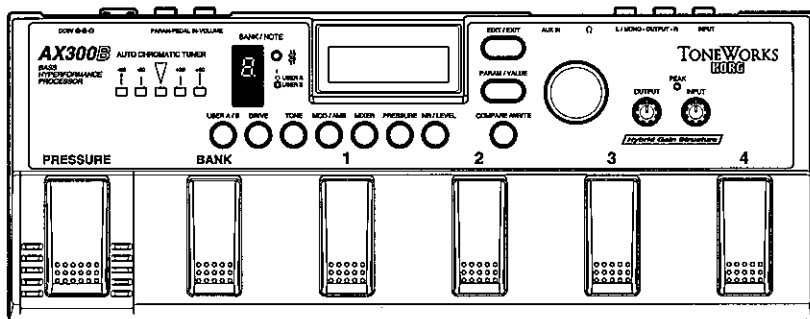


**BASS
HYPERFORMANCE
PROCESSOR**

AX300B

取扱説明書

このたびは、トーンワークス ベース ハイパフォーマンス プロセッサーAX300B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。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。



第1章
はじめに

第2章
プレイ・モード

第3章
エディット・モード

第4章
その他の機能

第5章
操作概要と基本用語

第6章
付録





TONEWORKS
GUITAR HYPERFORMANCE PRODUCTS
KORG

①




使用上の注意

火災・感電・人身障害の危険を防止するために、以下の指示を守ってください

警告

-  ● 本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。
- ACアダプターを使用する場合は、必ずAC100Vの電源コンセントにACアダプターを差し込んでください。
- 次のような場合には直ちに電源を切り、ACアダプター使用時はコンセントから抜きます。そして、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。
 - ACアダプターの電源コードやプラグが破損したとき
 - 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
 - 製品が(雨などで)濡れたとき
 - 製品に異常や故障が生じたとき
-  ● 次のような場所での使用や保存はしないでください。
 - 温度が極端に高い場所(直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)
 - 水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)や湿度の高い場所
 - ホコリの多い場所
-  ● 修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。
- ACアダプターのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。
- 本製品をヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせで使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に、異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)や液体(水やジュースなど)を絶対にいれないでください。
-  ● 本製品およびACアダプターを分解したり、改造したりしないでください。

注意

-  ● 本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。
- 本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このため他の電気機器を接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆に他の電気機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。
- ACアダプターをご使用になる場合は、必ず指定のものをご使用ください。他のアダプターをご使用になりますと故障の原因となります。また、使用後はACアダプターをコンセントから抜いてください。
-  ● スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。
- 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は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強酸性のポリリッシャーも不可)。
- 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、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。
- 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管してください。
-  ● ACアダプターをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っばらないでください。故障の原因となります。

主な特長

AX300Bは、27エフェクター、32ユーザー・プログラム、60プリセット・プログラムを内蔵しています。

バンク・スイッチとプログラム・スイッチで、演奏中のプログラムの変更が簡単に素早く行えます。

フレッシャー・ペダルでは、ワウ、フランジャーのスピード等をコントロールできるなど、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、プログラムの選択だけでなくエディットの操作が簡単に行えます。

AX300Bのプログラムは、ブロック1、2のチェイン(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、その組み合わせは12とおりあります。エディット・モードでは、チェインの組み合わせ、エフェクターのON/OFF、パラメータの設定などが可能で、オリジナルのマルチ・エフェクターを作り出すこともできます。

エディット・モードの他にIPE機能が搭載されており、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すことができるので、エディットの幅が広がります。

その他AX300Gには、オート・クロマチック・チューナーが内蔵されており、キャリブレーションも設定できます。

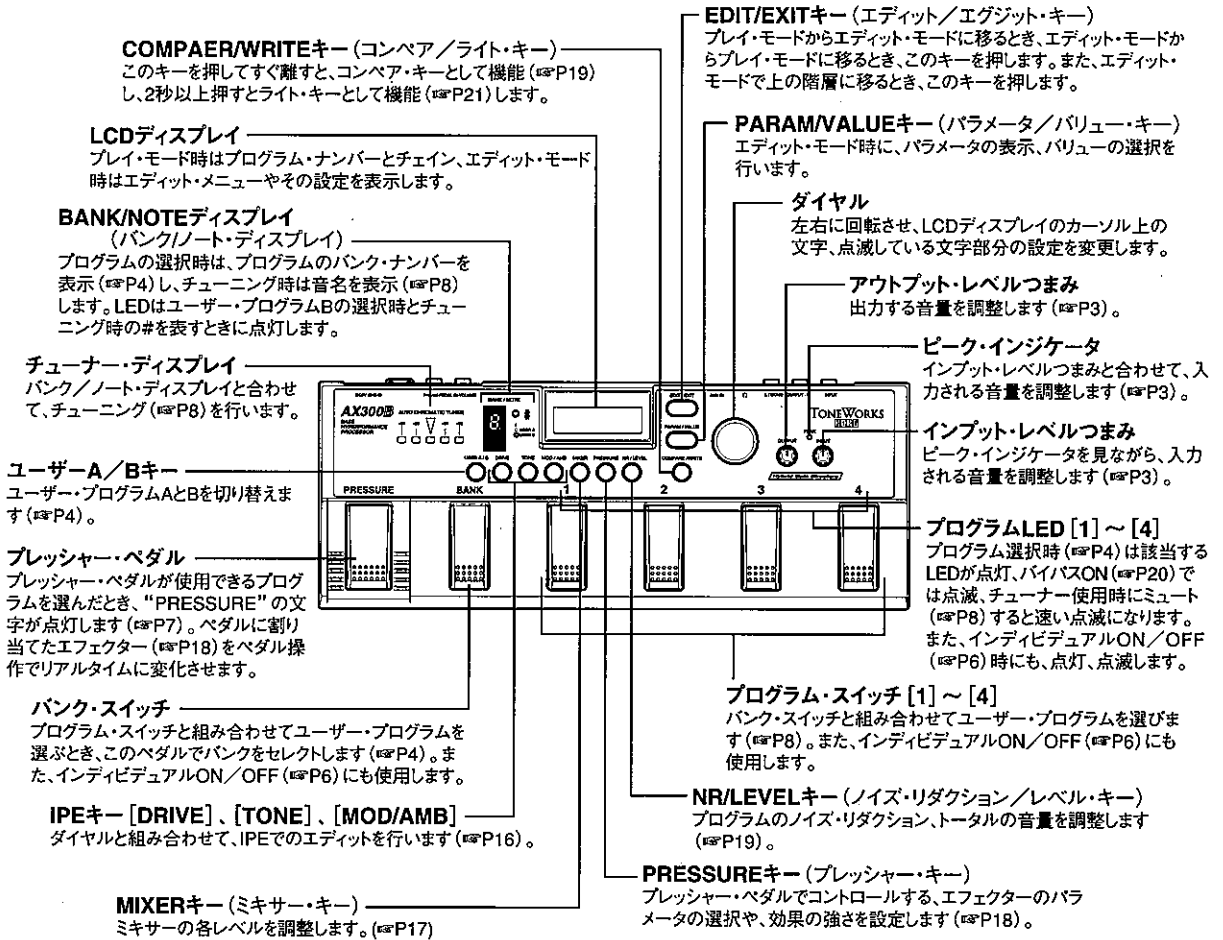
リア・パネルのAUX INにCDプレーヤー等を接続すると、CDなどに合わせて練習することもできます。

目次

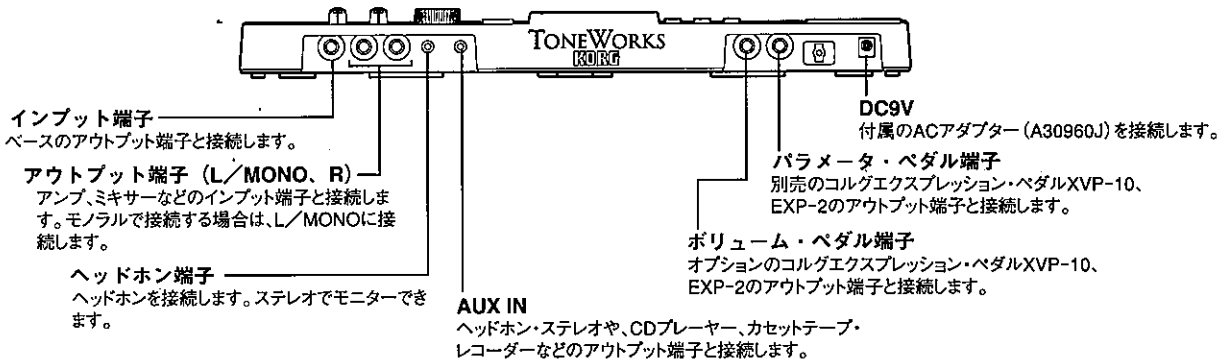
第1章 はじめに	1	第5章 操作概要と基本用語	22
1-1. フロント・パネル	1	5-1. 操作概要	22
1-2. リア・パネル	1	5-2. 基本用語	23
1-3. 接続しよう	2		
1-4. AX300Bの基本的な使い方	3	第6章 付録	25
第2章 プレイ・モード	4	6-1. パラメータ・リスト	25
2-1. プレイ・モードへの入り方	4	ブロック1	25
2-2. プログラムの選択	4	ブロック2	27
プログラム・チェンジ1(ユーザー・プログラム の選択)	4	6-2. プログラム・リスト	32
プログラム・チェンジ2(ユーザー・プログラム とプリセット・プログラムの選択)	5	6-3. 故障かな?と思ったら	33
2-3. エフェクターの確認	5	6-4. スペックとオプション	35
2-4. インディビジュアルON/OFF	6		
2-5. プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダ ル)を使う	7		
2-6. チューニングの方法	8		
第3章 エディット・モード	9		
3-1. エディット・モードへの入り方	9		
3-2. エフェクターのON/OFF	9		
3-3. チェイン・エディット(ブロック1、ブロック2)	10		
3-4. バリエーション・エディット(ブロック2のエフェ クター・セレクト)	11		
3-5. エフェクター・パラメータ・エディット	12		
3-6. プログラムのリネーム	13		
3-7. インディビジュアルON/OFFするエフェクター の選択	14		
3-8. チューナーのキャリブレーション	15		
第4章 その他の機能	16		
4-1. IPE機能	16		
4-2. ミキサー・レベルの設定	17		
4-3. プレッシャー・パラメータ・エディット	18		
4-4. ノイズ・リダクションの設定	19		
4-5. トータル・レベルの設定	19		
4-6. コンペア機能	19		
4-7. バイパス機能	20		
4-8. プログラム・ライト機能	21		

第1章 はじめに

1-1. フロント・パネル

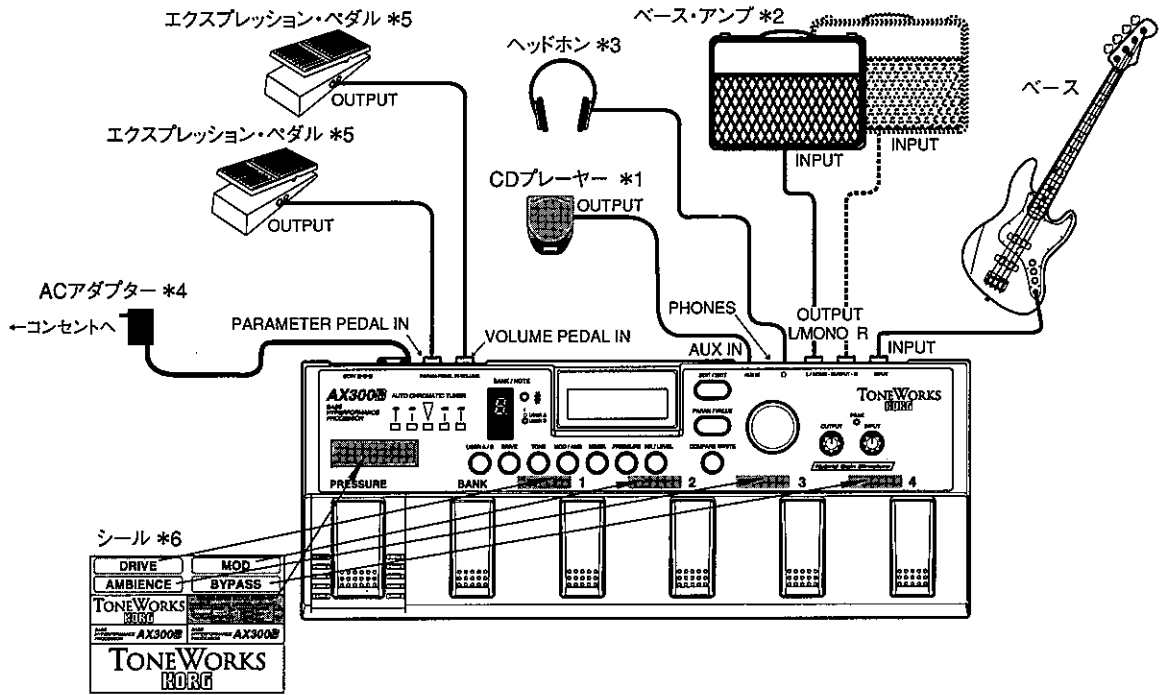


1-2. リア・パネル

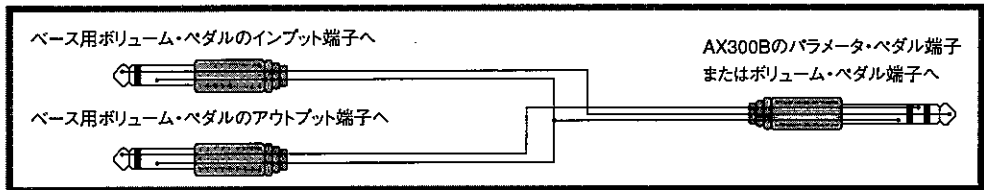


1-3. 接続しよう

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 CDプレーヤー等をAUX INに接続すると、CD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 ベース・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、「1-4. AX300Bの基本的な使い方」(P3)の操作①の図のように、コードを引っかけ、必ず固定してください。また、必ず付属のACアダプターを使用してください。
- * 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。
- * 6 付属のシールを本体に貼っておくと「インディビジュアルON/OFF」(P6)の操作時に大変便利です。

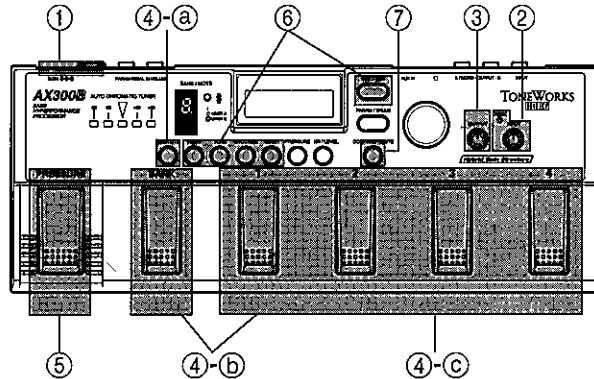


注意! ギター用のボリューム・ペダル、またはAX300Bで使用できないペダルを接続し、操作したときは、右のようにLCDディスプレイの下段に**INVALID PEDAL**と表示される場合があります。このときは、指定のペダルを使用してください。ただし、ボリューム・ペダルのミニマム・ボリュームのつまみが大きめに設定されていると、表示されないことがあります。
また、AX300Bで使用できるペダルを本機の端子に接

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。

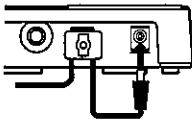
All LOWmidHIGH
INVALID PEDAL

1-4. AX300B 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、下の図のようにプラグが抜けないよう、ACアダプターのコードを引っかけて固定します。



ACアダプターを接続すると、A11(ユーザー・プログラムAのNo.11)が選ばれ、動作状態(プレイ・モード)となります。
注意! 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

接続したベースを弾き、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、AX300B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! エフェクターのパラメータ・バリュウの設定によっては、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

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。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(☞P2)。

④プログラムを選ぶ(☞P4、5)

ユーザー・プログラムを選んでみましょう(プリセット・プログラムの選び方は、P5を参照してください)。

⑤ユーザー・プログラムAまたはBの設定

ユーザー・A/Bキーを押し、ユーザー・プログラムのAま

たはBを設定します。(バンク/ノート・ディスプレイのLEDの消灯時はユーザー・プログラムAで、点灯時はユーザー・プログラムBです。)

⑥バンクの設定

バンク・スイッチを押してから、プログラム・スイッチ[1]~[4]でバンクを設定します(BANK/NOTEディスプレイには、選んだバンク・ナンバーが点滅)。

⑦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(BANK/NOTEディスプレイ、プログラムLEDは点灯)。

⑧プレッシャー・ペダルを使った演奏(☞P7)

プレッシャー・ペダルが使えるユーザー・プログラムを選びます(PRESSUREが点灯)。演奏し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。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。

⑨プログラム・エディット(☞P9)とIPE(☞P16)

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でエフェクターのバリエーションを選択して、新たなプログラムを作ることができます。

⑩プログラムのライト(☞P21)

作ったプログラムは、ユーザー・プログラムとして保存(ライト)できます。また、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! COMPARE/WRITEキーを2秒以上押しとプログラムをライトする画面が表示されます。COMPARE/WRITEキーを押してすぐ難すとコンペアが機能(☞P19)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。

第2章 プレイ・モード

2-1. プレイ・モードへの入り方

ACアダプターを接続すると、自動的にプレイ・モードに入ります。
 エディット・モードからプレイ・モードに入るときは、EDIT/EXITキーを1秒以上押します (IPE、MIXER、PRESSURE、NR/LEVELの各キーを押して、それぞれを設定しているときも、EDIT/EXITキーを1秒以上押すと、プレイ・モードに入ります)。

2-2. プログラムの選択

AX300B 本体には、32個のユーザー・プログラムと60個のプリセット・プログラムが用意されています。

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、ユーザーA/Bキー、バンク・スイッチ、プログラム・スイッチで選択します。

ユーザー・プログラムAのNo.23を選択してみましょう。

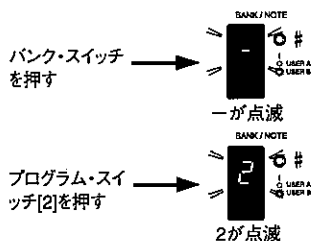
①ユーザーA/Bキーを押しユーザーAまたはBを設定します (LCDディスプレイの左上がAxxとなります)。

ユーザー・プログラムAではBANK/NOTEディスプレイのLEDが消灯し、ユーザー・プログラムBではBANK/NOTEディスプレイのLEDが点灯します。

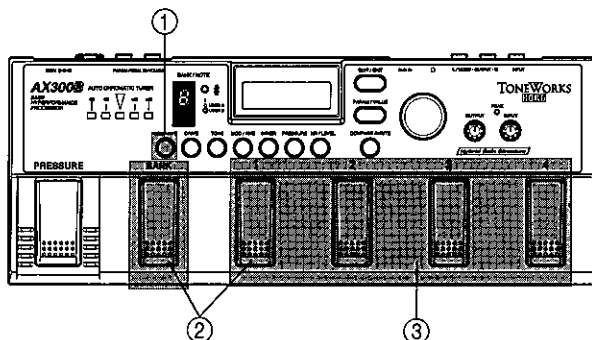
②バンクを設定します。

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。

BANK/NOTE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。



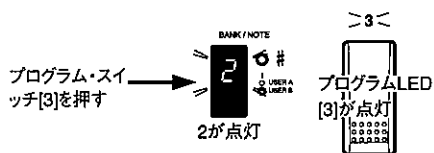
BANK/NOTEディスプレイに“-”が点滅したあとで、プログラム・チェンジをキャンセルするときは、もう一度バンク・スイッチを押します。



③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、BANK/NOTE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A23) が表示されます。



A23 K's DIST
 COMP-DIST-SBEQ-S

同一ユーザー・プログラムの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。

例えば、プログラムAのNo.23の次にプログラムA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。

注意 バンクを選択したときは、プログラム・ナンバーを設定しないとプログラムが切り替わりません。

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)

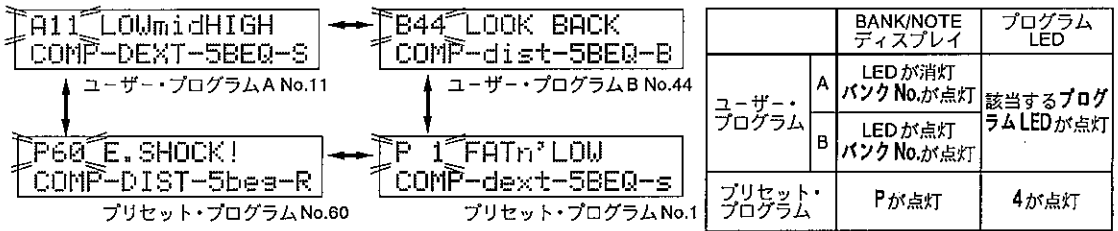
ユーザー・プログラムとプリセット・プログラムは、ダイヤルで選択します。
 ユーザー・プログラムを選んだときには、LCDディスプレイの左端に**A**または**B**が表示され、プリセット・プログラムを選んだときには、LCDディスプレイの左端に**P**が表示されます。

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、PARAM/VALUEキーを押して、プログラム・ナンバーを点滅させます。

③プログラム・ナンバーを点灯させるときは、もう一度PARAM/VALUEキーを押します。

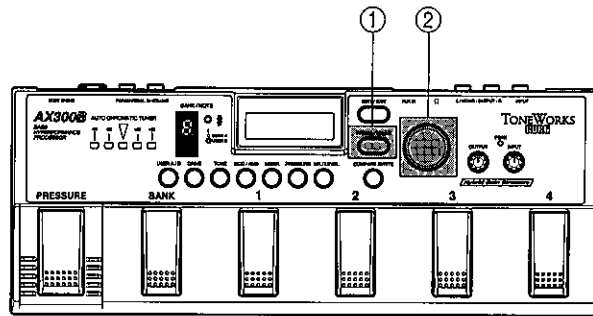
②ダイヤルを回すと、下のようにユーザー・プログラムとプリセット・プログラムが順番に選択できます。

ダイヤルでプログラムを選んでいるときに、スイッチによるプログラム・チェンジ(『プログラム・チェンジ1』の②以降参照)も可能ですが、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。



2-3. 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。

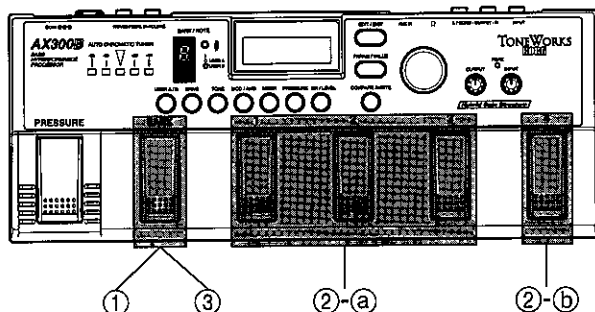
ダイヤルを回す



2-4. インディビジュアル ON/OFF

インディビジュアル ON/OFF が可能なエフェクターの中から、**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、割り当てられるエフェクターは、プログラムによって異なります。

プログラム・スイッチ [1] に割り当てるエフェクターを変更する場合は、『3-7. インディビジュアル ON/OFF するエフェクターの選択』(P14) を参照してください。



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、下のようにLCDディスプレイの下段に **INDIVIDUAL MODE** と表示されるのを待ちます(この状態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)。

A11 LOWmidHIGH
INDIVIDUAL MODE

このときのプログラム LED [1]~[3] は、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(エフェクターが1つ以上 ON ならば点灯、すべて OFF ならば消灯)。

そしてプログラム LED [4] は、バイパス ON (点滅)、バイパス OFF (消灯)、ミュート ON (速い点滅) を表わしています。

②エフェクター、バイパスの ON/OFF を切り替えます。

③エフェクターの ON/OFF の切り替えは、プログラム・スイッチ [1]~[3] を押します

プログラム LED が点灯しているプログラム・スイッチを押すと、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** (プログラム LED は消灯) になります。また、プログラム LED が消灯しているプログラム・スイッチを押すと、エフェクターがすべて **ON** (プログラム LED は点灯) になります。

④バイパスの ON/OFF の切り替えは、プログラム・スイッチ [4] を押します。

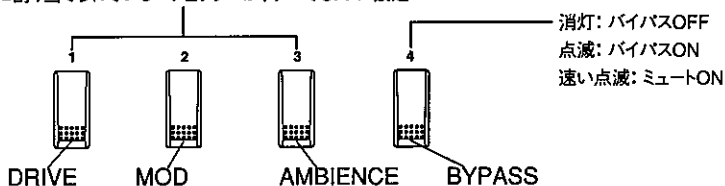
プログラムのバイパス ON 時はプログラム LED が点灯し、OFF 時はプログラム LED が点滅します。

また、プログラム・スイッチ [4] を1秒以上押し、ミュート ON にすることもできます (P8)。

⑤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、②-④で切り替えたエフェクターの ON/OFF は、もとの状態に戻ります。

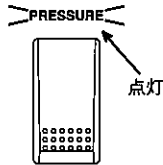
点灯: プログラム・スイッチに割り当てられているエフェクターが、1つ以上 ON に設定
消灯: プログラム・スイッチに割り当てられているエフェクターが、すべて OFF に設定



2-5. 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、ワウのマニュアル、フランジャーのスピード、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(☑P2)しても、同じ効果が得られます。

①プレイ・モードで **PRESSURE** の文字が点灯するプログラムを選びます。



注意! プレッシャー・ペダル(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、『4-3. プレッシャー・パラメータ・エディット』で、コントロールするエフェクターのパラメータをPARAMに選択してください。

②楽器を演奏しながらプレッシャー・ペダル(または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、『4-3. プレッシャー・パラメータ・エディット』(☑P18)で設定したパラメータやパラメータ・バリューに応じて音が変わります。

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	DEXT	DYNA-EXCITER	Blend
	OCT	OCTAVE	Direct Level / Effect Level
	DIST	DISTORTION	Direct Level / Effect Level
	AWAH	AUTO WAH	Manual
	PERC	PERCUSSION	Decay / Frequency / Sweep Depth / Direct Level / Effect Level
ブロック2	Mod	STEREO CHORUS	Speed / Depth
		STEREO FLANGER	Speed / Depth / Manual / Resonance
		STEREO PHASER	Speed / Depth / Manual / Resonance
		VIBRATO	Speed / Depth
		MODULATION DELAY	Speed / Depth / Feedback / High Damp
		STEREO MODULATION DELAY	Speed / Depth / High Damp
		SWEEP MODULATION DELAY	Depth / Feedback
		RANDOM STEP FILTER	Speed / Depth / Manual / Balance
	Amb	PITCH SHIFTER	Pitch / Feedback
		BENDER	Bend
		PANNER	Speed / Depth / Width
		STEREO DELAY	High Damp
		CROSS DELAY	High Damp / Balance
Mixer	TAP TEMPO DELAY	Feedback / High Damp / Tempo * 1	
	HOLD DELAY	Feedback / High Damp / Hold * 2	
	EARLY REFLECTION	High Damp / Balance	
	REVERB	Balance	
	MIXER	Direct Level / M/A Level / Mod Level / Amb Level * 3	

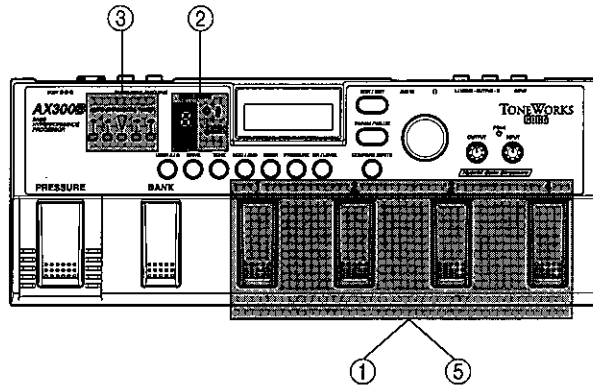
* 1 **Tempo**: プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を1度押し、2度目を押すまでの時間がテンポ・ディレイのディレイ・タイムとして設定(最大1000msec)されます。そして、ディレイ・タイムを設定した1秒後にそのディレイ・タイムで動作します。また、プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)でテンポ・ディレイを設定しないときは、プログラムで設定されているディレイ・タイムで動作します。

* 2 **Hold**: 1度押ししたプレッシャー・ペダル(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。

* 3 ブロック2で使用するチェーンによって、コントロールできるパラメータは異なります。

2-6. チューニングの方法

AX300B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ONまたはミュートONで動作します。また、キャリブレーションはエディット・モードの『3-8. チューナーのキャリブレーション』（P15）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ONまたはミュートON(P20)にします。

バイパスON時はプログラムLEDが点滅に変わり、ミュートON時はプログラムLEDが速い点滅に変わります。

②ベースを単音で弾くと、その音にいちばん近い音名がBANK/NOTE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、BANK/NOTEディスプレイのLEDが点灯します。

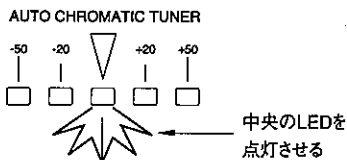
例えば、下の図のようにAとLEDが点灯する音をAに合わせるときは、ピッチを半音分下げてください。



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ので、音名が表示されるようにピッチを調整します。

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

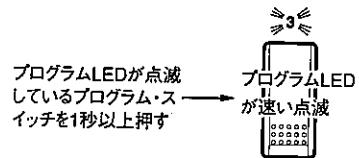
③BANK/NOTEディスプレイに希望する音名が表示されたのを確かめてから、チューナー・ディスプレイで、中央のLEDが点灯するように楽器のピッチを調整します。



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、プログラムを変更して、バイパスをOFFまたはミュートOFF(P20)にします。

チューニング中に音を消音(ミュート)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ONになり、プログラムLEDは点滅から速い点滅に変わります。



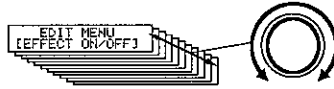
ミュートOFFにするときは、点滅しているプログラムLEDのプログラム・スイッチを押します。速い点滅は点灯に変わり、バイパスもOFFになります(プログラムを変更しても、バイパス、ミュートはOFFになります)。

注意 チューニング中に、EDIT/EXITキー、COMPARE/WRITEキー、バンク・スイッチを押すと、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3章 エディット・モード

3-1. エディット・モードへの入り方

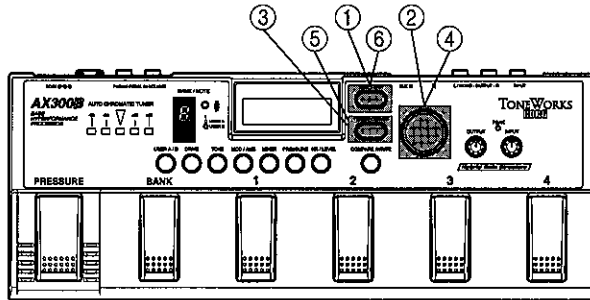
プレイ・モードでエディットするプログラムを選び、EDIT/EXITキーを押します。エディット・モードへ入り、エディット・メニュー・セレクトの画面が表示されます。ダイヤルでエディット・メニューを選択します。



3-2. 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。ただし、MIX(ミキサー)のON/OFFは、設定できません。

エフェクターのON/OFFは、『3-5. エフェクター・パラメータ・エディット』(P12)、『4-1. IPE機能』(P16)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、EDIT/EXIT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。
LCDディスプレイには **[EFFECT ON/OFF]** と表示されます。

EDIT MENU
[EFFECT ON/OFF]

③PARAM/VALUE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されます。

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。

⑤PARAM/VALUEキーを押すと、エフェクターのON/OFFが切り替わります。

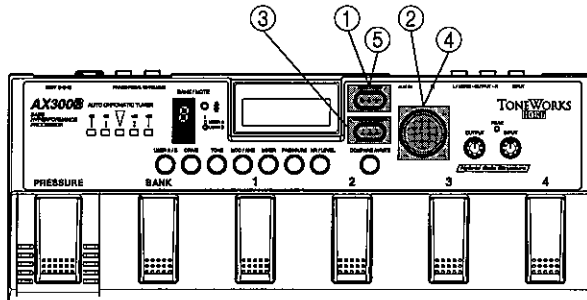
エフェクター名は、**ON**のとき大文字で**OFF**のとき小文字で表示されます。

⑥EDIT/EXIT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。

3-3. チェイン・エディット (ブロック1、ブロック2)

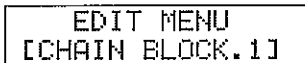
プログラムで使うブロック1、ブロック2のチェインを選択します。



① EDIT/EXIT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または2のチェイン・エディットの画面を選びます。

LCDディスプレイには [CHAIN BLOCK.1] または [CHAIN BLOCK.2] と表示されます。



③ PARAM/VALUE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されます。

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ダイヤルでチェインを選択します。

ブロック1ではチェイン#1~#4から、ブロック2ではチェイン#1~#3から、それぞれ1つを選択します。このとき、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。

ブロック2のチェインの接続は、下の図のようになっています。

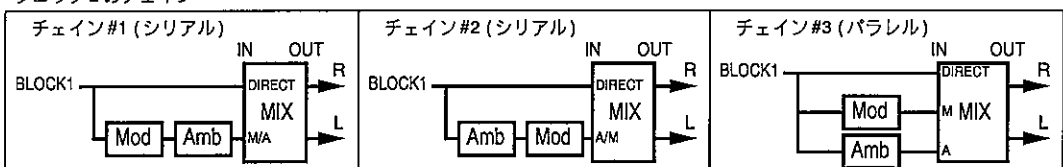
⑤ EDIT/EXITキーを1回押すと②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

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 - DEXT - 5BEQ (COMPRESSOR - DYNA-EXCITER - 5BAND EQ)	Mod - Amb - MIX (Modulation - Ambience - MIXER)
チェイン#2	COMP - DIST - 5BEQ (COMPRESSOR - DISTORTION - 5BAND EQ)	Amb - Mod - MIX (Ambience - Modulation - MIXER)
チェイン#3	OCT - DIST - AWAH (OCTAVE - DISTORTION - AUTO WAH)	Mod / Amb = MIX (Modulation / Ambience = MIXER)
チェイン#4	COMP - 3BEQ - PERC (COMPRESSOR - 3BAND EQ - PERCUSSION)	—————

*ブロック2のMod、Ambはエフェクター・グループ名です。個々のエフェクターについては、『3-4. バリエーション・エディット』(P11)、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。

ブロック2のチェイン



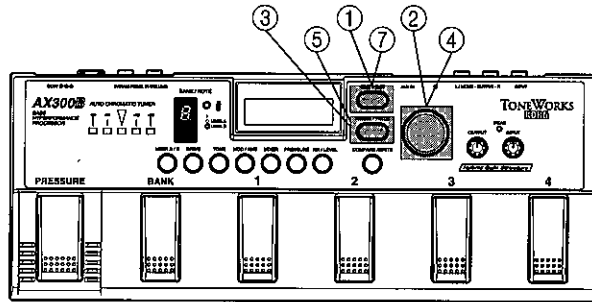
3-4. バリエーション・エディット

(ブロック2のエフェクター・セレクト)

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 (Mod、Amb) と MIX(ミキサー) で構成され、エフェクター・グループからは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で使用するチェーンによって異なり、MIX(ミキサー) は固定されています。

ブロック2のチェーンには、シリアルとパラレルがあります。くわしくは『3-3. チェイン・エディット』(P10)の表を参照してください。



① EDIT/EXIT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] と表示されます。

EDIT MENU
[VARIATION EDIT]

③ PARAM/VALUE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します。

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を選択できます(右の表参照)。

注意 選択できるエフェクターは、ブロック2で使用するチェーンによって異なり、またMIXは固定です。

⑤ PARAM/VALUEキーを押すたびに、点滅は、左側→中央→左側→中央…と移動します。

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

⑦ EDIT/EXIT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。

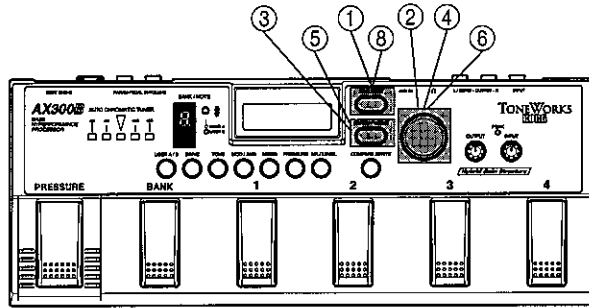
注意 エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

エフェクター・グループを構成しているエフェクター

Mod	STEREO CHORUS STEREO FLANGER STEREO PHASER VIBRATO MODULATION DELAY STEREO MODULATION DELAY SWEEP MODULATION DELAY RANDOM STEP FILTER PITCH SHIFTER BENDER PANNER
Amb	STEREO DELAY CROSS DELAY TAP TEMPO DELAY HOLD DELAY EARLY REFLECTION REVERB

3-5. エフェクター・パラメータ・エディット

プログラムで使用す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、バリュウ等については、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。



① EDIT/EXIT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、下の図のように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。



③ PARAM/VALUE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が点滅します。



エフェクターのON/OFFを設定するときは、⑤-⑥を行います。

注意! ②でMIXERを選択したときは、LCDディスプレイ下段にはDIR LEVELが点滅し、ブロック1の出力レベルを設定する画面になります(MIXERのエフェクターのON/OFFは設定できません)。

④ EFFECTが点滅しているときにダイヤルを回すと、パラメータが選択できます。

LCDディスプレイには、パラメータ名、パラメータ・バリュウが表示されます。



パラメータ名

パラメータ・バリュウ

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 PARAM/VALUEキーを押し、点滅を右側に移動させます。

⑥ダイヤルでバリュウを設定します。

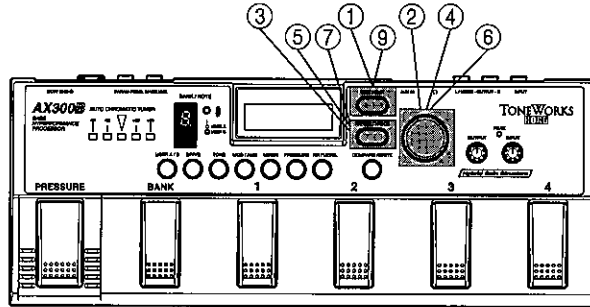
⑦④-⑥を繰り返して、エフェクターのパラメータを設定します。

⑧ EDIT/EXIT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。

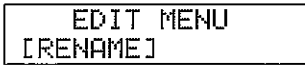
3-6. プログラムのリネーム

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、EDIT/EXIT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] と表示されます。



③ PARAM/VALUE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されます。

④ ダイヤルを回して、変更する文字にカーソルを移動します。

⑤ PARAM/VALUE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 PARAM/VALUE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(⑥で文字を選択しなければ、点滅は移動しません)。

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 EDIT/EXIT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。

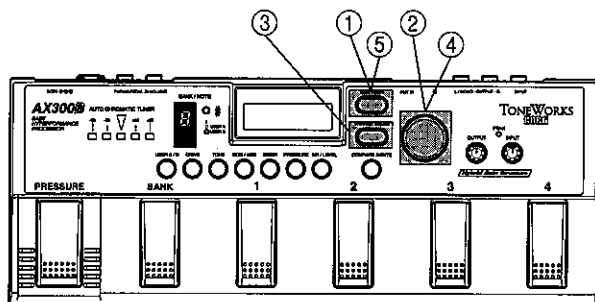
⑦でもう一度PARAM/VALUEキーを押すと点滅が点灯に変わり、その文字の下にカーソルが現れます。このカーソルは、ダイヤルで移動することができます。またカーソル上の文字は、⑥~⑧で変更することができます。

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	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	{		}	→	←

3-7. 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]でON/OFFを切り替えるエフェクターを割り当てます。プログラム・スイッチ[2]、[3]に割り当てられるエフェクターは、『3-3. チェイン・エディット』(P10)や『3-4. バリエーション・エディット』(P11)でブロック2のチェーンを選択すると、自動的に決定します。インディビデュアルON/OFFの切り替えは、『2-4. インディビデュアルON/OFF』(P6)を参照してください。

AX300B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。



①プレイ・モードでエディットするプログラムを選び、EDIT/EXIT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]** と表示されます。



③PARAM/VALUEキーを押します。LCDディスプレイ上段には **SW1** が表示され、下段にはエフェクター名が点滅します。

④ダイヤルを回し、プログラム・スイッチ[1]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。

⑤EDIT/EXIT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)
チェーン#1	COMP, DEXT, 5BEQ, COMP+DEXT, COMP+5BEQ, DEXT+5BEQ, COMP+DEXT+5BEQ	Mod *	Amb *
チェーン#2	COMP, DIST, 5BEQ, COMP+DIST, COMP+5BEQ, DIST+5BEQ, COMP+DIST+5BEQ		
チェーン#3	OCT, DIST, AWAH, OCT+DIST, OCT+AWAH, DIST+AWAH, OCT+DIST+AWAH		
チェーン#4	COMP, 3BEQ, PERC, COMP+3BEQ, COMP+PERC, 3BEQ+PERC, COMP+3BEQ+PERC	—	—

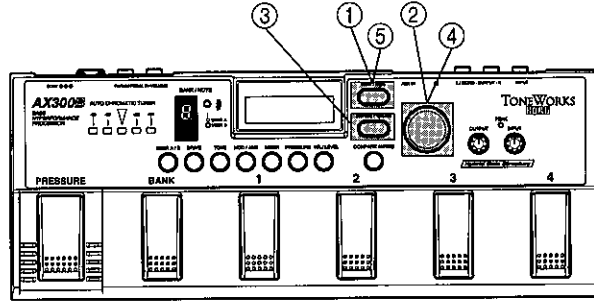
*ブロック2で使用するチェーンによって選択できるエフェクターが異なります。また、他のエフェクターを選択することはできません。
*上記のプログラム・スイッチ[1]のエフェクター名はLCDディスプレイの表示と一致していますが、プログラム・スイッチ[2]、[3]はエフェクター・グループ名で、表示と一致していません。

3-8. チューナーのキャリブレーション

楽器のチューニングを合わせるために、ピアノの中央のラ (A=440Hz) が基準ピッチとして用いられています。AX300Bでは、A4の基準ピッチを438~445Hzの範囲で設定することができます。

基準を設定することをキャリブレーションといいます。

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 (P8) に対してのみ有効となります。



① EDIT/EXIT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] と表示されます。

EDIT MENU
[TUNER]

③ PARAM/VALUE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。

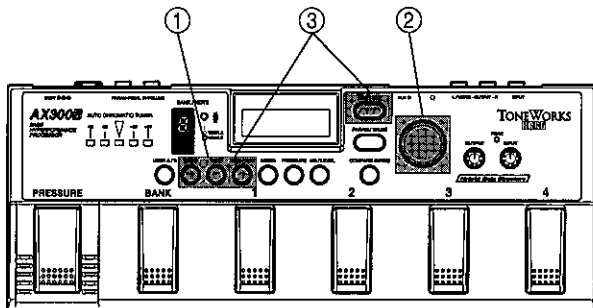
⑤ EDIT/EXITキーを1回押すと②の画面が表示され、もう1度押すとプレイ・モードに戻ります。

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4章 その他の機能

4-1. IPE 機能

AX300BのIPEでは、22種類のエフェクターから256個のバリエーションを選択することができます。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/AMB]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。IPEキー[DRIVE]、[TONE]ではブロック1のエフェクターが選択でき、IPEキー[MOD/AMB]ではブロック2のエフェクターが選択できます。



①プレイ・モードまたはエディット・モードで、IPEキーを押します。

LCDディスプレイ上段右には選んだIPE名が、下段にはエフェクター名が表示されます。

ただしIPEキー[MOD/AMB]では、キーを押すたびにMODの画面→AMBの画面→元のモードの画面が切り替わり表示されます。

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、使用するチェーンによって、下のように異なります。

③設定後に元のモードに戻るときは、同じIPEキーまたはEDIT/EXIT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。

注意!IPEの機能時は、コンペは機能しません。

IPEでエフェクトのバリエーションを選択したあと、エディット・モードの『3-5. エフェクター・パラメータ・エディット』(P12)に入ると、選択したバリエーションのパラメータが調整できます。

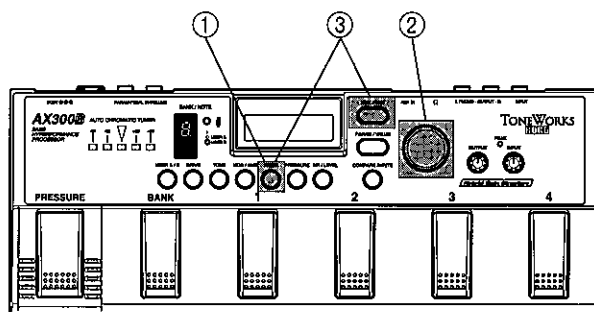
また、IPEの画面が表示されているときにPARAM/VALUEキーを押すと、エフェクターのON/OFFが切り替わります(ONのとき大文字で、OFFのとき小文字で表示されます)。

	ブロック1		ブロック2	
	[DRIVE]	[TONE]	[MOD/AMB]	
チェーン#1	DRIVE 1-32: COMPRESSOR	TONE 1-8: 5 BAND EQUALIZER	MOD 1-6: STEREO CHORUS	AMBIENCE 1-6: STEREO DELAY
チェーン#2	DRIVE 1-90: DISTORTION		MOD 1-4: STEREO FLANGER	1-6: CROSS DELAY
チェーン#3	DRIVE 1-90: DISTORTION	TONE 1-8: AUTO WAH	1-4: STEREO PHASER	1-6: TAP TEMPO DELAY
チェーン#4	DRIVE 1-32: COMPRESSOR	TONE 1-8: PERCUSSION	1-2: VIBRATO	1-6: HOLD DELAY
			1-8: MODULATION DLY	1-8: EARLY REFLECTION
			1-8: STEREO MOD DLY	1-18: REVERB
			1-6: SWEEP MOD DLY	
			1-6: RANDOM STEP FILT	
			1-8: PITCH SHIFTER	
			1-2: BENDER	
			1-6: PANNER	

4-2. ミキサー・レベルの設定

ミキサーの各チャンネルのレベルを設定します。

ミキサーの左右のバランスは、エディット・モードの『3-5. エフェクター・パラメータ・エディット』(P12)で設定します(エフェクター・パラメータ・エディットでは、各チャンネルのレベルも設定できます)。



①プレイ・モードまたはエディット・モードで、MIXERキーを押します。

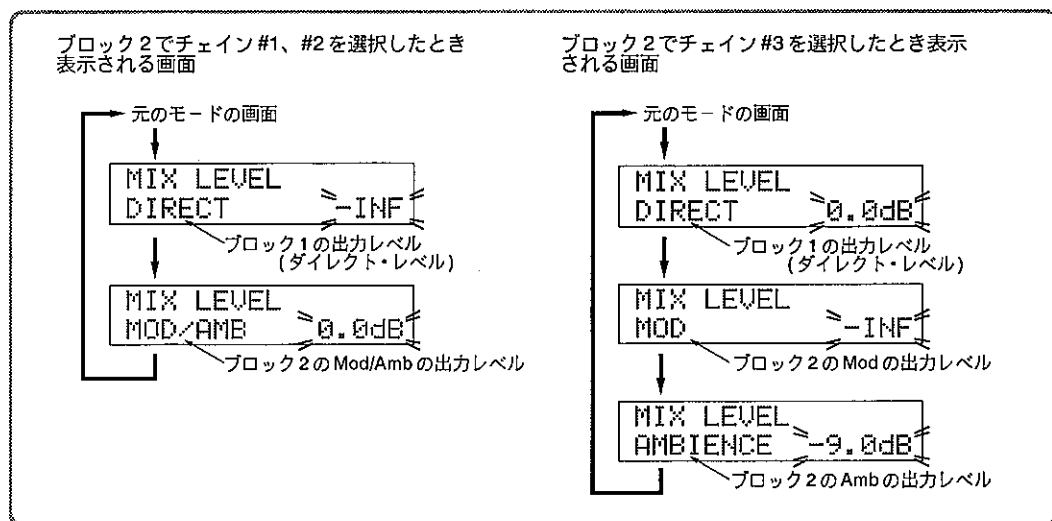
LCDディスプレイ上段には **MIX LEVEL** と表示されます。

MIXERキーを押すたびにレベルを設定する画面が表示されます。ただし表示される画面(設定できるパラメータ)は、下のように『3-3. チェイン・エディット』(P10)で選択したブロック2のチェインによって変わります。

②ダイヤルでレベルを設定します。

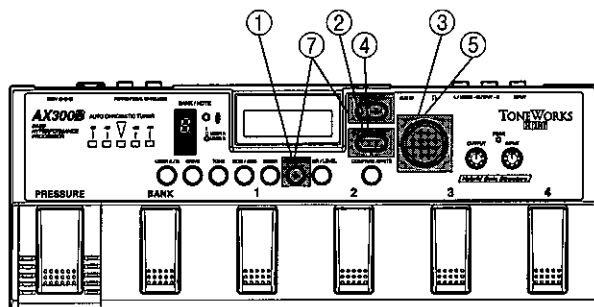
③設定後に元のモードに戻るときは、MIXERキーまたはEDIT/EXITキーを押します。

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、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。



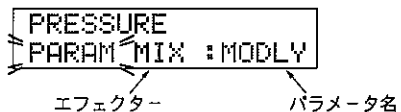
4-3. プレッシャー・パラメータ・エディット

プレッシャー・ペダルが使えるプログラムを選んだとき、本体のプレッシャー・ペダル(または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・モードまたはエディット・モードでPRESSURE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、下段には**PARAM** (Parameter) が点滅します。PARAMの右には、エフェクターのパラメータ名(または----:-:----)が表示されます。



② PARAM/VALUE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、『2-5. プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・ペダル)を使う』(P7)の表を参照してください。

LCDディスプレイには、パラメータ名を大文字で(文字数が多ければ略して)表示します。

注意 選択したパラメータは、プレッシャー・ペダルの操作が優先され、『3-5. エフェクター・パラメータ・エディット』で設定されたパラメータ値は無視されます。

④ PARAM/VALUE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、**PARAM**、**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・ペダルを最大に押し込んだときにかかる効果の強さを設定

注意 ③で**TDLY:TEMPO**、**HDLY:HOLD**を選択すると、ここでMIN、MAXの値は設定できません。

⑥ PARAM/VALUEキーを押して点滅を左右に移動させ、ダイヤルでパラメータやバリューを設定します。

⑦元のモードに戻るときは、プレッシャー・キーまたはEDIT/EXITキーを押します。

BENDERが含まれるプログラムで、③で**BEND : BEND**を選択しなかった場合、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、⑥の設定がキャンセルされる場合があります。

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(P9、12、16)してください。

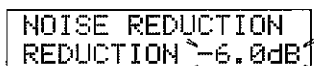
注意 エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、エディットしたプログラムが失われてしまいます。

4-4. ノイズ・リダクションの設定

プログラムのノイズ・リダクションのリダクション・ゲインを設定します。

① プレイ・モードまたはエディット・モードで、NR/LEVELキーを1回押します。

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、0.0dB ~ -30.0dB の範囲で値を設定します。

-の値になる程、ノイズを抑える効果が高くなります。通常は、ベースの弦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、NR/LEVELキーを2回、またはEDIT/EXITキーを押します。

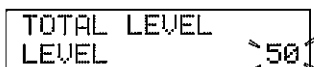
注意! エディットしたプログラムを保存したい場合は、必ずプログラム・ライトの操作を行ってください。他のプログラムを選んだとたんに、または電源を切ると同時に、せっかくエディットしたプログラムが失われてしまいます。

4-5. トータル・レベルの設定

プログラムの出力レベルを設定します。

① プレイ・モードまたはエディット・モードで、NR/LEVELキーを2回押します。

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、0~50の範囲で音量を設定します。

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、NR/LEVELキーを1回、またはEDIT/EXIT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。

4-6. 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呼びます。

① COMPARE/WRITEキーを押してすぐ離します。

LCDディスプレイの上段右に[CMP]が表示され、下段には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)を呼び出すことができます。また、オリジナル・バリューで試奏することもできます。

注意! コンペアで呼び出したオリジナル・バリューをエディットすることはできません。

② 元に戻るときはCOMPARE/WRITEキーを押します。

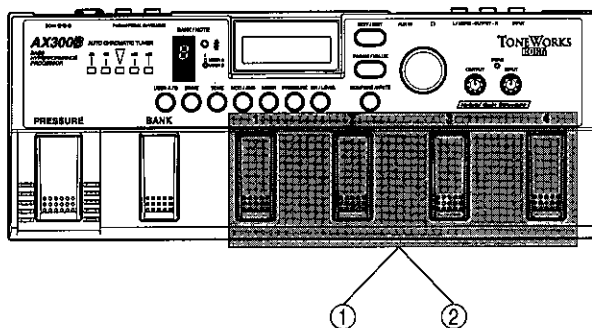
注意! ブロック1、2のチェーンを変更したり、エフェクターのパリエーションを変更すると、オリジナル・バリューを見ることはできません。

注意! COMPARE/WRITE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注意してください。

4-7. バイパス機能

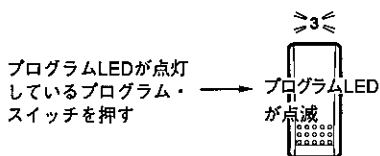
AX300Bでは、選んだプログラムのエフェクト音とエフェクトのかからない音(バイパス音)をプログラム・スイッチで切り替えることができます。

ただし、プログラム・スイッチでインディビデュアルON/OFFを行っているときのバイパスのON/OFFは、『2-4. インディビデュアルON/OFF』(P6)を参照してください。



①バイパス音を出すとき(バイパス ON)は、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します。

このとき、プログラム LED は点灯から点滅に変わり、BANK/NOTEディスプレイはチューニング表示になります。



プリセット・プログラム選択時は、プログラム・スイッチ [4] を押すとバイパス ON になります。

注意! 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、音が消音(ミュート)されます(P8)。

②エフェクト音に戻るとき(バイパス OFF)は、もう一度プログラム・スイッチを押します。

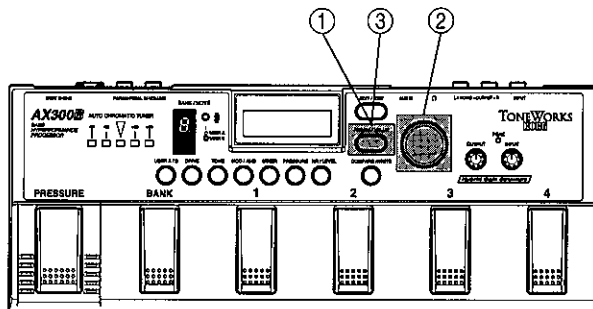
このとき、プログラム LED は点滅から点灯に変わり、BANK/NOTEディスプレイには、バンク・ナンバーが表示されます。

また、他のプログラム・スイッチを押したときはバイパス OFF になり、選んだプログラムのエフェクト音が出ようになります。

注意! バイパス ON 時に、EDIT/EXIT キー、COMPARE/WRITEキー、バンク・スイッチを押すと、それぞれが機能しますが、バイパスを OFF にしないと、エディットした音が確認できません。

4-8. 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、AX300B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・ライトと呼び、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、ノイズリダクションのリダクション・ゲイン、トータル・レベルの設定を含む)を終えたら、COMPARE/WRITE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、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
A23 ▶ A23

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、左右共にライト元のユーザー・プログラム・ナンバー(AxxまたはBxx)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A11が表示されます。

注意!COMPARE/WRITE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。

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 COMPARE/WRITE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に入ります。

注意!③の前にIPEキー、EDIT/EXITキーなどのCOMPARE/WRITE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。

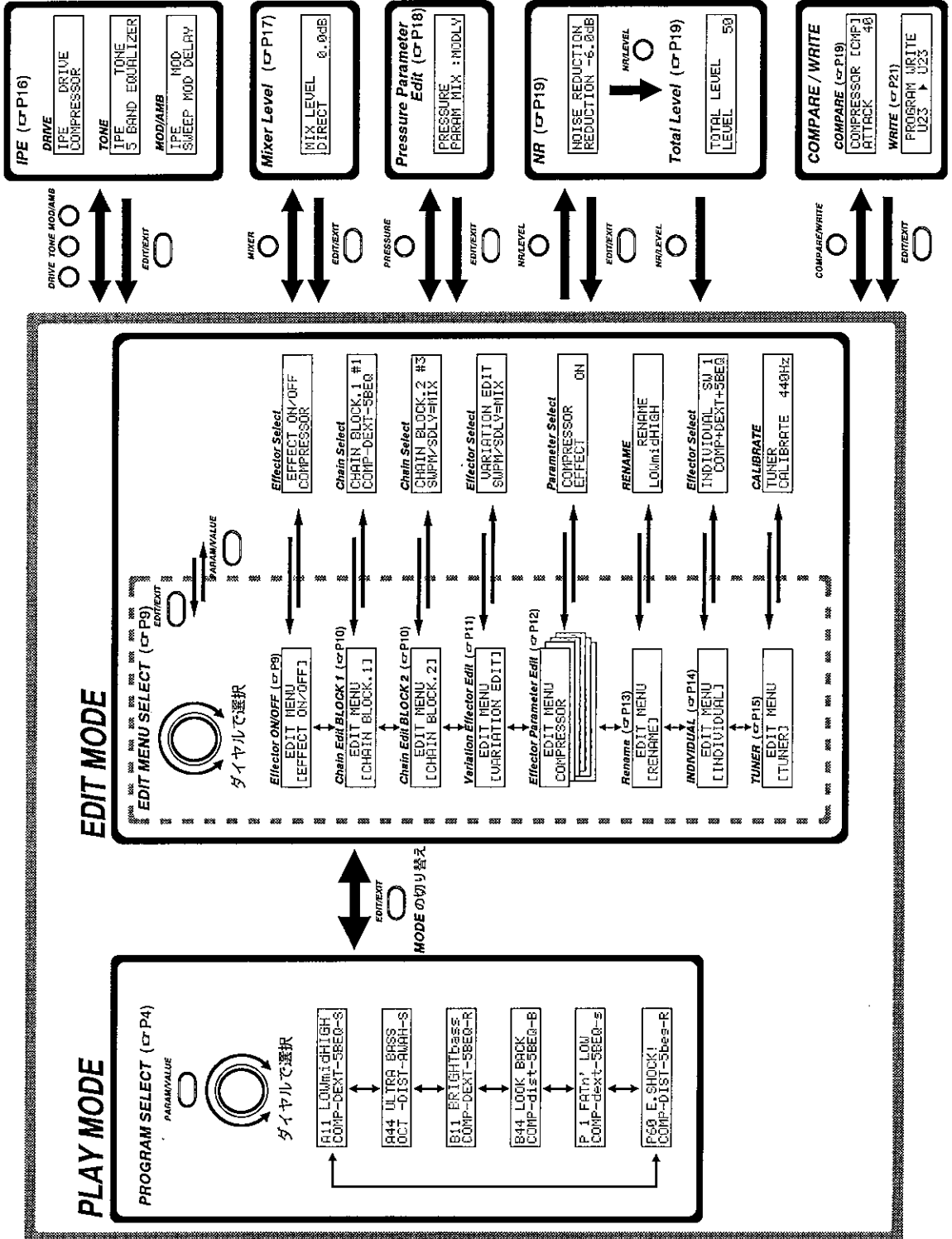
注意!プログラム・ライトを行うと、ライト先のプログラムはライト元のプログラムに書き変わりますので十分注意してください。

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A11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A12に、3番目に使うプログラムはA13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5章 操作概要と基本用語

5-1. 操作概要



5-2. 基本用語

インディビジュアルON/OFF

エディット・モードから独立したところで、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を切り替えることを、**インディビジュアルON/OFF**と呼びます。

AX300Bでは、演奏中にプログラム・スイッチでエフェクターのON/OFFを切り替えることができます。

IPE

Integrated Parameter Editの略です。

AX300BのIPEでは、IPEキー [DRIVE]、[TONE]、[MOD/AMB]を押してダイヤルを回すと、**AX300B**に搭載されたエフェクターのバリエーションの中から、好みの設定を選択することができます。

IPEキー [DRIVE]、[TONE]では、ブロック1のエフェクターのエディット、IPEキー [MOD/AMB]では、ブロック2のエフェクターのエディットを行います。詳しくは、『4-1. IPE機能』(P16)を参照してください。

エディット・モード

AX300Bでは、32個のユーザー・プログラム、60個のプリセット・プログラムを基にして、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・モードでは、エフェクターの変更や、パラメータの変更などの細かいエディットが行えるほか、プレッシャー・ペダルでコントロールするパラメータの割り当てや、インディビジュアルON/OFFするエフェクターの割り当て、プログラムのリネームなども行えます。

エディット・モード中のLCDディスプレイの上段には、**EDIT MENU**と表示されます。『第3章 エディット・モード』(P9)を参照してください。

エフェクター

AX300Bには、27種のエフェクターが搭載されています。このうちNR(ノイズ・リダクション)を除く26種のエフェクターで、それぞれのブロックのチェーンを構成しています(ブロック1用は8エフェクター、ブロック2用は18エフェクター)。**AX300B**では、エフェクターごとに、エフェクターのON/OFF

(P9、12、16)やパラメータが設定(P12)できます。

ブロック1、2のエフェクターの内容については、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。

エフェクター・グループ

本誌で表記するブロック2の**Mod**、**Amb**は、**エフェクター・グループ**名で、LCDディスプレイには表示されません。LCDディスプレイには、『3-4. バリエーション・エディット』(P11)で、選択したエフェクターが表示されます。

Modはモジュレーション系のエフェクター、**Amb**はディレイ、リバーブ系のエフェクターです。エフェクターの内容については、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。

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。

AX300Bのプログラムのチェーンは、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構成されます。1つのプログラムでは、6個のエフェクターが接続されます。

パラメータ

それぞれのエフェクターには、その効果を決定するいくつかの要素があります。この要素のことを**パラメータ**と呼びます。各エフェクターのパラメータは、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。

パラメータ・バリュウ(バリュウ)

パラメータの効果を調整する値のことを、**パラメータ・バリュウ(バリュウ)**と呼びます。

各エフェクターのパラメータ・バリュウ(バリュウ)は、『6-1. パラメータ・リスト』(P25)を参照してください。

プレイ・モード

選んだプログラムで**演奏するモード**です。

プレイ・モードでは、プログラム・チェンジの他、エフェクターの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。

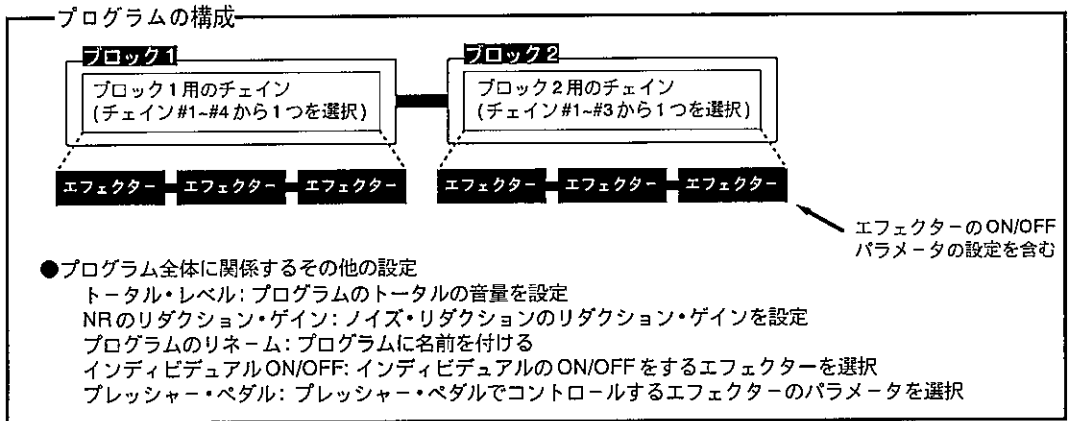
プレイ・モード中のLCDディスプレイの上段には、ユーザー(またはプリセット)・プログラムのナンバーとプログラム名が表示され、下段には、チェーンを構成しているエフェクター名が表示されます。『第2章 プレイ・モード』(P4)を参照してください。

プログラム

AX300Bには、32のユーザー・プログラム(A11~44、B11~44)と60のプリセット・プログラム(P1~P60)が内蔵されています。

このうちバンク・スイッチとプログラム・スイッチで簡単に選択(☑P4)できるのが、ユーザー・プログラムです。

AX300Bでは、ブロック1、2のチェーン(エフェクターの接続パターン)の他に、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、NRのリダクション・ゲイン、プログラムのリネーム等の設定を含め、1つのプログラムを構成しています。



ブロック

AX300Bのチェーンは、ブロック1に4種(チェーン#1~#4)、ブロック2に3種(チェーン#1~#3)あり、このブロック1、2の組み合わせ(12通り)でプログラムの主な効果が決定します。ブロック1、2のチェーンには、それぞれエフェクターが3個接続されています。

付属のシール(AX300B MIXER BLOCK DIAGRAM)を、チューナー・ディスプレイの下に貼ることをお勧めします(☑P2)。チェーンを構成するエフェクターとその内容については、『6-1.パラメータ・リスト』(☑P25)を参照してください。

第6章 付録

6-1. パラメータ・リスト

ブロック1

a: COMP (COMPRESSOR) (コンプレッサー)

音量を圧縮して音の粒をそろえ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。

b: DEXT (DYNA EXCITER) (ダイナミック・エキサイター)

ダイナミクス・コントロールのついた音の輪郭を強調するエフェクターです。

Frequency (フリケンシー)	1 kHz ~ 12 kHz	強調する倍音の周波数を調整します。
Dynamics (ダイナミクス)	0 ~ 50	エキサイターのかかる感度を調整します。この値を上げるほど、強く演奏したときに、より強いエキサイター効果が得られます。
Blend (ブレンド)	± 50	エキサイター音を原音にブレンドする量を調整します。この値をマイナスにすると、逆位相でエキサイター音がブレンドされます。

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

d: 5BEQ (5 BAND EQUALIZER) (5バンド・イコライザー)

5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。4つのタイプから周波数帯域の組み合わせを設定できます。

Type (タイプ)	*	1/2/3/4	調整する周波数帯域のタイプを設定します。
BAND1 (バンド1)		± 16 dB	バンド1のゲインを調整します。
BAND2 (バンド2)		± 16 dB	バンド2のゲインを調整します。
BAND3 (バンド3)		± 16 dB	バンド3のゲインを調整します。
BAND4 (バンド4)		± 16 dB	バンド4のゲインを調整します。
BAND5 (バンド5)		± 16 dB	バンド5のゲインを調整します。
Mid Shape (ミッド・シェイプ)		ON / OFF	中音域の周波数特性を矯正するミッド・シェイプのオン/オフを設定します。
Trim Gain (トリム・ゲイン)		-18 dB ~ 6 dB	エフェクト・オン時の入力レベルを調節します。

*タイプ別バンド周波数

TYPE	BAND1	BAND2	BAND3	BAND4	BAND5
1	63 Hz	160 Hz	400 Hz	800 Hz	2.5 kHz
2	63 Hz	160 Hz	315 Hz	630 Hz	4 kHz
3	80 Hz	125 Hz	600 Hz	1 kHz	4 kHz
4	63 Hz	125 Hz	600 Hz	2.5 kHz	5 kHz

e: OCT (OCTAVE) (オクターブ)

1 オクターブ下の音を加えて、音に厚みをつけるエフェクターです。

Direct Level (ダイレクト・レベル)	0 - 50	ダイレクト音の出力レベルを調整します。
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 - 50	オクターブ音の出力レベルを調整します。

f: DIST (DISTORTION) (ディストーション)

ライン・タイプを含む6種類の歪みを持つディストーションです。

Type (タイプ)	OD / DIST / FUZZ / LINE OD LINE DIST / LINE FUZZ	ドライブのタイプを切替えます (OD: オーバー・ドライブ、DIST: ディストーション、FUZZ: ファズ、LINE -: ラインに適したタイプ)。
Gain (ゲイン)	0 - 50	ドライブの歪み具合を調節します。
Direct Level (ダイレクト・レベル)	0 - 50	ダイレクト音の出力レベルを調整します。
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 - 50	ディストーションの出力レベルを調節します。
Treble (トレブル)	± 16 dB	高域の音量を調整します。

g: AWAH (AUTO WAH) (オート・ワウ)

弦を弾く強さに応じてかかりの変わるロウ・パス・フィルター・タイプのワウワウです。プレッシャー・ペダルを **Manual** にアサインし、**Sensitivity** を **0** に設定すると、ペダル・ワウとしても使用できます。

Polarity (ポラリティ)	UP / DOWN	ワウのかかる方向を設定します。
Sensitivity (センシティビティ)	0 - 50	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	ワウのかかり始める早さを調節します。
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。

h: PERC (PERCUSSION) (パーカッション)

弦を弾くことでパーカッション音を発生させるエフェクターです。スラップ(チョッパー)などのパーカッシブな奏法時に効果的です。また、プレッシャー・ペダルを **Frequency** にアサインすると、パーカッションの皮の張りの感じをコントロールすることができます。

Type (タイプ)	B.DRUM / SIN / METAL	パーカッション音のタイプを調整します (B.DRUM: バス・ドラム風、SIN: エレクトリック・ドラム風、METAL: 金属的なパーカッション風)。
Threshold (スレッシュホールド)	0 - 50	パーカッション音のトリガーの感度を調整します。この値を小さくするほど、弱く弦を弾いたときにも反応するようになります。
Decay (ディケイ)	0 - 50	パーカッション音の減衰時間を調整します。
Frequency (フリケンシー)	0 - 50	パーカッション音の音程を調整します。
Sweep Time (スイープ・タイム)	0 - 50	音程のスイープする時間を調整します。
Sweep Depth (スイープ・デプス)	0 - 50	音程のスイープする深さを調整します。
Direct Level (ダイレクト・レベル)	0 - 50	ダイレクト音の出力レベルを調整します。
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 - 50	パーカッション音の出力レベルを調整します。

ブロック2**1: Mod**

モノラルまたは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-a: SCHO (STEREO CHORUS) (ステレオ・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)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	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。
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 ~ 50	エフェクト音のレベルを調整します。

1-b: SFLN (STEREO FLANGER) (ステレオ・フランジャー)

ジェット機の音の様なフランジング効果が得られるエフェクターです。

Speed (スピード)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	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。
Effect Level (エフェクト・レベル)	0 ~ 50	エフェクト音のレベルを調整します。

1-c: SPHS (STEREO PHASER) (ステレオ・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)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	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。

1-d: 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)	0.5 Hz ~ 9.5 Hz	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。

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

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)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	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)	1 ms ~ 500 ms	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。

1-f: SMOD (STEREO MODULATION DELAY) (ステレオ・モジュレーション・ディレイ)

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)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	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)	1 ms ~ 250 ms	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)	1 ms ~ 250 ms	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。
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。

1-g: SWMP (SWEEP MODULATION DELAY) (スイープ・モジュレーション・ディレイ)

アタック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)	UP / DOWN	スイープのかかる方向を設定します。
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・タイムを調整します。
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。

1-h: RNDF (RANDOM STEP FILTER) (ランダム・ステップ・フィルター)

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)	1 Hz ~ 40 Hz	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。

1-i: PTCH (PITCH SHIFTER) (ピッチ・シフター)

音程を変化させた音をミックスしハーモニーを創るエフェクターです。

Type (タイプ)	FAST / SLOW	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)	1 ms ~ 300 ms	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。

1-j: BEND (BENDER) (ベンダー)

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。
------------------------	--------	---

1-k: PAN (PANNER) (パンナー)

ステレオ出力時に音の定位を周期的に変化させるエフェクターです。モノラル出力時にはトレモロとしても使用できます。

Speed (スピード)	0.02 Hz ~ 9.5 Hz	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。

2: 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。

2-a: SDLY (STEREO DELAY) (ステレオ・ディレイ)

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)	5 ms ~ 500 ms	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)	5 ms ~ 500 ms	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。
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-b: XDLY (CROSS DELAY) (クロス・ディレイ)

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)	5 ms ~ 500 ms	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)	5 ms ~ 500 ms	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。
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。

2-c: TDLY (TAP TEMPO DELAY) (タップ・テンポ・ディレイ)

プレッシャー・ペダル(エクスプレッション・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。

2-d: HDLY (HOLD DELAY) (ホールド・ディレイ)

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)	10 ms ~ 1000 ms	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。
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2-c、2-dに共通です

2-e: ER (EARLY REFLECTION) (アーリー・リフレクション)

音に初期反射音をつけるエフェクターです。リバーブでは逆回転風の音が削れます。

Type (タイプ)	GATE / REVERSE	アーリー・リフレクションのタイプを調整します。
Pre Dly (プリ・ディレイ)	2 ms ~ 200 ms	プリ・ディレイのディレイ・タイムを調整します。
ER Time (アーリー・リフレクション・タイム)	5 ms ~ 400 ms	アーリー・リフレクション・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。

2-f: REV (REVERB) (リバーブ)

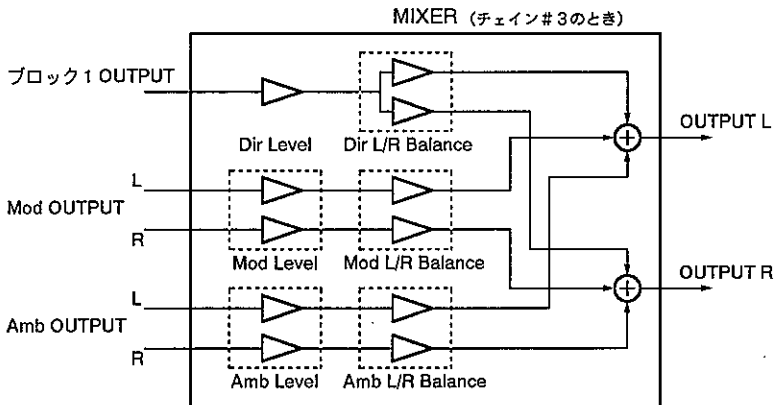
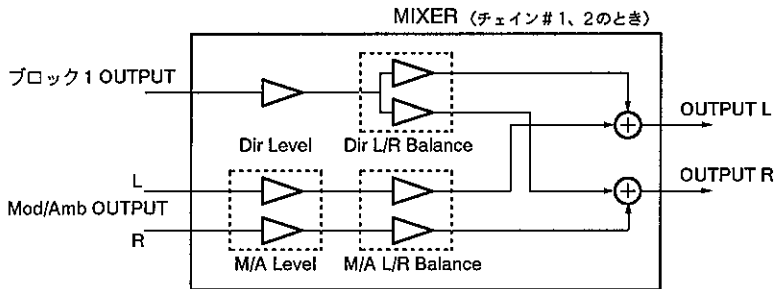
音に残響をつけるエフェクターです。

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)	1 ms ~ 100 ms	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)	0.1 s ~ 10.0 s	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。

3: MIX (MIXER) (ステレオ・ミキサー)

ブロック1の出力とMod、Ambの出力をミキシングするためのミキサーです。
下の図は、ミキサーのブロック・ダイヤグラムです。

ブロック2でチェーン#1または#2を選択した場合		
Dir Level (ダイレクト・レベル)	-INF (-∞ dB) ~ 0 dB	ブロック1の出力レベルを調整します。
Dir L/R Bal (ダイレクトL/Rバランス)	L50 ~ C0 ~ R50	ブロック1の出力のレフト、ライトのバランスを調整します。
M/A Level (Mod/Amb レベル)	-INF (-∞ dB) ~ 0 dB	ブロック2の出力レベルを調整します。
M/A L/R Bal (Mod/Amb L/Rバランス)	L50 ~ C0 ~ R50	ブロック2の出力のレフト、ライトのバランスを調整します。
ブロック2でチェーン#3を選択した場合		
Dir Level (ダイレクト・レベル)	-INF (-∞ dB) ~ 0 dB	ブロック1の出力レベルを調整します。
Dir L/R Bal (ダイレクトL/Rバランス)	L50 ~ C0 ~ R50	ブロック1の出力のレフト、ライトのバランスを調整します。
Mod Level (Mod レベル)	-INF (-∞ dB) ~ 0 dB	Modの出力レベルを調整します。
Mod L/R Bal (Mod L/Rバランス)	L50 ~ C0 ~ R50	Modの出力のレフト、ライトのバランスを調整します。
Amb Level (Amb レベル)	-INF (-∞ dB) ~ 0 dB	Ambの出力レベルを調整します。
Amb L/R Bal (Amb L/Rバランス)	L50 ~ C0 ~ R50	Ambの出力のレフト、ライトのバランスを調整します。



6-2. プログラム・リスト

プログラムは、使用するベースまたは奏法で、音が歪む場合があります。そのときは、COMP、EQ、MIXERの、Trim、Level等を調整してください。

ユーザー・プログラム A

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4
PROGRAM 1	A11 LOWmidHIGH ⑩	A21 DONNA LEE	A31 LOWS&HIGHS ⑩	A41 TAXMAN
PROGRAM 2	A12 8:30	A22 PDL PHASE ⑩	A32 SOLO BASS ⑩	A42 ALIBI
PROGRAM 3	A13 Round'bout	A23 K's DIST ⑩	A33 OVD&EQ	A43 WAVE SEQ. ⑩
PROGRAM 4	A14 FUNKY DIVA ⑩	A24 SYNTHETECH ⑩	A34 E.SHOCK! ⑩	A44 ULTRA BASS ⑩

ユーザー・プログラム B

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4
PROGRAM 1	B11 BRIGHTbass ⑩	B21 8bt PICK'	B31 DYNA SLAP	B41 FATn'LOW
PROGRAM 2	B12 WET SLAP ⑩	B22 THESE DAYS	B32 FUNK MOD	B42 ER BASS
PROGRAM 3	B13 MrDISTORTO	B23 FUZZSCUZZ	B33 BASSOGYPSY ⑩	B43 BIG
PROGRAM 4	B14 SWEEP FLNG ⑩	B24 SYNTH DRUM ⑩	B34 AutoBend ⑩	B44 LOOK BACK ⑩

プリセット・プログラム

EQ系	WET系	DIST系	SFX系
P 1 FATn'LOW	P17 EMERALD ⑩	P36 CrunchTone	P45 FUNKY DIVA ⑩
P 2 MIDfinger ⑩	P18 SOLO BASS ⑩	P37 K's DIST ⑩	P46 PEDAL WAH ⑩
P 3 LOWS&HIGHS ⑩	P19 LOWmidHIGH ⑩	P38 MrDISTORTO	P47 BASSOGYPSY ⑩
P 4 SLAP!	P20 FUNK MOD	P39 FUZZSCUZZ	P48 PERC BASS ⑩
P 5 BRIGHTbass ⑩	P21 MID-PICK'n	P40 Slap Drive	P49 SYNTH DRUM ⑩
P 6 HOLLOWtone ⑩	P22 MID-BOOST	P41 DIST BASS	P50 LOOK BACK ⑩
P 7 SLAP!DI	P23 EXHIBITION	P42 Round'bout	P51 TREMOVERB ⑩
P 8 FINGER!	P24 FUNKYBUTT	P43 OVD&EQ	P52 WAVE SEQ. ⑩
P 9 8bt PICK'	P25 OCTAVBELOW	P44 BIG	P53 AutoBend ⑩
P10 DYNA SLAP	P26 BassChorus		P54 PresPerc ⑩
P11 MID SHAPE!	P27 PDL PHASE ⑩		P55 PedalVoice ⑩
P12 R&B BASS	P28 WET SLAP ⑩		P56 ULTRA BASS ⑩
P13 80'sFUSION	P29 ER BASS		P57 E5-150 ⑩
P14 DONNA LEE	P30 Ping=Pong ⑩		P58 SYNTHETECH ⑩
P15 TAXMAN	P31 WET DREAM		P59 SWEEP FLNG ⑩
P16 ACES HIGH	P32 SchoolDays		P60 E.SHOCK! ⑩
	P33 8:30		
	P34 THESE DAYS		
	P35 ALIBI		

⑩: プレッシャー・ペダルがアサインされているプログラム

6-3. 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。

1. 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(☞P2)。

2. 音が出ない

- ベース、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たら、**AX300B**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(☞P2)。

- 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(☞P3、19)。

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

対策 エクスペッション・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(☞P8)。

- ブロック1のレベル(Direct Level)、Mod、Ambのレベルは-INFになっていませんか?

対策 ミキサーのレベルを調整してください(☞P12、17)。

- アウトプット端子のL/MONOのみに接続していますか?

対策 ミキサーのバランスを調整(☞P12)するか、ステレオ・アウトにしてください(☞P2)。

3. 接続したペダルが使えない

- エクスペッション・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(☞P2)。

4. 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(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、**AX300B**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。

5. 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(☞P20)。

- プログラムのチェー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(☞P9、12、16)。

- 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のバリューを0に設定すると、エフェクトがかりません。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、『6-1. パラメータ・リスト』のMod、Ambience(☞P27-30)を参照してください)。

- ミキサーのレベルは、正しく設定されていますか?

対策 ブロック2のエフェクターがONの状態でも、ミキサーのM/A、Mod、Amb等のレベルがすべて-INFでは効果がかりません。レベルを正しく設定してください(☞P12、P17)。

6. プレッシャー・ペダル(エクスペッション・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(エクスペッション・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 『4-3. プレッシャー・パラメータ・エディット』(☞P18)で、正しく設定してください。

- プレッシャー・ペダル(エクスペッション・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(☞P9、12、16)。

7. 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(☞P4)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 『2-2. プログラムの選択』(☞P4)の操作で、プログラム・チェンジを行ってください。

8. 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(☞P4)からバイパスを機能させ、チューニング(☞8)を行ってください。

6-4. スペックとオプション

入力	ベース・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) typ. 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) typ. 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+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 (\pm 1dB) typ.
ダイナミックレンジ	90dB (@IHF-A) typ.
T.H.D + N	0.3% (@1kHz、フルスケール、22kHz BW) typ.
エフェクター数	27種 (同時使用エフェクター: 最大5個 + MIX、NR)
プログラム・メモリー数	92個 ユーザー・プログラム : 32個 (A11~44、B11~44) プリセット・プログラム: 60個 (P1~P60)
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) \pm 1cent
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 EDIT/EXITキー、PARAM/VALUEキー、COMPARE/WRITEキー IPEキー [DRIVE]、[TONE]、[MOD/AMB]、MIXキー、PRESSUREキー、 NR/LEVELキー、ユーザーA/B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 BANK/NOTEディスプレイ 7セグメントLED + LED 1点 チューナー・ディスプレイ メーターLED 5点
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)、シールシート (AX300B MIXER BLOCK DIAGRAM、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	〒168 東京都杉並区下高井戸 1-15-12	☎(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 〒168 東京都杉並区下高井戸 1-15-12 ☎(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。)