設定したのち、バリュー・ツマミ[5]を操作してVALUEを0に設定します。
5. 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・ツマミ[4]を操作してみてください。ギター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・ツマミ[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・ツマミ[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に設定されている時は、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・ツマミ[2])、[MAXSPEED] (バリュー・ツマミ[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、バリュースタック[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」

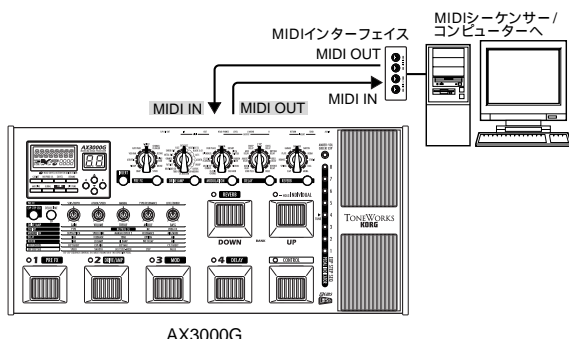
NOTE 外部MIDI機器が各MIDI情報を認識しない場合は、それぞれのコントロールは行えません。本機と各機器の「MIDIインプリメンテーション・チャート」を確認してください。

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。



NOTE コンピューターとAX3000G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. バリユー・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。バリユー・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")

本機のつまみ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。バリュースタック[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AX3000G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AX3000G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つまみ等を操作すると、もう一台のAX3000G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

- ギターのボリュームを絞っていませんか?
- ギター・シールドが正しく接続されていますか?
- ギター・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?
- [GAIN], [VOLUME], [TREBLE], [MIDDLE], [BASS], [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[TREBLE], [MIDDLE], [BASS]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、リバープの「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. ACOUSTICの使用中に高音が歪む

- ドライブをかけすぎていませんか?
- 出力の大きいギター(ハムバックング・タイプのピックアップ)を使用していますか?
ギターの音量を下げる、または[GAIN]の設定を下げてください。

5. ギター・アンプに接続した音が歪む、不自然な音がる

- “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	LEVEL / ORDER
COMP	SENS *	-	-	-	LEVEL *
PICKUP	SENS *	PHASE *	PHASEMIX *	TYPE	LEVEL *
ACOUSTIC	BODY *	TOP *	-	TYPE	MIX *
VOX WAH	CLOSE	OPEN	MANUAL *	TYPE	ORDER
AUTO WAH	SENS/POL	ATTACK *	-	TYPE	ORDER
U-VIBE/PHASE	DEPTH *	SPEED *	MANUAL *	TYPE	ORDER
CHORUS/FLANGER	DEPTH *	SPEED *	MANUAL *	RESO *	-
OCTAVE	-	-	-	DIRECT *	EFFECT *
RING MOD	-	FILTER *	OSCFREQ *	DIRECT *	EFFECT *
DRONE	-	-	KEY	RESO *	MIX *
SYNTH	SENS *	ATCK/REL *	OCT/WAVE	PORTAMNT *	MIX *

DRIVE / AMP	GAIN	VOLUME	TREBLE	MIDDLE	BASS
TUBE OD	GAIN *	VOLUME *	TONE *	-	-
BOUTIQUE OD	GAIN *	VOLUME *	TONE *	-	-
FAT DIST	GAIN *	VOLUME *	TONE *	-	-
ORANGE DIST	GAIN *	VOLUME *	TONE *	-	-
METAL DIST	GAIN *	VOLUME *	TREBLE *	MIDDLE	BASS
SHRED DIST	GAIN *	VOLUME *	TREBLE *	MIDDLE	BASS
FUZZ	GAIN *	VOLUME *	TONE *	-	-
OCTAFUZZ	GAIN *	VOLUME *	TONE *	-	-
BOUTIQUE CL	GAIN *	VOLUME *	TREBLE *	MIDDLE	BASS
BLACK 2x12	GAIN *	VOLUME *	TREBLE *	MIDDLE	BASS
AC15	GAIN *	VOLUME *	TREBLE *	MIDDLE	BASS
AC30TB	GAIN *	VOLUME *	TREBLE *	MIDDLE	BASS
UK 68P	GAIN *	VOLUME *	TREBLE *	MIDDLE	BASS
UK '80S	GAIN *	VOLUME *	TREBLE *	MIDDLE	BASS
UK MODERN	GAIN *	VOLUME *	TREBLE *	MIDDLE	BASS
US MODERN	GAIN *	VOLUME *	TREBLE *	MIDDLE	BASS

CABINET	TYPE		NR / PROG LVL	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

DELAY	TIME	FEEDBACK	TONE	OPTION	MIX
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 *

REVERB	TIME	LO DAMP	HI DAMP	PRE DELAY	MIX
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) 35

A

AC15 24

AC30TB 24

ACOUSTIC 27

ANALOG DELAY (ANALG DL) 34

ARENA 38

AUTO WAH 28

B

BI CHORUS(BI CHORS) 31

BLACK 2x10 (BLK 2X10) 25

BLACK 2x12 (BLK 2X12) 24, 25

BOUNCE 37

BOUTIQUE CL (BTQ CL) 24

BOUTIQUE OD(BTQ OD) 23

C

CANYON 37

CHAMBER 37

CHORUS/FLANGER (CHO/FLNG) 29

CLASSIC CHORUS (CL CHORS) 30

CLASSIC FLANGER (CL FLANG) 30

COMP 27

CROSS DELAY (CROSS DL) 35

D

DELAY(ディレイ)エフェクト 34

DRIVE/AMP(ドライブ/アンプ)モデル ... 23

DRONE 29

DUO PHASE(DUO PHAS) 31

E

ECHO PLUS 34

ESS 5, 9, 42, 44

F

FAT DIST 23

FILTRON 33

FREEZ 36

FUZZ 23

G

GARAGE 37

H

HALL 38

HOLD DELAY (HOLD DLY) 36

M

METAL DIST(METAL DS) 23

MIDI 14, 47

MIDIチャンネル 48

MOD DELAY (MOD DLY) 35

MOD(モジュレーション)エフェクト 30

MULTI HEAD (MULTI HD) 34

MULTI TAP CHORUS (MT CHORS) ... 30

O

OCTAFUZZ 23

OCTAVE 29

ORANGE DIST(OR DIST) 23

P

PICKUP 27

PITCH SHIFTER(PITCH) 32

PLATE 37

R

RANDOM STEP FILTER (RND FILT) ... 33

RENAME 19

REVERB(リバーブ)エフェクト 37

REVERSE DELAY (REVRSD DL) 36

RHYTHM DELAY (RHYTHM DL) 36

RING MOD 29

ROOM 37

ROTARY 32

S

SHRED DIST(SHRED DS) 23

SLAP 37

SPRING 37

STUDIO 37

SWEEP DELAY (SWEEP DL) 35

SYNTH 29

T	
TALK MOD	33
TEXTREM	32
TUBE OD	23
TWEED 1x12 (TWD 1X12)	25
TWEED 1x8 (TWD 1X8)	25
TWEED 4x10 (TWD 4X10)	25
U	
U-VIBE/PHASE (VIB/PHAS)	28
UK 68P	24
UK H30 4x12 (UK H30)	26
UK MODERN (UK MODRN)	24
UK T75 4x12 (UK T75)	26
UK 80S	24
US MODERN (US MODRN)	24
US V30 4x12 (US V30)	26
V	
VOX AC15TBX (AC15TBX)	25
VOX AC30TBX (AC30TBX)	25
VOX AD120VTX (AD120VTX)	25
VOX WAH	28
ア	
アウトプット・セレクト機能	12
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	39, 40
エクスプレッション・ペダル	39
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調整	22
コ	
コントロール・チェンジ	49
コントロール・スイッチ	42, 46

セ	
接続	12, 47
接続先の設定	12
チ	
チューナー	21
チューニングの方法	21
テ	
電源	10, 53
ハ	
バイパス	21
バックアップ	50
パラメーター・チェンジ	50
フ	
プログラム・セレクト・モード	15
プログラム・チェンジ	48
プログラムに名前	19
ヘ	
ペダルの感度の調整	43
ホ	
保存	19, 50
ミ	
ミュート	21
ヨ	
読み込み	50
リ	
リストア	50

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、紛失しないように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/>