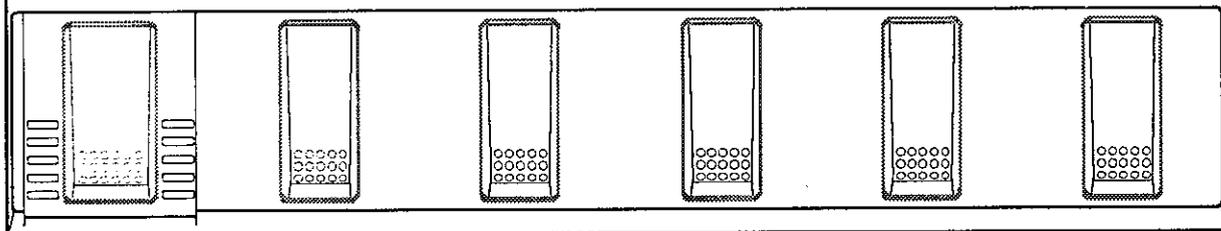


GUITAR
HYPERFORMANCE
PROCESSOR

AX30G



第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

第6章

第7章

第8章

第9章

第10章

取扱説明書

第1章	はじめに
第2章	各部の名称とはたらき
第3章	接続と基本的な使い方
第4章	プレイ・モード
第5章	エディット・モード
第6章	その他の機能
第7章	エフェクター・パラメータ・リスト
第8章	プログラム・リスト
第9章	故障かな?と思ったら
第10章	スペックとオプション

目次

第1章 はじめに1	5-7. インディビデュアルON/OFFするエフェクター の選択.....18
1-1. 使用上の注意.....1	5-8. チューナーのキャリブレーション.....19
1-2. 主な特長.....1	
第2章 各部の名称とはたらき2	第6章 その他の機能20
2-1. フロント・パネル.....2	6-1. IPE (Integrated Parameter Edit).....20
2-2. リア・パネル.....2	6-2. プレッシュャー・パラメータ・エディット.....21
2-3. AX30Gの操作概要.....3	6-3. ノイズ・リダクションの設定.....22
第3章 接続と基本的な使い方4	6-4. トータル・レベルの設定.....22
3-1. ギターと接続する.....4	6-5. コンペア機能.....22
3-2. AX30Gの基本的な使い方.....5	6-6. バイパス機能.....23
3-3. プログラムについて.....6	6-7. プログラム・ライト機能.....24
プログラム.....6	第7章 エフェクター・パラメータ・リスト25
チェイン.....6	7-1. ブロック1.....25
ブロック1、ブロック2.....7	コンプレッサー.....25
エフェクター.....7	3バンド・イコライザー.....25
パラメータ.....7	ワウ.....25
その他の設定.....7	ディストーション1.....25
	ディストーション2.....26
	ハイパー・レゾネータ.....26
第4章 プレイ・モード8	7-2. ブロック2.....26
4-1. プレイ・モードへの入り方.....8	A.Sim/Exct.....27
4-2. プログラムの選択.....8	Mod1.....27
プログラム・チェンジ1(ユーザー・プログラムの 選択).....8	Mod2.....28
プログラム・チェンジ2(ユーザー・プログラムの とプリセット・プログラムの選択).....9	Ambience.....30
4-3. エフェクターの確認.....9	第8章 プログラム・リスト31
4-4. インディビデュアルON/OFF.....10	第9章 故障かな? と思ったら32
4-5. プレッシュャー・ペダル(エクスプレッション・ペダ ル)を使う.....11	第10章 スペックとオプション33
4-6. チューニングの方法.....12	
第5章 エディット・モード13	
5-1. エディット・モードへの入り方.....13	
5-2. エフェクターのON/OFF.....13	
5-3. チェイン・エディット(ブロック1、ブロック2).....14	
5-4. バリエーション・エディット.....15	
5-5. エフェクター・パラメータ・エディット.....16	
5-6. プログラムのリネーム.....17	

第1章 はじめに

このたびは、トーンワークス ギター ハイパフォーマンス プロセッサ AX30Gをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。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。

1-1. 使用上の注意

使用する場所

故障を避けるために、次のような場所で使用しないでください。

- 直射日光が当たる場所
- 温度や湿度が非常に高い、または低い場所
- 砂やほこりの多い場所
- 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。また、ACアダプターは、必ず **100V** の電源にてお使いください。ご使用にならない場合は、ACアダプターをコンセントからはずしてください。

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、十分離してご使用ください。

お取扱はやさしく

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ご注意ください。

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、絶対にご使用にならないでください。

保証書の手続き

製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となります。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、大切に保存してください。

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後も大切に保存してください。

1-2. 主な特長

AX30G は、**28 エフェクター**、**16 ユーザー・プログラム**、**50 プリセット・プログラム**を内蔵しています。**AX30G**のプログラムは、**チェイン**(エフェクターの接続パターン)の組み合わせで構成されており、ブロック1では6チェイン、ブロック2では4チェインで、24通りの組み合わせがあります。

Hybrid Gain Structure方式を採用することにより、ディストーションを使った演奏では、歪みにサステーションとオーバー・トーンが付加され、1音1音のニュアンスが際立つドライブ感が得られます。

プレッシャー・ペダルでは、ワウやリバーブの深さのコントロール、アーミング効果など、優れた使用感でより豊かな表現が可能になります。

LCDディスプレイとダイヤルで、簡単に素早く操作することができます。

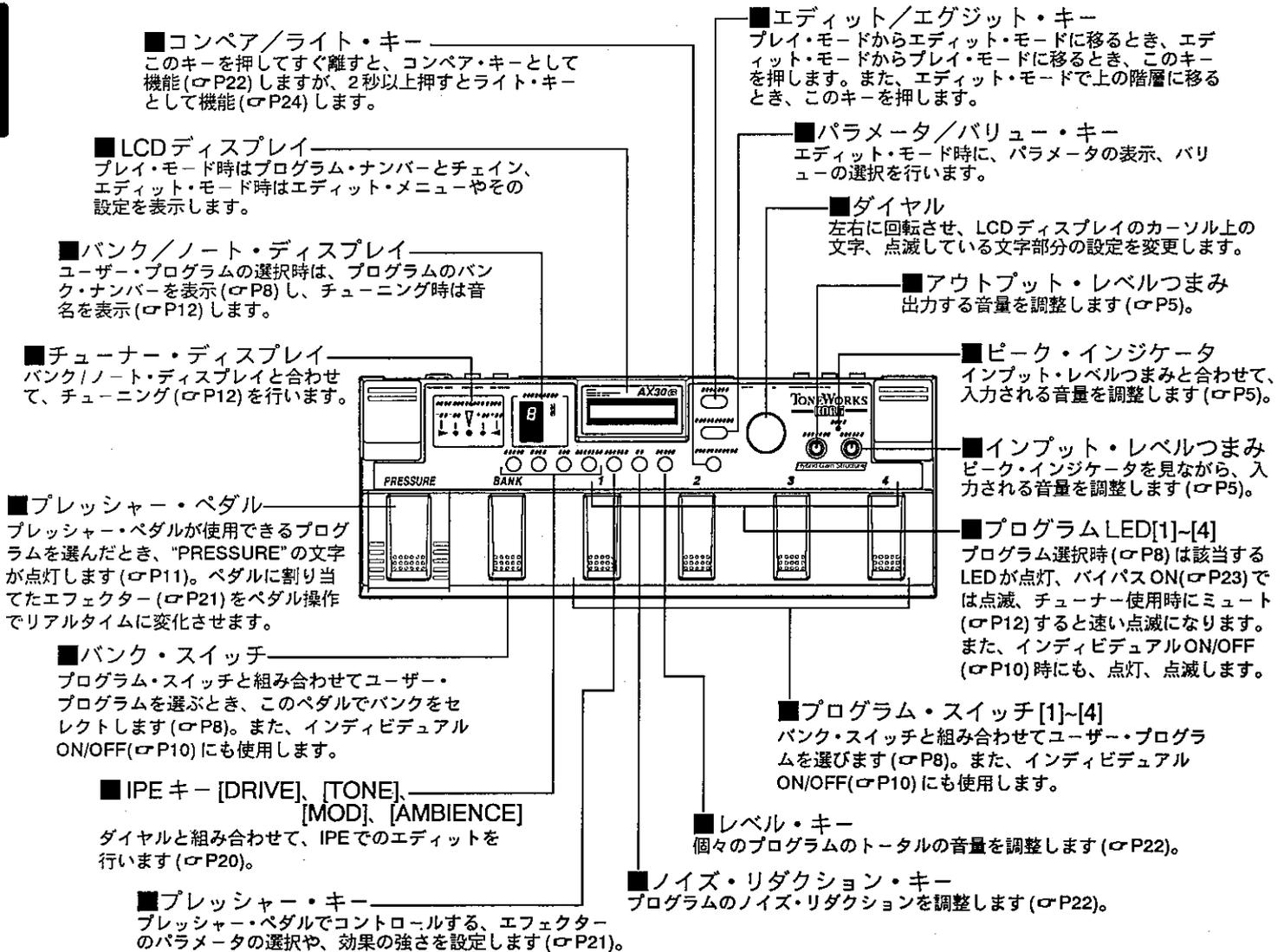
AX30Gのプログラムをエディットするとき、**エディット・モード**では、各エフェクターの差し替え、パラメータのエディットはもちろんのこと、チェインの差し替えも可能です。また、**IPE**では、弊社が用意したエフェクターのバリエーションの中から、自分の好みのエフェクターを見つけ出し、簡単にオリジナルのマルチ・エフェクターを作り出すことができます。

AX30Gには、**オート・クロマチック・チューナー**が内蔵され、キャリブレーションも設定できます。

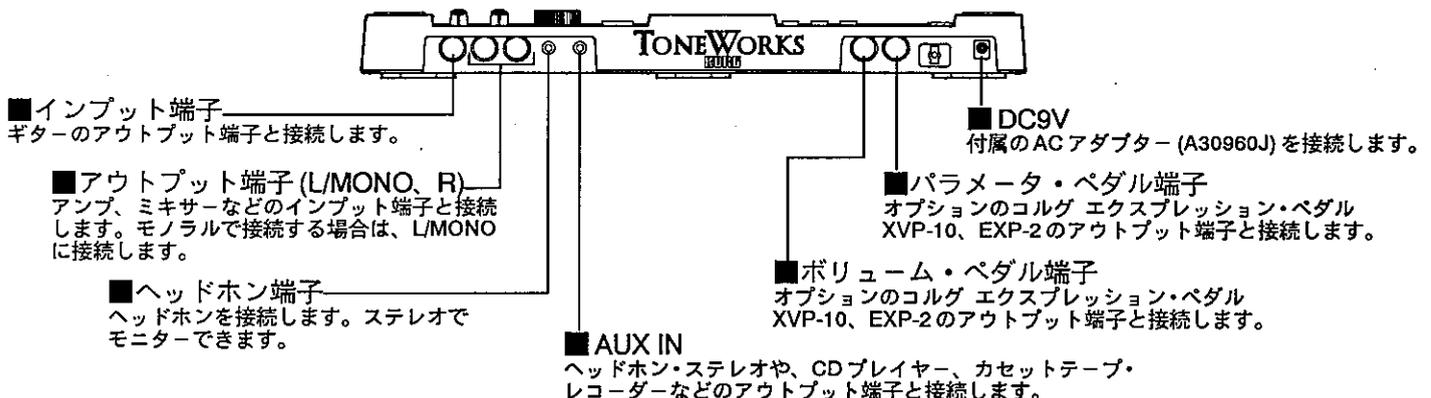
AUX INに、ヘッドフォン・ステレオ等を接続すると、カセットなどに合わせて練習ができます。

第2章 各部の名称とはたらき

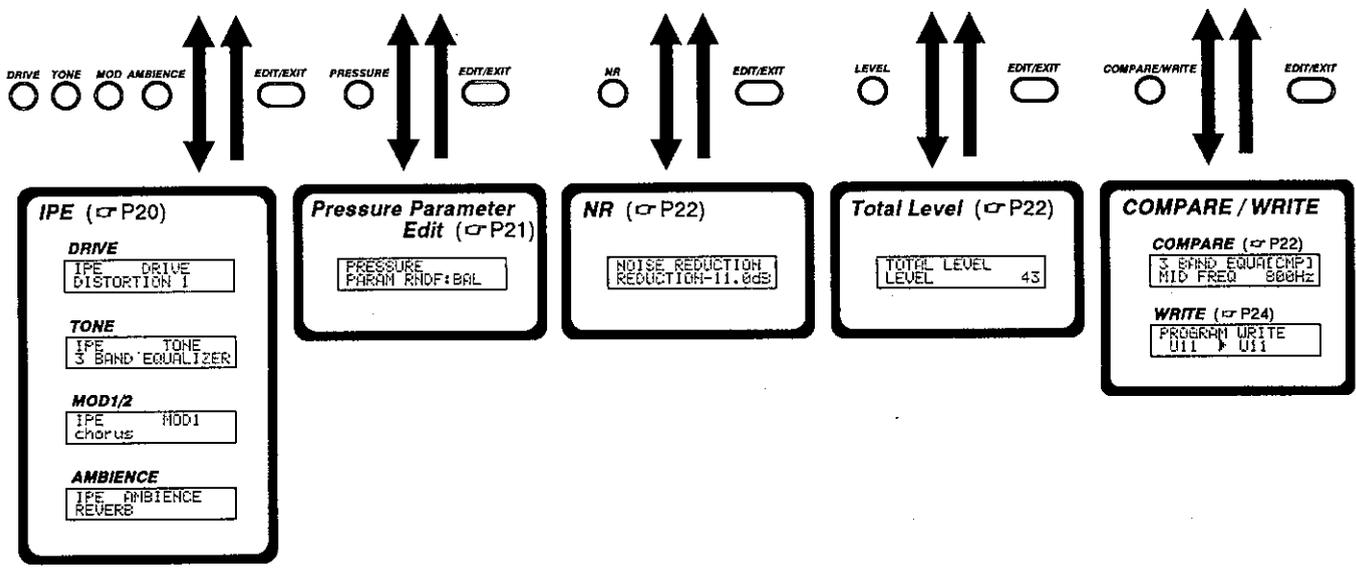
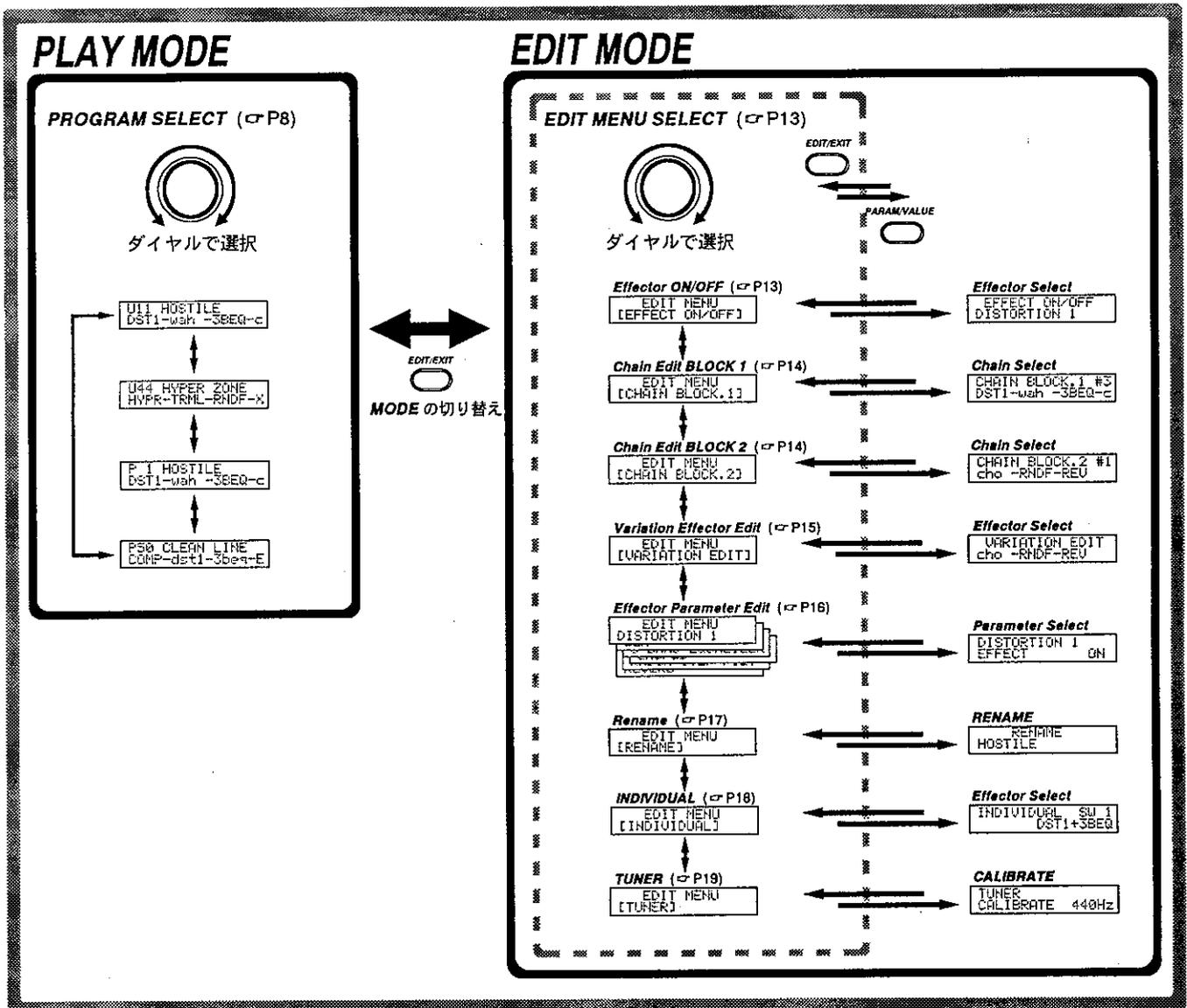
2-1. フロント・パネル



2-2. リア・パネル



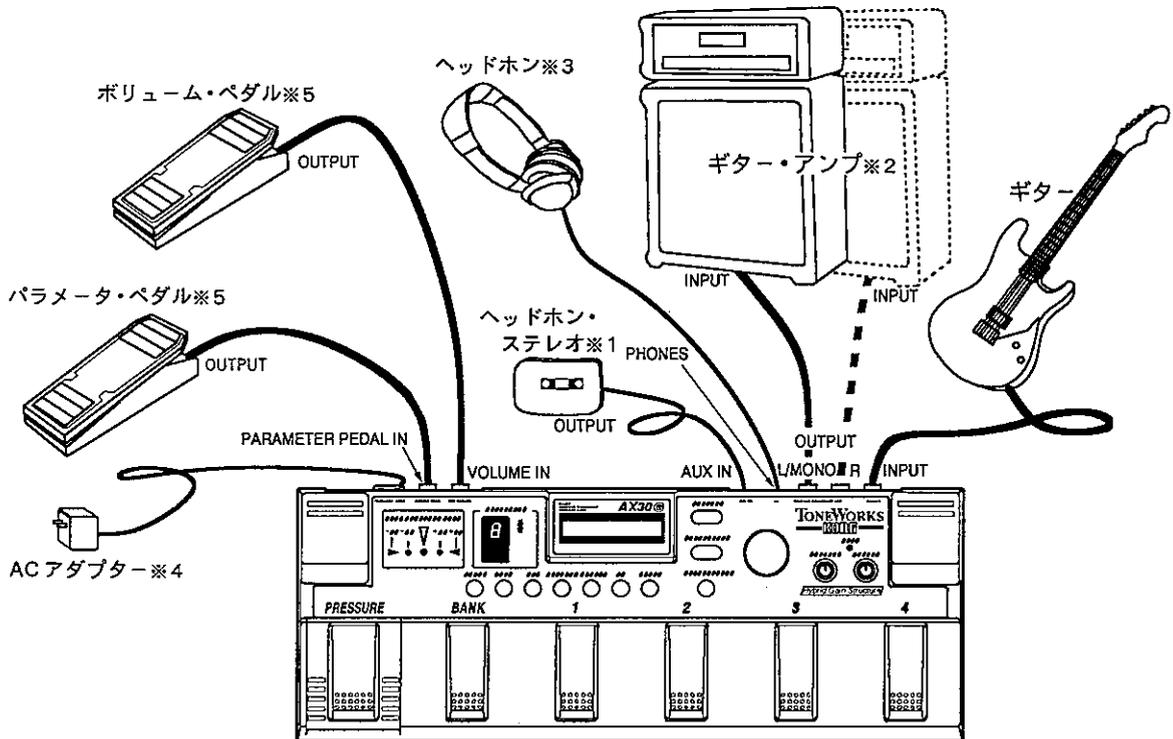
2-3. AX30G の操作概要



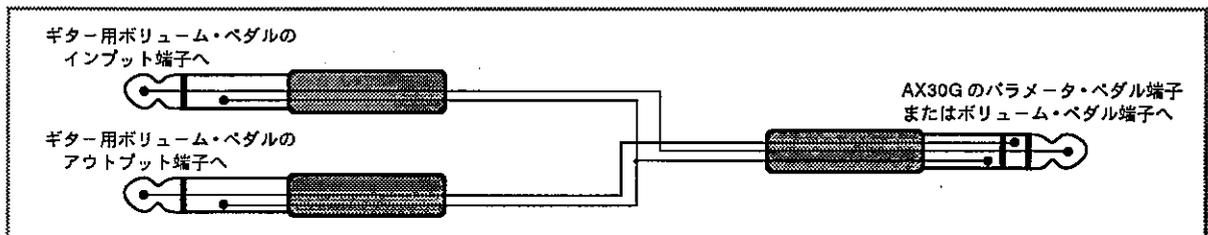
第3章 接続と基本的な使い方

3-1. ギターと接続する

あらかじめ、接続する機器の電源を OFF にし、ボリュームは下げておいてください。



- ※1 ヘッドホン・ステレオ等を AUX IN に接続すると、カセットなどに合わせて演奏ができます(ステレオ・タイプのコードで接続します)。ただし、音量は接続した機器で調整してください。
- ※2 ギター・アンプを接続するとき、R、L/MONO のステレオで接続すると効果的です。
- ※3 ヘッドホンを接続すると、ステレオでモニターすることができます。
- ※4 ACアダプターの接続時には、「AX30Gの基本的な使い方」(P5)の操作①の図のように、コードを引っかけて、必ず固定してください。
- ※5 ボリューム・ペダル、パラメータ・ペダルには、オプションのコルグ エクスプレッション・ペダル EXP-2、XVP-10 と専用のコード(ステレオ・タイプのシールドコード)を使用してください。また、一般のギター用ボリューム・ペダルをパラメータ・ペダル端子、またはボリューム・ペダル端子に接続するときは、下図のようなコードを使用してください。



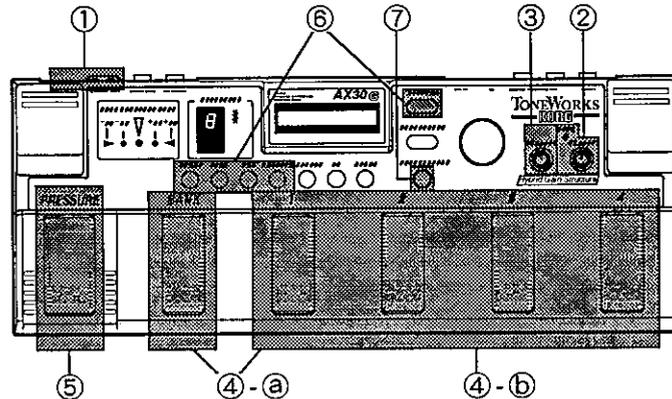
注意! ギター用のボリューム・ペダル、または AX30G で使用できないペダルを接続し、操作したときは、右のように LCD ディスプレイに **INVALID PEDAL** と表示される場合があります。このときは、指定のペダルを使用してください。ただし、ボリューム・ペダルのミニマム・ボリュームのつまみが大きめに設定されていると、

表示されないことがあります。

また、AX30G で使用できるペダルを本機の端子に接続するとき、一瞬 **INVALID PEDAL** と表示されることがありますが、異常ではありません。

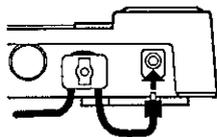
U11 HOSTILE
INVALID PEDAL

3-2. AX30Gの基本的な使い方



①電源を入れる

接続をすべて終えたら、ACアダプターを接続します。そして、プラグが抜けないように、ACアダプターのコードを引っかけて固定します。



AX30Gには電源スイッチはありません。ACアダプターを接続すると、U11(ユーザー・プログラムのNo.11)が選ばれ、そのまま動作状態となります。

注意! AX30GのACアダプターを抜き差しするときは、接続してある機材のボリュームを必ず下げてください。

②入力レベルを設定する

接続したギターを弾き、和音で最も強く弾いたときにピーク・インジケータが点灯するように、インプット・レベルつまみを調整します。インプット・レベルが大きかったり小さかったりすると、AX30G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。

注意! エフェクターのバリューの設定によっては、ピーク・インジケータが点灯しなくても音色が歪む(クリップする)ことがあります。そのときは、各エフェクターのLEVEL、GAINのパラメータの値が、大きく設定されていないかを確認してください。

③出力レベルを設定する

また、アウトプット・レベルつまみでアンプからでてくる音量を調整します。万一、アンプから音が聞こえない場合は、もう一度接続を確認してください。ヘッドホンから音が聞こえていれば、アウトプット以降に問題があるはずです。

④プログラムを選ぶ(☞P8、9)

AX30Gには、16個のユーザー・プログラムと、50個のプリセット・プログラムがあります。ここでは、ユーザー・プログラムの選び方を説明します。プリセット・プログラムの選び方は、P9を参照してください。

④aバンクの設定

バンク・スイッチを押して、バンク/ノート・ディスプレイに、“-”が点滅したら、プログラム・スイッチ[1]~[4]でバンクを設定します(バンク/ノート・ディスプレイに選ばれたバンク・ナンバーが点滅)。

④bプログラム・ナンバーの設定

プログラムをプログラム・スイッチ[1]~[4]で選択します(バンク/ノート・ディスプレイ、プログラムLEDは点灯)。同一バンクの中で別のプログラムを選ぶ場合は、プログラム・スイッチだけで選択できます。

⑤プレッシャー・ペダルを使った演奏(☞P11)

プレッシャー・ペダルが使えるユーザー・プログラムを選ぶと、PRESSUREが点灯します。このとき、ギターを弾きながらプレッシャー・ペダルを押すと、パラメータの設定した範囲で音色が変化します。

まずは、プレッシャー・ペダルが使えるユーザー・プログラムを選び、試してください。

また、エクスプレッション・ペダルを接続しておくと、プレッシャー・ペダルと同じ操作ができます。

⑥プログラム・エディット(☞P13)とIPE(☞P20)

選んだプログラムを基にして、エディット・モードでパラメータを設定したり、IPEで自分の好みのエフェクターを選んで、新たなプログラムを作ることができます。

⑦プログラムのライト (P 24)

作ったプログラムは、コンペア/ライト・キーでユーザー・プログラムとしてライト(保存)することができます。また、コンペア/ライト・キーでは、プログラムにライトした設定を呼び出すこともできます(コンペア機能)。

注意! コンペア/ライト・キーを2秒以上押すとプログラムをライトする画面が表示され(P 24)、押してすぐ離すとコンペアが機能(P 22)します。

注意! プログラムのライトを行うと、ライト先のプログラムはライト元のプログラムに書き変わりますので十分注意してください。

3-3. プログラムについて

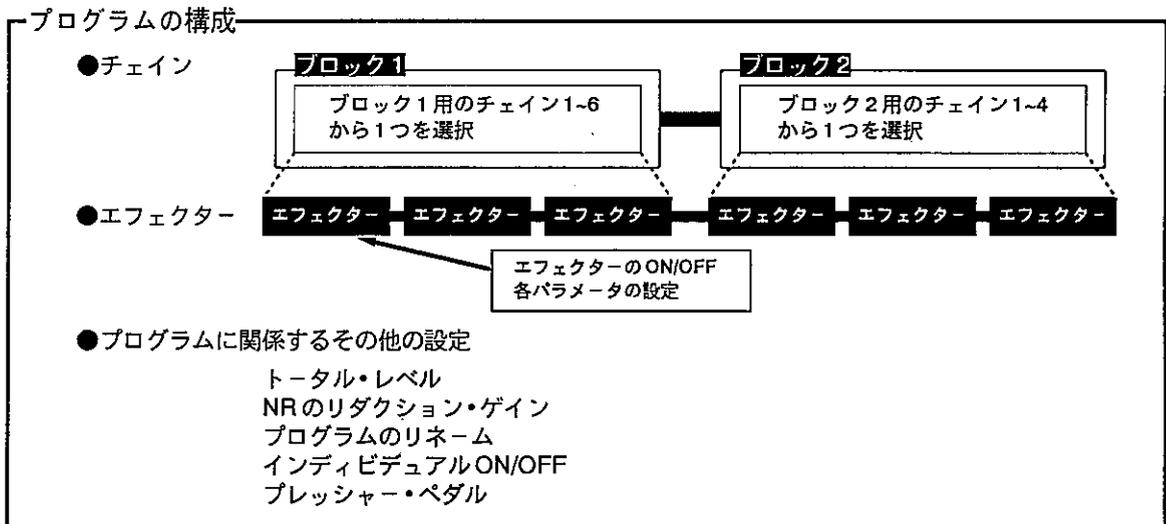
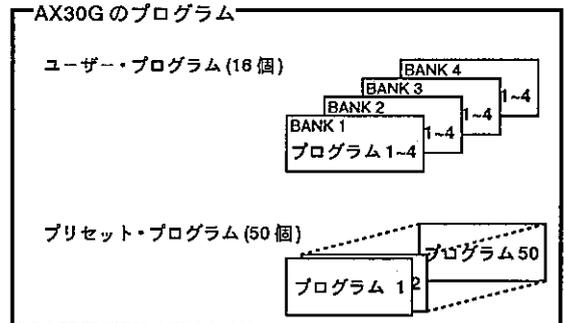
AX30Gは、オールインワン・タイプのマルチ・エフェクターです。1つのプログラムは、いくつかのエフェクターで構成しています。AX30Gでは、最大6種類のエフェクターの接続ができます。このように、エフェクターの接続パターンのことをチェーンと呼びます。

プログラム

AX30Gでは、チェーンで使うエフェクターのON/OFFやパラメータの設定、トータル・レベル、スレッシュホールド・レベルなどのプログラムのユーティリティの設定、インディビジュアルON/OFF等も含め、1個のプログラムを構成しています。

ユーザー・プログラム、プリセット・プログラム

AX30Gには、右の図のように16個(1バンクごとに4プログラム×4バンク)のユーザー・プログラムと50個のプリセット・プログラムがあります。



チェーン

エフェクターの接続パターンのことをチェーンと呼びます。ブロック1のチェーンとブロック2のチェーンの組み合わせで、AX30Gのチェーンは24通りあり、最大6種類(ブロック1のチェーンでは最大3種類、ブロック2のチェーンでは最大3種類)のエフェクターが接続でき

ます。つまり、AX30Gでは単体のエフェクターを6台まで接続できると考えてください。ただし、チェーンにNRは含まれません。

ブロック1、ブロック2

ブロック1にはブロック1用のチェーンが6種類あり、ブロック2にはブロック2用のチェーンが4種類あります。ブロック1、ブロック2のチェーンを選択することで、このプログラムのチェーンが決まります。

■ブロック1

最大3種類のエフェクターが接続され、1つのチェーンを構成しています。

COMPRESSOR (コンプレッサー)
 DISTORTION 1 (ディストーション1)
 DISTORTION 2 (ディストーション2)
 WAH (ワウ)
 3 BAND EQUALIZER (3バンド・イコライザー)
 HYPER RESONATOR (ハイパー・レゾネータ)

■ブロック2

異なるエフェクター・グループから最大3種類のエフェクターを選び、チェーンを構成しています。

A.sim/Exct: アンプ・シミュレータ、エキサイター系のエフェクター・グループ(モノラル)

AMP SIMULATOR (アンプ・シミュレータ)
 EXCITER (エキサイター)

Mod1: モジュレーション系のエフェクター・グループ(モノラル)

CHORUS (コーラス)
 FLANGER (フランジャー)
 PHASER (フェイザー)
 VIBRATO (ビブラート)
 TREMOLO (トレモロ)
 RING MODULATOR (リング・モジュレーター)

Mod2: モジュレーション系のエフェクター・グループ(モノラル/ステレオ)

MODULATION DELAY(モジュレーション・ディレイ)
 STEREO MODULATION DELAY (ステレオ・モジュレーション・ディレイ)
 SWEEP MODULATION DELAY (スイープ・モジュレーション・ディレイ)
 STEREO PHASER (ステレオ・フェイザー)
 RANDOM STEP FILTER (ランダム・ステップ・フィルター)
 PITCH SHIFTER (ピッチ・シフター)
 BENDER (ベンダー)
 PANNER (パンナー)

Ambience: ディレイ、リバーブ系のエフェクター・グループ(モノラル/ステレオ)

STEREO DELAY (ステレオ・ディレイ)
 CROSS DELAY (クロス・ディレイ)
 TAP TEMPO DELAY (タップ・テンポ・ディレイ)
 HOLD DELAY (ホールド・ディレイ)
 REVERB (リバーブ)

エフェクター

AX30Gには28種類のエフェクターが搭載されています。このうちNRを除く27種類のエフェクターの接続がチェーンを構成し、プログラムが作られます。エフェクターのON/OFFやパラメータは、各エフェクターごとに設定できます。

パラメータ

それぞれのエフェクターは、その効果を決定するいくつかの要素があり、その要素ごとにバリュー(値)が設定できます。この要素をパラメータと呼びます。

その他の設定

プログラム全体に関わる要素を設定します。

■トータル・レベル

プログラムのトータルの音量を設定します。

■NRのリダクション・ゲイン

ノイズ・リダクションのリダクション・ゲインを設定します。

■プログラムのリネーム

プログラムに名前を付けます。

■インディビジュアルON/OFF

インディビジュアルのON/OFFをするエフェクターを選択します。

■プレッシャー・ペダル

プレッシャー・ペダルでコントロールするエフェクターのパラメータを選択します。

第4章 プレイ・モード

プレイ・モードとは、プログラムを使って演奏するモードです。プレイ・モードでは、プログラムの選択、インディビジュアルON/OFF、プレッシャー・ペダルの操作、チューニングが行えます。

4-1. プレイ・モードへの入り方

AX30GのACアダプターを接続すると、自動的にプレイ・モードに入り、プログラム・セレクトの画面が表示されます。エディット・モードのときは、エディット/エグジット・キーを1秒以上押すとプレイ・モードに入ります。また、IPEやプレッシャー・パラメータ・エディット、NR、トータル・レベルを設定しているときも、エディット/エグジット・キーを1秒以上押すとプレイ・モードに入ります。

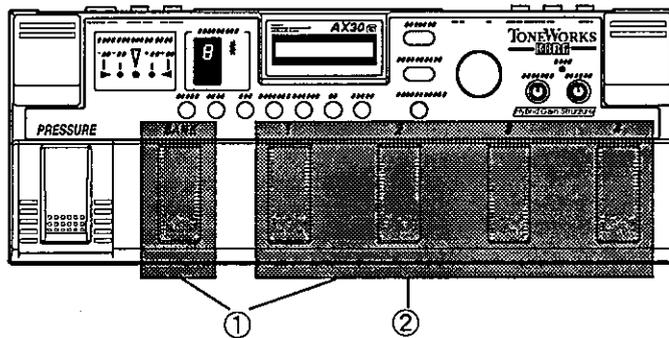
```
U11 HOSTILE
DST1-wah -3BEQ-c
```

4-2. プログラムの選択

AX30G本体には、16個のユーザー・プログラム(U11~U14、U21~U24、U31~U34、U41~U44)と50個のリセット・プログラム(P1~P50)が用意されています。プログラムについてはP6を参照してください。

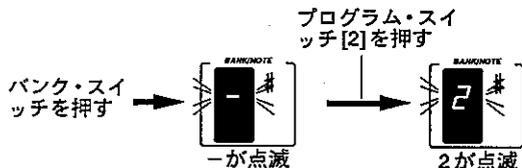
■プログラム・チェンジ1(ユーザー・プログラムの選択)

ユーザー・プログラムは、バンク・スイッチとプログラム・スイッチ[1]~[4]で、ダイレクトに選択できます。ここでは、ユーザー・プログラムのNo.23を選択してみましょう。



①バンクを設定します。

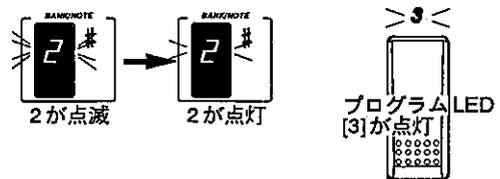
バンク・スイッチを押してから、プログラム・スイッチ[2]を押します。バンク/ノート・ディスプレイにはバンク・スイッチを押したときに“-”が点滅し、プログラム・スイッチ[2]を押すとバンク・ナンバー2が点滅します。



バンク/ノート・ディスプレイに“-”が点滅したあとで、プログラム・チェンジをキャンセルするときは、もう一度バンク・スイッチを押します。

②プログラム・ナンバーを設定します。

プログラム・スイッチ[3]を押します。このときバンク/ノート・ディスプレイのバンク・ナンバーは点滅から点灯に変わり、プログラムLEDが点灯します。同時に、LCDディスプレイの左上には、選んだプログラム・ナンバー(ここではU23)が表示されます。



注意! バンクとプログラム・ナンバーを設定し、はじめてプログラムが切り替わります。

同一バンクの中で別のプログラムを選ぶ場合は、プログラム・スイッチだけで選択できます。

たとえば、続けてユーザー・プログラムのNo.21を選ぶときには、プログラム・スイッチ [1] を押します。

■プログラム・チェンジ2 (ユーザー・プログラムとプリセット・プログラムの選択)

ユーザー・プログラムとプリセット・プログラムは、ダイヤルで選択ができます。LCDディスプレイ左上には、ユーザー・プログラムを選んだときはナンバーの左に **U** が、プリセット・プログラムを選んだときはナンバーの左に **P** が、それぞれ表示されます。

① LCDディスプレイ左上のプログラム・ナンバーが点灯していたら、パラメータ/バリュー・キーを押して、プログラム・ナンバーを点滅させます。そして、ダイヤルを左右に回すと、ユーザー・プログラムとプリセット・プログラムが順番に選択できます。

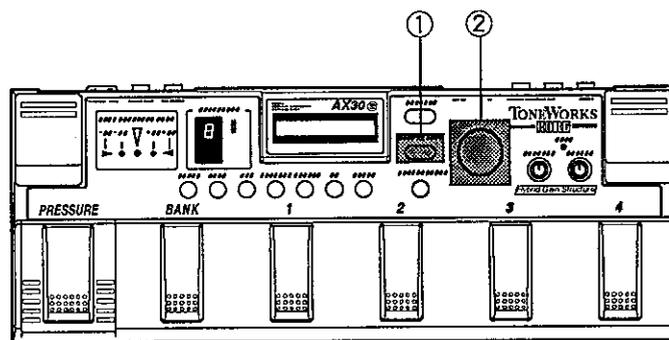
②プログラム・ナンバーを点灯させるときは、もう一度パラメータ/バリュー・キーを押します。

	バンク/ノート・ディスプレイ	プログラムLED
ユーザー・プログラム	バンクNo.が点灯	該当するプログラムLEDが点灯
プリセット・プログラム	Pが点灯	4が点灯

プリセット・プログラムを選んでいる途中で、スイッチでユーザー・プログラムを選択する場合は、「プログラム・チェンジ1」(P8)の①から操作してください。ただし、ダイヤルによるプログラム・チェンジの状態は、解除されます。

4-3. エフェクターの確認

プログラムで使われているエフェクターと、そのエフェクターのON/OFFを確認することができます。



①プログラム・モードでLCDディスプレイ左上のプログラム・ナンバーが点滅していたら、パラメータ/バリュー・キーを押して、プログラム・ナンバーを点灯させます。

②ダイヤルを左右に回すと、そのプログラムのチェーンで使用しているエフェクター名が、下の図のように表示されます。このときエフェクターが **ON** に設定されているときは大文字、**OFF** に設定されているときは小文字で表示されます。

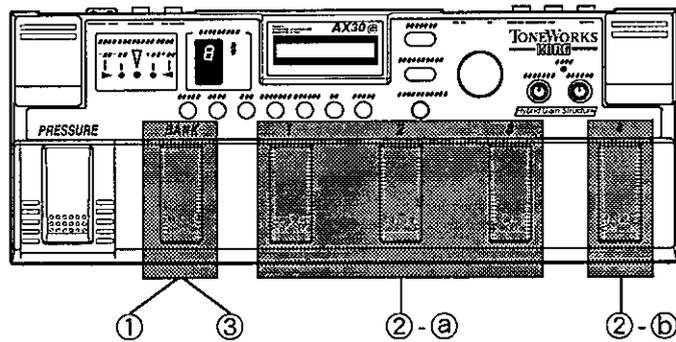
ダイヤルを回す



4-4. インディビジュアルON/OFF

AX30Gを使って演奏しているとき、プログラム・スイッチに割り当てられたエフェクターのON/OFFや、バイパスのON/OFFを切り替えることができます。エフェクターやバイパスのON/OFFを、エディット・モードと独立させて設定することができるこの機能を、インディビジュアルON/OFFと呼びます。

インディビジュアルON/OFFが可能なエフェクターのうち、**DRIVE**系のエフェクターをプログラム・スイッチ[1]に、**MOD**系のエフェクターをプログラム・スイッチ[2]に、**AMBIENCE**系のエフェクターをプログラム・スイッチ[3]に、それぞれ割り当ててあります。ただしエフェクターは、プログラムによって異なります。エフェクターの割り当てを変更する場合は、「インディビジュアルON/OFFするエフェクターの選択」(P18)を参照してください。また、付属の**DRIVE**、**MOD**、**AMBIENCE**、**BYPASS**のシールを、下のプログラム・スイッチの図のように、プログラムLED[1]~[4]の左側にそれぞれ貼っておくと便利です。



①プレイ・モードでプログラムを選んでから、バンク・スイッチを1秒以上押し、バンク/ノート・ディスプレイの点滅が点灯に変わるのを待ちます。LCDディスプレイは、インディビジュアルON/OFFを行う画面に変わり、**INDIVIDUAL MODE**と表示されます。

INDIVIDUAL MODEと表示させただけでは、エフェクターのON/OFFの設定は変わらないので、演奏には影響ありません。

このときのプログラムLED[1]~[3]は、下図のように、各プログラム・スイッチに割り当てられている、エフェクターのON/OFFの状態を表わしています。また、プログラムLED[4]の点滅はバイパスON、消灯はバイパスOFF、早い点滅はミュートONです。

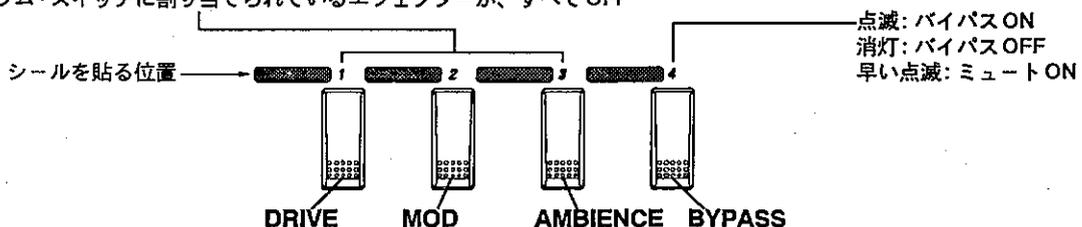
②エフェクター、バイパスのON/OFFを切り替えます。
 ②aプログラム・スイッチ[1]~[3]を押すと、そのプログラム・スイッチに割り当てられているすべてのエフェクターが**OFF**に変わり、再び押すとすべてのエフェクターが**ON**に変わります。

このときのプログラムLED[1]~[3]は、下図のように、各プログラム・スイッチに割り当てられている、エフェクターのON/OFFの状態を表わしています。

②bプログラム・スイッチ[4]を押すと、このプログラムのバイパスのON/OFFが切り替わります(点滅はバイパスON、消灯はバイパスOFF)。また、ミュートONにすることもできます(P12)。

③バンク・スイッチを押すと、プレイ・モードに戻ります。このとき、②aで切り替えたエフェクターのON/OFFは、キャンセルされます。

点灯: プログラム・スイッチに割り当てられているエフェクターが、1つでもON(操作①のとき)
 プログラム・スイッチに割り当てられているエフェクターが、すべてON(操作②のとき)
 消灯: プログラム・スイッチに割り当てられているエフェクターが、すべてOFF



4-5. プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を使う

プレッシャー・ペダルで、ワウ・ワウのモジュレーション系エフェクターのパラメータ、ディレイのホールド等をリアル・タイムでコントロールできます。また、リア・パネルのパラメータ・ペダル端子に、オプションのコルグ エクスプレッション・ペダル EXP-2、XVP-10を接続し(☑P4)操作しても、同じ効果が得られます。

①プレイ・モードでプレッシャー・ペダルが使えるプログラムを選びます。このとき、**PRESSURE**の文字が点灯します。



②楽器を演奏しながら、プレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)を押します。プレッシャー・ペダルを押し込むと、プレッシャー・パラメータ・エディットの設定値に応じて、音が変化します。プレッシャー・ペダルでコントロールするパラメータの選択、パラメータ値の設定は、プレッシャー・パラメータ・エディット(☑P21)を参照してください。

注意!プレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)でエフェクターをコントロールしたいときは、プレッシャー・パラメータ・エディット(☑P21)のPARAMに、コントロールするエフェクターのパラメータを選択してください。

注意!WAHをコントロールするときは、エディット・モードのエフェクター・パラメータ・エディット(☑P16)のTYPEで**PEDAL**を設定してください。

注意!プレッシャー・ペダルは、プログラム・スイッチやバンク・スイッチより、構造上、重く設定してありますが、プレッシャー・ペダルを押し込んだときの効果のかけ具合をあらかじめ確認し、必要以上に力を加えないようにしてください。

プレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)でコントロールできるエフェクターのパラメータは、下の表の通りです。

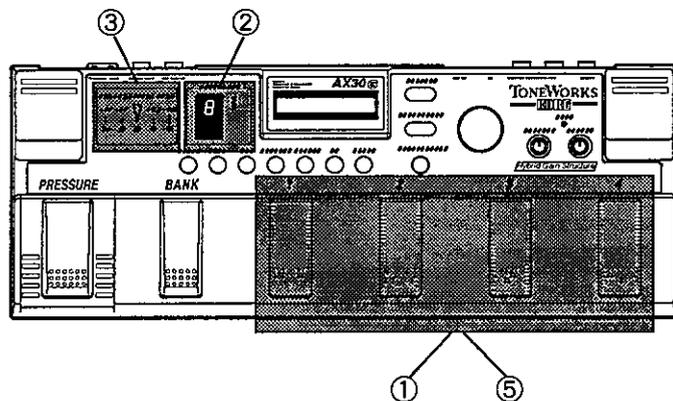
	エフェクター		コントロールできるパラメータ
ブロック1	DST2	DISTORTION2	Gain
	WAH	WAH	Frequency (Pedal Wahのみ)
	HYPR	HYPER RESONATOR	Harmonics / Depth / Resonance
ブロック2	Mod1	CHORUS	Speed / Depth
		FLANGER	Speed / Depth / Manual / Resonance
		PHASER	Speed / Depth / Manual / Resonance
		VIBRATO	Speed
		TREMOLO	Speed / Depth
		RING MODULATOR	Frequency / Balance
	Mod2	MODULATION DELAY	Speed / Depth / Feedback / High Damp
		STEREO MODULATION DELAY	Speed / Depth
		SWEEP MODULATION DELAY	Depth / Feedback
		RANDOM STEP FILTER	Speed / Depth / Manual / Balance
		PITCH SHIFTER	Pitch / Feedback
		BENDER	Bend
		STEREO PHASER	Speed / Depth / Manual / Resonance
	PANNER	Speed / Depth / Width	
	Dly/Rev	STEREO DELAY	High Damp
CROSS DELAY		High Damp / Balance	
TAP TEMPO DELAY		Feedback / High Damp / Tempo ※1	
HOLD DELAY		Feedback / High Damp / Hold ※2	
REVERB		Balance	

※1 Tempo: プレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)を1度押し、2度目を押すまでの時間が、テンポ・ディレイのディレイ・タイムとして設定(最大1000msec)されます。そして、ディレイ・タイムを設定した1秒後に、そのディレイ・タイムで動作します。また、プレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)でテンポ・ディレイを設定しないときは、プログラムで設定されているディレイ・タイムで動作します。

※2 Hold: 1度押ししたプレッシャー・ペダル(接続されたエクスプレッション・ペダル)を離したとき、ホールドがONになります。ホールドされる時間は、プログラムで設定されているディレイ・タイムと同じです。再びプレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を押すと、ホールドはOFFになり、通常のディレイとして動作します。

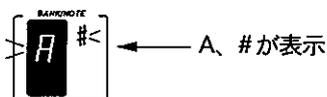
4-6. チューニングの方法

AX30Gには、オート・クロマチック・チューナーが内蔵されています。このチューナーは、プレイ・モードのバイパスの状態で作動します。また、キャリブレーションはA=438~445Hzで、エディット・モードの「チューナーのキャリブレーション」(P19)で設定します。



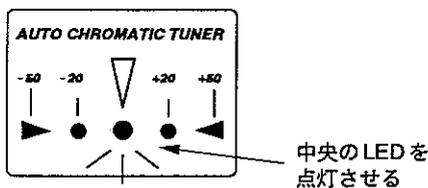
①プレイ・モードで、プログラムLEDが点灯しているプログラム・スイッチを押し、バイパスの状態(P23)にします(プログラムLEDは点滅に変わります)。

②ギターを単音で弾くと、その音にいちばん近い音名がバンク/ノート・ディスプレイに表示されます。楽器のピッチが音名より半音高いときは、バンク/ノート・ディスプレイに#(シャープ)が表示されます。楽器のピッチが極端にずれているときは、希望する音名が表示されないため、音名が表示されるようにピッチを調整します。例えば、A、#が表示されている音をAに合わせるときは、ピッチを半音分下げてください。



注意!チューニングする際は、2つ以上の音を同時に触らないよう気をつけてください。

③バンク/ノート・ディスプレイに希望する音名が表示されたのを確かめてから、チューナー・ディスプレイで、中央のLEDが点灯するように楽器のピッチを調整します。

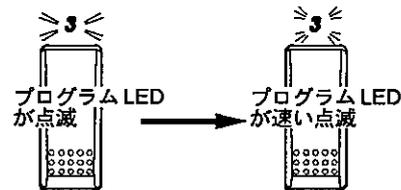


④他の弦にも同様に①~②の操作を行います。

⑤点滅しているプログラム・スイッチを押し、プログラム・チェンジをして、バイパスを解除(P23)します。

チューニング中に音をミュート(消音)したい場合は、プログラムLEDが点滅しているプログラム・スイッチを1秒以上押します。ミュート機能が働き、プログラムLEDは点滅から速い点滅に変わります。

プログラム・スイッチを、1秒以上押す



ミュート機能を解除するときは、点滅しているプログラムLEDのプログラム・スイッチを押します。速い点滅は点灯に変わり、バイパスも解除されます(プログラム・チェンジを行っても、バイパス、ミュートは解除できます)。

注意!チューニング時は、エディット・モード、IPE、コンペアは機能しません。チューニング中に、エディット/エグジット・キー、コンペア/ライト・キー、バンク・キーを押すと、チューニングはキャンセルされ、それぞれが機能します。

第5章 エディット・モード

AX30Gでは、16個のユーザー・プログラム、50個のプリセット・プログラムを元にして、自分の好みに合わせてプログラムを作り変えることができます。このプログラムを作り変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、新たなユーザー・プログラムとしてライト(保存)させることもできます。プログラムをライトするときは、「プログラム・ライト機能」(☞P24)を参照してください。

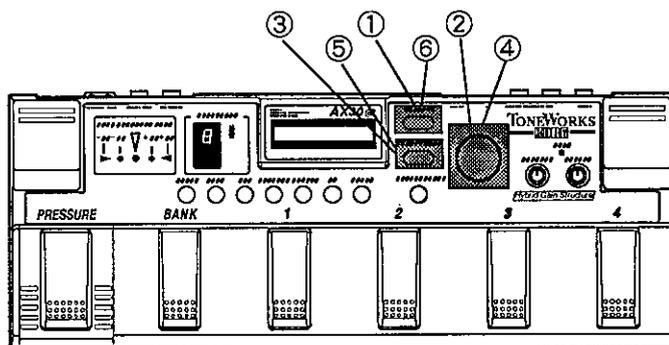
5-1. エディット・モードへの入り方

プレイ・モードでエディットするプログラムを選び、エディット/エグジット・キーを押します。エディット・モードへ入り、エディット・メニュー・セレクトの画面が表示されます。ダイヤルでエディット・メニューを選択します。



5-2. エフェクターのON/OFF

チェーンで使われるエフェクターのON/OFFを設定します。エフェクターのON/OFF設定は、「エフェクター・パラメータ・エディット」(☞P16)、「IPE」(☞P20)でも変更することができます。



①プレイ・モードでエディットするプログラムを選び、エディット/エグジット・キーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、エフェクターのON/OFFを設定する画面を選びます。このときLCDディスプレイには[EFFECT ON/OFF]と表示されます。

③パラメータ/バリュー・キーを押します(LCDディスプレイ下段にはエフェクター名が表示)。

④ダイヤルで、ON/OFFを設定するエフェクターを選択します。

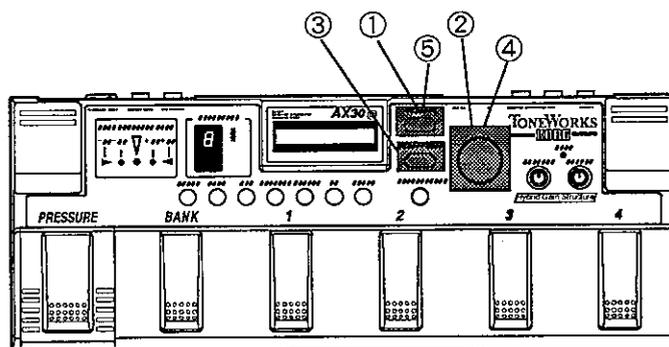
⑤パラメータ/バリュー・キーを押すと、エフェクターのON/OFFが切り替わります。このときエフェクター名は、ONのとき大文字でOFFのとき小文字で表示されます。

⑥エディット/エグジット・キーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

注意! エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

5-3. チェイン・エディット (ブロック1、ブロック2)

プログラムで使うブロック1、ブロック2のチェインを選択します。



①エディット/エグジット・キーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、ブロック1、2でチェインを選択する画面を選びます (LCD ディスプレイには [CHAIN BLOCK.1] または [CHAIN BLOCK.2] と表示)。

③パラメータ/バリュー・キーを押します (LCD ディスプレイ下段には、チェインを構成しているエフェクターが表示)。このとき、ON に設定されているエフェクターは大文字、OFF に設定されているエフェクターは小文字で表示されます。

④ブロック1ではチェイン#1~#6、ブロック2ではチェイン#1~#4の中から、それぞれ1つをダイヤルで選択します。ただし、選択したチェインのエフェクターは、自動的にすべてON に設定されます。

⑤エディット/エグジット・キーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

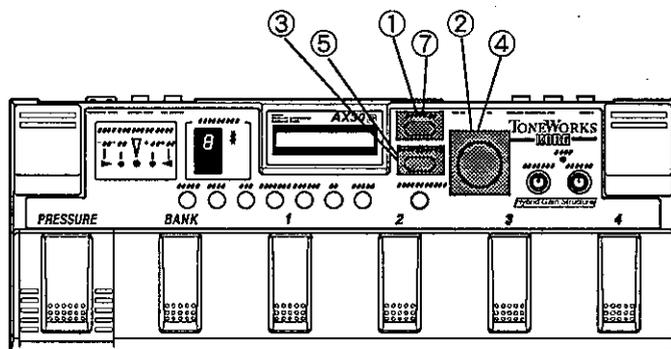
注意! エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

	ブロック1	ブロック2
チェイン1	COMP — DST1 — 3BEQ	Mod1 — Mod2 — Ambience
チェイン2	COMP — WAH — 3BEQ	Mod1 — Ambience — Mod2
チェイン3	DST1 — WAH — 3BEQ	A.Sim/Exct — Mod2 — Ambience
チェイン4	WAH — DST1 — 3BEQ	A.Sim/Exct — Ambience — Mod2
チェイン5	DST2	—————
チェイン6	HYPR	—————

※上記のブロック1のエフェクター名は、LCD ディスプレイの表示と一致していますが、ブロック2はエフェクター・グループの名で、表示と一致していません。ブロック2の個々のエフェクターについては、「第7章 エフェクター・パラメータ・リスト」(P26)を参照してください。

5-4. バリエーション・エディット

ブロック2のエフェクター構成を設定します。ブロック2のチェーンはエフェクター・グループで構成されているので、グループの中から好みのエフェクターが選択できます。ただし、選択できるエフェクターは、ブロック2で選ばれるチェーンによって異なります。ブロック2のチェーン構成は、「チェーン・エディット」(P14)の表を参照してください。また、各エフェクターのパラメータの説明、バリュー等については、「第7章 エフェクター・パラメータ・リスト」(P25)を参照してください。



①エディット/エグジット・キーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、バリエーション・エディットの画面を選びます(LCDディスプレイには[VARIATION EDIT]と表示)。

③パラメータ/バリュー・キーを押します(LCDディスプレイ下段には、ブロック2のチェーンを構成しているエフェクターが表示され、左側のエフェクター名が点滅)。このとき、ONに設定されているエフェクターは大文字、OFFに設定されているエフェクターは小文字で表示されます。

④ダイヤルを回すと、点滅中のエフェクターが変更できます。

⑤パラメータ/バリュー・キーを押すたびに、点滅は左側→中央→右側→左側→中央……と移動します。

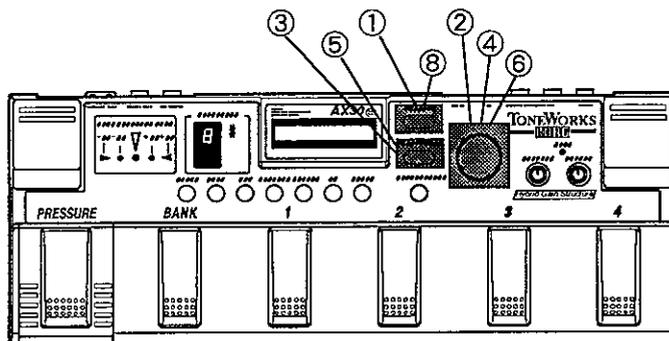
⑥④~⑤と同様の操作で、他のエフェクターを選択します。ただし、選択したエフェクターは、自動的にONに設定されます。

⑦エディット/エグジット・キーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

注意! エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

5-5. エフェクター・パラメータ・エディット

プログラムで使われているエフェクターのパラメータを設定します。各エフェクターのパラメータの説明、バリュー等については、「第7章 エフェクター・パラメータ・リスト」(P25)を参照してください。



①エディット/エグジット・キーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、エフェクター・パラメータ・エディットの画面を選びます(LCDディスプレイの下段にはエフェクター名のみが表示され、他のエディット画面とは異なり[]は表示されません)。このとき、ONに設定されているエフェクターは大文字、OFFに設定されているエフェクターは小文字で表示されます。

注意!エフェクター・パラメータ・エディットの画面の数は、プログラムで選ばれるチェーンによって異なり、4-6画面です。

③パラメータ/バリュー・キーを押します(LCDディスプレイ上段にはエフェクター名が表示され、下段にはEFFECTが点滅)。

EFFECTのON/OFFを設定するときは、⑤~⑥の操作に移ります。

④パラメータを選択するときは、LCDディスプレイの下段の左側が点滅しているときにダイヤルを回します。(パラメータを選択すると、パラメータ名の右にパラメータ・バリューが表示されます)。

注意!選択できるパラメータは、エフェクターによって異なります。

⑤パラメータ/バリュー・キーを押し、点滅を右側に移動させます。

⑥ダイヤルでバリューを設定します。

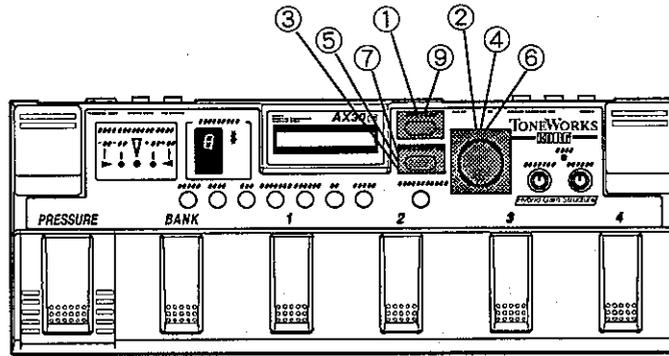
⑦④~⑥の操作を繰り返して、エフェクターのパラメータを設定します。

⑧エディット/エグジット・キーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

注意!エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

5-6. プログラムのリネーム

プログラム名を変更したり、新たに作ったプログラムに名前をつけます。



①プレイ・モードでリネームするプログラムを選び、エディット/エグジット・キーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、リネームの画面を選びます(LCDディスプレイには[RENAME]と表示)。

③パラメータ/バリュウ・キーを押します(LCDディスプレイ下段にはプログラム名が表示)。

④ダイヤルを回して、変更する文字にカーソルを移動させます。

⑤パラメータ/バリュウ・キーを押して、カーソル上の文字を点滅させます(このときカーソルは消えます)。

⑥ダイヤルで文字を選択します。選択できる文字は、下の表の通りです。

⑦パラメータ/バリュウ・キーを押すと、⑥で入力した文字の右に点滅が移動します。

⑧⑥~⑦の操作を繰り返して、プログラムに名前をつけます。プログラム名は、大文字、小文字、記号等を合わせて、10文字まで付けられます。

⑨エディット/エグジット・キーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

注意! エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

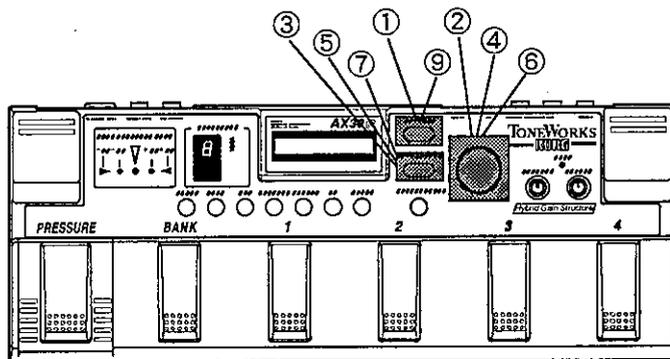
⑦でもう一度パラメータ/バリュウ・キーを押すと、点滅が点灯に変わり、その文字の下にカーソルが現れます。このカーソルは、ダイヤルで移動することができます。またカーソル上の文字は、⑤~⑥の操作で変更することができます。

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[¥]	^	_	\	a	b	c	d	e	f	g
h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←

5-7. インディビデュアルON/OFFするエフェクターの選択

プログラム・スイッチ [1]~[3] でON/OFFを切り替えるエフェクターを割り当てます。エフェクターのON/OFFの切り替え方は、「インディビデュアルON/OFF」(P10)を参照してください。

AX30Gでは、プログラムを構成しているエフェクターを、DRIVE、MOD(Modulation)、AMBIENCEの3つのエフェクト・タイプに分け、そのうちインディビデュアルON/OFFが可能なエフェクターを、それぞれプログラム・スイッチ [1]~[3]に割り当ててあります。付属のDRIVE、MOD、AMBIENCE、BYPASSのシールを、プログラムLED [1]~[4]の左側にそれぞれ貼っておくと便利です(P10の下の図参照)。



①プレイ・モードでエディットするプログラムを選び、エディット/エグジット・キーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、インディビデュアルの画面を選びます(LCDディスプレイには[INDIVIDUAL]と表示)。

③パラメータ/バリュー・キーを押します(LCDディスプレイ上段にはSW1が点滅)。

④ダイヤルでSW1、SW2、SW3から1つを選択します。

SW1: プログラム・スイッチ [1]

SW2: プログラム・スイッチ [2]

SW3: プログラム・スイッチ [3]

⑤パラメータ/バリュー・キーを押し、点滅を下段に移動させます。

⑥ダイヤルを回し、プログラム・スイッチでON/OFFを切り替えるエフェクターを選択します。選択できるエフェクターは下の表の通りです。

⑦パラメータ/バリュー・キーを押し、点滅を上段に移動させます。

⑧④~⑦の操作を繰り返して、ON/OFFを切り替えるエフェクターを選択します。

⑨エディット/エグジット・キーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

注意! エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

	プログラム・スイッチ [1] (DRIVE)	プログラム・スイッチ [2] (MOD)	プログラム・スイッチ [3] (AMBIENCE)
チェイン1	COMP, DST1, 3BEQ, DST1+3BEQ, COMP+DST1+3BEQ	Mod1, Mod2, Mod1+Mod2	Ambience*
チェイン2	COMP, WAH, 3BEQ, COMP+3BEQ, WAH+3BEQ, COMP+WAH+3BEQ	Mod1, Mod2, Mod1+Mod2	
チェイン3 チェイン4	DST1, WAH, 3BEQ, DST1+3BEQ, WAH+3BEQ, DST1+WAH+3BEQ	Mod2*	
チェイン5	DST2*	—————	
チェイン6	HYPR*	—————	—————

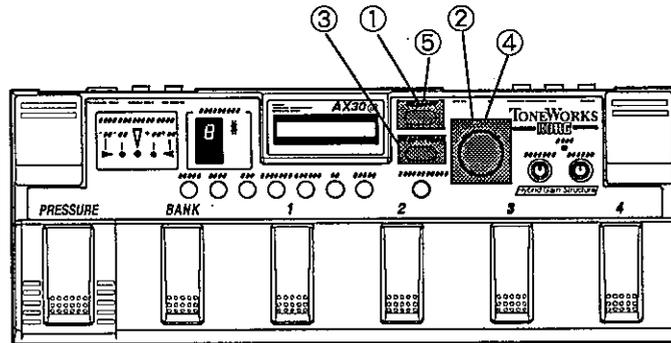
*該当するエフェクターは1つだけなので、他のエフェクターを選択することはできません。ただし、Mod2、Ambienceのエフェクターは、使用するチェインによって異なります。

※上記のプログラム・スイッチ [1]のエフェクター名はLCDディスプレイの表示と一致していますが、プログラム・スイッチ [2]、[3]はエフェクター・グループ名で、表示と一致していません。

5-8. チューナーのキャリブレーション

チューニングをするときの基準を、A=438~445Hzから設定します。

ここで設定するキャリブレーションは、チューニング動作(□P12)に対してのみ有効となります。



①エディット/エグジット・キーで、エディット・モードへ入ると、エディット・メニューの画面が表示されます。

②ダイヤルで、キャリブレーションの画面を選びます(LCDディスプレイには[TUNER]と表示)。

③パラメータ/バリュウ・キーを押します。

④ダイヤルで、キャリブレーションの値を設定します。通常は440Hzに設定します。

⑤エディット/エグジット・キーを1回押すと、②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

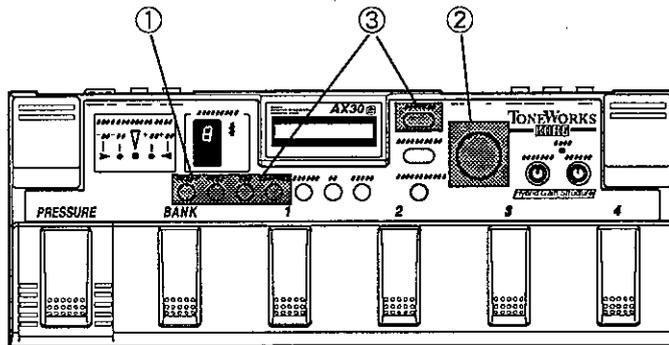
注意! キャリブレーションの設定は、ライトできません(ここでの設定は、電源を切ると同時に無効になり、電源を入れたときに、自動的に440Hzに設定されます)。

第6章 その他の機能

プレイ・モード、エディット・モードに関わらず機能させることができます。

6-1. IPE(Integrated Parameter Edit)

エディット・モードでエフェクターのパラメータを1つ1つ設定するには、それなりの知識が必要になります。しかし [DRIVE]、[TONE]、[MOD]、[AMBIENCE] の IPE キーとダイヤルで、好みのエフェクトを選び組み合わせることによって、簡単に思い通りの音色を作り出すことができます (AX30G の IPE では、24種類のエフェクターから 375 個のバリエーションを選択することができます)。



①プレイ・モード、エディット・モードで、IPEキーを押します。LCDディスプレイ上段には選んだIPE名が、下段にはエフェクター名が表示されます (IPEキー [DRIVE]、[TONE] で選択するエフェクターは、ブロック1用で、IPEキー [MOD]、[AMBIENCE] で選択するエフェクターは、ブロック2用です)。

②ダイヤルでバリエーションを選択します。LCDディスプレイのIPE名の右には、ダイヤルを回したときに初めてナンバーが表示され、下段には対応するエフェクター名が表示されます。選択できるバリエーションは、下のように設定するチェーンによって異なります。また、エフェクターのON/OFFを切り替える場合は、パラメータ/バリュー・キーを押します (エフェクター名は、ON のとき大文字で、OFF のとき小文字で表示)。

③設定後に元のモードに戻るときは、同じIPEキー、またはエディット/エグジット・キーを押します。

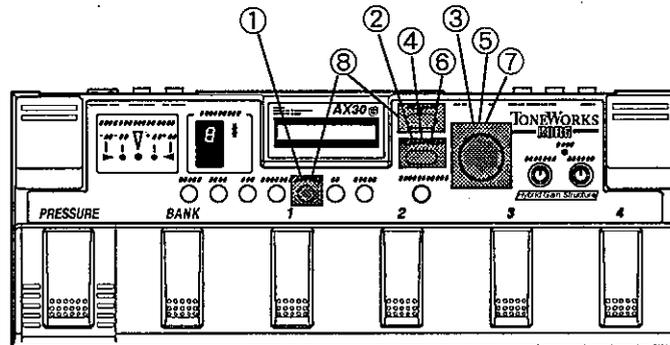
注意 IPEでエディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

プログラムでチェーン1、2を使用している (Mod1、Mod2のエフェクターが含まれている) ときは、操作①で IPEキー [MOD] を押すたびに、LCD画面はMOD1の画面 → MOD2の画面 → 元のモードの画面と切り替わります。IPEキー [MOD] でMOD1、MOD2の画面を選び、ダイヤルでバリエーションを選択してください。

	[DRIVE]	[TONE]	[MOD]	[AMBIENCE]
チェーン1	DRIVE 1-60: DISTORTION1	TONE 1-32: 3BAND EQUALIZER	MOD1 1-8: CHORUS 1-4: FLANGER 1-4: PHASER 1-2: VIBRATO 1-4: TREMOLO 1-2: RING MODULATOR	AMBIENCE 1-6: STEREO DELAY 1-6: CROSS DELAY 1-6: TAP TEMPO DELAY 1-6: HOLD DELAY 1-18: REVERB
チェーン2	DRIVE 1-32: COMPRESSOR		MOD2 1-8: MOD DLY 1-8: STEREO MOD DLY 1-6: SWEEP MOD DLY 1-4: STEREO PHASER 1-8: RANDOM STEP FILT 1-8: PITCH SHIFTER 1-2: BENDER 1-4: PANNER	
チェーン3 チェーン4	DRIVE 1-60: DISTORTION1			
チェーン5	DRIVE 1-45: DISTORTION2	TONE 1-32: DISTORTION2	—————	—————
チェーン6	DRIVE 1-32: HYPER RESONATOR	TONE 1-32: HYPER RESONATOR	—————	—————

6-2. プレッシャー・パラメータ・エディット

プレッシャー・ペダルが使えるプログラムを選んだとき、プレッシャー・ペダル(接続したエクスプレッション・ペダル)でコントロールするエフェクターの選択や、操作したときの効果の強さが設定できます。



①プレッシャー・ペダルが使えるプログラムを選び、プレイ・モード、エディット・モードで、プレッシャー・キーを押します。このときLCDディスプレイの上段には**PRESSURE**と表示されます(下段には**PARAM**(Parameter)が点滅)。PARAMの右には、エフェクターのパラメータ(または----:----)が表示されます。

②パラメータ/バリュー・キーを押すと、点滅が右に移動します。

③ダイヤルで、エフェクターのパラメータを選択します。

選択できるパラメータは、「プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を使う」(P11)の表を参照してください。LCDディスプレイには、パラメータを大文字で(文字数が多ければ略して)表示します。

注意!ここで選択したパラメータは、エディット・モードのエフェクター・パラメータ・エディットでパラメータ値が設定されていても、プレッシャー・ペダルの操作が優先されます。

④パラメータ/バリュー・キーを押すと、点滅が右から左に移動し、再び**PARAM**が点滅します。

⑤ダイヤルで、**MIN**(Minimum)、**MAX**(Maximum)を選択します。

PARAM	プレッシャー・ペダルでコントロールするエフェクターのパラメータの選択
MIN	プレッシャー・ペダルを操作しないときの効果の強さを設定
MAX	プレッシャー・ペダルを押し込んだときにかかる最大の効果の強さを設定

⑥パラメータ/バリュー・キーを押して、点滅を右に移動させます。

⑦ダイヤルで設定します。ただし、③で**TDLY:TEMPO**、**HDLY:HOLD**を選択すると、MIN、MAXの値は設定できません。

⑧元のモードに戻るときは、プレッシャー・キー、またはエディット/エグジット・キーを押します。

WAHが使えるプログラムで、エディット・モードのエフェクター・パラメータ・エディット (P16) のTYPEのパラメータを**PEDAL**に設定したにもかかわらず、③で**WAH:FREQ**を選択しなかった場合、WAHはエディット・モードのエフェクター・パラメータ・エディットで設定されたDEFAULTの値で動作します。

また、BENDERが使えるプログラムで、③で**BEND:BEND**を選択しなかった場合は、BENDERはエディット・モードのエフェクター・パラメータ・エディットで設定されたTRANSPOSEの値で動作します。

注意!チェイン・エディット、バリエーション・エディット、IPEの設定で、チェインの構成を途中で変更したときは、③の設定がキャンセルされます。

注意!プレッシャー・ペダル(またはエクスプレッション・ペダル)でエフェクターをコントロールするときは、必ずそのエフェクターを**ON**に設定(P13、16、20)してください。

注意!エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたん、または電源を切ると同時に、エディットしたプログラムが失われてしまいます

6-3. ノイズ・リダクションの設定

ノイズ・リダクションのリダクション・ゲインを、プログラムごとに設定します。

①プレイ・モードまたはエディット・モードで、ノイズ・リダクション・キーを押します。このときLCDディスプレイの上段には**NOISE REDUCTION**と表示されます(下段にはその設定値が点滅)。

②ダイヤルで値を**0.0dB ~ -30.0dB**の範囲で設定します。-の値になる程、ノイズを押さえる効果が高くなります。

通常は、ギターのコイルを軽くミュートしたとき、ノイズが気にならないように設定します。

③設定が終わって元のモードに戻るときは、ノイズ・リダクション・キー、またはエディット/エグジット・キーを押します。

注意! エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

6-4. トータル・レベルの設定

出力レベルを、プログラムごとに設定します。

①プレイ・モードまたはエディット・モードで、レベル・キーを押します。このときLCDディスプレイの上段には**TOTAL LEVEL**と表示されます(下段にはその設定値が点滅)。

②ダイヤルで音量を**0~50**の範囲で設定します。バックアップ用のプログラムの音量は小さめ、ソロ用のプログラムの音量は大きめというように、他のプログラムの音量を考慮して設定します。

③設定が終わって元のモードに戻るときは、レベル・キー、またはエディット/エグジット・キーを押します。

注意! エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

6-5. コンペア機能

プログラムのエディット中に、そのプログラム・ナンバーに最後にライトした設定を呼び出し、聴き比べることができます。この機能をコンペアといいます(このとき、オリジナル・バリューを見ることができません)。ただし、コンペアで呼び出した設定をエディットすることはできません。

①コンペア/ライト・キーを押してすぐ離します。LCDディスプレイの上段にコンペアのマーク([**CMP**])が表示され、このとき表示されているパラメータのオリジナル・バリュー(ライトされているパラメータ値)を見ることができます。また、呼び出した設定で試奏することもできます。

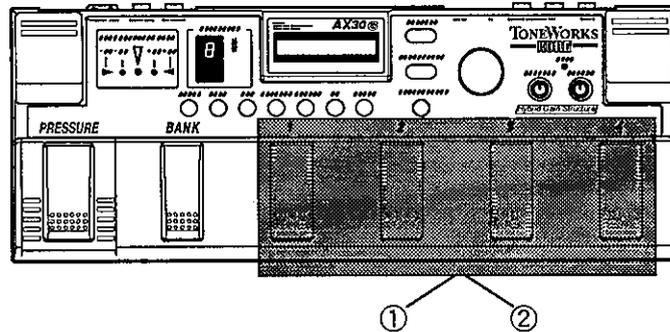
②元に戻るときは、コンペア/ライト・キーを押します。

注意! チェインの構成やエフェクターのバリエーションを途中で変更したときは、オリジナル・バリューを見ることができません。

注意! コンペア/ライト・キーを押してすぐ離すとコンペアが機能しますが、2秒以上押すとプログラムをライトする画面が表示されますので、十分注意してください。

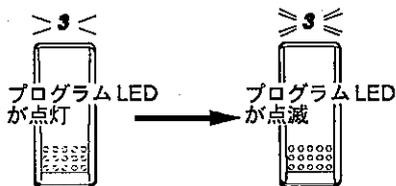
6-6. バイパス機能

AX30Gでは、選んだプログラムのエフェクト音とバイパス音(エフェクトのかからない音)をプログラム・スイッチで切り替えることができます。ただし、プログラム・スイッチでインディビジュアルON/OFFを行っているときのバイパスのON/OFFは、「インディビジュアルON/OFF」(☞P10)を参照してください。



①プレイ・モードで、現在選んでいるプログラム・スイッチを押してすぐ離すと、バイパス音が出るようになります。このとき、プログラムLEDは点灯から点滅に変わり、バンク/ノート・ディスプレイは、チューニング表示になります。

点灯しているプログラム・スイッチを押す



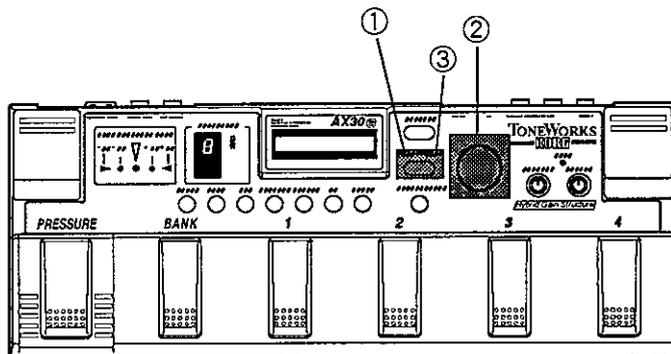
プログラム・スイッチを長く押すと、プログラムLEDの点滅が早くなり、音がミュート(消音)されます(☞P12)。

②エフェクト音に戻すときは、もう一度プログラム・スイッチを押します。このとき、プログラムLEDは点滅から点灯に変わり、バンク/ノート・ディスプレイには、バンク・ナンバーが表示されます。また、他のプログラム・スイッチを押したときは、バイパスの状態が解除され、選んだプログラムのエフェクト音が出るようになります。

注意! バイパス時に、エディット/エグジット・キー、コンペア/ライト・キー、バンク・キーを押すと、それぞれが機能します。ただし、エディットした音を確認するときは、バイパス機能を解除してください。

6-7. プログラム・ライト機能

自分で新たに作ったプログラムは、AX30Gの本体内に保存しておくことができます。この機能をプログラム・ライトといい、ユーザー・プログラムのエリアにライトすることができます。



①プログラムのエディット(プレッシャー・ペダル、NRのリダクション・ゲイン、トータル・レベルの設定を含む)を終えたら、コンペア/ライト・キーを2秒以上押します。LCDディスプレイ上段には**PROGRAM WRITE**と表示されます。そして、下段の左側にはライト元のナンバーが、右側にはライト先のナンバーが表示されます。

PROGRAM WRITE
U23 ▶ U23

ライト元のプログラム・ナンバー

ライト先のプログラム・ナンバー

ライト元がユーザー・プログラムのときは、上の図のように、左右側共、ライト元のユーザー・プログラム・ナンバー(Uxx)が表示されます。また、ライト元がプリセット・プログラムのときは、ライト先には**U11**が表示されます。

注意! コンペア/ライト・キーを2秒以上押すとプログラムをライトする画面が表示されますが、押してすぐ離すとコンペアが機能しますので十分注意してください。

②ライト先を変更したいときは、ダイヤルでプログラム・ナンバーを選びます。

③コンペア/ライト・キーを押すと、プログラムのライトが完了し(このときLCDディスプレイには、一瞬**WRITE COMPLETED**と表示)、ライト先のプログラムの操作に入ります。

注意! ③の前にIPEキー、エディット/エグジット・キーなどのコンペア/ライト・キー以外のキーを押すと、プログラム・ライトがキャンセルされ、元のモードに戻ります。

注意! プログラム・ライトを行うと、ライト先のプログラムの内容は、ライト元のものに書き変わりますので十分注意してください。

プログラムを使用する順に並べ変えるときも、このプログラム・ライトで行います。

たとえば、1番目に使うプログラム・ナンバーを選び、ライト先にU11を選択しコンペア/ライト・キーでライトします。2番目に使うプログラムはU12に、3番目に使うプログラムはU13に、というふうに順番にライトしておけば、曲中のプログラム・チェンジが簡単に行えます。ただし、ライトを行うと、ライト先のプログラムの内容は、ライト元のものに書き変わりますので十分に注意して行ってください。

第7章 エフェクター・パラメータ・リスト

7-1. ブロック1

■ COMP (COMPRESSOR) (コンプレッサー)

音量を圧縮してサスティンを得るエフェクターです。

Sensitivity (センシティビティ)	0 ~ 50	コンプレッサーのかかる感度を調節します
Level (レベル)	0 ~ 50	エフェクト・オン時のレベルを調節します
Attack (アタック)	0 ~ 50	アタックの強さを調節します

■ 3BEQ (3 BAND EQUALIZER) (3バンド・イコライザー)

3つの帯域の音質を調整できるイコライザーです。ゲインは+でブースト、-でカットとして働きます。

Bass (ベース)	± 16dB	低域の音量を調節します
Mid Freq (ミドル・フリケンシー)	250Hz ~ 4kHz	中域で調節する周波数を設定します
Mid Gain (ミドル・ゲイン)	± 16dB	中域の音量を調節します
Treble (トレブル)	± 16dB	高域の音量を調節します
Trim Gain (トリム・ゲイン)	-18dB ~ +6dB	エフェクト・オン時のレベルを調節します

■ WAH (WAH) (ワウ)

ペダル/オートの2つのタイプを持ったワウワウです。

Type (タイプ)	AUTO / PEDAL	オート・ワウ/ペダル・ワウの切替えをします
Polarity (ポラリティ)	UP / DOWN	オート・ワウ時、ワウのかかる向きを設定します
Sensitivity (センシティビティ)	0 ~ 50	オート・ワウ時、入力に対してワウ効果のかかる感度を調節します
Attack (アタック)	0 ~ 50	オート・ワウ時、ワウのかかり始める早さを調節します
Default (デフォルト)	0 ~ 50	プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を使用しないときのワウのかかり具合を設定します

■ DST1 (DISTORTION1) (ディストーション1)

1つのオーバードライブと3つのディストーションの4タイプの歪みをもつディストーションです。

Type (タイプ)	CLASSIC / CRUSH / STUDIO / HASH	ドライブのタイプを切替えます(CLASSIC: オーバードライブ、CRUSH、STUDIO、HASH: ディストーション)
Gain (ゲイン)	0 ~ 50	歪み具合を調節します
Level (レベル)	0 ~ 50	エフェクト・オン時のレベルを調節します
Treble (トレブル)	± 16dB	高域の音量を調整します

■ **DST2 (DISTORTION2) (ディストーション2)**

2つのオーバードライブと1つのディストーションの3タイプの歪みをもつディストーションです。ディストーション前段のプリ・イコライザーの設定によって多彩な音色が得られます。

Type (タイプ)	VINTAGE/TUBE/HIGH GAIN	ドライブのタイプを切替えます (VINTAGE、TUBE: オーバードライブ、HIGH GAIN: ディストーション)
PreEQ(Hz) (プリ・イコライザー)	250Hz ~ 4kHz	PRE EQで調節する周波数を設定します
PreEQ(dB) (プリ・イコライザー)	± 16dB	PRE EQの音量を調節します
Gain (ゲイン)	0 ~ 50	歪み具合を調節します
Level (レベル)	0 ~ 50	エフェクト・オン時のレベルを調節します
Bass (ベース)	± 16dB	低域の音量を調節します
Mid Freq (ミドル・フリケンシー)	250Hz ~ 4kHz	中域で調節する周波数を設定します
Mid Gain (ミドル・ゲイン)	± 16dB	中域の音量を調節します
Treble (トレブル)	± 16dB	高域の音量を調節します

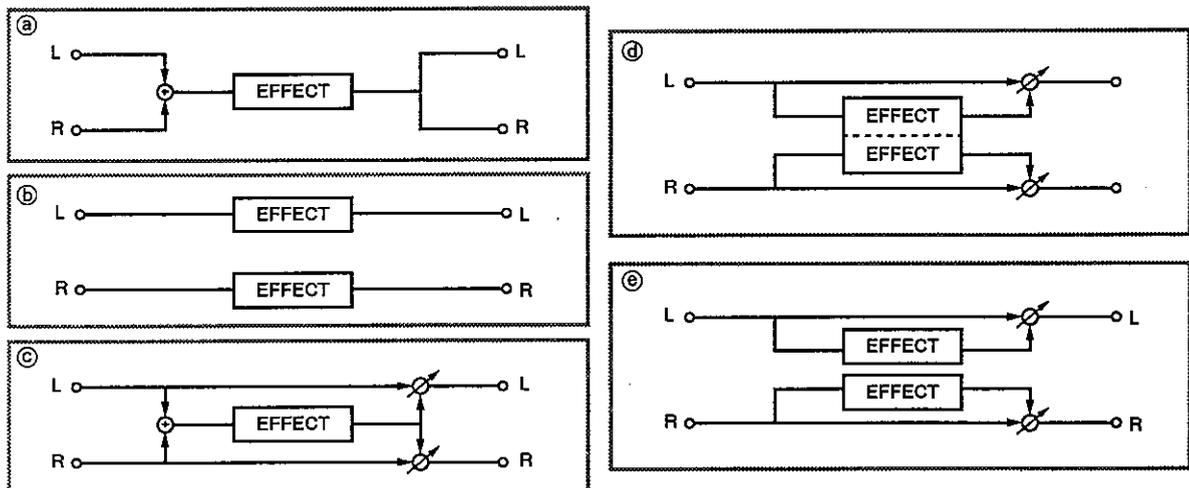
■ **HYPR (HYPER RESONATOR) (ハイパー・レゾネータ)**

ハーモニクス・ドライバーとスイープ・レゾネータの組み合わせにより、ファズ風のサウンドからギター・シンセ風のサウンドまで、多彩な音色が得られるエフェクターです。

Type (タイプ)	1 / 2	歪みのタイプを選択します (1: ファズ風の歪み、2: より倍音の多い歪み)
Harmonics (ハーモニクス)	0 ~ 50	倍音の量を調整します
Sensitivity (センシティビティー)	0 ~ 50	レゾネータのかかる感度を調整します
Polarity (ポラリティー)	UP / DOWN	レゾネータのスイープする方向を調整します
Depth (デプス)	0 ~ 50	レゾネータのスイープする深さを調整します
Decay (ディケイ)	0 ~ 50	レゾネータのスイープする時間を調整します
Resonance (レゾナンス)	0 ~ 50	レゾナンスの量を調整します
Direct Level (ダイレクト・レベル)	0 ~ 50	ダイレクト音の量を調整します
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 ~ 50	エフェクト音の量を調整します

7-2. ブロック2

ブロック2のMod2、Ambienceのエフェクターの入出力には、下の①~④があります。



■ **A.Sim/Exct**

モノラル入出力のアンプ・シミュレータ、エキサイター系エフェクター・グループです。

1: ASIM (AMP SIMULATOR) (アンプ・シミュレータ)

ギターアンプの特性をシミュレートし、ライン・レコーディングに最適なエフェクターです。

Type (タイプ)	6L6 / EL84 / SS	アンプ・シミュレータのタイプを切替えます
---------------	-----------------	----------------------

2: EXCT (EXCITER) (エキサイター)

倍音を強調して音の輪郭を強調するエフェクターです。

Freq (フリケンシー)	500Hz ~ 8kHz	強調する倍音の周波数を設定します
Blend (ブレインド)	0 ~ 50	原音にミックスする量を調節します

■ **Mod1**

モノラル入出力のモジュレーション系エフェクター・グループです。

1: CHO (CHORUS) (コーラス)

音に厚みをつけるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02Hz ~ 9.5Hz	変調する速さを調節します
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します

2: FLAN (FLANGER) (フランジャー)

ジェット機の音の様な、いわゆるフランジング効果が得られるエフェクターです。

3: PHAS (PHASER) (フェイザー)

回転スピーカーの様なうねりをつけるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02Hz ~ 9.5Hz	変調する速さを調節します
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します
Manual (マニュアル)	0 ~ 50	効果のかかる周波数を調整します
Resonance (レゾナンス)	± 50	レゾナンスの深さを調整します

このパラメータは2、3共通です

4: VIBR (VIBRATO) (ビブラート)

周期的に音程をゆらすエフェクターです。

Speed (スピード)	0.5Hz ~ 9.5Hz	変調する速さを調節します
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します
LFO (ロー・フリケンシー・オシレータ)	TRI / SIN	低周波発振器のタイプを選択します (TRI: 三角波、SIN: サイン波)

5: TRML (TREMLO) (トレモロ)

周期的に音量をゆらすエフェクターです。

Speed (スピード)	0.5Hz ~ 9.5Hz	変調する速さを調節します
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します

6: RING (RING MODULATOR) (リング・モジュレータ)

鐘のような音色を得るエフェクタです。プレッシャー・ペダルを使用すると、ピッチベンドのような独特な効果が得られます。

Freq (フリケンシー)	0Hz ~ 1230Hz	キャリア信号の周波数を調整します
Balance (バランス)	0 ~ 50	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します

■ Mod2

モノラル/ステレオ入出力のモジュレーション系エフェクター・グループです。

1: MODD (MODULATION DELAY) (モジュレーション・ディレイ) (αP26©)

ディレイ音に音程変化を得るモジュレーションをかけることができるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02Hz ~ 9.5Hz	変調する速さを調節します
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します
Dly Time (ディレイ・タイム)	1ms ~ 500ms	ディレイ・タイムを調整します
Feedback (フィードバック)	0 ~ 50	フィード・バックの量を調整します
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します

2: SMOD (STEREO MODULATION DELAY) (ステレオ・モジュレーション・ディレイ) (αP26©)

ステレオのディレイ音に音程変化を得るモジュレーションをかけることができるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02Hz ~ 9.5Hz	変調する速さを調節します
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します
L Dly Time (Lディレイ・タイム)	1ms ~ 250ms	レフトのディレイ・タイムを調整します
R Dly Time (Rディレイ・タイム)	1ms ~ 250ms	ライトのディレイ・タイムを調整します
L Feedback (Lフィードバック)	0 ~ 50	レフトのフィード・バックの量を調整します
R Feedback (Rフィードバック)	0 ~ 50	ライトのフィード・バックの量を調整します
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します

3: SWPM (SWEEP MODULATION DELAY) (スイープ・モジュレーション・ディレイ) (αP26©)

ピッキングの強弱によってモジュレーションをかけるエフェクターです。

Type (タイプ)	FLN / CHO / DLY	動作のタイプを設定します (FLN: フランジャーに適したタイプ、CHO: コーラスに適したタイプ、DLY: ディレイに適したタイプ)
Polarity (ポラリティー)	UP / DOWN	スイープ方向を設定します
Sweep Time (スイープ・タイム)	0 ~ 50	スイープ・タイムを調整します
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します
Initial Dly (イニシャル・ディレイ)	0 ~ 50	イニシャル・ディレイを調整します
Feedback (フィードバック)	± 50	フィード・バックの量を調整します
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します

4: SPHS (STEREO PHASER) (ステレオ・フェイザー) (αP26Ⓞ)

回転スピーカーの様なうねりをつけるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02Hz ~ 9.5Hz	変調する速さを調節します
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します
Manual (マニュアル)	0 ~ 50	効果のかかる周波数を調整します
Resonance (レゾナンス)	± 50	レゾナンスの深さを調整します

5: RNDF (RANDOM STEP FILTER) (ランダム・ステップ・フィルター) (αP26Ⓞ)

フィルターの周波数がランダムに変化するエフェクターです。タイプの設定によりランダム発振器としても動作します。

Type (タイプ)	FILT / OSC1 / OSC2	動作のタイプを設定します (FILT: フィルターとして動作、OSC1: 入力信号に応じて発振、OSC2: 発振)
Speed (スピード)	1Hz ~ 40Hz	ステップ・スピードを調整します
Depth (デプス)	0 ~ 50	変調の深さを調節します
Manual (マニュアル)	0 ~ 50	効果のかかる周波数を設定します
Resonance (レゾナンス)	0 ~ 50	レゾナンスの深さを調整します
Balance (バランス)	0 ~ 50	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します

6: PTCH (PITCH SHIFTER) (ピッチ・シフター) (αP26Ⓞ)

音程を変化させた音をミックスしハーモニーを作るエフェクターです。

Type (タイプ)	SLOW / FAST	ピッチ・シフターのタイプを選択します (FAST: 応答の速いタイプ、SLOW: 音揺れの少ないエフェクト音が得られるタイプ)
Pitch (ピッチ)	± 2400	ピッチを 100 セント (=半音) 単位で調整します
Fine (ファイン)	± 50	ピッチを 1 セント単位で調整します
Dly Time (ディレイ・タイム)	1ms ~ 300ms	ディレイ・タイムを調整します
Feedback (フィードバック)	0 ~ 50	フィード・バックの量を調整します
L Balance (L バランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します
R Balance (R バランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します

7: BEND (BENDER) (ベンダー) (αP26Ⓞ)

プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)で音程を変化させるエフェクターです。

Transpose (トランスポーズ)	± 2400	プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を使用しないときの音程を 100 セント (=半音) 単位で調整します
------------------------	--------	--

8: PAN (PANNER) (パンナー) (αP26Ⓞ)

ステレオ使用時に音の定位を周期的に変化させるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02Hz ~ 9.5Hz	パンニングのスピードを調整します
Depth (デプス)	0 ~ 50	左右の広がり感を調整します
Width (ウィドゥス)	0 ~ 50	奥行き感を調整します

■ Ambience

モノラル/ステレオ入出力のディレイ、リバーブ系エフェクター・グループです。

1: SDLY (STEREO DELAY) (ステレオ・ディレイ) (♫P26Ⓞ)

L/Rが独立したステレオ・ディレイです。

L Dly Time (Lディレイ・タイム)	5ms ~ 500ms	レフトのディレイ・タイムを調整します
R Dly Time (Rディレイ・タイム)	5ms ~ 500ms	ライトのディレイ・タイムを調整します
L Feedback (Lフィードバック)	0 ~ 50	レフトのフィードバック・レベルを調整します
R Feedback (Rフィードバック)	0 ~ 50	ライトのフィードバック・レベルを調整します
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します
Ducking (ダッキング)	0 ~ 50	入力音が大きい程エフェクト音が小さくなるダッキング効果の感度を調整します

2: XDLY (CROSS DELAY) (クロス・ディレイ) (♫P26Ⓞ)

L/Rのフィードバックが交差するステレオ・ディレイです。

L Dly Time (Lディレイ・タイム)	5ms ~ 500ms	レフトのディレイ・タイムを調整します
R Dly Time (Rディレイ・タイム)	5ms ~ 500ms	ライトのディレイ・タイムを調整します
L Feedback (Lフィードバック)	0 ~ 50	レフトのフィードバック・レベルを調整します
R Feedback (Rフィードバック)	0 ~ 50	ライトのフィードバック・レベルを調整します
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します。
Balance (バランス)	0 ~ 50	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します
Ducking (ダッキング)	0 ~ 50	入力音が大きい程エフェクト音が小さくなるダッキング効果の感度を調整します

3: TDLY (TAP TEMPO DELAY) (タップ・テンポ・ディレイ) (♫P26Ⓞ)

プレッシャー・ペダルでディレイ・タイムをコントロールできるロング・ディレイです。

4: HDLY (HOLD DELAY) (ホールド・ディレイ) (♫P26Ⓞ)

ホールド機能を持った最大1000msのロング・ディレイです。

Dly Time (ディレイ・タイム)	10ms ~ 1000ms	ディレイ・タイムを調整します
Feedback (フィードバック)	0 ~ 50	フィードバック・レベルを調整します
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します
L Balance (Lバランス)	0 ~ 50	レフトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します
R Balance (Rバランス)	0 ~ 50	ライトのダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します
Ducking (ダッキング)	0 ~ 50	入力音が大きい程エフェクト音が小さくなるダッキング効果の感度を調整します

このパラメータは3、4共通です

5: REV (REVERB) (リバーブ) (♫P26Ⓞ)

音に残響をつけるエフェクターです。

Type (タイプ)	ROOM / HALL / PLATE	リバーブのタイプを切替えます
Pre Dly (プレ・ディレイ)	1ms ~ 100ms	プリ・ディレイ(リバーブ音の遅延時間)のディレイ・タイムを調整します
Rev Time (リバーブ・タイム)	0.1s ~ 10.0s	リバーブ・タイムを調整します
High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 50	ハイ・ダンブの量を調整します
Balance (バランス)	0 ~ 50	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを調整します

第8章 プログラム・リスト

ユーザー・プログラム

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4
PROGRAM 1	U11 HOSTILE ⊕	U21 LOOK BACK! ⊕	U31 SABBATH ⊕	U41 CHINA TOWN ⊕
PROGRAM 2	U12 BIG GUN	U22 NATURAL OD	U32 HONKTONE	U42 JIMlwah ⊕
PROGRAM 3	U13 AmbiCHORUS	U23 SLAPnCOMP	U33 HAWAII BOY ⊕	U43 NW CHORUS
PROGRAM 4	U14 RotoPHASE ⊕	U24 TREMOVERB ⊕	U34 WAVE SEQ. ⊕	U44 HYPER ZONE ⊕

プリセット・プログラム

DISTORTION	OVER DRIVE	CLEAN	SFX	LINE
P 1 HOSTILE ⊕	P11 VIBRA-KING ⊕	P21 MODVERB ⊕	P31 DARK SIDE ⊕	P41 FATnBROWN ⊕
P 2 ERUPTION! ⊕	P12 BLUESBRAKE	P22 AmbiCHORUS	P32 HYPER ZONE ⊕	P42 CRUNCHtone
P 3 CHINA TOWN ⊕	P13 HONKTONE	P23 FunkPHASE ⊕	P33 HELLZONE ⊕	P43 Mic'dTWEED ⊕
P 4 LOOK BACK! ⊕	P14 BLUES MAN	P24 RotoPHASE ⊕	P34 V12 ENGINE ⊕	P44 ModisODIUS
P 5 SABBATH ⊕	P15 NATURAL OD	P25 TREMOVERB ⊕	P35 HAWAII BOY ⊕	P45 STUDIO MAN
P 6 BARRAKUDA ⊕	P16 TUBE humper	P26 VIBRAVERB ⊕	P36 RING GONG ⊕	P46 STUDIO MAN2
P 7 SCREAMING ⊕	P17 PRESS IT! ⊕	P27 SLAPnCOMP	P37 PLANET X ⊕	P47 GALLAGER89
P 8 SCHENKWAH ⊕	P18 BIRDTONE	P28 TOPWAHMAN	P38 WAVE SEQ. ⊕	P48 SPITwah
P 9 Phase DIST ⊕	P19 BIG GUN	P29 VIBRO-MOD ⊕	P39 VOICE Mod ⊕	P49 VintageAMP ⊕
P10 JIMlwah ⊕	P20 CROSSFIRE ⊕	P30 NW CHORUS	P40 JET-PANNER ⊕	P50 CLEAN LINE ⊕

⊕: プレッシュャー・ペダルがアサインされているプログラム

下の表は、ユーザー・プログラムの記録用にお使いください。

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4
PROGRAM 1	U11	U21	U31	U41
PROGRAM 2	U12	U22	U32	U42
PROGRAM 3	U13	U23	U33	U43
PROGRAM 4	U14	U24	U34	U44

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4
PROGRAM 1	U11	U21	U31	U41
PROGRAM 2	U12	U22	U32	U42
PROGRAM 3	U13	U23	U33	U43
PROGRAM 4	U14	U24	U34	U44

第9章 故障かな?と思ったら

故障かな?と思ったら、まず下の事項を確認してください。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。

電源が入らない

コンセントにACアダプターが接続されていますか?

対策 接続を確認してください(☞P4)。

音が出ない

ギター、アンプ、ヘッドフォンは、それぞれの端子に正しく接続されていますか?

アンプの電源がONで、正しく設定されていますか?

接続コードは断線していませんか?

対策 ヘッドフォンから音が出ているなら、**AX30G**のアウトプット端子以降の接続に何らかの問題があります。接続やコードを確認してください(☞P4)。

アウトプット・レベルつまみ、またはトータル・レベルの設定は、0になっていませんか?

対策 アウトプット・レベルつまみや、トータル・レベルの設定で、出力される音量を調整してください(☞P5、22)。

ボリューム・ペダルに接続したエクスプレッション・ペダルの設定が、Minimumになっていませんか?

対策 エクスプレッション・ペダルを操作してください。

ミュートが解除されていますか?

対策 プログラムLEDが早い点滅になっていたら、ミュートが機能しています。ミュートを解除してください(☞P12)。

接続したペダルでAX30Gがコントロールできない

エクスプレッション・ペダルを使用していますか?

適した接続ケーブルを使用していますか?

対策 接続を確認してください(☞P4)。

AUX INに接続した機器の音量が大きい(小さい)

音量設定が大きく(小さく)ありませんか?

対策 接続機器のアウトプット・レベルの設定と、**AX30G**のアウトプット・レベルつまみで、音量を調節してください。

エフェクトがかからない

バイパスが解除されていますか?

対策 プログラムLEDが点滅していたら、バイパスが機能しています。バイパスを解除してください(☞P23)。

プログラムのチェインで使用するエフェクターがONに設定されていますか?

対策 エフェクター名が小文字で表示されていたら、OFFに設定されています。エフェクターをONに設定してください(☞P13、16、20)。

BALANCEのパラメータの設定が0に設定されていませんか?

対策 BALANCEのパラメータを持つエフェクターで、BALANCEのパラメータを0に設定すると、エフェクトがかかりません。パラメータを設定し直してください。BALANCEのパラメータを持つエフェクターについては、「第7章 エフェクター・パラメータ・リスト」のMod2、Ambience(☞P28~30)を参照してください。

プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を操作しても、設定した効果が得られない

プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)でコントロールするパラメータが正しく選択され、またMIN、MAXの値も、正しく設定されていますか?

対策 「プレッシャー・パラメータ・エディット」(☞P21)で、正しく設定してください。

プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)でコントロールするエフェクターがONに設定されていますか?

対策 エフェクター名が小文字で表示されていたら、OFFに設定されています。エフェクターをONに設定してください(☞P13、16、20)。

プログラム・チェンジができない

プレイ・モードになっていますか?

対策 プレイ・モードに移って(☞P8)から、プログラム・チェンジを行ってください。

正しい手順でプログラム・チェンジを行っていますか?

対策 「プログラムの選択」(☞P8)の操作で、プログラム・チェンジを行ってください。

チューナーが動作しない

プレイ・モードになっていますか?

対策 プレイ・モードに移って(☞P8)からバイパスを機能させ、チューニング(☞12)を行ってください。

第10章 スペックとオプション

入力	ギター・インプット(標準ジャック) 感度: -13dBu ~ +8dBu インピーダンス: 1M Ω ミックス・インプット(ミニ・ステレオ・ジャック) 最大入力レベル: 350mVrms インピーダンス: 47k Ω コンティニューアス・コントロールペダル・インプット(ステレオ標準ジャック) パラメータ、ボリューム
出力	ライン・アウトプット(L/MONO、R)(標準ジャック) 最大出力レベル: +5dBu(10k Ω 負荷) インピーダンス: 47 Ω ヘッドフォン・アウトプット(ミニ・ステレオ・ジャック) 最大出力: 30mW + 30mW (32 Ω 負荷) インピーダンス: 10 Ω
AD変換	ビットストリーム 18bit
DA変換	4倍オーバー・サンプリング・フィルター+ノイズ・シェイパー 18bit
サンプリング周波数	39.0625kHz
周波数特性	20Hz~19kHz (± 1 dB)
ダイナミックレンジ	90dB以上 (@IHF-A)
T.H.D + N	0.3%以下 (@1kHz、フルスケール、22kHz BW)
エフェクター数	28種類
プログラム・メモリー数	66個 ユーザー・プログラム : 16個 (U11~U14、U21~U24、U31~U34、U41~U44) プリセット・プログラム: 50個 (P1~P50)
ユーザー・プログラムのメモリー保持時間	100年以上
チューナー部測定範囲 測定精度	A0~C7 (27.5Hz ~ 2093Hz) ± 1 cent
コントロール	インプット・レベルつまみ、アウトプット・レベルつまみ、ダイヤル エディット/エグジット・キー、パラメータ/バリュー・キー、コンペア/ライト・キー IPEキー [DRIVE]、[TONE]、[MOD]、[AMBIENCE]、プレッシャー・キー、 ノイズ・リダクション・キー、レベル・キー プレッシャー・ペダル、バンク・スイッチ、プログラム・スイッチ [1]~[4]
ディスプレイ	LCDディスプレイ 16文字2行、バックライト付き バンク/ノート・ディスプレイ 7セグメントLED チューナー・ディスプレイ 6点(メーター+#)LED
インジケータ	ピーク・インジケータ プログラムLED[1]~[4] プレッシャー・LED
電源	DC9V (コルグ A30960J)
消費電力	3W
外形寸法 (W x H x D)	410 x 43 x 160 mm
重量	1.3kg
付属品	取扱説明書、保証書、ACアダプター(コルグ A30960J) シール1シート(DRIVE、MOD、AMBIENCE、BYPASS等)
オプション	コルグ エクスプレッション・ペダル XVP-10、EXP-2

※外形およびスペックは、改良のため予告なく変更する事があります。

(0dBu=0.775Vrms)

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で修理、改造された部分の処理が不当であった場合。
 - 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カ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扱店、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持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	〒168 東京都杉並区下高井戸 1-11-17	☎ (03)5376-5022
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸 1-11-17	☎ (03)3323-5241
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町 100-51	☎ (052)832-1419
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
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 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)3325-5691 ■インフォメーションセンター: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03)5376-5022
 ■東京営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03)3323-5241 ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎ (052)832-1419
 ■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 ■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

©KORG INC.

Printed in Japan
1994 0610 ETH