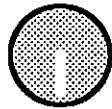
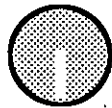
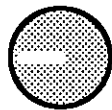
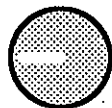
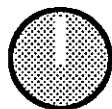


GP

GUITAR
PERFORMANCE
PROCESSOR



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演奏しよう	
1.プリセット・プログラムとは?	5
CLEAN, CRUNCH, LEAD	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.ボリューム・ペダルの使い方	9
エフェクトを自分で作ってみよう	
1.IPEシステムとは?	10
DRIVE	12
TONE	12
SPEED	13
TIME	13
LEVEL	14
NR	14
2.オリジナルバリュウの表示	15
3.コンペアモード	16
作ったエフェクトを記憶させよう	
(プログラム・ライト)	17
知っている便利な機能	
1.エディットつまみのLOCKモード	
(コンペアモード)	20
2.プログラムデータの初期化	21
故障かな?と思ったら	22
スペック/オプション	24

この度は、コルグ **G3** 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。コルグ **G3** は、ギタリストの皆さんが様々なエフェクトを自由にクリエイイトし、プレイしながら更に新しいエフェクトへと変化させてゆくための画期的な方法として、新開発のIPEシステムを導入した、今までにない全く新しいタイプのコンパクト・マルチ・エフェクターです。

ところで皆さんは、新しいマシンを手に入れたら、何はともあれ一刻も早くそれを試してみたいと思うでしょう。音を出す前に、まずは最後までじっくり取扱説明書に目を通しておかないと安心できないという人でも、初めに4ページの「まずはギターとつなげてみよう」を見ながら、あなたのギターを **G3** につないで、とりあえず実際に **G3** の音を聴いてみることをお勧めします。インプット・ボリュームとアウトプット・ボリューム、それに電源のON/OFFに気をつけてさえいれば、いきなり音を出したために大切な機材を傷めてしまうということはないはずです。そして、ギターをプレイしながら、**G3** のエディットつまみをいろいろ動かしてみて、エフェクト音が様々に変化してゆく様子が感じ取れたなら、あなたはこの **G3** のIPEシステムをもう立派に使いこなしているのも同然なのです。

それから、「自分でクリエイイトしたこのエフェクトを、記憶させておいて好きなときに使うにはどうしたらよいだろう」「エフェクトを切り換えて使うにはどうしたら良いだろう」といった疑問が出てきたら、改めてこの説明書をよく読んでください。この **G3** がよりよくあなたの手にし、そして耳になじみ、あなたのギターと共に、あなたのサウンドを作り出すための大切なツールとなるように、取扱説明書がお手伝いをします。そのためにも、この説明書は大切に保管しておいてください。

使用上の注意

〔使用する場所〕

次のような場所で使用すると、故障の原因になりますので御注意ください。

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

〔電源〕

ACアダプターは、必ず付属のA30960J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ったあとも大切に保管してください。

各部の名前と機能

フロント・パネル

エディットつまみ (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。
(バイパス時は点滅します→P. 8)

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.16) や
記憶 (ライト→P.17) をさせる
スイッチです。

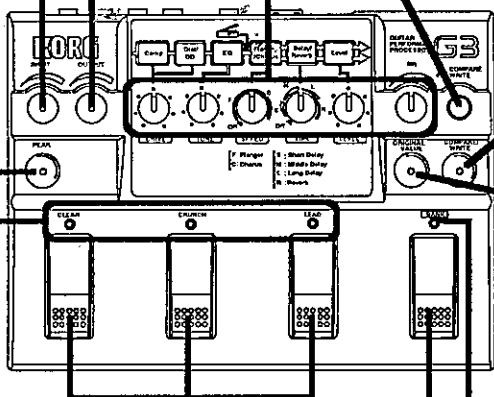
コンペア/ライト LED
コンペアモード (P.16) 時に
点灯します。
ライト (P.17) 時には
3回点滅します。

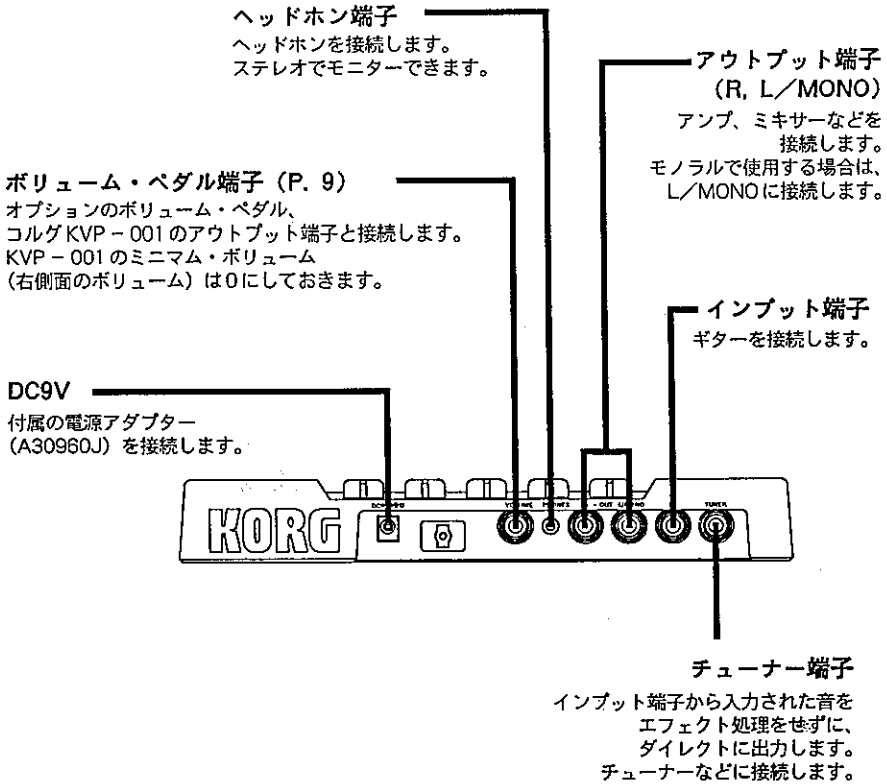
**オリジナル・
バリュウ LED
(P.15)**

エディットつまみの
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。

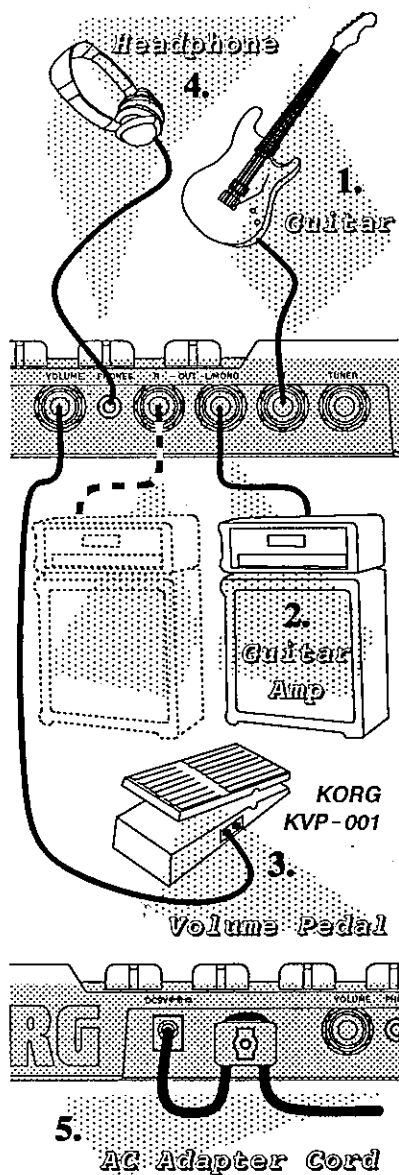
バンク LED
バンクセレクトスイッチで
選んだバンクの色が
点灯 (点滅) します。

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！



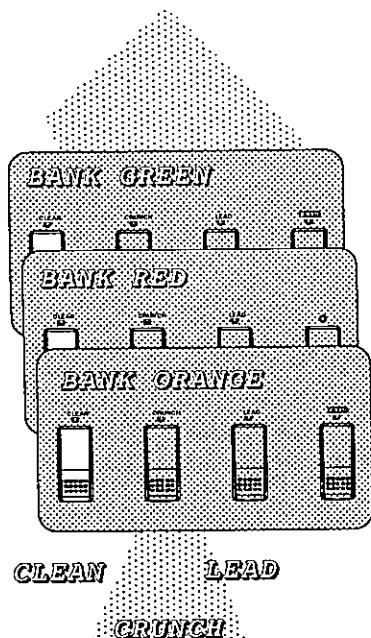
1. ギターをインプット端子に接続します。
2. ギターアンプをアウトプット端子に接続します。
ステレオで接続すると効果的です。モノラルで使う場合にはL/MONOに接続してください。
3. ボリューム奏法（バイオリン奏法）などを行う場合はボリューム・ペダル、コルグKVP-001をボリューム端子に接続します。（P. 9）
4. ヘッドホンを接続すると、ステレオでモニターできます。
5. 以上の接続をすべて終えてから、電源アダプターを接続してください。

G3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。

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：**G3**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？

G3は、3タイプ (CLEAN, CRUNCH, LEAD) のエフェクト・プログラムを緑Bank、赤Bank、オレンジBankの3バンクにそれぞれ持っています。

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ます。

G3 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。

CLEAN: ディストーションやオーバードライブ効果のかかっていない、クリーン系のエフェクトがメモリーされています。

CRUNCH: オーバードライブ系のエフェクトがメモリーされています。

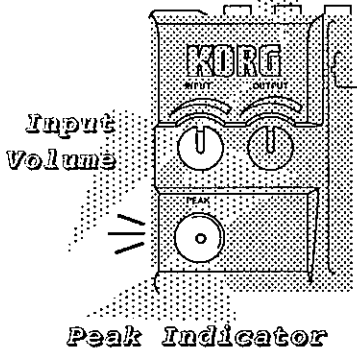
LEAD: ディストーション系のエフェクトがメモリーされています。

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

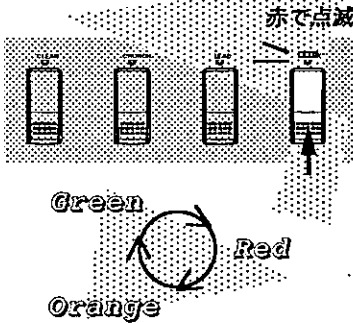
1.

Guitar Input



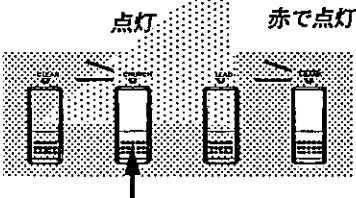
2.

Bank Select Switch



3.

Program Switch



1. まず、ギターを弾きながら入力レベルを調整します。もしも入力レベルが小さすぎて、どんなに強く弾いてもピーク・インジケータが全く点灯しなかったり、逆にレベルが大きすぎてインジケータが点灯したままになるようであれば、**G3**が正しく動作せず、望みのエフェクト・サウンドが得られません。

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：エディットつまみの設定によっては、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. 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、

緑 → 赤 → オレンジ

の順に切り換わります。

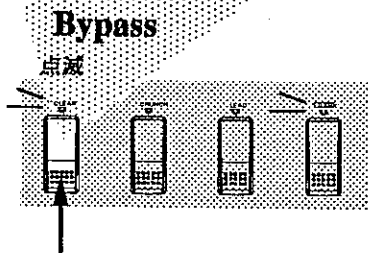
例として、赤バンクを選んでみましょう。バンクLEDが、赤く点滅しています。

3. プログラム・スイッチ（CLEAN, CRUNCH, LEAD）でプログラムを選びます。

例として、赤バンクのCLEANのプログラムを選んでみましょう。

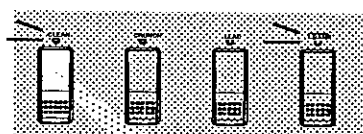
CLEANのプログラムLEDが点灯します。

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。

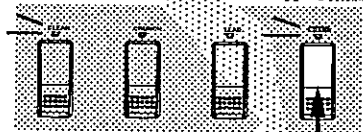


Bank GREEN Clean

緑で点灯



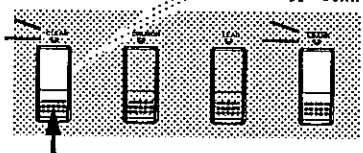
赤で点滅



Bank RED Clean

緑→赤

赤で点灯



4. これで赤 Bank の CLEAN が選択されました。ギターを弾くと、CLEAN プログラムのエフェクト・サウンドで演奏できます。

5. 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 CLEAN 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 が点滅します。

(バイパスに関しては、P. 8 “バイパスのしかた” を参照してください。)

6.2 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。

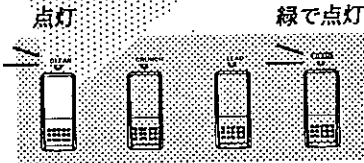
同一のバンクの中で、別のプログラムを選ぶ場合は、プログラム・スイッチだけを押しします。

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。

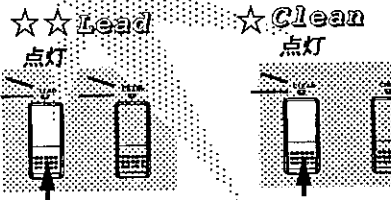
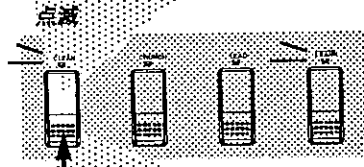
例えば、緑 Bank の CLEAN から赤 Bank の CLEAN に切り換えたいときには、まずバンク・セレクトスイッチを押して BANK を緑から赤に切りかえて、それからあらためてプログラム・スイッチの CLEAN を押してください。

3. バイパスのしかた

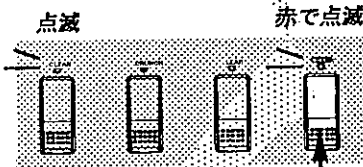
Bank GREEN-Clean



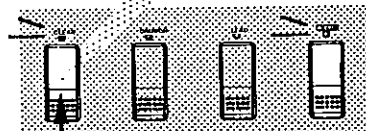
Bypass



Bank RED



Bank RED Clean



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、緑BankのCLEANプログラムを選んでいた場合、

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

☆再びCLEANを押す→CLEANプログラムに戻る

☆☆LEADを押す→LEADプログラムになる

☆☆☆赤Bankに切り換える

→CLEANを押す

→赤BankのCLEANプログラムになる

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. ボリューム・ペダルの使い方

ボリューム・ペダルを用いて、ボリューム奏法（バイオリン奏法）などを行うことができます。

ボリューム奏法とは、ギターなどをピッキングした時に、アタック音を出さずに徐々にボリュームを上げていく奏法です。ペダルを踏むスピードや、エフェクト・プログラムを変えて、いろいろ試してみてください。

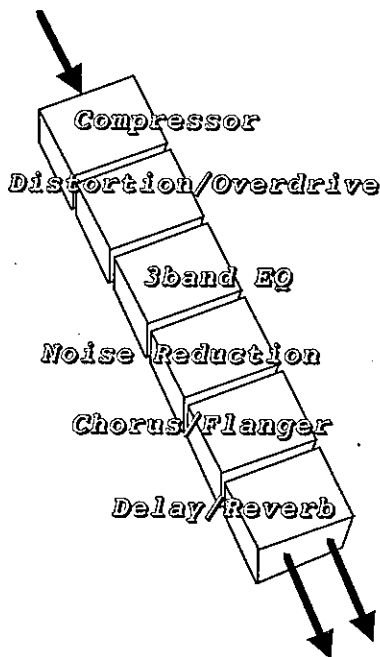
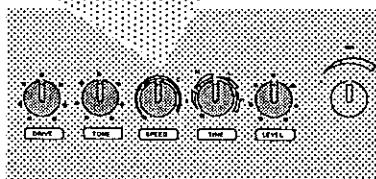


ボリューム・ペダルは、必ずコルグKVP-001を使用してください。KVP-001のアウトプット端子（OUTPUT）と、G3のボリューム・ペダル入力端子（PEDAL）を接続します。

KVP-001のミニマム・ボリュームは、0にしておいてください。

エフェクトを自分で作ってみよう

Edit knob



☆ **G3** 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。

G3 では、パネル上に並ぶ五つの赤いつまみを動かすだけで、簡単に好みのエフェクト・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。

1. IPE (Integrated Parameter Edit)

システムとは？

G3 は、実際にはコンプレッサー、オーバードライブ/ディストーション、3バンドイコライザー、コーラス/フランジャー、ディレイ/リバース、ノイズ・リダクションの、計9タイプのエフェクトを搭載しています。

通常のエフェクターには、それぞれのエフェクトにパラメータとよばれる音色を決定すべき様々な設定事項があります。例えばコーラス・エフェクトには、うねりの早さやうねりの深さはどの程度か、どの位の音域で最もよくコーラス効果がかかるか、などといった要因を決めるために、ディレイタイム、LFOスピード、デプス、エフェクトバランス等といったパラメータがあります。

これまでのエフェクターでは、リードやバックキングなどの様々な状況において、それぞれに最適

なエフェクトのセッティングをするために、プレイヤーはこれら多くのパラメータについて、その一つ一つの働きを知っておかなくてはなりませんでした。

まして、たくさんのエフェクターが一つにまとまったマルチ・エフェクターともなると、それぞれのプログラムについて、どのパラメータを操作すべきなのか、どのパラメータは無視してよいか、を考えるだけでも、大変な労力を要したはずでした。

G3ではこれらの複雑なパラメータにわずらわされることなく、ロック風のサウンドや、ヘビーマタル風のサウンドとか、うねりの弱いサウンド、またはうねりの強いサウンドといったように、感覚的な操作で好みの音作りをすることができます。

DRIVE、TONE、SPEED、TIME、LEVEL、NRのつまみ（以後エディットつまみと呼びます）を回すと、各エフェクトの様々なパラメータは、常に最良のバランスをとる様に自動的に設定されます。このシステムを**ipeシステム**といいます。

また、**G3**は**CLEAN、CRUNCH、LEAD**の3タイプのプログラムを持っていますが、これらのプログラムを選んだ際に、**DRIVE、TONE、SPEED、TIME**のエディットつまみは、それぞれクリーン向き、クランチ向き、リード向きに最も適した動作をするように異なる働きをします。

DRIVE

CLEAN プログラムを選んだとき

エディットつまみを右に回すほどファンキーなアタック感のあるサウンドを得る事ができます。

CRUNCH または LEAD プログラムを選んだとき

ディストーションサウンドの歪みの強さを設定します。右に回すほど歪みは強くなります。

ZONE

CLEAN プログラムを選んだとき

1の範囲ではソフトなジャズ風のサウンドを得ます。左に回すほどソフトな音になります。

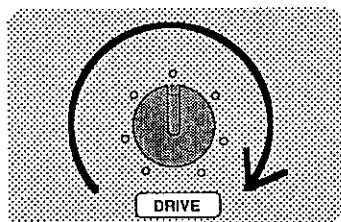
2の範囲ではギターのピックアップをハーフトーンにセットしたような、いわゆるドンシャリのサウンドを得ることができます。右に回すほどドンシャリがきつくなります。

エディットつまみがセンターにあるときはイコライザーのかからないサウンドになります。

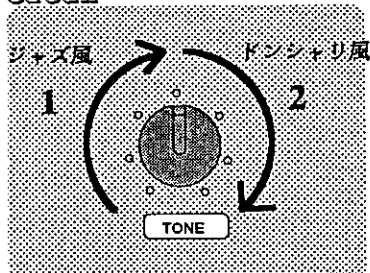
CRUNCH プログラムを選んだとき

1の範囲では中域の音程を強調したブルース風のサウンドを得ます。この範囲でエディットつまみを右に回すほど強調される音程が高くなります。

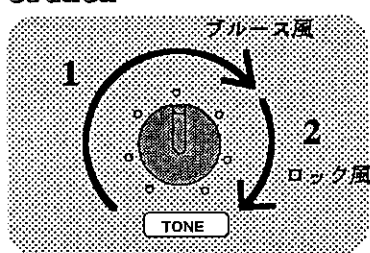
2の範囲ではブライต์なロック風のサウンドを得ます。右に回すほどブライต์なサウンドになります。



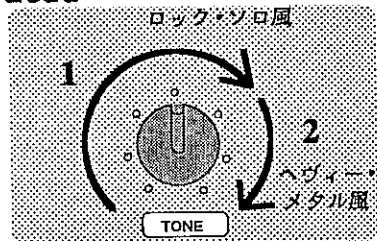
Clean



Crunch



Lead



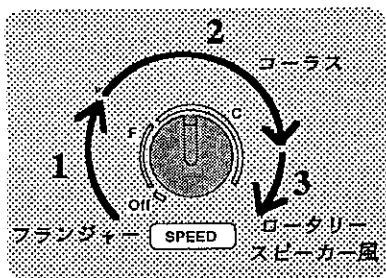
LEAD プログラムを選んだとき

- 1の範囲では中音域を強調したロックのソロ向きのサウンドを得ます。この範囲でエディットつまみを右に回すほど強調される音域が高くなります。
- 2の範囲ではいわゆるドンシャリ系のヘヴィーメタル風のサウンドを得ます。この範囲でエディットつまみを右に回すほどドンシャリがきつくなります。

SPEED

CLEAN、CRUNCH、LEADの全てにおいて

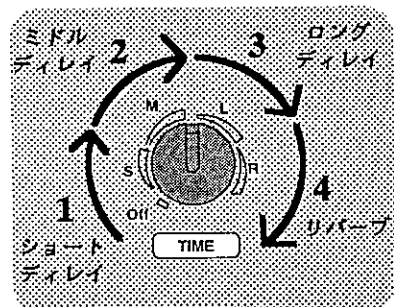
- 1の範囲では、フランジャーサウンドを得ます。この範囲でエディットつまみを右に回すほどフランジャーのうねりは速く、かつ深くなります。
- 2の範囲では、コーラスサウンドを得ます。この範囲でエディットつまみを右に回すほどスピードの速く、かつ厚いコーラス効果を得ることができます。
- 3の範囲では、ロータリースピーカー風のサウンドを得ます。エディットつまみを右に回すほどスピーカーの回転の速いサウンドを得ます。
このエディットつまみを左に回し切るとコーラス/フランジャー効果はOFFされます。



TIME

CLEAN、CRUNCH、LEADの全てにおいて

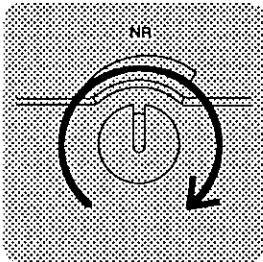
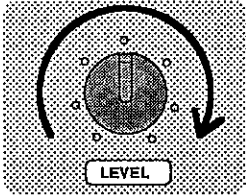
- 1の範囲では、ショートディレイの効果を得ます。この範囲でエディットつまみを右に回すほどディレイ音が大きくなります。
- 2の範囲では、ミドルディレイの効果を得ます。この範囲でエディットつまみを右に回すほどディレイ音は大きく、かつ残響時間も長くなります。
- 3の範囲では、ロングディレイの効果を得ます。こ



の範囲でエディットつまみを右に回すほどディレイ音は大きく、かつ残響時間も長くなります。

4の範囲では、リバーブ効果を得ます。この範囲でエディットつまみを右に回すほど残響音は大きく、かつ残響時間も長くなります。

このエディットつまみを左に回し切るとディレイ／リバーブ効果はOFFされます。



LEVEL

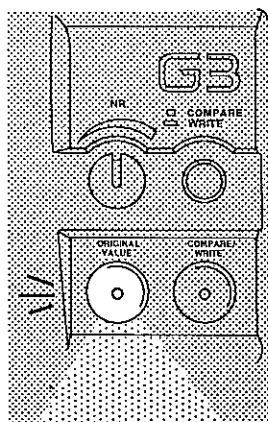
CLEAN、CRUNCH、LEADの全てにおいて——
プログラム音の大きさを調節します。右に回すほど音量が増します。

N.R.

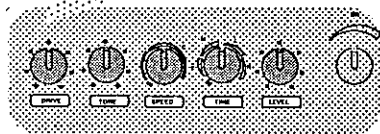
CLEAN、CRUNCH、LEADの全てにおいて——
ノイズリダクションの効果の強さを設定します。
右に回すほどノイズを抑える効果は強くなります。
通常は、ギターの弦を軽くミュートした時
ノイズが気にならないレベルになるまで右に
回します。

注：エディットつまみの周りの目盛りは、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、エディットつまみ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。

2. オリジナルバリュー表示



Original Value



G3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、エディットつまみ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。

自分のアンプやエフェクターで、ボリュームやトーンなどのツマミの位置を、普段よく使うセッティングが一目でわかるように、テープなどを貼って印をつけておくことがあります。

オリジナルバリュー表示はこれと似ています。作ったプログラムを保存したときのエディットつまみの位置に、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。

DRIVE、TONE、SPEED、TIME、LEVEL、NRの個々のエディットつまみを回していくとき、エディットつまみ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：エディットつまみをあまり速く動かすと、オリジナルバリューLEDの点灯がはやすぎて確認できないことがあります。

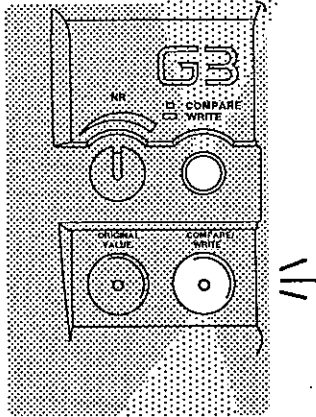
オリジナルバリューの位置を確かめるときには、オリジナルバリューLEDを見ながらゆっくりエディットつまみを回してください。

3. コンペアモード

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。

Compare/Write Switch

Compare mode



Compare/Write LED

G3では、通常の状態（電源を入れてすぐの状態）からエディットつまみ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。

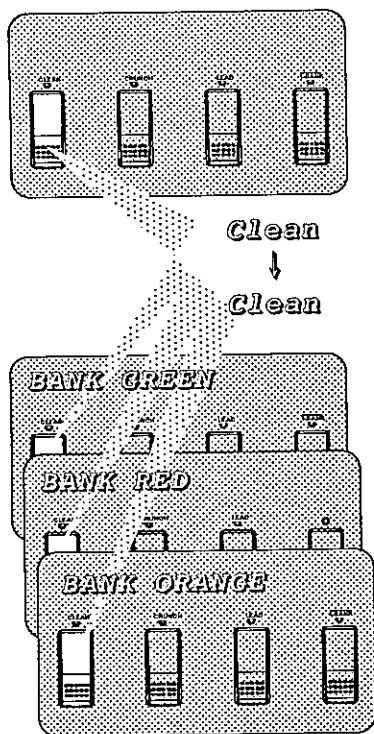
コンペアモードでは、元々そのプログラムにメモリーしてある音を聞くことができ、コンペア/ライトスイッチを押すたびにエディットした音と元の音を聞き比べることができます。

注：コンペアモードで各エディットつまみ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。

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。

作ったプログラムを記憶させよう (プログラム・ライト)



自分で音作りをして新たに得られたエフェクト・プログラムは、**G3**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**G3**の本体上に呼び戻すことができます。

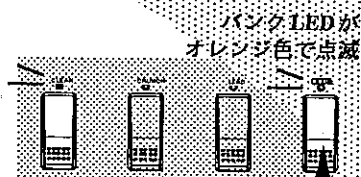
プログラム・ライトをしておかないと、せっかく作ったプログラムも、ほかのプログラム・スイッチを押したとたんに、あるいは電源を切ると同時に、失われてしまいます。

作ったプログラムを保存しておく場所は、プリセット・プログラムと同じく**緑Bank**、**赤Bank**、**オレンジBank**のうちのいずれかのバンクの、同一のタイプのプログラムのある場所になります。

例えば、**CLEAN**プログラムをエディットして新たに作られたエフェクト・プログラムは、**CLEAN**プログラムのある場所のみライトすることができます。ただし、この時のバンクは、元のバンクと同じバンクでも、あるいは異なるバンクでも構いません。

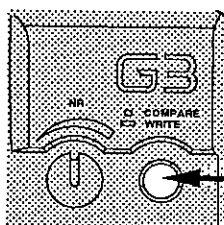
ある場所を選んでそこに**プログラム・ライト**を行うと、その場所に以前から入っていたプログラムのデータは消えてしまいます。

音作りができた。



赤→オレンジ

別のバンクヘライトしたいときには
さきにバンクセレクトスイッチで
バンクを選んでおく。

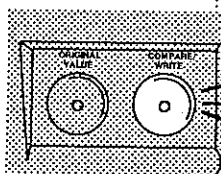


Compare/
Write
Switch

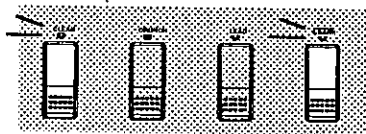
コンペア/ライトスイッチを押す
→まずコンペアモードになる



そのまま1秒以上押し続ける
→ライトが実行される



別のバンクを選んでいたときは
そのまま選んだ先に切り替わる。
オレンジ色で点灯



例として、プリセット・プログラムの赤バンクの
CLEANをエディットして作ったデータを、新し
いプログラムとしてライトする場合をみてしまし
ょう。

1. 同じバンクヘライトする場合

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、ライトを実行し
ます。

2. 異なるバンクヘライトする場合

元のバンクと異なるバンクへプログラム・ライ
トを行う場合には、どのバンクにプログラムをラ
イトするかを選ばなくてはなりません。

- i) 音作りを終えた状態でバンク・セレクトスイ
ッチでライト先のバンク (例としてオレンジBank)
を選びます。
(バンクLEDがライト先のバンクの色 (オレンジ
色) で点滅します。)
- ii) コンペア/ライト・スイッチを1秒以上押
し続け、ライトを実行します。

注: 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.16)。このため、音出ししながらライトの操
作をした場合、スイッチを押し続けている途中でエ
フェクト音が一瞬変化したように (エディット前
に戻ったように) 聞こえます。しかし、実際に保
存されるプログラムの内容には影響はありません。
プログラム・ライトが実行されると、コンペア
/ライトLEDが三回点滅して、エディットした

データがライトされたことを示します。

異なるバンクにライトした場合は、そのままライト先のプログラム (オレンジBankのCLEAN) に切り換わります。

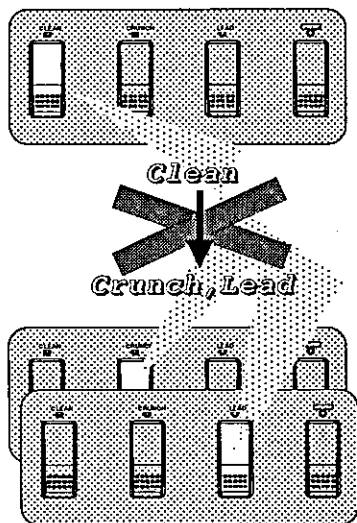
コンペアモードになっていた場合は、コンペアモードは自動的に解除されます。

音作りをしたプログラムのライト先は以下の範囲で選べます。

[エディット・プログラム]

[ライト先]

CLEAN (緑BANK/赤BANK/オレンジBANK) → CLEAN (緑BANK/赤BANK/オレンジBANK)
CRUNCH (緑BANK/赤BANK/オレンジBANK) → CRUNCH (緑BANK/赤BANK/オレンジBANK)
LEAD (緑BANK/赤BANK/オレンジBANK) → LEAD (緑BANK/赤BANK/オレンジBANK)



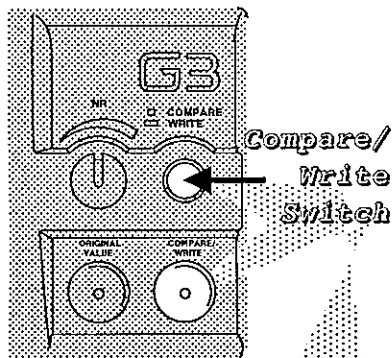
別タイプのプログラムへのライトはできません。
例えば、CLEANプログラムをエディットして新たに作られたエフェクト・プログラムは、CRUNCHプログラムやLEADプログラムの場所にライトする事はできません。

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



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。

1. エディットつまみのロックモード (コンペアモード)

演奏中に誤ってエディットつまみに触れてしまい、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エディットつまみ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、このようにエディットつまみを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。

2. プログラム・データの初期化

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

この様にして消えてしまったプログラム・データを元に戻す事はできませんが、**G3**の一番最初の状態……すなわち、何のエディットもされていない工場出荷時の状態にのみ、以下の手順で戻す事が可能です。これを初期化といいます。

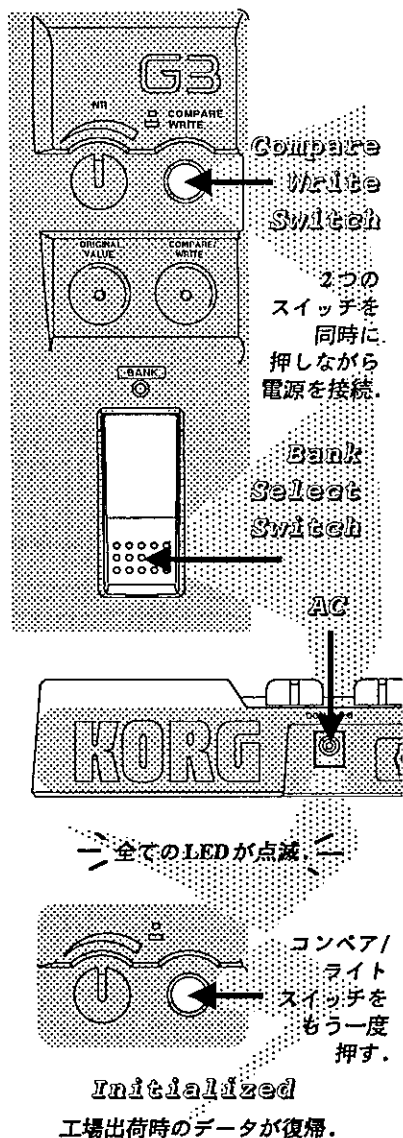
バンク・セレクトスイッチとコンペア/ライト・スイッチを押しながら、電源を接続すると、全てのLEDが点滅した状態になります。

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に戻ります。

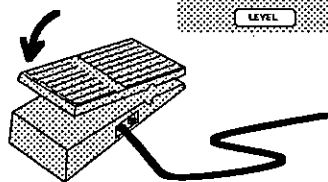
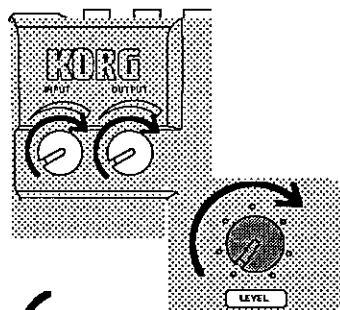
(他のスイッチを押した場合は、初期化は行われず、普通に電源を接続したときと全く同じことになります。)

注: 初期化を実行すると、それまで**G3**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。

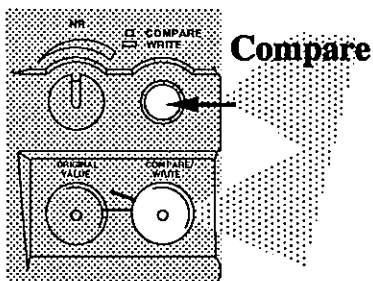
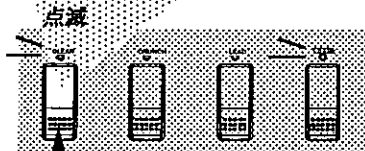
注: 初期化の操作をした時、もしも全てのLEDが点滅せずに、点灯したままになったり、あるいは全く点灯しない場合は、いったん電源を切って、もう一度やり直してください。



故障かな？と思ったら



Bypass



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、レベルのつまみが最小になっていませんか？
3. ボリュームペダルが接続してある場合、ボリュームペダルが絞られていませんか？

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。
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.....

エディットつまみを回したとき、
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。

エディットつまみの周りの目盛りは、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、エディットつまみ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	COMPRESSOR, DISTORTION, 3BAND EQ, NOISE REDUCTION, CHORUS / FLANGER, REVERB / DELAY
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、エディットつまみ、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：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 ピークインジケータ
リアパネル	DC9V ACアダプター端子、インプット端子、アウトプット端子 (R, L/MONO)、ボリューム・ペダル入力端子、チューナー・アウト端子、ヘッドホン端子
サンプリング周波数	48 kHz
A/D	ビットストリーム方式、64倍オーバーサンプリング
D/A	16bit
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 A30960J 使用)
消費電流	250 mA
最大入力レベル / インピーダンス	+ 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 = 0.775Vrms)
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

外観及び仕様は改良のため予告なく変更する事がありますのでご了承下さい。

アフターサービス

■製品をお買い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。

■保証期間が切れまると、修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任をもってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネル、スイッチなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

株式会社コルグ

インフォメーション : 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F ☎ (03) 3363-5995
 東京営業所 : 〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 3323-5241
 横浜営業所 : 〒220 横浜市西区北幸2-10-42寺内ビル2F ☎ (045) 324-7776
 北関東営業所 : 〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎ (048) 644-6800
 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. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. 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: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎ (03) 3325-5919C ■インフォメーションセンター: 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一フヂビル ☎ (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 ■横浜営業所: 〒220 横浜市西区北幸2-10-42 ☎ (045) 324-7776
 ■北関東営業所: 〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎ (048) 644-6800C ■大阪営業所: 〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎ (06) 374-0691C ■名古屋営業所/フューチャー: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎ (052) 832-1419C ■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