

GUITAR DISTORTION PROCESSOR

G1

この度は、TONEWORKS ギター・ディストーション・プロセッサー **G1** をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。

G1 は、デジタル・シグナル・プロセッサーにアナログ増幅回路を組み合わせたハイブリッド・ゲイン・ストラクチャーにより、ナチュラルで多彩なディストーション・サウンドを生み出すエフェクターです。

また、ペダルを接続してのコントロールだけでなく、プリ・フィルターとして、よりアクティブな音作りにも使用できるワウ・エフェクトや、ディストーション・サウンドにマッチしたディレイ・エフェクトなど、単なるディストーション専用機としてのエフェクターを越えて、総合的なギター・サウンドのクリエイトのためのツールとして活用していただけるマシンです。

本製品を末永くご愛用いただくためにも、この説明書をよくお読みいただき、正しい方法でご使用下さい。

取扱説明書

使用上の注意	1
各部の名前と機能	2
まずはギターとつなげてみよう!	4
プリセットのプログラムを試してみよう	
1. プリセット・プログラムとは?	5
2. プリセット・プログラムの選びかた	6
3. バイパスのしかた	8
4. ミュート機能	9
エフェクトを自分で作ってみよう	
1. パラメータ・エディター	10
MODE	11
DRIVE	12
TONE	13
CONTOUR	13
DELAY	14
LEVEL	14
2. ワウ・ペダルの使い方	15
3. ノイズ・リダクションの設定	16
4. エディットしてみよう	17
5. オリジナル・バリュースの表示	18
6. コンペア・モード	19
作ったエフェクトを記憶させよう	
(プログラム・ライト)	20
知っている便利な機能	
1. パラメータ・エディターの LOCK モード	
(コンペア・モード)	22
2. プログラム・データの初期化	23
故障かな?と思ったら	24
スペック/オプション	26

TONEWORKS



使用上の注意

【使用する場所】

次のような場所で使用すると、故障の原因になりますので御注意ください。

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

【電源】

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

【他の電気製品への影響】

本製品はマイクロコンピューターを使用した製品です。このため接近してラジオやテレビなどを同時に使用すると、それらに雑音が入る場合があります。ラジオ、テレビなどの機器からは十分に離して御使用ください。

【取扱いはやさしく】

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

【お手入れ】

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

【保証書の手続き】

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

【取扱説明書は大切に】

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

各部の名前と機能

フロント・パネル

パラメータ・エディター (P.10)
エフェクトの音色を設定します。

アウトプット・ボリューム
出力する音量を調節します。

インプット・ボリューム
インプット端子から入力される音量を調節します。

ピーク・インジケータ (P. 6)

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

プログラム LED

選んだプログラムのLEDが点灯します。
(バイパス時はゆっくり点滅します→P. 8)
(ミュート時は速く点滅します →P. 9)

プログラム・スイッチ

プログラムを選択します。
(選択中のプログラム・スイッチを再度押すとバイパスになります→P. 8)

コンペア/ライト・スイッチ
自分で作ったエフェクトデータとメモリーされている音の比較 (コンペア→P.19) や記憶 (ライト→P.20) をさせるスイッチです。

コンペア/ライト LED
コンペアモード (P.19) 時に点灯します。
ライト (P.20) 時には点滅します。

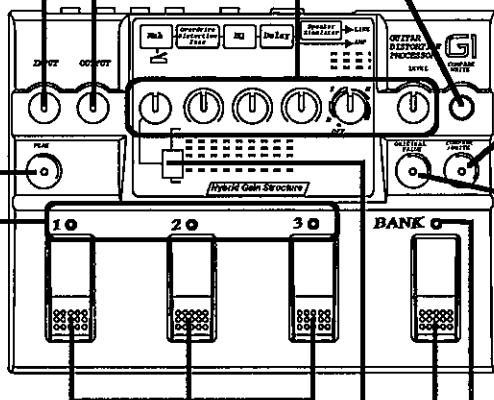
オリジナル・バリュール (P.18)

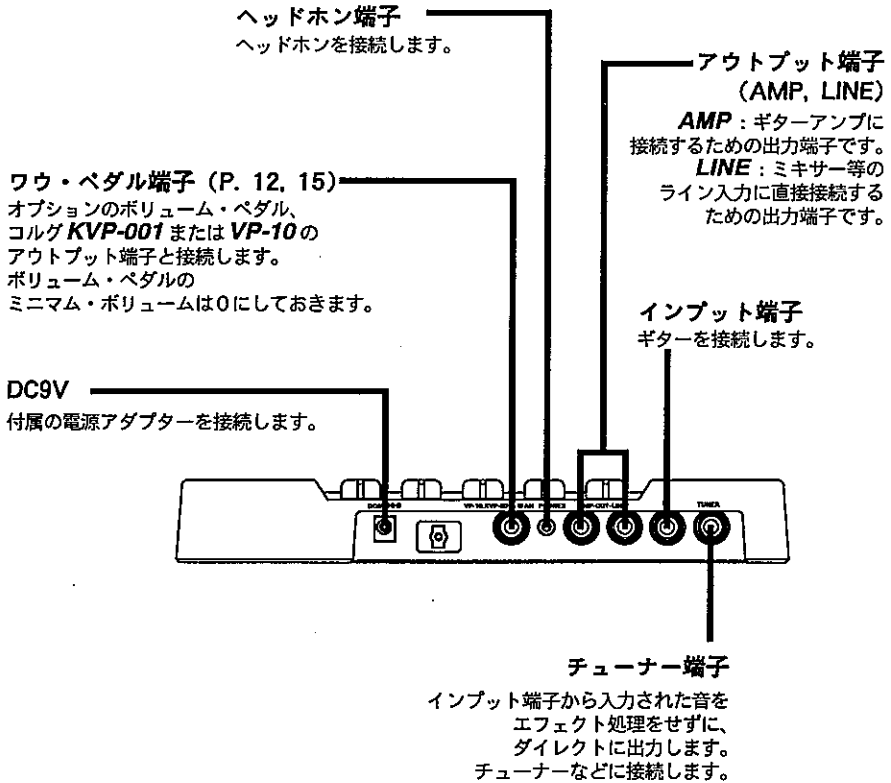
パラメータ・エディターの位置がメモリーされているつまみの位置と同じところで点灯します。

モード表示用ディスプレイ (P.11)
モードの値を表示します。

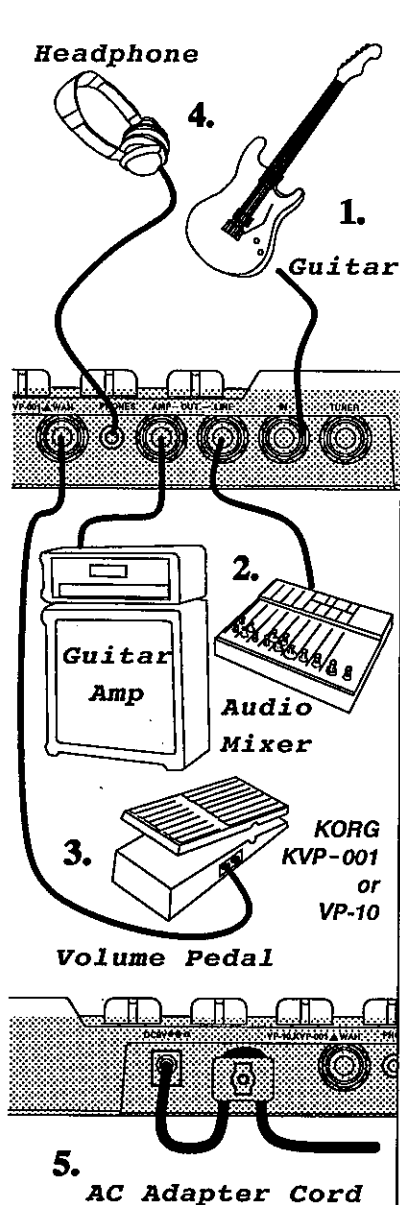
バンク LED
バンクセレクトスイッチで選んだバンクの色が点灯 (点滅) します。

バンク・セレクトスイッチ
バンクを選択します。



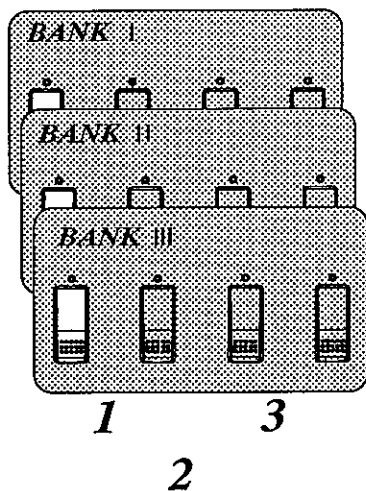


まずはギターとつなげてみよう！



1. ギターをインプット端子に接続します。
 2. ギターアンプをアウトプット端子のAMPに接続します。
G1をミキサー等のライン入力に接続する場合は、アウトプット端子のLINEに接続します。
 LINE端子からはスピーカー・シミュレーションのかかった音が出力されます。
 スピーカー・シミュレーションは、ギター専用ではない普通のスピーカーで、ギターアンプのサウンドを得ることのできるエフェクトです。
 3. ワウワウ奏法などを行う場合はボリューム・ペダル、コルグKVP-001またはVP-10をWAH端子に接続します。 □P. 15
 4. ヘッドホンを接続すると、LINE出力と同様に、スピーカー・シミュレーションのかかった音でモニターすることができます。
 5. 以上の接続をすべて終えてから、電源アダプターを接続してください。
G1には電源スイッチはありません。電源を接続すれば、そのまま動作状態となります。
- 注:**電源アダプターは**G1**本体から30cm以上離してご使用下さい。近づけて使用すると、雑音の原因となる場合があります。
 電源アダプターを接続したら、プラグが抜けない様に、電源アダプターのコードを左の絵の様に引っかけて固定して下さい。
- 注:****G1**の電源を抜き差しする時は、接続してある各機材のボリュームを下げておいてください。

プリセットのプログラムを試してみよう



1. プリセット・プログラムとは？

G1 は、バンクⅠ、バンクⅡ、バンクⅢの3つのバンクに、それぞれ3つのエフェクト・プログラムを持っています。

つまり、全部で9種類のエフェクト・プログラムを切り換えて使用することができるのです。

バンクⅠ	1…… MR. SCARY 2…… GAIN MEISTER 3…… VALVE SCREAMER
バンクⅡ	1…… BRITISH STEEL 2…… BLUES BURN 3…… TWEED TONE
バンクⅢ	1…… BEYOND DRIVEN 2…… ENTER WAHMAN 3…… OCTAFUZZ

G1 本体内にあらかじめメモリーされている、この9種類のプログラムを、プリセット・プログラムといいます。

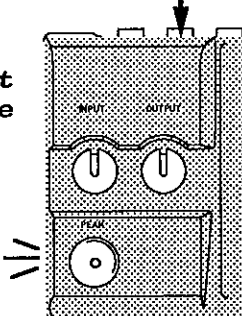
各エフェクト・プログラムとも、エディット(自分の好みに合わせて作り変えること)が可能で、エディットしたプログラムを、あらたなプログラムとしてメモリーさせることもできます。

プリセット・プログラムをエディットすれば、エフェクト・サウンドのより微妙なニュアンスをさらあなた望みのイメージに近づけることもできますし、またあるエフェクト・サウンドをもとにして、それとは全く別のエフェクト・サウンドをつくり出すこともできます。

2. プリセット・プログラムの選びかた

1. Guitar Input

Input
Volume



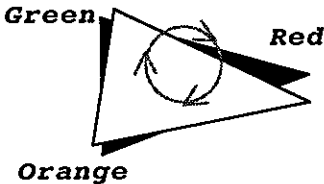
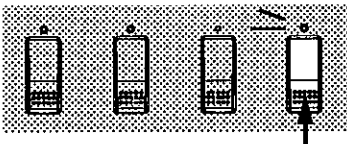
2.

Output
Volume

3.

Bank Select
Switch

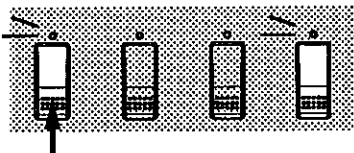
赤で点滅



4. Program Switch

点灯

赤で点灯



1. まず、ギターを弾きながら入力レベルを調整します。

和音で最も強くギターを弾いた時だけ、ピーク・インジケータが点灯するように、インプット・ボリュームを調整してください。

注：パラメータ・エディターの設定によっては、ピーク・インジケータが点灯していなくても音色が不必要に歪む(クリップする)事があります。そのような時は、インプットボリュームを歪みがなくなる程度に下げてください。

2. アウトプット・ボリュームを上げて、音量の設定をします。

3. 次に、バンク・セレクトスイッチでバンクを選びます。バンクは、バンク・セレクトスイッチを踏んでいく毎に、

I (緑) → II (赤) → III (オレンジ)

の順に切り換わります。

例として、バンク II を選んでみましょう。

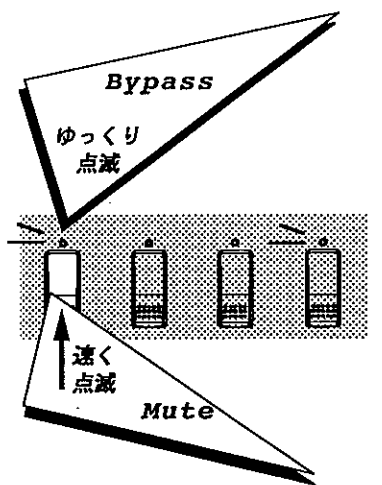
バンク LED が、赤く点滅しています。

4. プログラム・スイッチでプログラムを選びます。例として、バンク II のプログラム 1 を選んでみましょう。

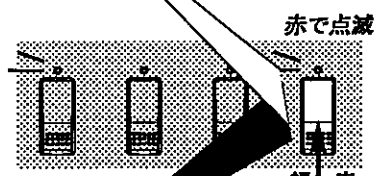
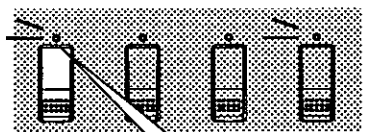
プログラム 1 のプログラム LED が点灯します。

同時に、バンク LED の点滅が止んで、赤く点灯したままになります。

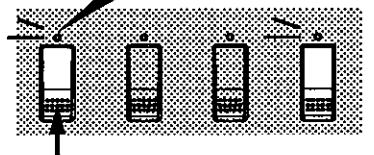
注：電源を ON にしてすぐの時には、常にバンク I のプログラム 1 が選択されています。



Bank I Prog. 1 緑で点灯



Bank II Prog. 1 緑→赤 赤で点灯



5.これでバンクIIのプログラム1が選択されました。

ギターを弾くと、バンクIIのプログラム1のエフェクト・サウンドで演奏できます。

6.一時的に、エフェクトのかからない音(バイパス音)を出したい時には、セレクト中のプログラム・スイッチ(この場合はプログラム1のスイッチ)をもう一度押します。

バイパス時はセレクト中のプログラムのLEDがゆっくり点滅します。 P.8 バイパスのしかた

またステージ上でチューニングしたいときなど、一時的に音を出さない(ミュートする)ときは、セレクト中のプログラムスイッチを1秒以上押し続けて下さい。

ミュート時にはセレクト中のプログラムLEDが速く点滅します。再び音を出したいときにはもう一度押します。 P.9 ミュート機能

7.3からの操作を繰り返して、いろいろなバンクのプログラムを演奏してみましょう。

同一のバンクの中で、別のプログラムを選ぶ場合は、プログラム・スイッチだけを押しします。

注: バンクを変えただけではプログラムは変わりません。プログラム・スイッチを押した時点で、はじめてプログラムは切りかわります。

例えば、バンクIのプログラム1からバンクIIのプログラム1に切り換えたい場合は、まずバンク・セレクトスイッチを押してバンクをIからIIに切りかえて、それからあらためてプログラム・スイッチのプログラム1を押してください。

現在選んでいるプログラム・スイッチをもう一度押すと、そのプログラムのLEDが点滅して、バイパス音(エフェクトのかかっていない音)がでるようになります。

エフェクト音に戻りたい時は、もう一度プログラム・スイッチを押してください。

また、バイパスの状態から、選んでいたエフェクト・プログラム(バイパス時にLEDが点滅しているプログラム)とは別のプログラムに切り換えることもできます。

例えば、バンクⅠのプログラムⅠを選んでいた場合、

プログラムⅠを押す→選んでいるプログラム
(プログラムⅠ)のLEDが点滅
(バイパスの状態)

☆再びプログラムⅠを押す→プログラムⅠに戻る

☆☆プログラムⅢを押す→プログラムⅢになる

☆☆☆バンク・セレクトスイッチを押して

バンクⅡに切り換える

→プログラムⅠを押す

→バンクⅡのプログラムⅠになる

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

エディットは、エフェクト音に戻してから行ってください。



4. ミュート機能

ステージ上でチューニングをするときなど、一時的に音を出したくない場合はミュート機能が便利です。

現在選んでいるプログラム・スイッチを1秒以上押し続けてください。

選んだプログラムのLEDが速く点滅し、バイパス音とエフェクト音が切り替わった後、ミュート機能が働いて **G1** から音が出なくなります。

再びエフェクト音に戻したい時は、もう1度プログラム・スイッチを押して下さい。

バイパス時と同様に、ミュートの状態から、それまで選んでいたエフェクト・プログラム(ミュート時にLEDが点滅しているプログラム)とは別のプログラムに切り換えることもできます。

☞ P.8 バイパスのしかた

(ミュートを解除すると、ミュート前の状態にかかわらずエフェクト音に戻ります。ミュート後バイパス状態にしたいときは、一度エフェクト音に戻ってから、再度プログラム・スイッチを押して、バイパスにして下さい。)

注: ヘッドホンの音もミュートされます。

注: バイパス時と同様、ミュート状態でパラメータ・エディターを動かしても、音は変化しません。エディットは、エフェクト音に戻してから行って下さい。

エフェクトを自分で作ってみよう

1. パラメータ・エディター

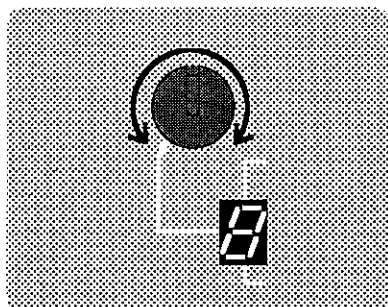
G1 本体にあらかじめメモリーされている9種類のエフェクト・プログラムは、どれも自分の好みに合わせて作り変えることができます。

エフェクト・サウンドを決定づける様々な設定要素をパラメータと呼びます。

G1 では、パネル上に並ぶパラメータ・エディターを動かすだけで、簡単に好みのディストーション・サウンドを作ることができます。このプログラムを作りかえる操作をエディットと呼びます。エディットしたプログラムは、あらたなプログラムとしてメモリーさせることもできます。

G1 では、複雑なパラメータにわずらわされることなく、感覚的な操作で好みの音作りをすることができます。

MODE



↑
モードの番号が
表示される。

…………ディストーションのモード(種類)を選びます。

モードはディスプレイに番号で表示されます。

1. Classic OD

(クラシック・オーバードライブ)

ギターそのものの音色やピッキングの強弱によるニュアンスを壊すことなく、ナチュラルな歪みが得られる、ブルース・スタイルのオーバードライブです。

2. Tube OD

(チューブ・オーバードライブ)

真空管アンプの歪みが得られるモードです。クラシック・オーバードライブよりもハイ・ゲインのタイプで、より倍音成分の多いオーバードライブです。

3. High Gain Dist

(ハイ・ゲイン・ディストーション)

ワイルドなアタックとスムーズなサスティーンが特徴の、ハイ・ゲイン・タイプのディストーションです。バックングからソロまで幅広く使用できます。

4. Shred Dist

(シュレッド・ディストーション)

きめ細かく密度の高い倍音成分をもつディストーションです。ヘビーメタル・サウンドのパワーコードやタッピングに最適です。

5. Fuzz (ファズ)

60年代スタイルのファズ・サウンドです。

6. Octafuzz (オクタファズ)

第2倍音を強調したファズ。特にフロントピックアップでハイフレットを弾いた際には、音程が1オクターブ上がった独特のサウンドが得られます。

ワウをプリ・フィルターとして 音作りをしてみよう

…………… ワウには、ペダルをリアルタイムで踏みながらコントロールする他に、ペダルを特定の位置で止めたままで固定のプリ・フィルターとして用いる使い方があります。**G1**のワウ・エフェクトは、ペダルを踏み込んだ状態を記憶させておくことができるので、音作りの上でプリ・フィルターとして使用するのに大変便利です。

☞ P.20 プログラム・ライト

1. KORG KVP-001 または VP-10 を **G1** のリアパネルの **WAH** 端子に接続し、**MODE** つまみで **MODE 7, 8, 9** のいずれかを選択します。

このとき **WAH** は、あらかじめプリセットされていた位置でペダルを止めたときの音色となっています。

2. KVP-001 または VP-10 を踏み込んで、好みの音色の位置で止めます。

3. ここでライト・スイッチによりライト操作を行えば、このときのペダルの状態がメモリーされます。

以上の操作によってメモリーしたプログラムを呼び出せば、ペダルを踏み込むことなしに、瞬時に好みの位置にワウペダルを固定した音色を得ることができます。

7. Classic OD + Wah

(クラシック・オーバードライブ+ワウ)

クラシック・オーバードライブの前にペダル・ワウを置いたモードです。

8. High Gain Dist + Wah

(ハイ・ゲイン・ディストーション+ワウ)

ハイ・ゲイン・ディストーションの前にペダル・ワウを置いたモードです。

9. Shred Dist + Wah

(シュレッド・ディストーション+ワウ)

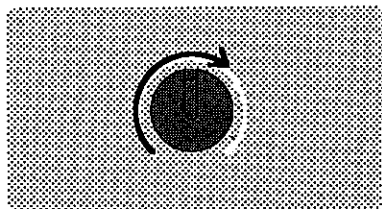
シュレッド・ディストーションの前にペダル・ワウを置いたモードです。

7, 8, 9 はディストーション・サウンドにワウ・エフェクトを付加することができるモードです。ワウをペダルでコントロールする場合のセッティングについては、P.15を参照して下さい。

DRIVE(ドライブ)

…………… 歪の量をコントロールします。

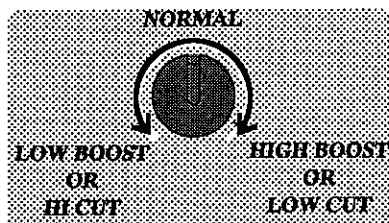
DRIVE



右へ回すほど、歪の量が増します。

TONE(トーン)

TONE



.....HIGH (ハイ)、LOW (ロー) EQのバランスを設定します。

TONEによるEQの中心周波数やブースト量は、モードによって異なります。

MODE 1~4, 7~9

左側へ回すほどローブーストされた音になり、右側へ回すほどハイブーストされた音になります。

センターに設定すると、ノーマルの状態となります。

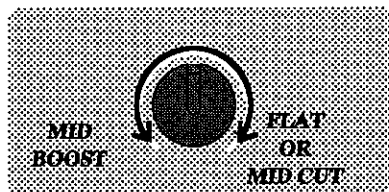
MODE 5, 6

左側へ回すほどハイカットされた音になり、右側へ回すほどローカットされた音になります。

センターに設定すると、ノーマルの状態となります。

CONTOUR(コントアー)

CONTOUR



.....MID (ミッド) EQを設定します。

CONTOURによるEQの中心周波数やブースト量は、MODEによって異なります。

MODE 1, 2, 7

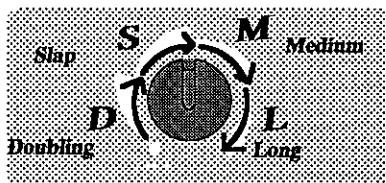
右へ回しきった状態ではMID EQがフラット(ブーストもカットもしない状態)となり、左へ回すほどMID EQはブーストされます。

MODE 3~6, 8, 9

左へ回すほどMID EQがブーストされ、右へ回すほどカットされます。

DELAY(ディレイ)

DELAY



..... ディレイの設定をします。

ダブリング・ディレイ、スラップ・ディレイ、ミディウム・ディレイ、ロング・ディレイの4種類があります。

Dの範囲では、ダブリング・ディレイ効果が得られます。

Sの範囲では、スラップ・ディレイ効果が得られます。

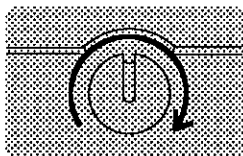
Mの範囲では、ミディウム・ディレイ効果が得られます。

Lの範囲では、ロング・ディレイ効果が得られません。

いずれの効果も、それぞれの範囲内でパラメータ・エディターを右へまわすほど強くなります。

LEVEL(レベル)

LEVEL



..... プログラムごとの音量を設定します。

右へ回すほど、音量は大きくなります。

2. ワウ・ペダルの使い方

モード7, 8, 9において、ボリューム・ペダルを用いて、ワウ・ペダルを使用したのと同じ効果を得る事ができます。

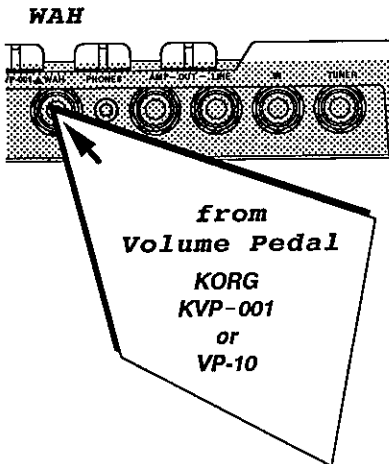
ボリューム・ペダルは、必ずコルグKVP-001またはVP-10を使用してください。

G1のリアパネルのワウ・ペダル端子(WAH)端子と、ボリューム・ペダルのアウトプット端子(OUTPUT)を接続し、**G1**のモードを7, 8, 9のいずれかにあわせて下さい。

注:モード1~6ではワウ・ペダルは使用できません。

ボリューム・ペダルのミニマム・ボリュームは、0にしておいてください。

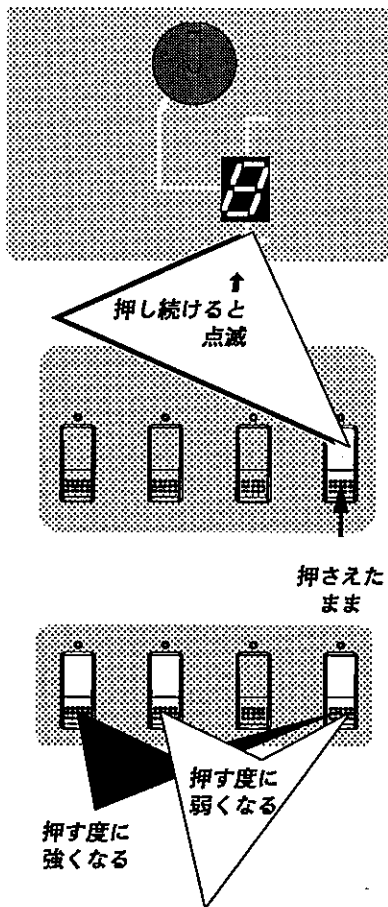
ミニマム・ボリュームについては、ボリューム・ペダルの取扱説明書をご覧ください。



3. ノイズ・リダクションの設定

G1 は、DRIVEが大きくノイズ・レベルが大きいときにはノイズ・リダクションが強く効き、DRIVEが小さくノイズ・レベルが小さいときにはノイズ・リダクションが弱く効く、オート・ノイズ・リダクションを搭載しています。

オート・ノイズ・リダクションの全体の利き具合は、9段階に設定することができます。



設定のしかた

1. プログラムを選んだ状態からバンク・セレクトスイッチを押して、押したままの状態を保持します。

するとモード表示ディスプレイが点滅しはじめます。

2. この状態で、バンク・セレクトスイッチを押したままプログラムスイッチ2を押すたびにモード表示ディスプレイの数字が1つつ増え、プログラムスイッチ1を押す度にモード表示ディスプレイの数字が1つつ減っていきます。

0がノイズリダクションが最も強く効いている状態で、8が一番弱く効いている状態を表します。(工場出荷時にはこの値は1に設定されています)

3. バンク・セレクトスイッチを離すと、ここで設定したノイズ・リダクションの効き具合がメモリーされます。

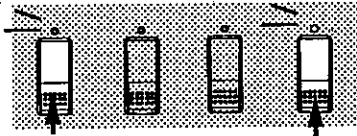
注：ノイズ・リダクションは各プログラムごとに設定することはできません。**G1**全体に対して1種類だけ設定されます。

4. エディットしてみよう

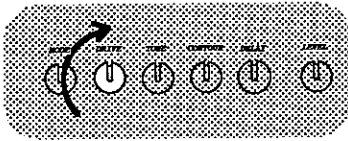
それでは、実際にパラメータ・エディターを操作して、エフェクト・プログラムを自分の好みに合わせて作り変えてみましょう。

Prog. 1

緑で点灯



DRIVE



1. まず、もともになるプログラムを選びます。

ここでは、例としてバンク1のプログラム1を選びます。

ここで、コンペア・モードになっていないことを確認してください。

コンペア/ライトLEDが点灯している場合は、コンペア・モードになっています。コンペア/ライト・スイッチを1回押して、コンペア・モードを解除して下さい。

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

例として、DRIVEを変えてみましょう。

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

(DRIVEの値を大きくすると、だんだん歪みの量が増していきます。)

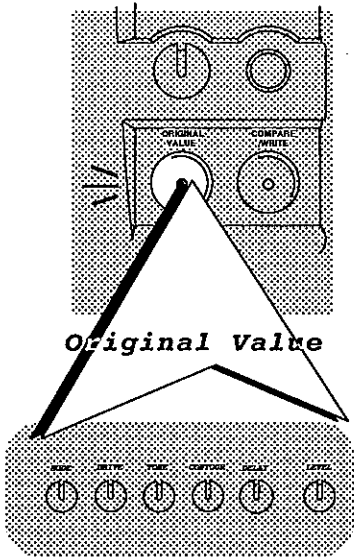
3. 同様にパラメータ・エディターを使って、他のパラメータも変えてみましょう。

各パラメータの詳しい説明P. 11~

4. 別のプログラムをエディットしたい場合は、バンク・セレクトスイッチ、プログラム・スイッチで選択できます。

この時、今までエディットしていたデータを保存したい場合はプログラム・ライトを行なってください。 P. 20

注:プログラム・ライトせずに別のプログラムを選ぶと、それまでエディットしたデータは消えてしまいますので注意してください。



G1の9種類のプリセット・プログラムを自分の好みに合わせて作り替える場合、そのプログラムに元々メモリーされているプログラムが、パラメータ・エディターをどの位置にセットして作られていたのか、知りたい時があるでしょう。

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

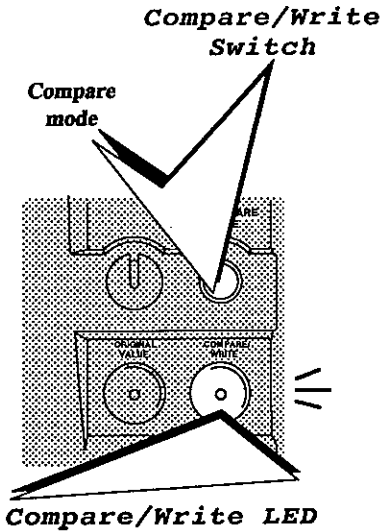
作ったプログラムを保存したときのパラメータ・エディターの位置に、いわば自動的に印が付けられて、その時のセッティングが後からでも確かめられるのです。

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

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

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

注: オリジナル・バリューを表示させる時、プログラム・ライトした時点でのパラメータ・エディターの位置と、オリジナル・バリューLEDの点灯する位置が若干ずれてしまう事がありますが、その場合でもオリジナル・バリューLEDが点灯した位置でのサウンドと、プログラム・ライトした時点でのサウンドそのものは常に一致します。



コンペア/ライトスイッチを押してコンペア/ライトLEDを点灯させます。

G1では、通常の状態(電源を入れてすぐの状態)からパラメータ・エディターを動かして様々な音作りをすることができますが、その途中で、元のエフェクト・プログラムはどんな音だったか、あるいはエディットを進めていくことによって、元のエフェクト・プログラムからどのくらい音が変わったか、比べてみたい時があるでしょう。

コンペア・モードでは、元々そのプログラムにメモリーしてある音を聞くことができ、コンペア/ライトスイッチを押すたびに、エディットした音と元の音とを聞き比べることができます。

注: コンペア・モードで各パラメータ・エディターを動かしても、音は変化しません。

エディットは、コンペア/ライトスイッチでコンペア・モードを解除してから行ってください。

▶ P17. エディットしてみよう

注: バイパスの状態になっている時は、コンペア/ライト・スイッチを押してもコンペア・モードにはなりません。コンペア/ライトLEDは点灯しません。

作ったエフェクトを記憶させよう (プログラム・ライト)

自分で音作りをして新たに得られたエフェクト・プログラムは、**G1**の本体内に保存しておくことができます。この操作を**プログラム・ライト**といいます。

保存しておいたプログラムは、プリセット・プログラムと同様に、**バンク・セレクト・スイッチ**と**プログラム・スイッチ**を操作して簡単に**G1**の本体上に呼び戻すことができます。

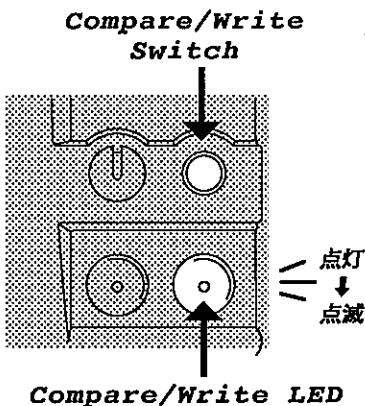
プログラム・ライトをしておかないと、せっかく作ったプログラムも、ほかのプログラム・スイッチを押したとたんに、あるいは電源を切ると同時に、失われてしまいます。

ある場所を選んでそこにプログラム・ライトを行うと、その場所に以前から入っていたプログラムのデータは消えてしまいます。

1. 音作りを終えた状態で、コンペア/ライト・スイッチを1秒以上押し続けます。

コンペア/ライトLEDが点滅を始め、プログラム・ライトの待機状態に入ったことを示します。

ここで、もしも元と異なるバンクや異なるプログラムへプログラム・ライトしたい場合には、バンク・セレクトスイッチとプログラム・スイッチでライト先のバンクとプログラムを選んでください。選択したバンクとプログラムのLEDが点灯します。



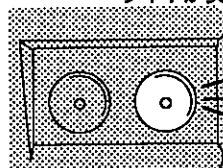
コンペア/ライトスイッチを押す
→まずコンペアモードになる

そのまま1秒以上押し続ける
→コンペア/ライトLEDが点滅
(待機状態)

また、プログラム・ライトを中断したい時には、待機状態(コンペア/ライトLEDが点滅している状態)で、プログラム・スイッチ及びバンク・セレクトスイッチの計4つのスイッチのうち、どれか2つを同時に押して下さい。

コンペア/ライトLEDが消えて、エディットできる状態に戻ります。

もう一度
コンペア/ライトスイッチを押す
→ライトが実行される



3回点滅
ライト完了.

2.このままプログラム・ライトを実行しても構わなければ、もう一度コンペア/ライト・スイッチを押してください。

コンペア/ライトLEDが3回点滅して、エディットしたデータがライトされたことを示します。

注:コンペア/ライト・スイッチを押すと、まずコンペア・モードへの切り換えが行なわれます(P.19)。このため、音出ししながらライトの操作をした場合、スイッチを押し続けている途中でエフェクト音が瞬変化した様に(エディット前に戻った様に)聞こえます。しかし、実際に保存されるプログラムの内容には影響はありません。

元と異なるバンク・異なるプログラムにライトした場合は、そのままライト先のプログラムに切り換わります。

コンペア・モードになっていた場合は、コンペア・モードは自動的に解除されます。

注:音作りを終えた状態で、プログラム・ライトを実行する前に別のプログラムスイッチを押さないで下さい。

音作りしたデータが消えてしまいます。

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

知っているると便利な機能

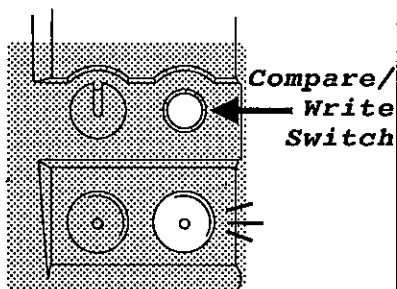
1. パラメータ・エディターの LOCKモード (コンペア・モード)

演奏中に誤ってパラメータ・エディターに触れてしまい、エフェクト音が変わってしまうことがないようにしたい場合にはコンペア・モードの状態にしておきましょう。

コンペア/ライトスイッチを押してコンペア/ライトLEDを点灯させます。

コンペア・モードではパラメータ・エディターを動かしても音は変化しません。

コンペア・モードは本来、元からメモリーされている音の比較をする目的で使用するモードですが、このようにパラメータ・エディターをLockさせるモードとしての機能も持っており、ライブ演奏時などではこのモードにて使用することをお勧めします。



コンペアモードに
しておけば
エディットつまみに触れても
音は変わらない。

2. プログラム・データの初期化

G1 のプログラム・データの一番最初の状態……すなわち、何のエディットもされていない工場出荷時の状態には、以下の手順で戻す事が可能です。これを**初期化**といいます。

バンク・セレクトスイッチとコンペア/ライト・スイッチを押しながら、電源を接続すると、全てのLEDが点滅した状態になります。

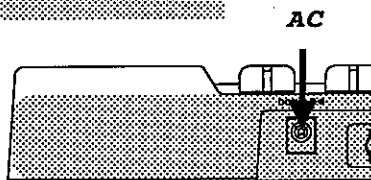
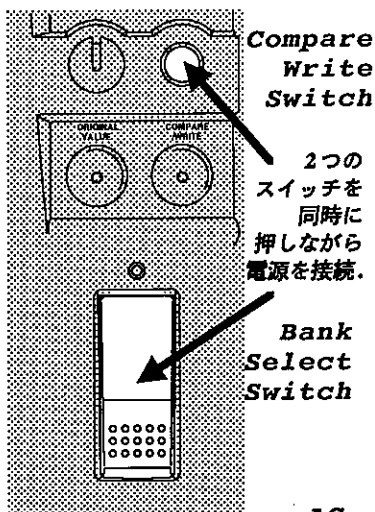
この状態の時にコンペア/ライト・スイッチを押すと、コンペア/ライトLEDが点灯し、同時に全エフェクト・プログラムは初期化され、工場出荷時のデータ(プリセット・データ1)に戻ります。(他のスイッチを押した場合は、初期化は行われず、普通に電源を接続したときと全く同じことになります。)

また、バンク・セレクトスイッチとプログラム3スイッチを押しながら、電源を接続した場合にも、全てのLEDが点滅した状態になります。

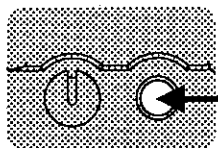
この状態でコンペア/ライト・スイッチを押すと、コンペア/ライトLEDが点灯し、同時に全エフェクト・プログラムはプリセット・データ2に変更されます。(他のスイッチを押した場合はデータは変更されず、普通に電源を接続したときと全く同じことになります。)

注:初期化を実行すると、それまで**G1** 本体内にプログラム・ライトして保存してあった全てのデータは失われてしまいます。

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

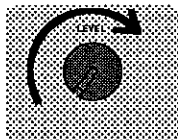
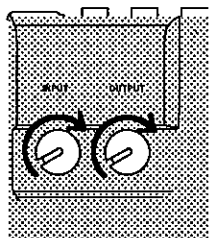


← 全てのLEDが点滅。 →



Initialized
工場出荷時のデータが復帰。

故障かな？と思ったら



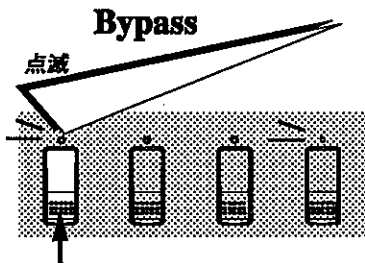
故障かな？とおもったら、次の事柄を確認してください。それでも症状が改善されない場合には、お近くの販売店、またはコルグのサービスセンターまでお問い合わせください。

症状1.....音が出ない

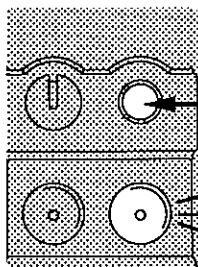
1. インプット・ボリューム、アウトプット・ボリュームが0になっていませんか？
2. バイパスにすれば音が出る場合、各プログラムのLEVELパラメータが最小になっていませんか？
3. ミュート状態になっていませんか？
プログラムLEDが速く点滅していたら、ミュート状態になっています。
プログラムスイッチを押して、ミュート状態を解除してください。

症状2.....

エフェクトがかからない。またはつまみを回しても効果がかからない。



1. バイパス状態になっていませんか？
プログラムLEDがゆっくり点滅していたら、バイパス状態になっています。
プログラムスイッチを押して、バイパス状態を解除してください。



コンペア/ライト
スイッチを押す

2. コンペア状態になっていませんか？

コンペア/ライトLEDが点灯していたら、コンペア/ライト・スイッチを押して、コンペア状態を解除してください。

症状3……全てのLEDが点滅して、
音が出ない

1. プリセット・データ初期化の待機状態になっています。

プログラム・スイッチかバンク・セレクトスイッチを押して、待機状態を解除して下さい。

2. 全てのスイッチを押さないようにして、電源を入れ直して下さい。

症状4……………

パラメータ・エディターを回したとき、
目盛りの位置と、実際に効果が得られる
位置とがずれている。

パラメータ・エディターの周りの目盛りは、それぞれの効果が得られる範囲のおおよそのめやすを示したものです。

したがって、パラメータ・エディターを回したとき効果が切り換わる位置と、目盛りの位置とは必ずしも一致しません。

スペック/オプション

内蔵エフェクト	WAH, OVERDRIVE/DISTORTION/FUZZ (9 types), EQ, DELAY, SPEAKER SIMULATOR, NOISE REDUCTION
プログラム	9 (3×3バンク)
フロントパネル	ボリューム：インプット・ボリューム、パラメータ・エディター、アウトプット・ボリューム スイッチ：バンク・セレクトスイッチ、コンペア・ライト・スイッチ、プログラム・スイッチ LED：モード表示ディスプレイ、プログラムLED、コンペア/ライトLED、バンクLED、オリジナル・バリュールーLED
リアパネル	ピークインジケータ DC9V ACアダプター端子、インプット端子、アウトプット端子 (AMP、LINE)、ワウ端子、ヘッドホン端子、チューナー端子
周波数特性	20 Hz ~ 20 kHz (+1.5/-3dB)
サンプリング周波数	48 kHz
A/D	64倍オーバーサンプリング16 bit $\Delta\Sigma$ 方式、
D/A	8倍オーバーサンプリング18 bit D/A
ダイナミックレンジ	90 dB (IHF-A、バイパス時)
電源	DC 9V (ACアダプター使用)
消費電流	400 mA
入力感度 / インピーダンス	-13.0 dBu ~ +7.0 dBu / 1M Ω
最大出力レベル / インピーダンス	+6.0 dBu / 5k Ω (0dBu = 0.775 Vrms)
外形寸法	281 (W) × 209 (D) × 38 (H) mm
重量	1.1 kg
オプション	ボリュームペダル KVP-001, VP-10

外観及び仕様は改良のため予告なく変更す

アフターサービス

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

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

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても、3か月以内に限り無償修理いたします。

また仕様変更に関しては有償になりますので、ご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取り扱い店、またはコルグ・インフォメーションセンターまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと、修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任をもってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。

ただし外装部品（パネル、スイッチなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

株式会社コルグ

イノベーションセンター：〒160 東京都杉並区下高井戸1-11-17

☎ (03) 3363-5995

東京営業所：〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17

☎ (03) 3323-5241

大阪営業所：〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F

☎ (06) 374-0691

名古屋営業所：〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51

☎ (052) 832-1419

福岡営業所：〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F

☎ (092) 531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

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

<<WARNING>>

This product is only suitable for sale in Japan. Property qualified service is not available for this product if purchased else where. Any unauthorized modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection. (この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社：〒160 東京都杉並区下高井戸1-11-12 ☎ (03) 3325-5681 ■インフォメーションセンター：〒180 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 3363-5995

■東京営業所：〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 3323-5241 ■大阪営業所：〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎ (06) 374-0691

■名古屋営業所：〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎ (052) 832-1419 ■福岡営業所：〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル ☎ (092) 531-0166

© KORG INC. 1994