

# G2

この度は、TONEWORKS G2をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。

TONEWORKS G2 はコンタクト・ピックアップを取り付けたギターや、ピックアップを内蔵したエレクトリック・アコースティック・ギター、さらにはソリッド・ボディのエレクトリック・ギターなどに御使用いただくことにより、アコースティックギター特有のきらびやかな弦の響きと豊かな箱鳴りによる重厚なサウンドを、忠実に再現します。

また、新開発の12弦シミュレータにより、通常の単弦楽器でも、ユニゾン弦の微妙で複雑な共鳴と干渉による美しい音の広がりを得ることができます。

ギターだけでなく、その他の弦楽器などを接続することによって、これまでになかった独特のリアルなサウンドが得られることでしよう。

このG2がよりよくあなたの手にそして耳になじみ、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。

## 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演奏しよう	
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
5.ボリューム・ペダルの使い方	10
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	11
DYNAMICS	12
TONE	12
DEPTH	12
MOD/TIME	13
AMBIENCE	14
NOTCH	15
2.エディットしてみよう	16
3.オリジナル・パリュウの表示	17
4.コンペア・モード	18
作ったエフェクトを記憶させよう	
(プログラム・ライト)	19
オート・クロマチック・チューナー	21
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

# 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。

- 直射日光が当たる場所
- 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ったあとも大切に保管してください。



# 各部の名前と機能

## フロント・パネル

**パラメータ・エディター (P.11)**  
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)

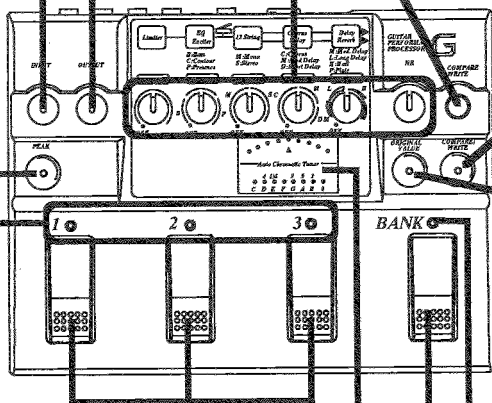
**オート・クロマチック・チューナー (P.21)**

**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.18) や記憶 (ライト→P.19) 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.18) 時に点灯します。  
ライト (P.19) 時には3回点滅します。

**オリジナル・バリューLED (P.17)**  
パラメータ・エディターの位置がメモリーされているつまみの位置と同じところで点灯します。

**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。



**ヘッドホン端子**

ヘッドホンを接続します。  
ステレオでモニターできます。

**ボリューム・ペダル端子 (P. 10)**

オプションのボリューム・ペダル、  
コルグKVP-001またはVP-10の  
アウトプット端子と接続します。  
ボリューム・ペダルのミニマム・ボリューム  
(右側面のボリューム) は0にしておきます。

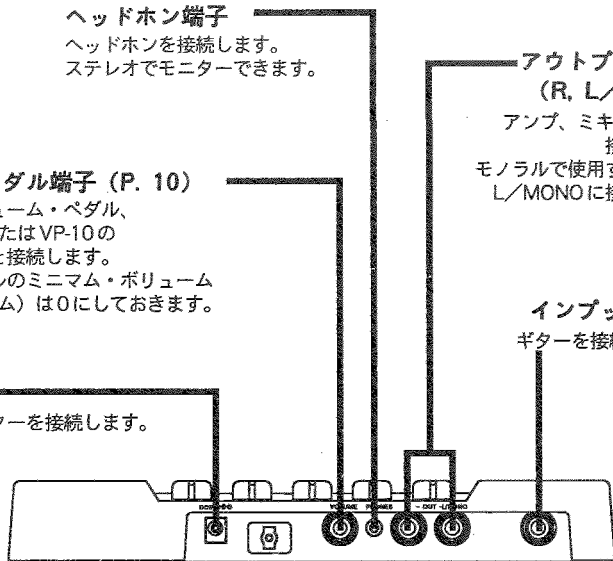
**DC9V**

付属の電源アダプターを接続します。

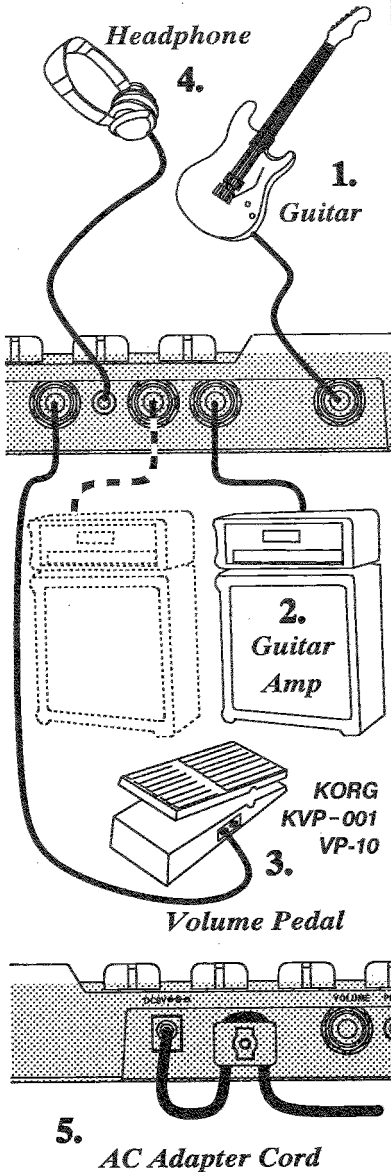
**アウトプット端子  
(R, L/MONO)**

アンプ、ミキサーなどを  
接続します。  
モノラルで使用する場合は、  
L/MONOに接続します。

**インプット端子**  
ギターを接続します。



# 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またはVP-10をボリューム端子に接続します。

☞P. 10

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。

G2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G2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、プラグが抜けないうちに、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。

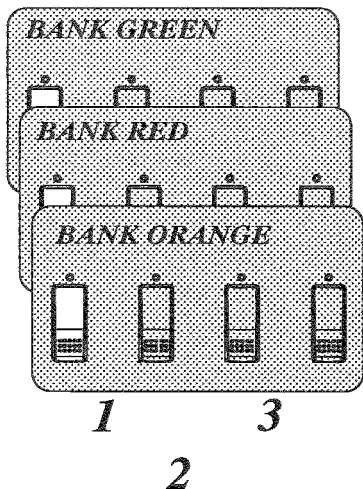
**注:** G2の電源を抜き差しする時は、接続してある各機材のボリュームを下げておいてください。

# プリセットのプログラムを演奏しよう

## 1. プリセット・プログラムとは？

**G2** は、緑Bank、赤Bank、オレンジBank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。



緑Bank 1…… Medium Room  
2…… Super Chorus  
3…… Shimmer

赤Bank 1…… Slap'n Echo  
2…… Country  
3…… Country Twelve

オレンジBank 1…… Huge Solo Plate  
2…… Chorale Hall  
3…… Rotary Chorale

**G2** 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。

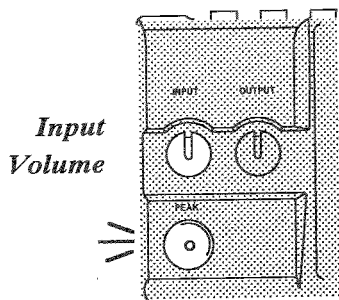
プリセット・プログラムをエディットすれば、エフェクト・サウンドのより微妙なニュアンスをさらあなた望みのイメージに近づけることもできますし、またあるエフェクト・サウンドをもとにして、それとは全く別のエフェクト・サウンドをつくり出すこともできます。

## 2. プリセット・プログラムの

選びかた

1.

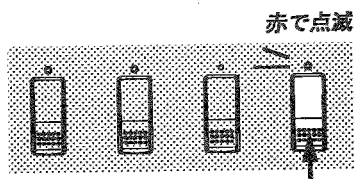
### Guitar Input



Peak Indicator

2.

### Bank Select Switch



Green



Red

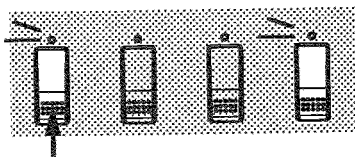
Orange

3.

### 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 Bank を選んでみましょう。バンク LED が、赤く点滅しています。

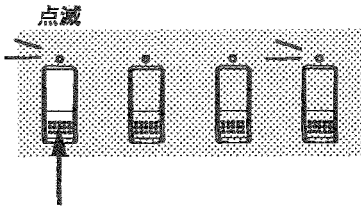
3. プログラム・スイッチでプログラムを選びます。

例として、赤 Bank 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。

## Bypass



4. これで赤Bankのプログラム1が選択されました。

ギターを弾くと、プログラム1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。

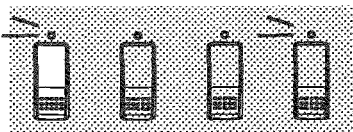
同一のバンクの中で、別のプログラムを選ぶ場合は、プログラム・スイッチだけを押します。

**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。

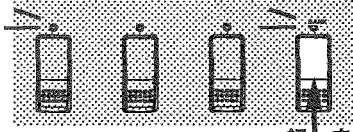
例えば、緑Bankのプログラム1から赤Bankのプログラム1に切り換えたいときには、まずバンク・セレクトスイッチを押してBANKを緑から赤に切りかえて、それからあらためてプログラム・スイッチのプログラム1を押してください。

## Bank GREEN Prog.1

緑で点灯

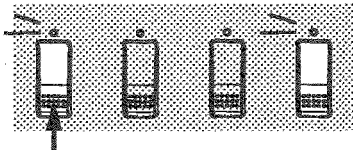


赤で点滅



## Bank RED Prog.1

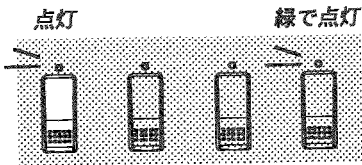
赤で点灯



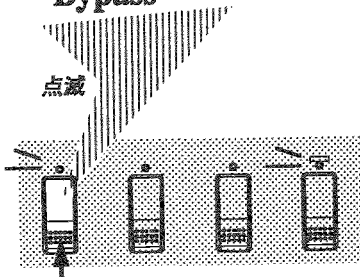


### 3. バイパスのしかた

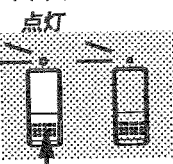
#### Bank GREEN - Prog.1



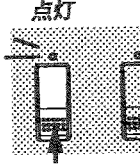
#### Bypass



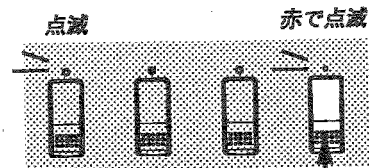
#### ☆☆Prog.3



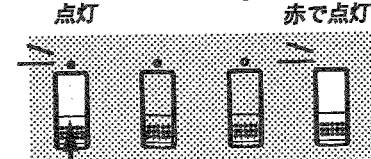
#### ☆☆Prog.1



#### Bank RED ☆☆☆



#### Bank RED Prog.1



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がゆっくり点滅して、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のプログラム1を選んでいた場合、

プログラム1を押す→選んでいるプログラム（プログラム1）のLEDが点滅（バイパスの状態）

☆再びプログラム1を押す→プログラム1に戻る

☆☆プログラム3を押す→プログラム3になる

☆☆☆赤Bankに切り換える

→プログラム1を押す

→赤Bankのプログラム1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、**G2**内蔵のオート・クロマチック・チューナーを使ってチューニングするときなど、一時的に音を出したくないときは**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**G2**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、こ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**：ミュートのON/OFFにかかわらず、オート・クロマチック・チューナーは動作します。

また、ヘッドホンの音もミュートされます。

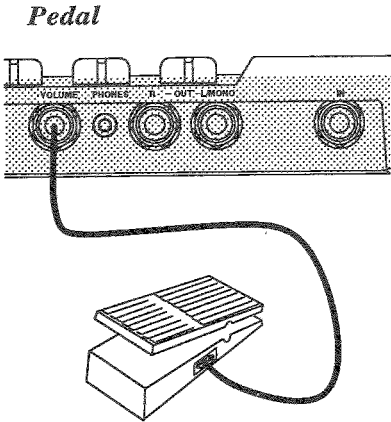
**注**：バイパス時と同様、ミュート状態でパラメータ・エディターを動かしても、音は変化しません。

エディットは、エフェクト音に戻してから行って下さい。

## 5. 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。

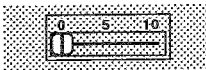
ボリューム奏法とは、ギターなどをピッキングした時に、アタック音を出さずに徐々にボリュームを上げていく奏法です。ペダルを踏むスピードや、エフェクト・プログラムを変えて、いろいろ試してみてください。



### Volume Pedal

Output

KORG  
KVP-001  
VP-10



←  
minimum volume

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。ボリューム・ペダルのアウトプット端子（OUTPUT）と、G2のボリューム・ペダル入力端子（PEDAL）を接続します。

ボリューム・ペダルのミニマム・ボリュームは、0にしておいてください。

## 1. パラメータ・エディター

**G2** 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。

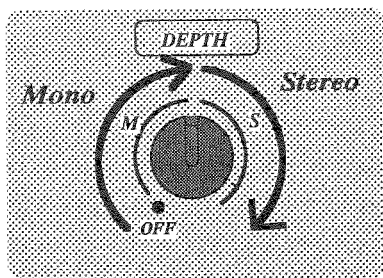
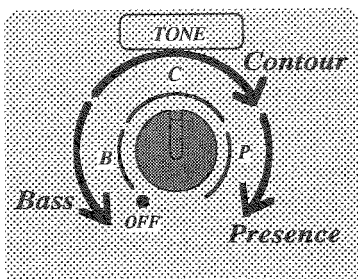
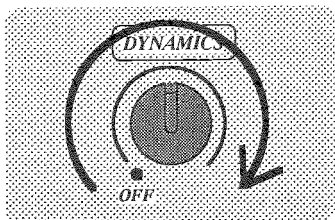
エフェクト・サウンドを決定づける様々な設定要素を**パラメータ**と呼びます。

**G2** 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、簡単に好みのアコースティック・ギター・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。

**G2** では、個々の様々なパラメータが互いに連動しており、一つのパラメータを変化させると、ほかのパラメータもそれに合わせて最適な値を取るよう自動的に変化します。これを**IPE (Integrated Parameter Edit)** システムといいます。

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

**G2** 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。



## DYNAMICS

……… 大きなレベルの信号を押さえ、ピッキングの粒だちをよくする効果（リミッター効果）のかかる強さを調節します。

右に回すほど効果は強くなり、左に回し切るとリミッターはOFFとなります。

## TONE

……… 音色をコントロールします。

**B**の範囲では低域が強調されます。左に回すほど低域が強くなり、右に回すとフラットに近くなります。

**C**の範囲では右に回すほど高域が強くなり、ライトな感じの音色となります。

**P**の範囲では低域と高域を強調した、いわゆるドンシャリのサウンドを得ることができます。右に回すほどエキサイター効果によって超高域が強調され、キラキラした感じの音色になります。

このパラメータ・エディターを左に回し切ると、TONEコントロールはOFFになります。

## DEPTH

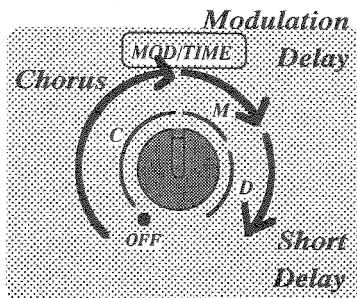
……… 通常の6弦ギターでも、12弦ギターを演奏しているような厚みのある音色が得られる、12stringエフェクトの効果の深さを調節します。

**M**の範囲は、**G2**をモノラル出力で使用する時に12stringエフェクトの深さを調節する領域です。

**S**の範囲は、**G2**をステレオ出力で使用する時に12stringエフェクトの深さを調節する領域です。

ステレオ接続で使用すれば、より広がりのある効果が得られます。

このパラメータ・エディターを左に回し切ると、12stringエフェクトはOFFになります。



……コーラス、ショートディレイ（ダブリング）エフェクトの効果の深さを調整します。

#### **C** : CHORUS (コーラス)

音に厚みをつけるコーラス効果の深さを調整します。右に回すほど効果は深くなり、同時にうねりの周期が速くなってゆきます。

#### **M** : MOD DELAY

(モジュレーション・ディレイ)

ショートディレイ（35ms）にモジュレーションのかかった効果が得られます。右に回すほど効果が深くなります。

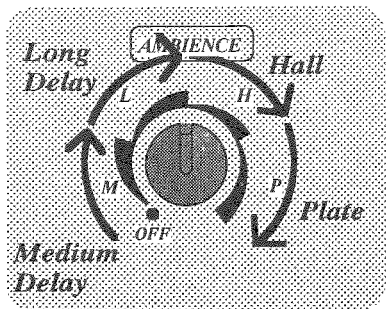
#### **D** : SHORT DELAY

(ショート・ディレイ)

モジュレーションの無いショートディレイ（50ms）が得られます。右に回すほどディレイ音が大きくなります。

各モードとも、ステレオ接続で使用すれば、より広がりのある効果が得られます。

このパラメータ・エディターを左に回しきると、コーラス/ショートディレイ・エフェクトはOFFとなります。



……エコー系の効果の調節をします。

**M : MID DELAY**

(ミディアム・ディレイ)—————

ディレイタイムが150msのディレイ効果です。右に回すほど、ディレイ音が大きくなります。

**L : LONG DELAY (ロング・ディレイ)—————**

ディレイタイムが280msのディレイ効果です。右に回すほど、ディレイ音が大きくなります。

**H : HALL (ホール・リバーブ)—————**

ホール・タイプのリバーブ効果が得られます。右に回すほど、より大きなルームサイズのリバーブ音が得られます。

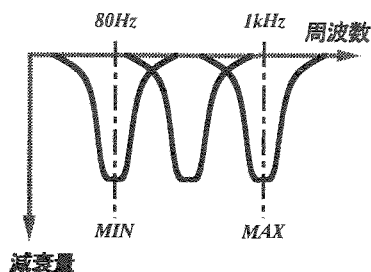
**P : PLATE (プレート・リバーブ)—————**

プレート・タイプのリバーブ効果が得られます。右に回すほど、効果が深くなります。

各モードとも、ステレオ接続で使用すれば、より広がりのある効果が得られます。

このパラメータ・エディターを左に回しきると、ディレイ／リバーブ・エフェクトはOFFとなります。

……ノッチ・フィルターによってカットする周波数帯域を調節します。

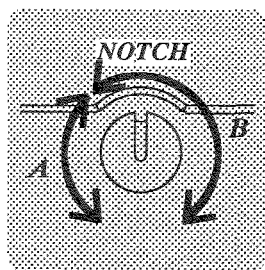


ノッチ・フィルターは、ギターアンプやモニター・スピーカー、PAスピーカーなどを使用して、大音量で演奏をする時に発生する、弦振動のフィード・バックやハウリング（弦をミュートしてもピーピーという発振音が発生する現象）を抑える働きをします。

小音量時や、ヘッドホンでプレイする場合は、左に回しきってOFFの状態にしてください。

パラメータ・エディターは、左から低い周波数（80Hz）をカットし、右に回すほどカットする周波数が高くなって行きます（MAX1kHz）。

低音弦のフィード・バックが強く、音もややもやしているときは、左図の領域Aの中で最適なポイントにセットしてください。



ハウリングが発生しているときは、左図の領域Bの中で最適なポイントにセットして下さい。

**注**：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。

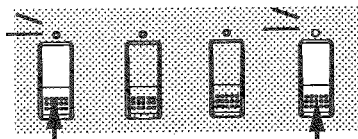


## 2. エディットしてみよう

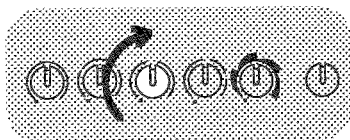
それでは、実際にパラメータ・エディターを操作して、エフェクト・プログラムを自分の好みに合わせて作り変えてみましょう。

Prog.1

緑で点灯



Depth



### 1. まず、もともになるプログラムを選びます。

ここでは、例として緑Bank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、DEPTHを変えてみましょう。

DEPTH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。

(DEPTHの値を大きくすると、だんだん12弦ギターの様な厚みのある音色になっていきます。)

### 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. 12

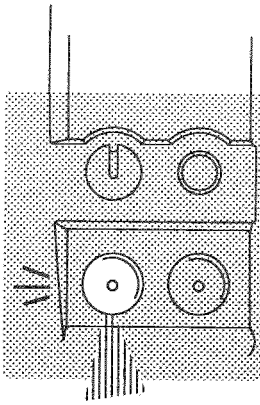
### 4. 別のプログラムをエディットしたい場合は、バンク・セレクトスイッチ、プログラム・スイッチで選択できます。

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。

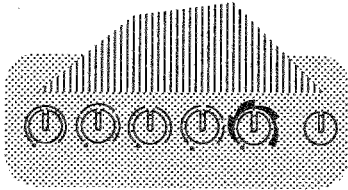
各P. 19

**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ご注意ください。

### 3. オリジナル・バリューの表示



Original Value



**G2** 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。

**DYNAMICS、TONE、DEPTH、MOD/TIME、AMBIENCE、NOTCH**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。

#### 4. 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。

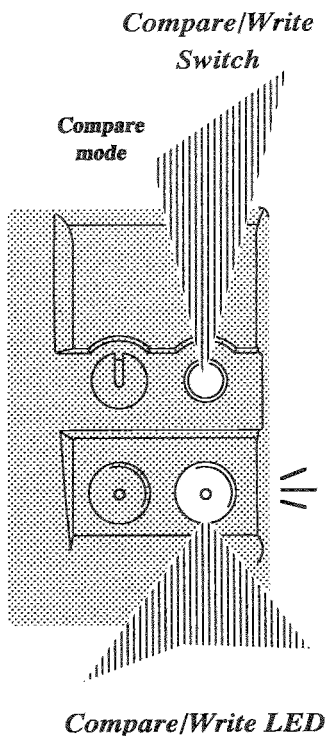
**G2**では、通常の状態（電源を入れてすぐの状態）からパラメータ・エディターを動かして様々な音作りをすることができますが、その途中で、元のエフェクト・プログラムはどんな音だったか、あるいはエディットを進めていくことによって、元のエフェクト・プログラムからどのくらい音が変わったか、比べてみたい時があるでしょう。

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。  
□ P16. 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、**G2**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**G2**の本体上に呼び戻すことができます。

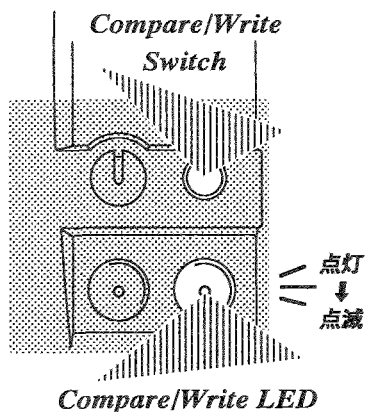
**プログラム・ライト**をしておかないと、せっかく作ったプログラムも、ほかの**プログラム・スイッチ**を押したとたんに、あるいは電源を切ると同時に、失われてしまいます。

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・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。

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ず（P.18）。このため、音出ししながらライトの操作をした場合、スイッチを押し続けている途中でエフェクト音が一瞬変化した様に（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。

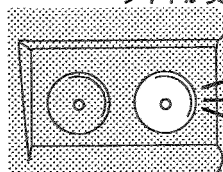
コンペア・モードになっていた場合は、コンペア・モードは自動的に解除されます。

**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。

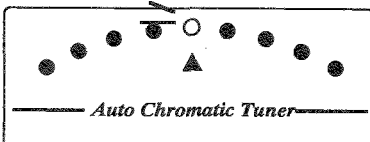
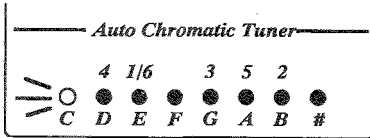
もう一度  
コンペア/ライトスイッチを押す  
→ライトが実行される



3回点滅  
ライト完了。

## オート・クロマチック・チューナー

**G2**に内蔵されているオート・クロマチック・チューナーは、ミュート機能のON/OFFにかかわらず動作します。ステージ上でチューニングをする時には、チューニング中の音がアウトプットから出ないように、ミュート機能をONにしておくといよいでしょう。P. 9 ミュート機能



**1.** 電源がONになっている事を確認して下さい。インプット・レベルや、バイパスのON/OFFに関係なく、電源がONであれば常にチューニング可能な状態となっています。

**2.** ギターを単音で弾くと、その音に一番近い音名に対応する音名表示LEDが点灯します。

希望する音名と異なる音のLEDが点灯した場合は、楽器のピッチが極端にずれていますので、音名が正しく表示されるように楽器のピッチを調節してください。

**注:** チューニングの際は、2つ以上の音を同時に発音しないように気をつけて下さい。

**3.** 音名表示LEDにチューニングしたい音名が正しく表示されたのを確かめたら、LEDメータの表示をみて、中央の緑のLEDが点灯するように楽器のピッチを調整して下さい。

**4.** あとは、それぞれの弦に対して**2~3**の操作を繰り返して行って下さい。

**注:** チューニングの標準ピッチは、A = 440Hz固定となっています。

# 知っているると便利な機能

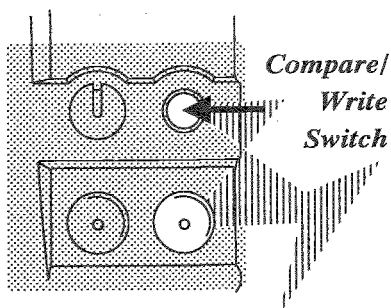
## 1. パラメータ・エディターの LOCK モード (コンペア・モード)

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

**G2** 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。）

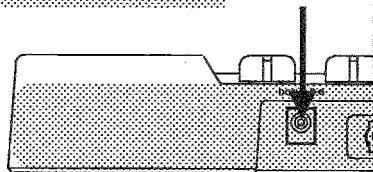
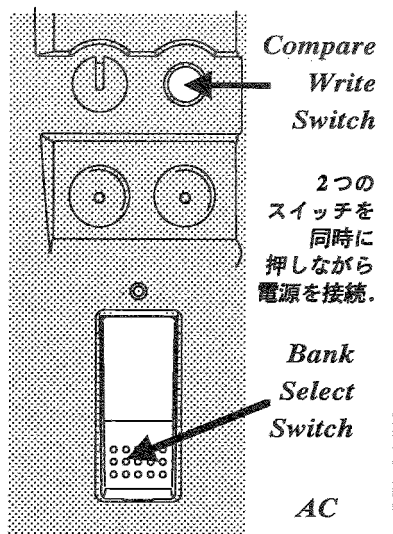
また、バンク・セレクトスイッチとプログラム3スイッチを押しながら、電源を接続した場合にも、全てのLEDが点滅した状態になります。

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。

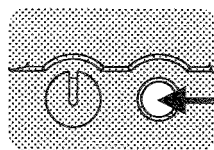
（他のスイッチを押した場合はデータは変更されず、普通に電源を接続したときと全く同じことになります。）

**注**：初期化を実行すると、それまで**G2** 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。 →



コンペア/ライトスイッチをもう一度押す。

**Initialized**

工場出荷時のデータが復帰。

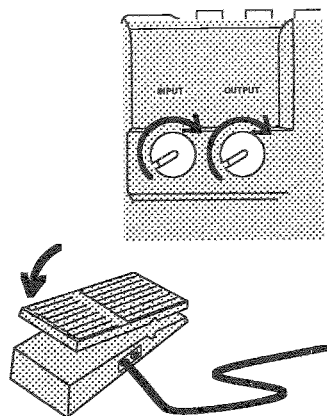


# 故障かな？と思ったら

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 ……………音がでない

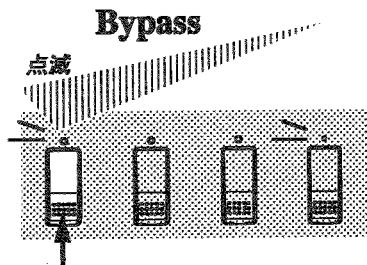
1. インプット・ボリューム、アウトプット・ボリュームが0になっていませんか？
2. ボリュームペダルが接続してある場合、ボリュームペダルが絞られていませんか？
3. ミュート状態になっていませんか？  
プログラムLEDが速く点滅していたら、ミュート状態になっています。  
プログラムスイッチを押して、ミュート状態を解除してください。

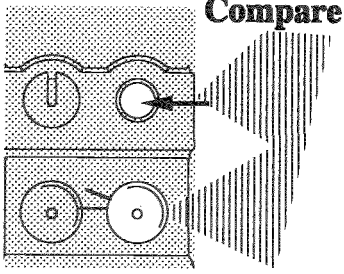


## 症状2 ……………

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。
3. プログラムLEDが点灯している場合、それぞれのパラメータ・エディターの位置が最小になっていませんか？

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時  
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	LIMITTER, EQ EXCITER, 12 STRING SIMULATOR (STEREO), CHORUS/DELAY (STEREO), DELAY/REVERB (STEREO), NOTCH-FILTER
プログラム	9 (3×3バンク)
フロントパネル	<p><b>ボリューム</b> : インプット・ボリューム、パラメータ・エディター、アウトプット・ボリューム</p> <p><b>スイッチ</b> : 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</p> <p><b>LED</b> : 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LED</p> <p>ピーク・インジケータ、チューナーLED</p>
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、ヘッドホン端子
サンプリング周波数	48 kHz
A/D	16bit $\Delta\Sigma$ 方式、64倍オーバーサンプリング
D/A	8倍オーバーサンプリング18bitDA
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 $\Omega$
最大出力レベル /	
インピーダンス	+6.0 dBu / 5k $\Omega$ (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, VP-10

外観及び仕様は改良のため予告なく変更する事がありますのでご了承下さい。

# アフターサービス

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

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

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

また仕様変更に関しては有償になりますので、ご了承ください。

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

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

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

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

## 株式会社コルグ

インフォメーションセンター	〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F ☎ (03) 3363-5995
第一営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 3323-5241
第二営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 3323-5244
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎ (06) 374-0691
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎ (052) 832-1419
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎ (092) 531-0166

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

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

### ＜WARNING＞

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

■本社：〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎ (03) 3325-5691  
■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第一富士ビル ☎ (03) 3363-5995  
■第一営業所：〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 3323-5241  
■第二営業所：〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03) 3323-5244  
■大阪営業所：〒531 大阪市北区豊崎3-2-1池田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