

KORG

PERFORMANCE SIGNAL PROCESSOR

A3

取扱説明書

目次

基本的な使い方

A3の主な特徴	2
各部の名称と働き	3
基本的な使い方	5
プログラム構成	9
操作系概要	10

エディットのしかた

プレイモード	11
オプションのFC6を 使用する場合	14
パラメータエディットモード	16
データの記憶(ライト)	17

パラメーター一覧

エフェクトパラメータ	19
パフォーマンスパラメータ	32

ユーティリティ

1 NAME(ネーム)	33
2 LEVEL(レベル)	34
3 P/SW(ペダル/スイッチ)	34
4 CARD(カード)	35
5 MIDI(ミディ)	37

接続例・その他

メッセージについて	39
FC6のその他の機能	40
A3を使用した接続例	41
MIDI IMPLEMENTATION	43
故障かな?と思ったら	43
スペック・オプション	44
ラックへの取り付け方	45
使用上の注意	45
MIDI IMPLEMENTATION CHART	46

このたびは、KORGパフォーマンスシグナルプロセッサA3をお買い上げいただき、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、この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。

目 次

A3の主な特徴	2
各部の名称と働き	3
基本的な使い方	5
1. まずギターやアンプを接続してみましょう	5
2. 本体のエフェクトプログラムを選んで演奏してみましょう	6
3. 自分でエフェクトを作ってみましょう	7
プログラム構成	9
操作系概要	10
プレイモード	11
1. プログラムの選択	11
2. インディビジュアルプレイ	12
3. パフォーマンスプレイ	13
オプションのFC6を使用する場合	14
パラメータエディットモード	16
データの記憶(ライト)	17
エフェクトパラメータ	19
パフォーマンスパラメータ	32
ユーティリティー	33
1. NAME(ネーム)	33
2. LEVEL(レベル)	34
3. P/SW(ペダル/スイッチ)	34
4. CARD(カード)	35
5. MIDI	37
メッセージについて	39
FC6のその他の機能について	40
A3を使用した接続例	41
①ギターセッティングの例(FC6使用時)	41
②ミキサーやマルチトラックレコーダーセッティングの例	42
MIDI IMPLEMENTATION	43
故障かな?と思ったら	43
スペック・オプション	44
ラックへの取り付け方	45
使用上の注意	45
MIDI IMPLEMENTATION CHART	46

A 3の主な特徴

1. "オールインワン"タイプのマルチエフェクター

A 3は20系統41種類のエフェクターを内蔵し、これらの内最大6系統のエフェクトを同時に使用することができます。また、これらの組合せと、各エフェクトのセッティングをプログラムとして100個まで記憶させることができます。

2. フルデジタルプロセッシングによるエフェクト処理

新開発のDSP(DIGITAL SIGNAL PROCESSOR)を搭載し、エフェクト処理を完全デジタル化。複数のエフェクターを接続することによって生じる信号の劣化が全くありません。

3. 多彩なエフェクトパターンとバリエーション

A 3では様々なエフェクターとその接続のパターンを"チェイン"として20パターン用意しました。また、チェイン内の各エフェクターごとにバリエーションとON/OFFを設定することが簡単にできます。

4. カードによるメモリー拡張及びチェイン、エフェクトの追加が可能

従来のエフェクターでは考えられなかった、カードによる新しいエフェクター及びエフェクトプログラムの追加が可能になりました。ROMカード使用時には最高200個の中からプログラムを自由に選んで演奏することができます。また自分でエディットしたプログラムを最高で100個まで、1枚のRAMカードに保存することができます。

5. デジタルノイズリダクション内蔵

デジタルノイズリダクションによりブレイク時の耳障りなハムやノイズをカットします。

6. 4倍オーバーサンプリングデジタルフィルタ採用

4倍オーバーサンプリングデジタルフィルタの採用により、群遅延歪みによる音質劣化を押しえ、音楽信号のピュアな伝送と共に高域の良好な位相特性を実現しました。

7. フットコントローラーFC6との接続

フットコントローラーFC6とA 3を専用ケーブルで接続することによって、プログラムチェンジ、エフェクトON/OFF、エフェクトボリューム、エフェクトパラメータをリアルタイムでコントロールできます。

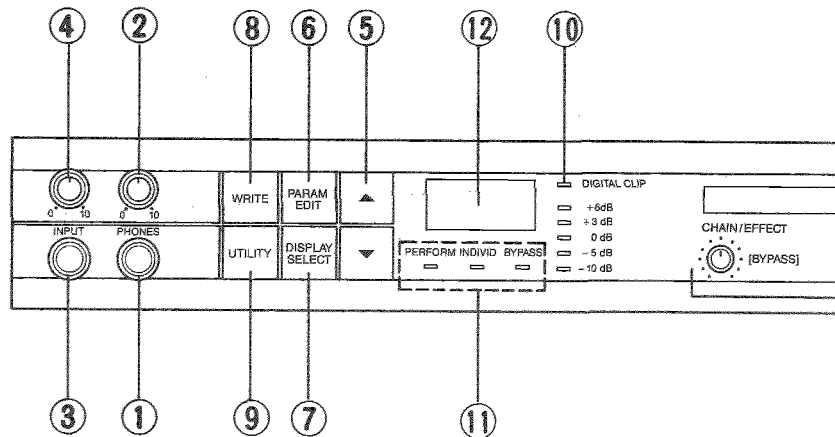
8. パフォーマンスプレイ機能

エフェクターの各パラメーターを呼び出さなくても、複数のエフェクターを瞬時にコントロールできる、パフォーマンスプレイ機能を装備しています。

9. 新開発ダブルファンクションエディター

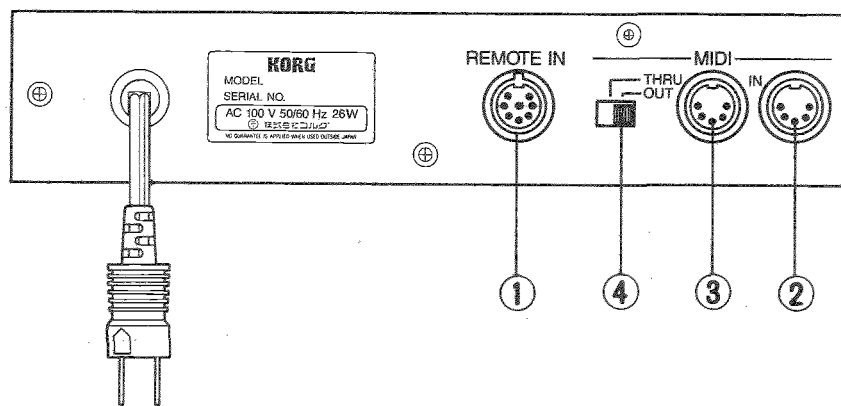
「まわす」操作と「押す」操作を兼ね備えたダブルファンクションエディターの装備により、ディスプレイを見ながらセッティングの変更が簡単に行えます。

各部の名称とはたらき



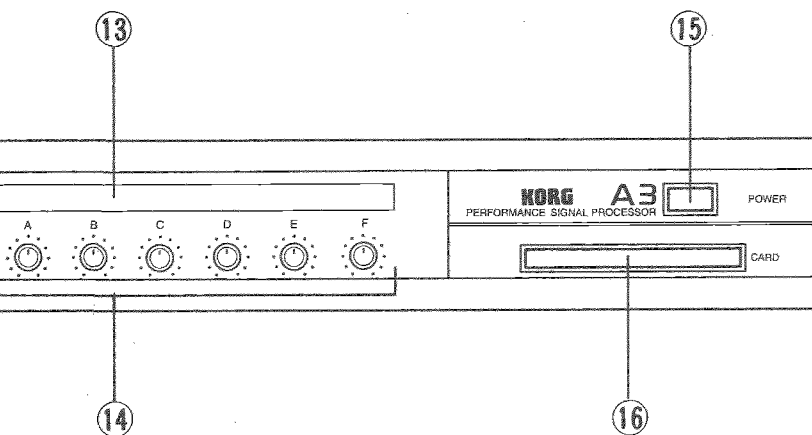
- ①ヘッドホン端子
- ②ヘッドホン音量つまみ
- ③インプット(入力端子)
ギターやキーボード等を接続します。リアパネルの入力端子に何か接続していても、この端子に接続すると優先的に使用できます。
- ④インプットボリューム
入力された信号の音量を調整します。
- ⑤アップダウンキー
プログラムを選択するときに使用します。
- ⑥パラメータエディットキー
エディットモードとプレイモードを切り換えます。

- ⑦ディスプレイセレクトキー
プレイモード時にパフォーマンスプレイかインディビジュアルプレイかを選びます。またパラメータエディットモード時にはパラメータ名とパラメータの値の表示を切り換えます。
- ⑧ライトキー
エディットしたデータの記憶を行います。
- ⑨ユーティリティキー
ユーティリティを設定するときに使用します。
- ⑩入力インジケータ
入力音量を表示します。DIGITAL CLIPがほとんど点灯しない状態にして使用してください。



- ①リモート入力端子
別売のFC6を接続します。
- ②MIDI IN端子 ③MIDI OUT/THRU端子
MIDI機器を接続します。
- ④MIDI出力切り換えスイッチ
OUTにするとA3からのMIDI信号を出力し、THRUに

- するとMIDI INに入った信号をそのまま出力します。
- ⑤ペダル・スイッチ入力端子
フットスイッチやボリュームペダルを接続します。
- ⑥アウトプット(出力端子)
アンプ、ミキサー等に接続します。モノラルの場合はどちらか一方に接続します。



⑪ **モード表示ディスプレイ**

パフォーマンスモードのときはPERFORM LED、インディビジュアルモードのときはINDIVID LED、バイパス状態のときはBYPASS LEDが点灯します。

⑫ **プログラムNo. ディスプレイ**

プログラムNo. を表示します。

⑬ **LCDディスプレイ**

パラメーターその他を表示します。

⑭ **ダブルファンクションエディタ**

回す操作と押す操作を使い分けることによって、2つの機能を持ちます。

1) CHAIN/EFFECT (BYPASS)

プレイモード時には回すとチェーンを選択でき、押すとバイパス状態を切り換えられます。またエフェクトエディット時には、回すとエフェクターのパリエーションを変えることができ、押すとそのエフェクターのみON/OFFできます。

2) A~F

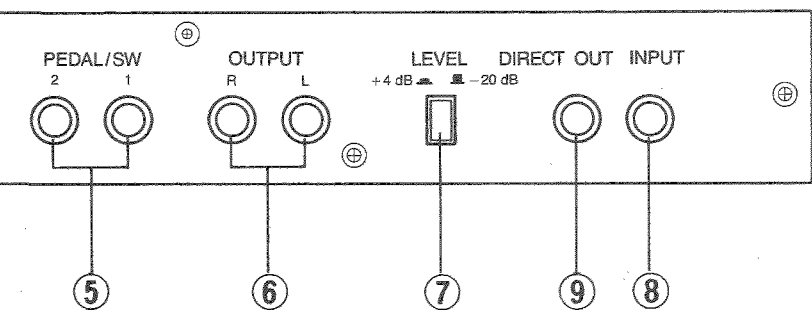
パラメータの値、エフェクトパリエーション、エフェクトON/OFF等を設定します。

⑮ **パワースイッチ**

電源をON/OFFします。

⑯ **カードスロット**

別売のRAM (MCR-03), ROMカードを接続します。



⑦ **入力レベル切り換えスイッチ**

接続する楽器等に合わせてレベルを切り換えます。ギター、キーボード等の電子楽器やご家庭向けのオーディオ機器に接続して使用する場合は、-20dBに設定してください。プロ用オーディオ機器に接続して使用する場合は+4dBに設定してください。

⑧ **入力端子**

ギター、キーボード等の電子楽器を接続します。

⑨ **ダイレクト出力端子**

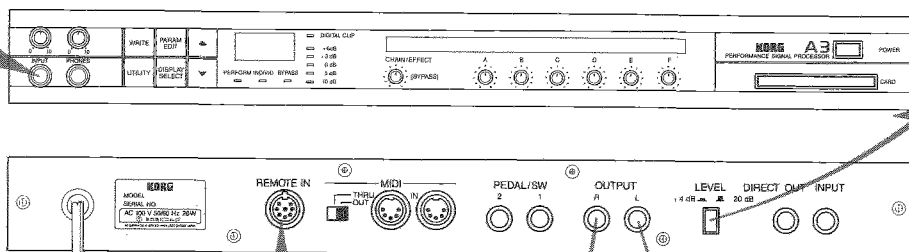
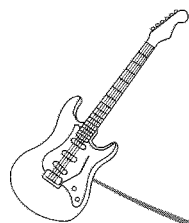
フロント/リアの入力端子に接続された信号をそのまま出力します。チューナー等を接続する場合に使用します。

基本的な使い方

1. まずギターやアンプを接続してみましょう。

- ①ギター、キーボードなどをINPUTに接続します。
- ②ギターアンプ、キーボードアンプなどをリアパネルのOUTPUTに接続します。
- ③リアパネルのLEVEL SWを-20dB(スイッチが出ている状態)にします。

★全ての機器を接続してから電源を入れてください。

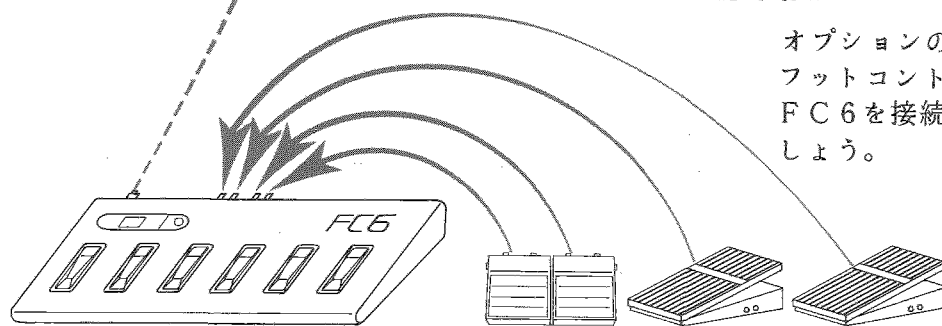


-20dBに設定
します。

専用リモート
ケーブル

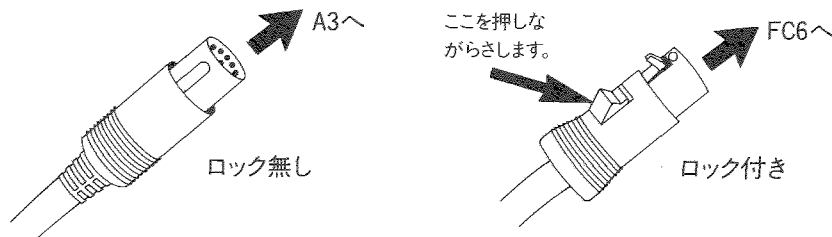
【FC6を接続した場合】

オプションの
フットコントローラー
FC6を接続してみま
しょう。



【FC6とA3を接続する場合の注意】

- 1)専用ケーブルは片側のプラグがロック付、反対側がロック無しになっています。ロック付の方をFC6に、ロック無しのほうをA3に接続してください。



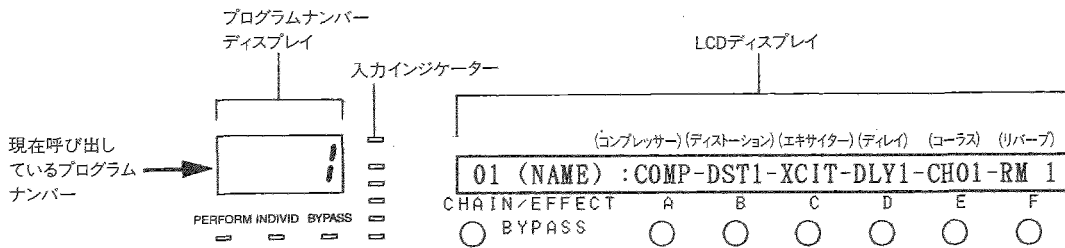
- 2)FC6リアパネルの電源スイッチをOFF/EXTにします。電源はA3から供給されます。
- 3)FC6の動作は専用ケーブルでどの機種と接続するかによって異なります。FC6とA3を接続した場合、自動的にA3コントロール用のモードに入ります。

基本的な使い方

2. 本体のエフェクトプログラムを選んで演奏してみましょう

A 3には100種類のエフェクトプログラムがあらかじめ用意されています。まずこのプログラムを選んで、ギター等を演奏してみましょう。

- ①電源スイッチをONにします。LCDディスプレイに下記のように表示され、プログラムの1番が選ばれます。左側のディスプレイにはプログラムナンバー、右側のディスプレイにはそのプログラムの内容が表示されます。



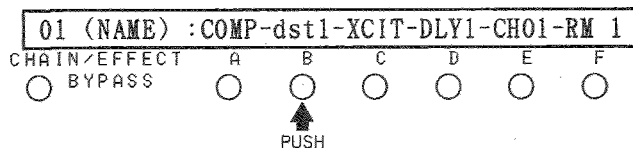
- ②ギターなどを演奏してみましょう。プログラムナンバー1番のエフェクトで演奏できます。この時、インプットボリュームを適当に設定してください。最も強く弾いたときに入力インジケータが"+3"、"+6"が点灯するくらいに設定してください。
- ③他のプログラムを選んでみましょう。アップキーを押すたびにプログラムが1つつアップし、ダウンキーを押すたびにプログラムが1つつダウンします。お好みのプログラムで演奏してください。



- ④プログラムはいくつかのエフェクターを組み合わせたものです。その中で効果をかけたくないエフェクターがあればOFFにする(切る)ことができます。

たとえばプログラム1は"コンプレッサー[COMP]"、"ディストーション1[DST1]"、"エキサイター[XCIT]"、"ディレイ1[DLY1]"、"コーラス[CHO1]"、"ルームリバーブ[RM 1]"の6つのエフェクターがつながられています。このうちディストーションをOFFにしてみましょう。

- 1)プログラムナンバー1を呼びだします。
2)DST1の下のボリュームBを押します。ディスプレイの表示が小文字になってディストーションがOFFになります。もう一度Bのボリュームを押すと元に戻ります。



同様に他のエフェクターもA～Fのボリュームを押してON/OFFを切り換えることができます。

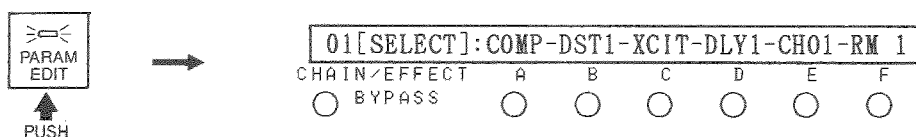
以上のようにプログラムを自由に選んで演奏できる状態を"プレイモード"といいます。プレイモードの詳しい機能はP. 11"プレイモード"を参照してください。

基本的な使い方

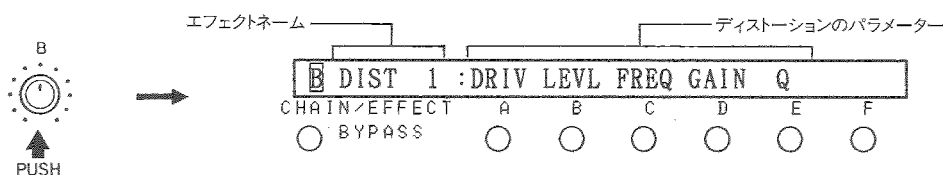
3. 自分でエフェクトを作ってみましょう

プリセットのエフェクトプログラムを少し変更したい場合

- ①元にするプログラムをアップダウンキーで選びます。例としてプログラム1を選びます。
- ②PARAM EDIT(パラメータエディット)キーを押します。このキーのLEDが点灯しパラメータエディットモード(プログラムの変更を行う状態)に入ったことを示します。

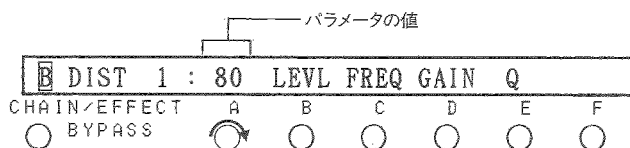


- ③エディット(変更)したいエフェクターの表示の下でのボリュームを押すと、そのエフェクターをエディットできる状態になります。例としてディストーションをエディットしてみましょう。ボリュームBを押してディストーションを選びます。ディスプレイは次のようになります。



左側には選択されたエフェクターの名前が、右側にはそのエフェクターで変更できるパラメーター(効果を決定する要素)が表示されます。

- ④変更したいパラメータの下でのボリュームを回して、適当な値に設定します。例えば"DRIV"という表示の下でのボリュームAを回すと、ディストーションの歪みが変わります。(このときディスプレイは自動的にパラメータの値の表示に変わります。)

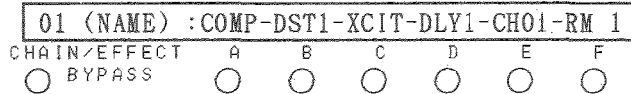


- ⑤同様に他のパラメータを変更します。各エフェクターのパラメータについて詳しくは、P.19"エフェクトパラメータ"を参照してください。
- ⑥エフェクターのバリエーションを変えてみましょう。
A3では1つのエフェクターについていくつかのバリエーションを持っているものがあります。例えばディストーションなら、[DST1], [DST2], [OVD1], [OVD2]という4つのバリエーションを持っています。ディストーションを選択した状態で、CHAIN/EFFECTボリュームを回すとバリエーションが変わります。お好みのバリエーションを選んで、パラメータをエディットしてみてください。
- ⑦ディストーション以外のエフェクターのパラメータを変えたい場合は、A~Fまでのボリュームを押して他のエフェクターを選びます。また"(SELECT)"の画面に戻りたい場合は、一度PARAM EDITキーを押してパラメータエディットモードを抜けてからもう一度このモードに入ってください。
- ⑧このようにしてエディットしたプログラムは、ライトの操作を行って保存してください。ライトを行わないと、いまエディットしたプログラムは他のプログラムに移った際に元に戻ってしまいます。逆にライトしない限りどの様にエディットしても元のプログラムが壊れることはありません。

基本的な使い方

エフェクトプログラムを1から作っていく場合

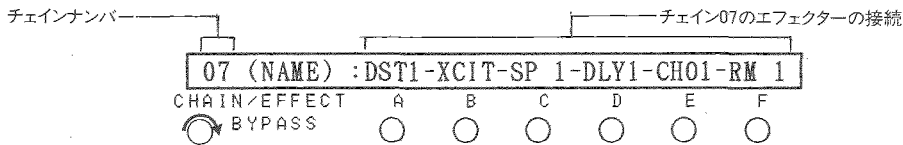
- ①任意のプログラムナンバーを呼び出しておきます。例としてプログラム1を呼び出しましょう。



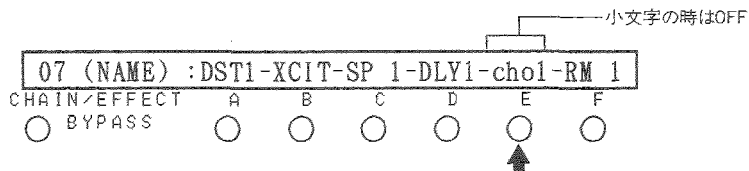
- ②まずエフェクトの接続パターン(チェーン)を決めます。

A 3ではエフェクターの接続パターンの事をチェーンと呼び、あらかじめNo. 1~20までのチェーンを用意しています。(別紙"チェーン一覧"参照)

CHAIN/EFFECTボリュームを回すとディスプレイ左に表示されているチェーンナンバーが変わっていきます、同時にエフェクターの接続が変わります。例としてチェーンナンバー07に設定してみましょう表示は次のように変わります。



- ③チェーン07の中に、必要でないエフェクターがあれば、その表示の下のボリュームを押ししてOFFにします。例えばコーラスがいらぬ場合は[CH01]の下のボリュームEを押しします。

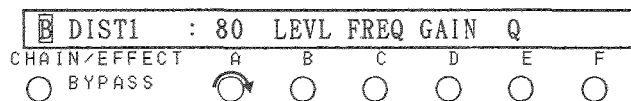


- ④また、一つ一つのエフェクターのバリエーションを変えたい場合は、その表示の下のボリュームを回して選びます。例えばボリュームAを回すとディストーションのバリエーションが変わるので、好きなバリエーションに設定してください。

- ⑤パラメータエディットモードに入って、細かいパラメータのエディットを行います。

PARAM EDITキーを押し、このキーのLEDが点灯している状態でエディットしたいエフェクターを選ぶと、そのエフェクターのパラメータが表示されます。

変更したいパラメータの下のボリュームを回して設定します。



- ⑥気に入ったエフェクトプログラムができたなら必ずライトを行ってください。

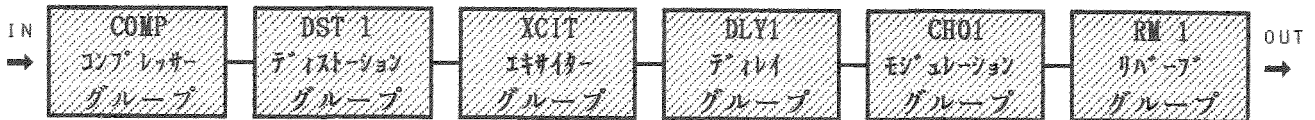
また自分で作ったエフェクトプログラムに7文字までの名前(プログラムネーム)を付けることができます。(詳しくはP. 33を参照してください。)

プログラム構成

チェーンとは！

A 3では同時に最大6個までのエフェクターの接続が可能です。この6個までのエフェクターの接続パターンを"チェーン"といいます。A 3本体の中にあらかじめ01~20番までの20個のチェーンを用意しました。例えばチェーン01番は次のようになっています。

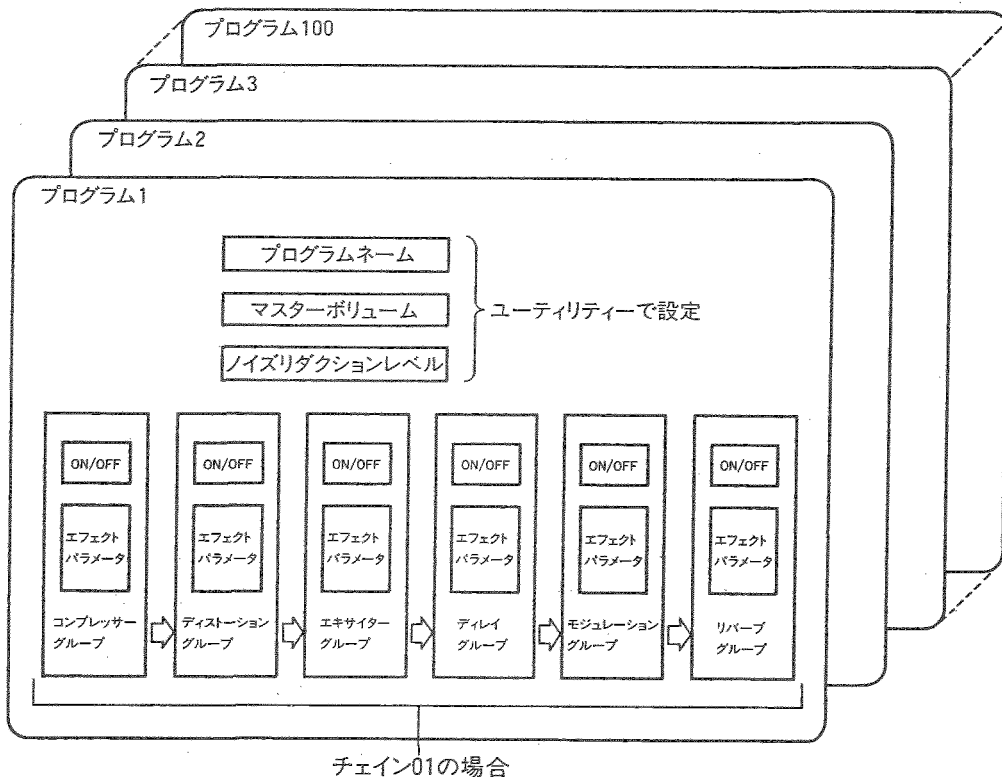
<チェーン01>



このチェーン(各エフェクトのON/OFF、パラメータの設定を含む)にプログラムネーム、マスターボリューム、ノイズリダクションのレベルを設定してライトしたものが"エフェクトプログラム"です。チェーンとエフェクトプログラムはそれぞれカードによって供給することができます。チェーン01以外のエフェクターの接続は、別紙"チェーン一覧"を参照してください。

* バリエーション：各チェーンを構成する6個のエフェクターはそれぞれのエフェクターグループを作っています。グループによっては、いくつかのバリエーションを持っているものがあります。このバリエーションは、プレイモードとパラメータエディットモードで選ぶことができます。

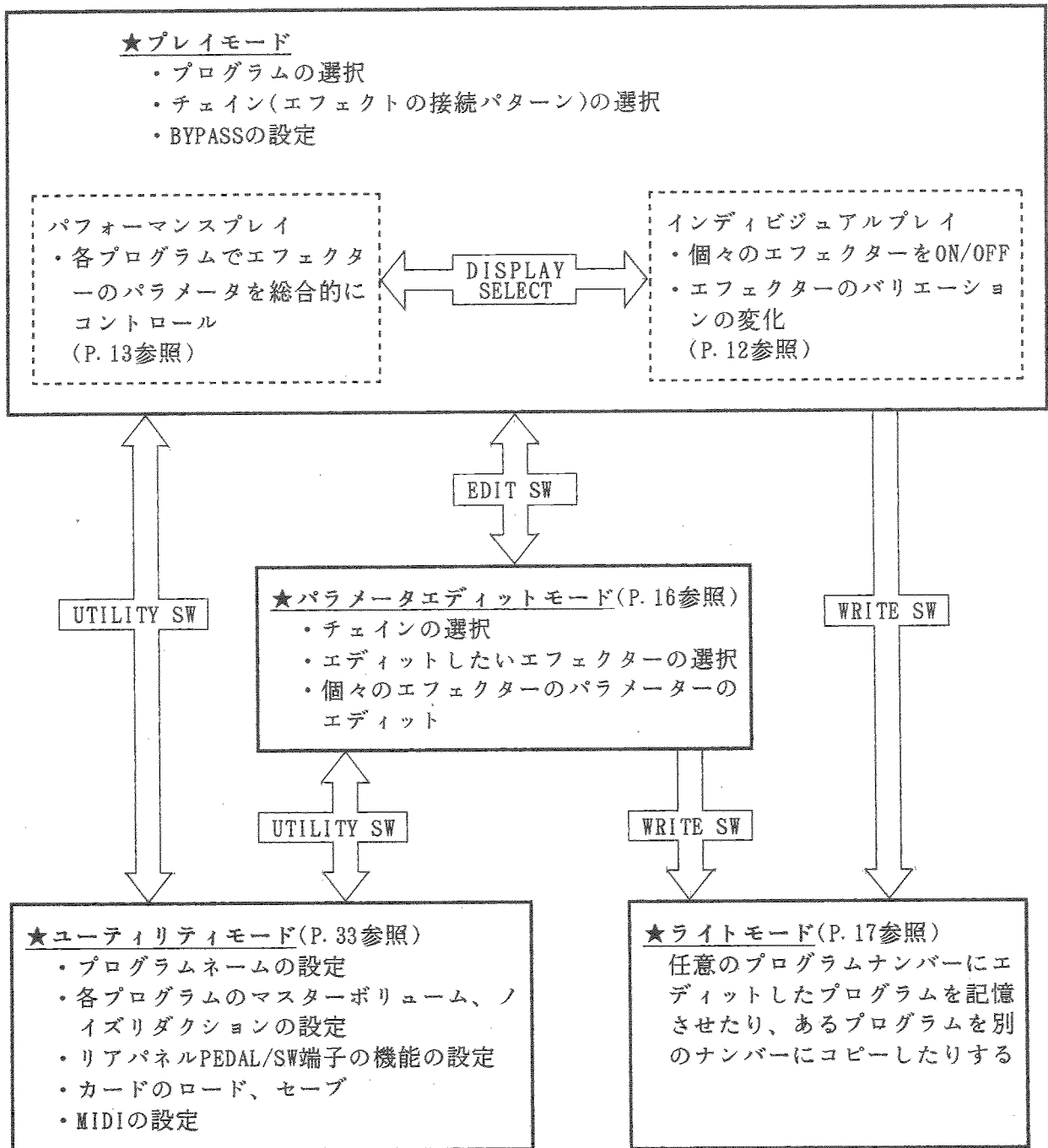
プログラム構成



操作系概要

A 3には“プレイモード”、“パラメータエディットモード”、“ユーティリティモード”、“ライトモード”の4つのモードがあります。それぞれの機能の概略は次のようになっています。矢印内のスイッチによってそれぞれのモードにはいることができます。

各モードについて詳しい説明はP. 11以降を参照してください。



プレイモード

パラメータエディットキーのLEDが消えている状態がプレイモードです。

プレイモードとはメモリーされている100個のエフェクトプログラムを自由に選んで演奏するモードです。A3は本体内にNo.1~100の100プログラム、更にメモリーカード使用時にはカード内にNo.101~200の100プログラムをメモリーすることができます。1つのプログラムには次の要素がそれぞれメモリーされています。

プログラム

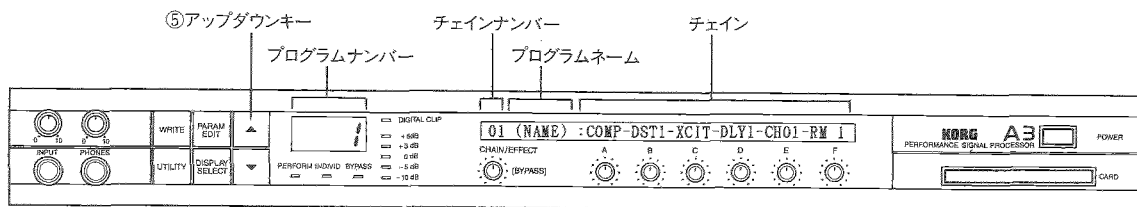
- **ネーム**.....プログラムの名前。(ユーティリティで設定します。P.33参照)
- **チェーン**.....COMPRESSOR→DISTORTION→DELAY→REVERBというようなエフェクターの接続パターンの中で、本体にあらかじめ20種類用意されています。
- **パラメータのデータ**...各エフェクターごとに、例えばDISTORTIONならDRIVE, LEVELのようなパラメータがありますが、その設定値がパラメータのデータです。
- **マスターボリューム**...このプログラムのトータルの音量とノイズリダクションのスレッシュノイズリダクションレベル。(ユーティリティで設定します。P.34参照)

エフェクトプログラムを選んで演奏するにはパフォーマンスプレイ、インディビジュアルプレイの2通りの方法があります。インディビジュアルプレイでは、プログラム内の各エフェクトを個々にON/OFFしながら演奏します(基本的な使い方です)。

パフォーマンスプレイでは、プログラム内のエフェクトをまとめてA~Fのボリュームでエディット(音作り)しながら演奏します。

(1)プログラムの選択

★A3の電源を入れると自動的にプレイモードに入ります。プログラムの選択はプレイモードに入っているときのみ行えます。



⑤のアップダウンキーによってプログラムを選択することができます。

1)カードを使用していないとき

アップダウンキーを押す毎に1~100までのプログラムを選択することができます。

2)メモリー拡張時(カードを使用している場合)

アップダウンキーを押す毎に1~200までのプログラムを選択することができます。

★UPまたはDOWNキーを押したままにしておくと連続してプログラムが変わっていきます。

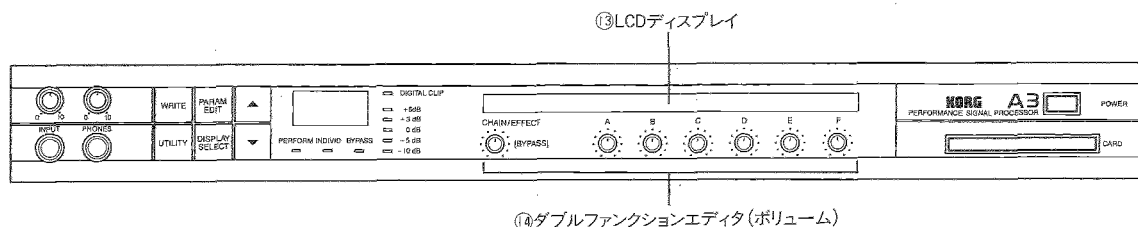
★先にUPキーを押したままDOWNキーを押していくとプログラムが10個ずつアップします。

DOWNキーを押した後にUPキーを押すと10個ずつダウンします。

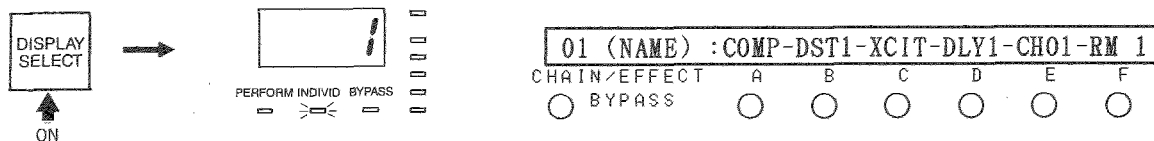
プレイモード

(2) インディビジュアルプレイ

インディビジュアルプレイモードでは、複数のエフェクトを1つ1つ独立してコントロールすることによって各エフェクトのON/OFF、またはエフェクトのバリエーションチェンジ(同系列エフェクトのタイプを変えること)ができます。



準備：DISPLAY SELECTキーでインディビジュアルプレイを選択します。ディスプレイ⑬は次のようになります。(電源ON時は必ずインディビジュアルプレイに設定されています。)

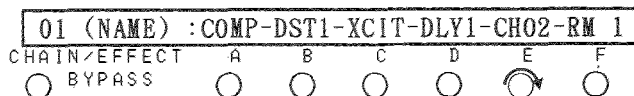


●各エフェクトのON/OFF

ディスプレイ⑬に表示されたエフェクト名の下にあるボリューム④を押す毎にエフェクトのON/OFFが切り変わります。(大文字=エフェクトON、小文字=エフェクトOFF)

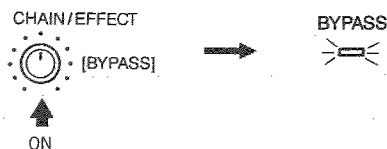
●エフェクトバリエーションの設定

ディスプレイ⑬に表示されたエフェクト名の下にあるボリューム④を回すことにより、エフェクターのバリエーションタイプが変化します。例えばコーラスの場合"CH01→CH02"となります。
★ただし、バリエーションタイプが1つしかない場合は、この操作を行っても変化しません。



●バイパスの設定

CHAIN/EFFECTボリューム(BYPASS)④を押す毎にバイパスON/OFFの状態が切り変わり、モード表示ディスプレイ⑬で確認できます。(右図)



●チェーンの変更

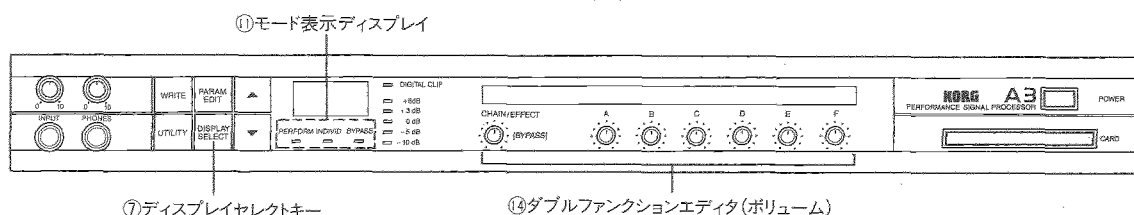
CHAIN/EFFECTボリュームを回すとチェーンが変わっていきます。この時ディスプレイは各チェーンでのエフェクターの接続を表示しています。

チェーンは通常01~20まで変化しますが、カード使用時にNo. 101~200を呼び出しているときはカードによって追加されたチェーンナンバーまで変化します。またカードのデータを一度ロードすれば、No. 1~100を呼び出しているときでもロードしたチェーンナンバーまで変化します。

プレイモード

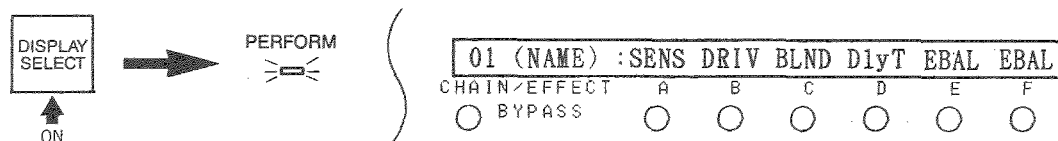
(3) パフォーマンスプレイ

パフォーマンスプレイモードでは、各プログラムを1つのエフェクターのように扱いそのプログラムを特徴づけるようなパラメータを直接呼び出してコントロールできます。簡単なエディットで、全体的に効果を変化させることができます。(パフォーマンスプレイモードで設定できるパラメータはチェーン毎に決まっています。詳しくは付属の“チェーン一覧”およびP.32を参照してください。)



● パフォーマンスパラメータを変化させたいとき

- 1) DISPLAY SELECTキー⑦を押してパフォーマンスプレイを選択します。このときモード表示ディスプレイ①の“PERFORM”のLEDが点灯していることを確認してください。ディスプレイにはそのチェーンの特徴的なパラメータが表示されます。



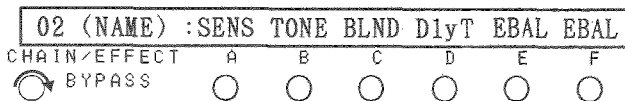
- 2) 変化させたいパラメータの下のボリュームを回します。例としてBのボリュームを回してDRIV(ディストーション)を変えてみましょう。



- 3) ボリュームの位置をセンターに戻すと、元に戻ります。その他のパラメータも同様に操作してください。

● チェーンを変化させたいとき

ディスプレイ下のCHAIN/EFFECTボリュームを回すと、チェーン(エフェクトの接続)が変わります。(ただしパフォーマンスプレイ時にはエフェクトの接続は表示されません。)



● エフェクトをBYPASSさせたいとき

ディスプレイ下のCHAIN/EFFECT(BYPASS)④を押すと、モード表示ディスプレイ①のBYPASSが点灯し、バイパス状態となります。もう一度押すとBYPASS解除され、エフェクトON状態となります。

- ★パフォーマンスプレイモードの時にはディスプレイ上にチェーンの内容は表示されません。確認したい場合はディスプレイセレクト⑦を押し、インディビジュアルプレイモードにしてください。
- ★エディットしたデータは、ライト(メモリーへの書き込み)せずに他のプログラムへ移ると消えてしまいますのでご注意ください。(ライトの方法は、P.17を参照してください。)

プレイモード

オプションのFC6を使用する場合

FC6を使用することにより、足元でプログラムチェンジ、個々のエフェクターのON/OFFを行えます。また各エフェクトのON/OFFはFC6の表示によって確認できます。

準備：FC6によるA3のコントロール方法にはマニュアル1、2の2通りがあり、それぞれの機能は次の通りです。(FC6でエフェクトのバリエーションを変化させることはできません。)

【マニュアル1】：プログラムチェンジモード(FC6でA3のプログラムチェンジを行います。)

【マニュアル2】：エフェクトON/OFFモード(FC6でA3の1プログラム中の個々のエフェクトをON/OFFできます。)

・マニュアルの切り換え方(i)……PS-1等のフットスイッチをお持ちの方

FC6のリアパネルのSW 1へPS-1等のフットスイッチを接続します。フットスイッチを押すたびにマニュアル1、2が切り変わります。

・マニュアルの切り換え方(ii)……フットスイッチが無い場合

FC6のユーティリティキーを押すとLED表示はマニュアルの状態を示します。この時、A～Fのいずれかのスイッチを押すとマニュアル1、2が交互に切り変わります。設定が終了したらもう一度ユーティリティキーを押してください。

マニュアル1の表示



マニュアル2の表示



(1) マニュアル1 …… FC6によるプログラムの選択

FC6のモード状態によってプログラムの選択方法が異なります。用途に合わせて使用してください。(モード切り換えスイッチはFC6のリアパネルにあります。)

MODE1(モード1)

・プログラム No. 1～5, 6～10, 11～15, …というようにプログラム5個を1つのバンクとしてバンク単位で選択できます。

SW A……バンク内の最初のプログラムを呼び出します。

SW B……バンク内の2番目のプログラムを呼び出します。

SW C……バンク内の3番目のプログラムを呼び出します。

SW D……バンク内の4番目のプログラムを呼び出します。

SW E……バンク内の5番目のプログラムを呼び出します。

SW F……押すたびに1つつバンクをアップすることができます。

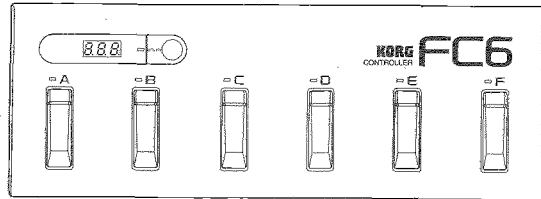
「1」「6」「11」「16」「21」「26」「31」……「76」「81」「86」「91」「96」「1」

★SW Eを押しながらSW Fを押すと、そのバンクの5番目のプログラムが呼び出されたあと1つつバンクダウンします。

プレイモード

例：最初のプログラムナンバーが「18」の時

- SW Aを押すと「16」
- SW Bを押すと「17」
- SW Cを押すと「18」
- SW Dを押すと「19」
- SW Eを押すと「20」
- SW Fを押すと「21」



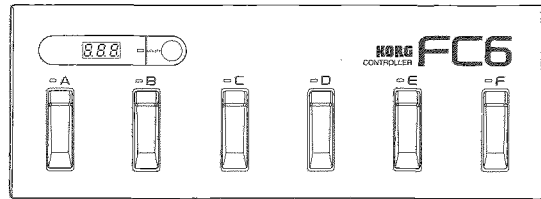
MODE 2 (モード 2)

• プログラムナンバーを1桁毎にアップダウンします。

- SW A……プログラムが-10されます。
- SW B……プログラムが+10されます。
- SW C……プログラムが-1されます。
- SW D……プログラムが+1されます。
- SW E……プログラムは変化しません。
- SW F……プログラムは変化しません。

例：最初のプログラムナンバーが「23」の時

- SW Aを押すと「13」になる。
- SW Bを押すと「33」になる。
- SW Cを押すと「22」になる。
- SW Dを押すと「24」になる。
- SW Eを押すと変化しません。
- SW Fを押すと変化しません。



注) フットコントローラーFC6をA3に接続したとき1~100のプログラムを選択できますが、カード使用時はその状態のままでは呼び出されません。

A3側のアップダウンキーで101~200のプログラムのいずれかを一度選ぶと、FC6で101~200のプログラムが選択できるようになり、1~100は選べなくなります。再びA3本体で1~100のプログラムのいずれかを選べると、FC6で1~100のプログラムが選べるようになります。

(2) マニュアル 2 FC6によるインディビジュアルプレイ

ON/OFFさせたいエフェクトのナンバー(A~F)を押すと、下記のように切り変わります。

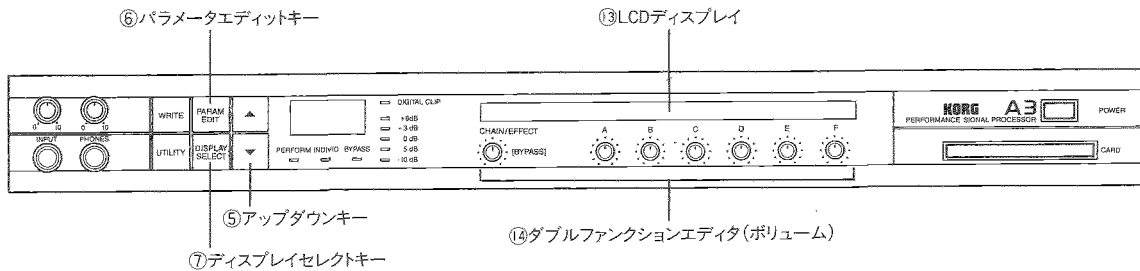
- a) LEDが赤く点灯……エフェクトON
- b) LEDが緑で点灯……エフェクトOFF
- c) LEDが消えている……エフェクトがありません

FC6でコントロールされたエフェクトON/OFFの状態はA3のディスプレイでも確認できます。

- a) 大文字……エフェクトON
- b) 小文字……エフェクトOFF

パラメータエディットモード

パラメータエディットモードでは各エフェクター毎に音(効果)作りを行います。
各プログラムで使われている個々のエフェクターのパラメータを呼び出し、もつと細かく設定できるモードです。

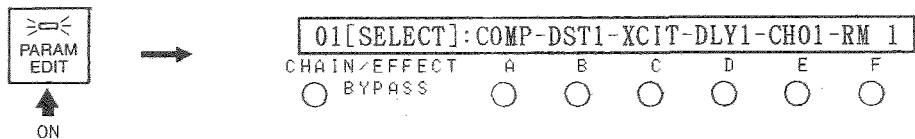


準備：パフォーマンスプレイ、インディビジュアルプレイの状態から、PARAM EDITキーを押し、エディット状態にします。(PARAM EDITキー⑥のLEDが点灯)

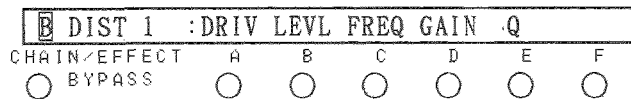
★BYPASS状態の時はパラメータを変更しても効果がわかりませんので、一度プレイモードでBYPASS OFFにしてから操作してください。

●エフェクトの選択

1)パラメータエディットモードになると、ディスプレイ⑬上に次のように表示されます。



2)ここでチェーンを変更したいときは、CHAIN/EFFECTボリュームまたはUP/DOWNキーで変更します。その後エディットしたいエフェクターの下のボリューム⑭を押します。Bのディストーションを選んだ場合は次のようになります。



このように、エフェクターを選択するとそのパラメータ名が表示されます。

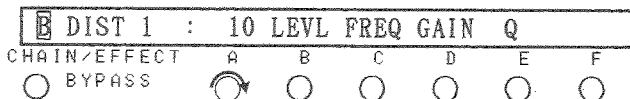
- (i) CHAIN/EFFECT(BYPASS)キーを回すとエフェクターのバリエーションのタイプが変化します。
- (ii) CHAIN/EFFECT(BYPASS)キーを押すと、現在表示しているエフェクトのみのON/OFFが設定できます。(大文字=ON状態、小文字=OFF状態)

パラメータエディットモード

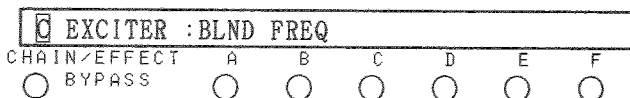
(iii)それぞれのパラメータ名の下にあるボリュームを回すと自動的に値が表示され、パラメータ値の変更ができます。細かく設定したい場合は、ボリュームを回した後にアップダウンキー⑤を押して設定できます。またパラメータ値の変更を止めると自動的に元のパラメータ名の表示に切り変わります。

尚、パラメータ値の全てを一度に表示させたいときは、ディスプレイセレクト⑦を押す度にパラメータ名とパラメータ値を表示します。

例えばディストーションのDRIVの値を変更すると次のようになります。



3)その他のエフェクターをエディットしたいときはA~Fのうちエディットするエフェクターのボリュームを押します。Cのエキサイターを選んだ場合、次のようになります。



また[SELECT]の画面をもう一度出したいときは、PARAM EDIT キーを一度押してパラメータエディットモードから抜けて、更にもう一度PARAM EDITキーを押してください。

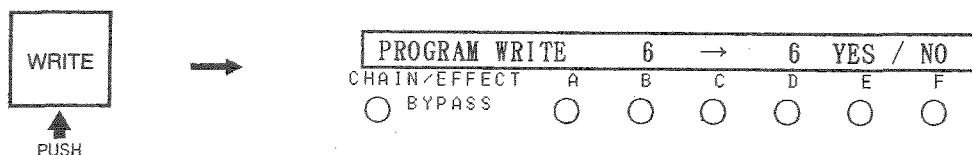
データの記憶 (ライト)

パラメータのエディットを行つたプログラムを残しておきたい場合、またはあるプログラムを別のプログラムナンバーにコピーしたいときは、"WRITE(ライト)"の動作を行います。ライトせずに他のプログラムを呼び出すと、それまで作成していたプログラムは消えてしまいますのでご注意ください。

準備：UTILITYキー内のLEDが消えていることを確認してください。

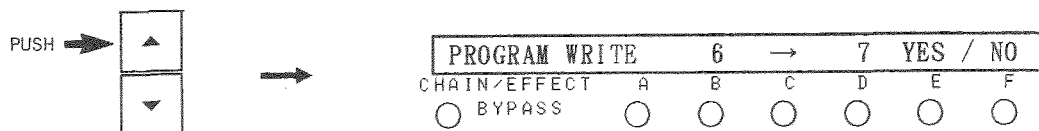
●カードを使っていないとき

1)パラメータのエディットを終了した状態、またはコピーしたいプログラムを呼び出した状態からWRITEキーを押し、ライトモードに入ります。たとえば、プログラムナンバー6を呼び出している(またはエディットしている)状態からWRITEキーを押したときは次のようになります。



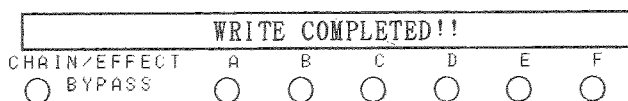
データの記憶 (ライト)

2) アップダウンキーで、書き込み先のプログラム番号を選びます。アップダウンキーを押す度にボリュームDの上の数字が変わって行きます。またアップダウンキーを押し続けると、ナンバーが連続して変わって行きます。



3) "YES"という表示の下のボリュームを押すとライトが行われます。
途中でライトを止めたい場合は、"NO"という表示の下のボリュームを押してください。

4) ライトが終了すると表示は次のようになります。



● カードを使っているとき

カードを使用しているときは、メモリーエリアがNo. 1~200に拡張されます。ただしライトできるプログラム番号に制限がありますのでご注意ください。

- (i) プログラム番号1~100は、No. 1~100へライトできます。
- (ii) プログラム番号101~200は、No. 101~200へライトできます。

プログラム番号1~100をNo. 101~200へ1つずつライトすること、またその逆はできません。この場合100プログラム全てをライトします。(詳しくはP. 35を参照してください。)
その他については"カードを使っていないとき"と同じです。

● ライト時のエラーメッセージ

ROM CARD!

・ROMカードにライトすることはできません。RAMカードをご使用ください。

WRITE PROTECTED CARD

・右の表示が出た場合はRAMカードの"WRITE PROTECT SW"(左上のスイッチ)がONになっています。このスイッチをOFFにしてもう一度WRITEを行ってください。

エフェクトパラメータ

A 3 では本体内に20系統、41種類のエフェクターを内蔵しています。
これを素材として"チェイン"が作られています。
ここでは各エフェクターのパラメータとその働きについて説明します。

◆ REVERB [RM 1,2/HL 1,2/PL 1,2] (リバーブ[ルーム/ホール/プレート]グループ)

ホールなどの残響をシュミレーションすることによって音色に臨場感を与えるエフェクターです。

	ROOM	1	:RevT	DAMP	PreD	L. EQ	H. EQ	EBAL
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F		
○ BYPASS	○	○	○	○	○	○	○	○

- バリエーション……ROOM 1 [RM 1]: ルーム系のリバーブです。
- ROOM 2 [RM 2]: ルーム系のリバーブです。
- HALL 1 [HL 1]: ホール系のリバーブです。
- HALL 2 [HL 2]: ホール系のリバーブです。
- PLATE 1 [PL 1]: プレート系のリバーブです。
- PLATE 2 [PL 2]: プレート系のリバーブです。

○パラメータ

A	REVERB TIME (リバーブタイム)	0.1~5.0 [SEC]	リバーブタイムを設定します。
B	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0~99	高域成分の減衰を調節します。値を大きくするほど、よりソフトなサウンドが得られます。
C	PRE DELAY (プリディレイ)	0~100 [mSEC]	ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定します。
D	LOW EQ (ローライザー)	-12~12 [dB]	低域成分をカット、またはブーストするゲインを設定します。
E	HIGH EQ (ハイライザー)	-12~12 [dB]	高域成分をカット、またはブーストするゲインを設定します。
F	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	エフェクト音の出力レベルを設定します。この値を大きくするとエフェクト音が大きくなります。

エフェクトパラメータ

◆ COMPRESSOR [COMP] (コンプレッサーグループ)

入力信号を圧縮することにより、アタック時のピークを押さえるリミッター効果、リリースを一定に保って音を延ばすサステーン効果を得るエフェクトです。

	COMP	:SENS	ATCK	LEVEL		
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
<input type="radio"/> BYPASS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

○パラメータ

A	SENSITIVITY (センシティビティ)	0~100	コンプレッサーのかかり具合を設定します。0で入力した音がそのまま出力され100で効果が最大になります。
B	ATTACK (アタック)	0~20	アタックの強さを設定します。値を大きくするほどアタックが強調されます。
C	LEVEL (レベル)	0~100	エフェクト音の出力レベルを設定します。

◆ DISTORTION [DST1, DST2, OVD1, OVD2] (ディストーショングループ)

入力した音を歪ませるエフェクトです。歪みの少ないオーバードライブ系、歪みの多いディストーション系のバリエーションがあります。

	DIST 1	:DRIV	LEVEL	FREQ	GAIN	Q
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
<input type="radio"/> BYPASS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- バリエーション……DISTORTION 1 [DST 1]:ディストーション系のエフェクトです。
 DISTORTION 2 [DST 2]:ディストーション系のエフェクトです。
 OVER DRIVE 1 [OVD 1]:オーバードライブ系のエフェクトです。
 OVER DRIVE 2 [OVD 2]:オーバードライブ系のエフェクトです。

○パラメータ

A	DRIVE (ドライブ)	0~100	歪ませる度合を設定します。
B	LEVEL (レベル)	0~100	エフェクト音の出力レベルを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。
C	FREQUENCY (フリケンシー)	0.55~8.00 [KHz]	ブースト/カットする中心周波数を設定します。
D	GAIN (ゲイン)	-12~+12 [dB]	ブースト/カットする量を設定します。
E	Q	2.0~10.0	ブースト/カットする効果幅を設定します。この値を大きくするほど効果幅は狭くなります。

エフェクトパラメータ

◆ DELAY [DLY1, DLY2, DLY3] (ディレイグループ)

1つのディレイブロックを持つディレイです。音が反響しているような効果が得られます。

	DELAY 1	TIME	FINE	FBAK	DAMP	EBAL
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
○ BYPASS	○	○	○	○	○	○

- バリエーション……DELAY 1 [DLY 1]: ロングディレイ効果に適しています。
 DELAY 2 [DLY 2]: ショートディレイ効果に適しています。
 DELAY 3 [DLY 3]: ダブリング効果に適しています。

○ パラメータ

A	DELAY TIME (ディレイタイム)	0~800 [mSEC]	ディレイタイムの設定(10mSECごと)です。
B	TIME FINE (タイムファイン)	0.0~9.9 [mSEC]	ディレイタイムの設定(0.1mSECごと)です。
C	FEEDBACK (フィードバック)	-99~99	フィードバックの量を設定します。
D	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0~99	フィードバックの高域成分を調整します。値を大きくするほどよりソフトなサウンドが得られます。
F	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値が大きくなるほどエフェクト音が大きくなります。

エフェクトパラメータ

◆ STEREO DELAY [SDLY, XDLY] (ステレオディレイグループ)

2つのディレイブロックを持つステレオタイプのディレイです。
ディレイタイム、フィードバック以外のパラメータはL/Rchに対して同じ値が設定されます。

S. DLY	:DT-L	FB-L	DT-R	FB-R	DAMP	EBAL
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
○ BYPASS	○	○	○	○	○	○

- バリエーション……STEREO DELAY [SDLY] : セルフフィードバックのついたディレイを2系統持つステレオディレイです。
- CROSS DELAY [XDLY] : 2つのディレイが相互にフィードバックを掛け合うクロスディレイです。

○パラメータ

[A]	DELAY TIME L (Lch. デレイタイム)	0~400 [mSEC]	Lチャンネルのディレイタイムを設定します。
[B]	FEED BACK L (Lch. フィードバック)	-99~+99	Lチャンネルのフィードバックの量を設定します。
[C]	DELAY TIME R (Rch. デレイタイム)	0~400 [mSEC]	Rチャンネルのディレイタイムを設定します。
[D]	FEED BACK R (Rch. フィードバック)	-99~+99	Rチャンネルのフィードバックの量を設定します。
[E]	HIGH DAMP (ハイダンプ)	0~99	フィードバックの高域成分を調整します。値を大きくするほどよりソフトなサウンドが得られます。
[F]	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値が大きくなるほどエフェクト音が大きくなります。

エフェクトパラメータ

◆MOD. DELAY [MDL1, MDL2] (モジュレーションディレイグループ)

原音を強烈に変化させることのできる2つのモジュレーションエフェクターです。

M. DLY 1	:TIME	FINE	FBAK	SPD	DPTH	EBAL
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
○ BYPASS	○	○	○	○	○	○

- バリエーション……MODULATION DELAY 1 [MDL1]: 変調波形がサイン波(∩)のディレイです。
 MODULATION DELAY 2 [MDL2]: 変調波形が三角波(∧)のディレイです。

○パラメーター

[A] TIME	DELAY TIME (ディレイタイム)	0~500 [mSEC]	ディレイタイムの設定です。(10mSECごと)
[B] FINE	TIME FINE (タイムファイン)	0.0~9.9 [mSEC]	ディレイタイムの設定です。(0.1mSECごと)
[C] FBAK	FEEDBACK (フィードバック)	-99~+99	フィードバックの量を設定します。
[D] SPD	SPEED (スピード)	0.05~10.0 [Hz]	変調のスピードを設定します。
[E] DPTH	DEPTH (デプス)	0~100	変調の深さを設定します。
[F] EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

エフェクトパラメータ

◆MODULATION [CH01, CH02, FLN1, FLN2] (モジュレーショングループ)

2つのモジュレーションブロック(コーラス/フランジャー)を組み合わせてステレオタイプにしたエフェクトです。LFOの位相がL/Rchで逆位相になっていますので、広がりのあるコーラス/フランジャー効果が得られます。LFOにはサイン波(∩)、三角波(∧)が用意されています。

CHORUS1 : SPD DPTH FBAK TIME FINE EBAL						
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
○ BYPASS	○	○	○	○	○	○

- バリエーション……STEREO CHORUS 1 [CH01] : 変調波形がサイン波(∩)のステレオコーラスです。
- STEREO CHORUS 2 [CH02] : 変調波形が三角波(∧)のステレオコーラスです。
- STEREO FLANGER 1 [FLN1] : 変調波形がサイン波(∩)のステレオフランジャーです。
- STEREO FLANGER 2 [FLN2] : 変調波形が三角波(∧)のステレオフランジャーです。

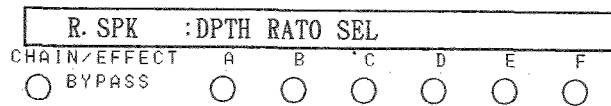
○パラメーター

[A] SPD	SPEED (スピード)	0.05~10.0 [Hz]	変調のスピードを設定します。
[B] DPTH	DEPTH (デプス)	0~100	変調の深さを設定します。
[C] FBAK	FEEDBACK (フィードバック)	-99~+99	フィードバックの量を設定します。
[D] TIME	DELAY TIME (ディレイタイム)	0~50 [mSEC]	ダイレクト音から変調がかかるまでの時間を設定します。(1mSECごと)
[E] FINE	TIME FINE (タイムファイン)	0.0~0.9 [mSEC]	ディレイタイムを設定します。(0.1mSECごと)
[F] EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

エフェクトパラメータ

◆ ROTARY SPEAKER[R.SP] (ロータリースピーカーグループ)

回転スピーカー効果を得るエフェクターです。



○パラメータ

[A] DPTH	DEPTH (デプス)	0~99	ロータリースピーカー効果の深さを設定します。
[B] RATO	SPEED RATIO (スピードレシオ)	-10~10	低域用スピーカーの回転速度に対する高域用スピーカーの回転速度の比率を設定します。
[C] SEL	SPEED SELECT (スピードセレクト)	HIGH/LOW	回転速度を2段階(ハイ/ロー)で設定します。

○ロータリースピーカーはその効果を最大限に得るために、演奏中リアルタイムでスピードの切り換えを行うことが最も重要なポイントになります。リアルタイムでスピードの切り換えが行うには次の3通りの方法があります。

1) A 3 本体のみの場合

パラメータエディットモードでC=SPEED SELECT(スピードセレクト)のボリュームを回して切り換えます。

2) FC 6 を使用する場合

FC 6 をプログラム選択の状態(マニュアル1, モード1)で使用しているとき、赤く点灯しているLEDのスイッチを踏んで切り換えます。

3) 外部MIDI機器を使用する場合

A 3 で現在使用しているプログラムナンバーと同じプログラムナンバーをMIDIで送ります。

エフェクトパラメータ

◆ AUTO PAN [PAN1, PAN2] (オートパングループ)

音量を周期的に変化させるエフェクターです。前段のエフェクトがモノラル出力の場合はモノラルイン、ステレオアウトのオートパンになります。

A. PAN 1 : SPD DPTH						
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
<input type="radio"/> BYPASS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

○バリエーション……AUTO PAN 1 [PAN1]: 変調波形がサイン波(∩)のオートパンです。

AUTO PAN 2 [PAN2]: 変調波形が三角波(∧)のオートパンです。

○パラメーター

A	SPEED (スピード)	0.05~10.0 [Hz]	オートパン効果の早さを設定します。
B	DEPTH (デプス)	0~100	オートパン効果の深さを設定します。

◆ PARAMETRIC EQUALIZER [P.EQ] (パラメトリックイコライザーグループ)

パラメトリックタイプのイコライザーに、ローイコライザーを組み合わせたものです。

P. EQ : L-Fc GAIN M-Fc GAIN Q						
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
<input type="radio"/> BYPASS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

○パラメータ

A	Low-Fc (ローカットオフ)	0.1~2 [KHz]	低域成分のカットオフ周波数を設定します。
B	Low-GAIN (ローゲイン)	-12~+12 [dB]	低域成分のゲインを設定します。
C	Mid-Fc (ミドルリクエンシー)	0.55~8 [KHz]	中域成分のカットオフ周波数を設定します。
D	Mid-GAIN (ミドルゲイン)	-12~+12 [dB]	中域成分のゲインを設定します。
E	Q	2.0~10.0	ブースト/カットする効果幅を設定します。この値を大きくするほど効果幅は狭くなります。

エフェクトパラメータ

◆ PITCH SHIFTER [PTCH] (ピッチシフターグループ)

音程を変化させるエフェクターです。

PITCH S : PTCH	EBAL
CHAIN/EFFECT	A B C D E F
○ BYPASS	○ ○ ○ ○ ○ ○

○パラメーター

[A] PTCH	PITCH (ピッチ)	-100~100 [CENT]	音程の変化幅を5セント単位で設定します。 100CENT=1半音
[F] EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

◆ EXCITER [XCIT] (エキサイターグループ)

音自体にメリハリを持たせ、音の輪郭をハッキリさせるエフェクターです。

EXCITER : BLND FREQ
CHAIN/EFFECT
○ BYPASS
○ ○ ○ ○ ○ ○

○パラメーター

[A] BLND	BLEND (ブレンド)	-100~100	エキサイター効果の深さを設定します。絶対値が大きいほど効果は大きくなります。(+, -で異なった効果が得られます。)
[B] FREQ	FREQUENCY (フリケンシー)	1.9~18.6 [KHz]	エキサイター効果の中心周波数を設定します。

エフェクトパラメータ

◆ ENSEMBLE [ENS] (アンサンブルグループ)

コーラス等の効果をより多重化したエフェクターです。

ENSEMBLE:SPD		DPTH	PreD	EBAL		
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
<input type="radio"/> BYPASS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

○パラメータ

[A] SPD	SPEED (スピード)	0.05~10.0 [Hz]	変調のスピードを設定します。
[B] DPTH	DEPTH (デプス)	0~100 [mSEC]	アンサンブル効果の深さを設定します。
[C] PreD	PRE DELAY (プリディレイ)	0~50	ダイレクト音からエフェクト音までの時間を設定します。
[F] EBEL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。 この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

◆ PHASER [PHA1, PHA2] (フェイザーグループ)

入力信号の位相を変調することによってうねり効果を得るエフェクトです。

PHASER1 :SPD		DPTH	MANU	RESO		
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
<input type="radio"/> BYPASS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

○バリエーション……PHASER 1 [PHA1]: 変調波形がサイン波(∩)のフェイザーです。
PHASER 2 [PHA2]: 変調波形が三角波(∧)のフェイザーです。

○パラメータ

[A] SPD	SPEED (スピード)	0.05~10 [Hz]	変調のスピードを設定します。
[B] DPTH	DEPTH (デプス)	0~100	フェイザー効果の深さを設定します。
[C] MANU	MANUAL (マニュアル)	0~100	フェイザー効果のかかる中心周波数を設定します。
[D] RESO	RESONANCE (レゾナンス)	0~99	音色に癖をもたせる効果です。値を大きくするほど効果が強くなります。

エフェクトパラメータ

◆ 3 BAND EQUALIZER [EQ] (3バンドイコライザーグループ)

EQ	:L-Fc GAIN	M-Fc GAIN	H-Fc GAIN
CHAIN/EFFECT	A	B	C
D	E	F	
○ BYPASS	○	○	○

○パラメータ

[A] L-Fc	Low-Fc (ローカットオフ)	0.1~2 [KHz]	低域成分のカットオフ周波数を設定します。
[B] GAIN	Low-GAIN (ローゲイン)	-12~+12 [dB]	低域成分のゲインを設定します。
[C] M-Fc	Mid-Fc (ミッドリクエッサー)	0.55~8 [KHz]	パラメトリックイコライザーの中心周波数を設定します。
[D] GAIN	Mid-GAIN (ミドルゲイン)	-12~+12 [dB]	中心周波数のゲインを設定します。
[E] H-Fc	High-Fc (ハイカットオフ)	1~8 [KHz]	高域成分のカットオフ周波数を設定します。
[F] GAIN	High-GAIN (ハイゲイン)	-12~+12	高域成分のゲインを設定します。

★3BAND EQは設定によって入力インジケータのDIGITAL CLIPが点灯していなくても、出力が歪む(クリップ)ことがあります。各GAINを下げ、クリップしない状態で使用してください。

◆ SPEAKER SIMULATION [SP 1, SP 2, SP 3] (スピーカーシミュレーショングループ)

ギターアンプ等のスピーカーの特性をシミュレーションしたエフェクトです。

SP. SIM1 : FAT BRIT
CHAIN/EFFECT
A B C D E F
○ BYPASS ○ ○ ○ ○ ○

- バリエーション……SPEAKER SIMULATION 1 [SP 1]:
 SPEAKER SIMULATION 2 [SP 2]: 3種類のスピーカー(アンプ)を
 SPEAKER SIMULATION 3 [SP 3]: シミュレーションしました。

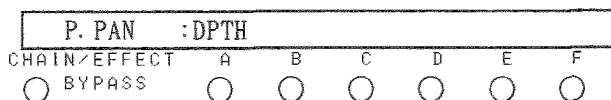
○パラメーター

[A] FAT	FAT (ファット)	ON/OFF	ONにすると、中域が強調されます。
[B] BRIT	BRIGHT (ブライト)	ON/OFF	ONにすると、高音が強調されます。

エフェクトパラメータ

◆ PEDAL PAN[PAN] (ペダルパングループ)

ボリュームペダルによって定位を左右に振り分けることができるエフェクトです。

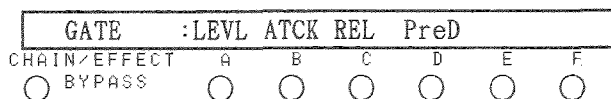


○パラメータ

[A]	DEPTH (デプス)	0~100	ペダルパンの効果の深さを設定します。
-----	----------------	-------	--------------------

◆ GATE[GATE] (ゲートグループ)

入力信号が設定したレベル以下になると出力を遮断するエフェクトです。
リバーブと組み合わせて使うとゲートリバーブの効果を作り出すことができます。



○パラメーター

[A]	THRESHOLD LEVEL (スレッシュドレベル)	0~99	ゲートの動作レベルの設定。値を大きくするほど動作レベルが大きくなります。
[B]	ATACK TIME (アタックタイム)	0~99	ゲートが開き始めてから完全に開くまでの時間を設定します。
[C]	RELEASE TIME (リリースタイム)	0~99	ゲートが閉じ始めてから出力が減衰するまでの時間を設定します。
[D]	PRE DALAY (プリディレイ)	0~50 [mSEC]	ダイレクト音のディレイタイムの設定。この値を大きくすると、見かけ上信号レベルがスレッシュドレベルに達する前からゲートが開くようになります。

エフェクトパラメータ

◆ PEDAL WAH [WAH] (ペダルワウグループ)

名前の通り、ボリュームペダルの操作によって“ワ”から“ウ”まで音質を大きく変化させることができます。設定はON/OFFのみ、バリエーション、パラメータはありません。

P. WAH : NO PARAMETER!						
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
○ BYPASS	○	○	○	○	○	○

◆ EARLY REFLECTION [ER 1/ER 2/ER 3] (アーリーリフレクショングループ)

E. REF 1 : TIME PreD L. EQ H. EQ EBAL						
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
○ BYPASS	○	○	○	○	○	○

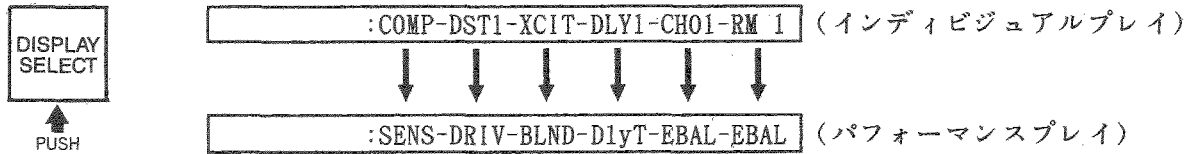
- バリエーション……EARLY REFLECTION 1 [ER 1]: ゲートリバーブのような効果を得ることができます。
- EARLY REFLECTION 2 [ER 2]: ゲートリバーブのような効果を得ることができます。
- EARLY REFLECTION 3 [ER 3]: テープを逆回転させたような効果が得られます。

○パラメータ

[A] TIME	E. R. TIME (アーリーリフレクションタイム)	5~500 [mSEC]	初期反射音の時間を設定します。
[B] PreD	Pre DELAY (プリディレイ)	0~100 [mSEC]	ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定します。
[C] L. EQ	LOW EQ (ローコライザー)	-12~+12 [dB]	低域成分をカット又はブーストするゲインを設定します。
[D] H. EQ	HIGH EQ (ハイコライザー)	-12~+12 [dB]	高域成分をカット又はブーストするゲインを設定します。
[F] EBAL	EFFECT BALANCE (エフェクトバランス)	0~100	エフェクト音とダイレクト音の出力レベルのバランスを設定します。

パフォーマンスパラメータ

パフォーマンスプレイモードで設定するパフォーマンスパラメータの働きについて説明します。パフォーマンスプレイモードでは各チェーンの6個までのエフェクトからその代表的なパラメータを取り出して表示します。表示されているパフォーマンスパラメータがどのエフェクトのパラメータかを知りたい場合は、DISPLAY SELECTを押してください。インディビジュアルプレイでのエフェクトネームの表示位置に対応しています。例えば下図では、左端のSENSはコンプレッサーのセンスであることを示します。



パラメータ名	ディスプレイ	働 き
SENSITIVITY	SENS	コンプレッサーのセンスを設定します。
TONE	TONE	イコライザーの音質を設定します。
DRIVE	DRIV	ディストーション系エフェクトの歪を設定します。
BLEND	BLND	エキサイターのブレンド(効果の深さ)を設定します。
DELAY TIME	DlyT	ディレイ系エフェクトのディレイタイムを設定します。
E. R TIME	E. rT	アーリーリフレクションタイムを設定します。
SPEED	SPD	SPEEDを設定できるエフェクトの変調速度を設定します。
DEPTH	DPTH	DEPTHを設定できるエフェクトのデプスを設定します。
EFFECT BALANCE	EBAL	EBALを設定できるエフェクトのエフェクトバランスを設定します。
PITCH	PTCH	ピッチシフターのピッチを設定します。
THRESHOLD LEVEL	THR	ゲートのスレッシュホールドレベルを設定します。

ユーティリティ

ユーティリティでは、次の5つの設定を行います。

(1) NAME (ネーム)

プログラムに名前をつけます。

(2) LEVEL (レベル)

プログラム毎のマスターボリュームと、内蔵のノイズリダクションのスレッシュホールドレベルを設定します。

(3) PEDAL/SW (ペダルスイッチ)

リアパネルのPEDAL/SW 1, 2の機能の設定を行います。

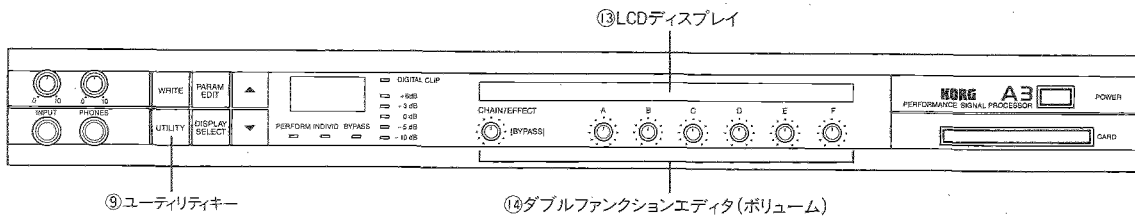
(4) CARD (カード)

オプションのROM/RAMカードのデータの本体内部へのロードと、本体内部のデータのRAMカードへのセーブを行います。

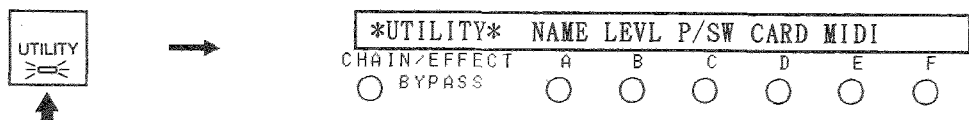
(5) MIDI

- MIDIチャンネル、OMNI ON/OFFの設定を行います。
- MIDIエクスクルーシブメッセージによるデータのロード、セーブを行います。

準備



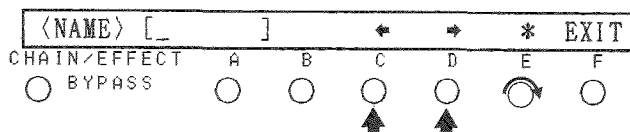
UTILITYキー⑨を押します。どのような状態(ライト動作時は除く)からでも直接ユーティリティモードを選ぶことができ、LEDが点灯します。再度UTILITYキー⑨を押すとLEDが消灯し、前の状態に戻ります。ユーティリティ状態になると、LCDディスプレイ⑬へ次のように表示されます。



変更したい項目の表示の下のダブルファンクションエディタ⑭(A~F)を押します。

(1) NAME (ネーム)

まずユーティリティに入る前にUP/DOWNキーによって名前をつけたいプログラムを呼び出しておきます。ユーティリティ状態で、Aのボリュームを押してNAMEを選ぶと、LCDディスプレイ⑬に次のように表示され、最大7文字までのプログラム名をつけることができます。



ユーティリティ

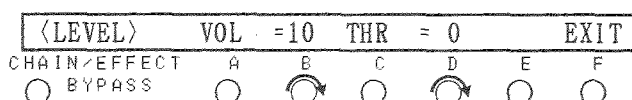
C(←)とD(→)を押してカーソル位置を調整します。次にE(*)のボリュームを回し、設定したい文字を捜します。

文字の細かい設定はプログラムUP/DOWNキー⑤を押して行います。設定が終わったら、F(EXIT)またはUTILITYキー⑨を押してください。(ライトする必要はありません。)ここで使用できるキャラクター(文字)は、右の通りです。

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
 @ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[^\`_`
 `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~`

(2) LEVEL (レベル)

まずユーティリティに入る前にレベルを変えたいプログラムを呼び出しておきます。ユーティリティの状態、Bのボリュームを押してLEVELを選ぶと、LCDディスプレイ⑬は次のようになります。



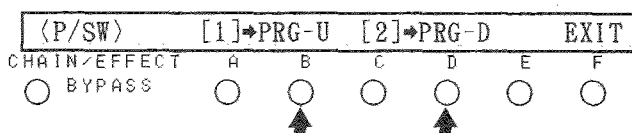
- ・ Bのボリュームを回すとプログラム毎のマスターボリュームを10段階で設定できます。
- ・ Dのボリュームを回すと内蔵のノイズリダクションのスレッシュホルドレベルを設定できます。
- ・ EXITを選択すると(下を押すと)ユーティリティの初期設定画面に戻ります。

★ノイズリダクションについて

A 3には入力信号があるレベル以下になると出力を遮断するデジタルノイズリダクションを内蔵しています。このノイズリダクションが作動するレベルをスレッシュホルドレベルといいます。ノイズの大きさが大きいほどこの値を大きく設定します。

(3) P/SW (ペダル/スイッチ)

ユーティリティ状態で、Cのボリュームを押してP/SWを選ぶと、LCDディスプレイに次のようなメッセージが表示されます。



ペダルスイッチ1の機能を設定する場合はBのボリュームを押します。
 ペダルスイッチ2の機能を設定する場合はDのボリュームを押します。

●ボリュームペダルKORG KVP-001を接続してコントロールするもの

- ・ VOL(ボリューム)：エフェクトの音量を調節します。
- ・ PARAM(パラメータコントロール)：エフェクトのパラメータをコントロールします。コントロールできるパラメータは別紙"アルゴリズム一覧表"を参照してください。

ユーティリティ

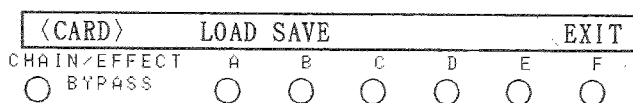
- KORG PS-1等のフットスイッチを接続してコントロールするもの
 - ・ PRG-U(プログラムアップ): 1プログラムずつアップさせます。
 - ・ PRG-D(プログラムダウン): 1プログラムずつダウンさせます。
 - ・ BYPAS(バイパス): バイパスのON/OFFをコントロールします。

EXITを選択するとユーティリティの初期画面に戻ります。

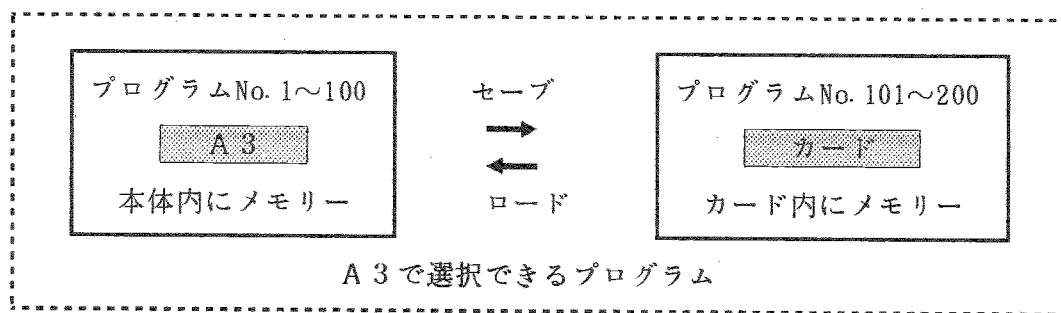
(4) CARD (カード)

A 3ではROMカード、RAMカードを使用できます。ROMカードは読みだし専用のカードでA 3に新しいエフェクトプログラムやエフェクターを追加し、A 3機能を拡張するためにメーカーから供給されるものです。RAMカードはエディットして作った自分のプログラムを保存するためのもので最初はデータが入っていません。(ROMカードにはデータのセーブはできません。)

ユーティリティ状態で、Dのボリュームを押してCARDを選ぶと、LCDディスプレイ⑬に次のように表示されます。

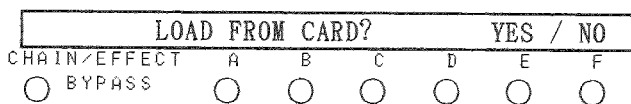


AまたはBを押してLOAD(カード内のデータを本体へ転送)、SAVE(本体内のデータをカードへ転送)のどちらかを選びます。これを中止したいときはEXITを押してください。



①LOAD(ロードのしかた)

- 1) まずA 3用のROMカード、RAMカードをカードスロットへ挿入してください。LOADを選ぶと、次のような表示に変わります。



- 2) この状態でYES, NOを選択しロード動作を開始します。終了するとUTILITYの初期画面に戻ります。
 これでプログラムNo. 101~200のデータがプログラムNo. 1~100へ転送されました。

ユーティリティ

②SAVE(セーブのしかた)

1)まずPROTECT SW(カード左上のスイッチ)をOFFにしたRAMカードをカードスロットへ挿入してください。その後上の画面でSAVEを選ぶと次のように変わります。

SAVE TO CARD?				YES / NO		
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
<input type="radio"/> BYPASS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2)YESを押すとセーブが始まります。終了するとUTILITYの初期画面に戻ります。

これでA3のプログラムNo.1~100のデータがカードのプログラムNo.101~200へ転送されました。

③RAMカードのフォーマットのしかた

新しく購入したRAMカード、または別の機種用にフォーマットされているRAMカードをA3用として使うためには、“フォーマット”をしなくてはなりません。

1)まずフォーマットしたいRAMカードをカードスロットにセットします。このときRAMカードの左上についているライトプロテクトスイッチ(WRITE PROTECT SW)をOFFにしておきます。
カードをセットしたときに“DIFFERENT CARD!”と表示されることがありますが、そのまま操作を続けてください。

2)ユーティリティに入り、Dを押して“CARD”を選びます。表示は次のように変わります。

FORMAT THIS CARD?				YES / NO		
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
<input type="radio"/> BYPASS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3)Eを押してYESを選ぶとフォーマットが行われます。終了すると、ユーティリティでCARDを選んだ状態に戻ります。

★フォーマットを行うと、それがA3用であることを示すデータ(ID)がカードに書き込まれると共に、No.1~100のプログラムデータがセーブされます。

④エラー表示について

次のような表示が出た場合はエラー状態を示します。指示に従って初めからやり直してください。

DIFFERENT CARD!

・A3用以外のROMカードがさされています。または、未フォーマットで“WRITE PROTECT SW”がONになっているカードが差されています。

ユーティリティ

NO CARD!

カードがセットされていません。RAMまたはROMカードをセットしてください。

WRITE PROTECTED CARD

RAMカードのライトプロテクトスイッチがONになっています。プロテクトをOFFにして、もう一度セーブの操作を行ってください。

ROM CARD!

ROMカードへはセーブできません。RAMカードをセットしてセーブを行ってください。

*** DATA ERROR!! ***

正しくセーブまたはロードが行われていません。もう一度操作してみてください。それでもこの表示が出たときは、カードのデータが壊れている可能性があります。

またフォーマット時にこの表示が出たときはカードのプロテクトスイッチがONになっているかカード自体が壊れている可能性があります。

(5) MIDI

ユーティリティ状態でMIDIを選ぶとディスプレイに次のように表示されます。

<MIDI>	CH1	OMNI-ON	LOAD	SAVE	EXIT	
CHAIN/EFFECT	A	B	C	D	E	F
<input type="radio"/> BYPASS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

①MIDI送受信チャンネル、OMNIの設定

MIDIチャンネルを設定する場合は、Aのボリュームを押します。押すたびにチャンネルが1ずつアップします。1～16チャンネルの範囲で設定できます。同様に、OMNIの設定を行う場合は、Cのボリュームを押して、選びます。ONまたはOFFに設定できます。

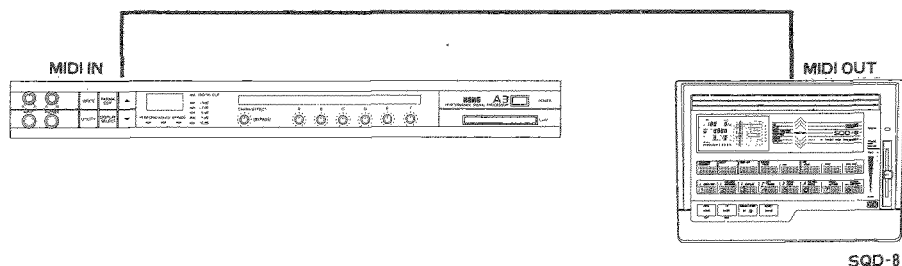
★ここでOMNI OFFに設定すると、MIDIチャンネルで設定したチャンネルのMIDIデータのみを受信します。

EXITを選ぶとユーティリティの初期画面に戻ります。

ユーティリティ

②MIDIエクスクルーシブメッセージによるロードのしかた

- 1) A 3 のMIDI INとKORG MIDI RECORDER SQD-8 などMIDIデータファイル機能を持った機器のMIDI OUTをMIDIケーブルで接続します。



- 2) ユーティリティでMIDIを選択した状態で、Dを押して“LOAD”を選び、さらに“YES”を選びます。表示は次のようになり、エクスクルーシブデータのロードが可能であることを示します。

LOADING. EXIT

- 3) 外部機器を操作してデータをA 3へ送信すると自動的にロードが行われます。終了すると次のように表示されます。数秒後に表示はUTILITYのMIDI画面に戻ります。

LOAD COMPLETED

以上の操作で、A 3の1～100番のプログラムに外部機器のデータがロードされます。

★ロードのデータエラーについて

- ロード中に次のデータが表示されると、データエラーです。再度ロードの作業を行ってください。それでもエラーメッセージが表示される場合は、ファイルされているデータが壊れている可能性があります。

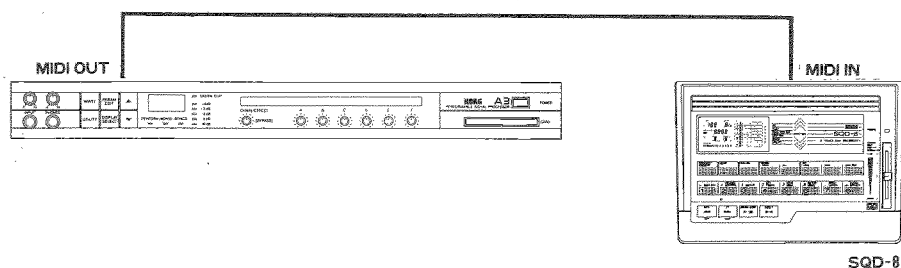
*** DATA ERROR!! ***

- 外部機器からの送信が終了しても“LOADING..”の表示のままになっている場合は、MIDIケーブルの接続ミス等で全くデータが送られていないか、A 3用でないデータが送られてきたことを示します。また、データロード中にエラーが起こると、A 3の誤動作防止のためプログラムが一部自動的に書き換えられることがありますのでご注意ください。

③MIDIエクスクルーシブメッセージによるセーブのしかた

- 1) A 3 のMIDI OUTとSQD-8等MIDIデータファイル機能を持った機器のMIDI INを接続します。(A 3リアパネルのMIDI出力切り換えスイッチをOUT側にします。)

ユーティリティ



- 2)外部機器側をMIDIデータ受信可能な状態にしておきます。
- 3)ユーティリティでMIDIを選んだ状態で、Eを押して"SAVE"を選びます。表示は次のようになり、データのセーブ(送信)を始めます。

SAVING.

- 4)セーブが終了するとユーティリティの"MIDI"の表示に戻ります。

メッセージについて

カード挿入時のメッセージ

>>> ROM CARD <<<

- ・ A 3 用のROMカードがセットされました。

>>> RAM CARD <<<

- ・ A 3 用のRAMカードがセットされました。

*** CARD BATTERY LOW ***

- ・ RAMカードの電池の電圧が下がっています。新しい電池(リチウム電池CR2016)と取り換えてください。なお、電池交換はカードをA3のカードスロットに差したまま行ってください。

電源投入時のメッセージ

INTERNAL BACKUP BATTERY LOW!

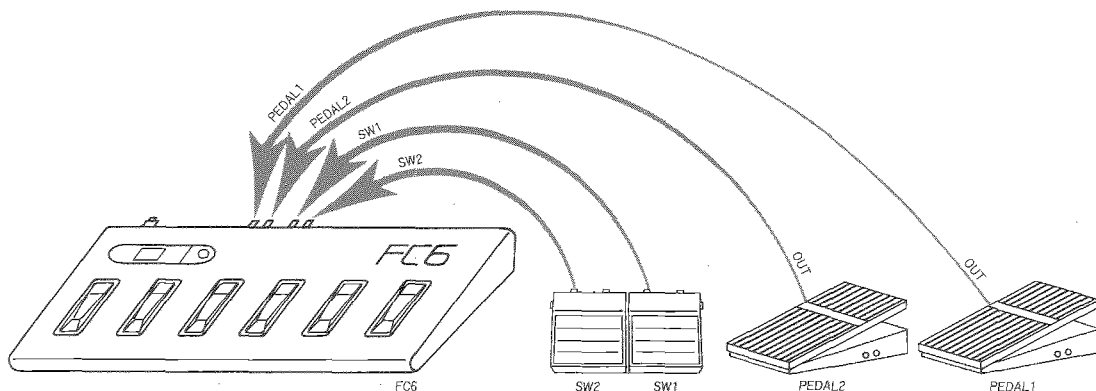
- ・ 本体内のプログラムデータを保持するための電池の電圧が下がっています。A3をお求めになった販売店、または最よりのサービスセンターへお問い合わせください。

FC6のその他の機能について

別売のコントローラーFC6は、A3をより簡単にコントロールするための専用機です。FC6をA3に接続すると、P.14やP.15で述べたようにA3のプログラムチェンジや各エフェクトのON/OFFを行うことができますが、さらにFC6にフットスイッチやボリュームペダルを接続すると、それ以外のA3の様々な機能をコントロールすることができます。

準備

FC6のリアパネルSW1,2端子にPS-1,PS-2のようなフットスイッチを、PEDAL1,2端子にボリュームペダルKVP-001を接続します。(下図参照)

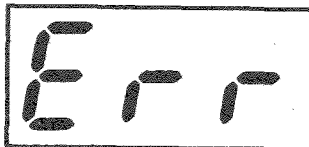


- SW 1 : スイッチを押すたびにFC6のマニュアルが変わります。(P.14参照)
- SW 2 : スイッチを押すたびにA3のバイパスがON/OFFします。
- PEDAL 1 : A3のボリュームをコントロールします。
- PEDAL 2 : エフェクトのパラメータをコントロールします。
別紙アルゴリズム一覧を参照してください。
これによってペダルパンやペダルワウのような効果を得ることができます。

★A3本体のユーティリティP/SWにおいてボリュームまたはパラメータコントロールに設定されている場合、本体のPEDALが優先されます。

FC6のPEDAL1または2を使用する場合A3のユーティリティの、P/SW1,2をボリュームまたはパラメータコントロール以外に設定してください。

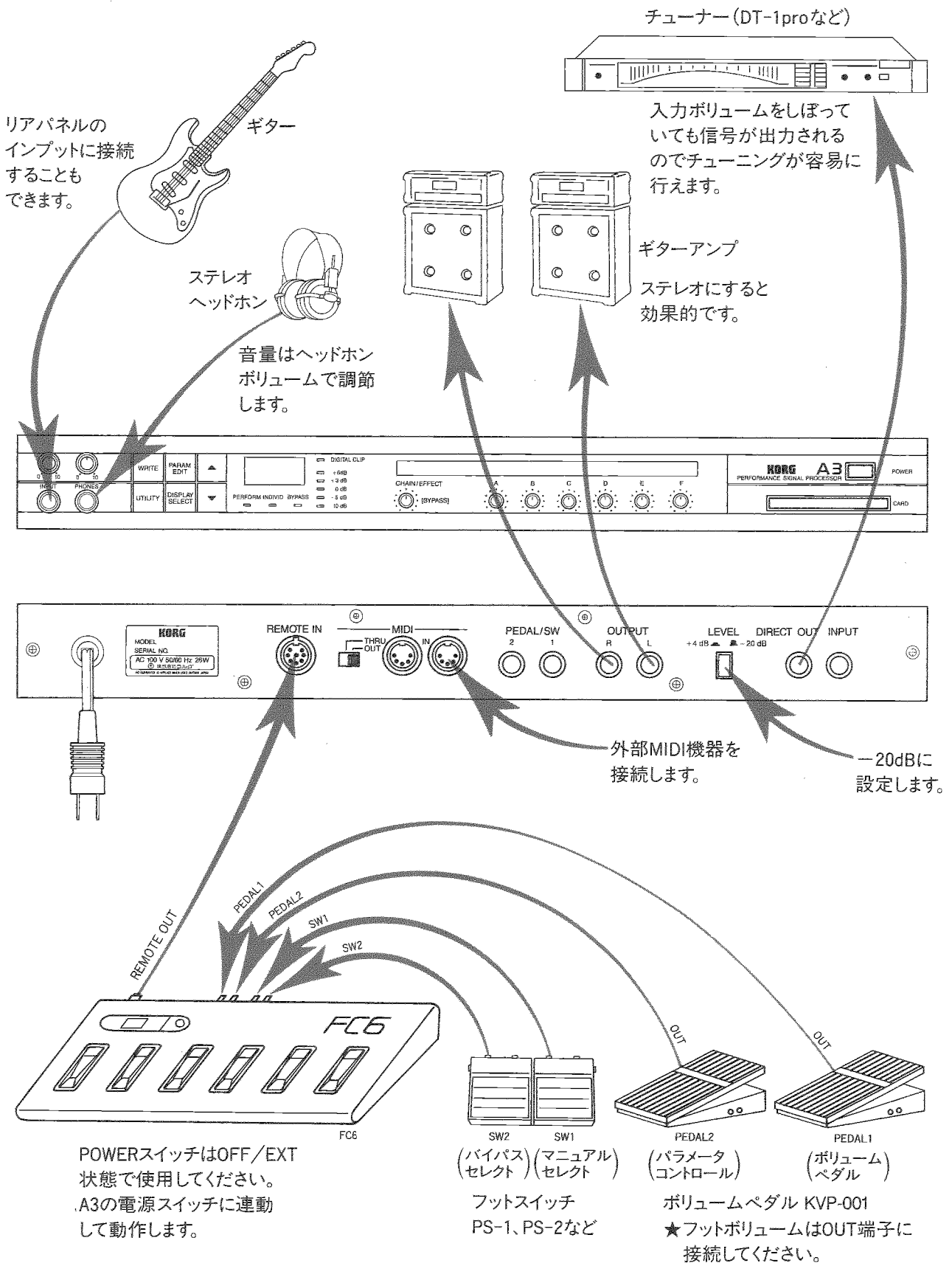
FC6のエラーメッセージ



FC6のLEDディスプレイに右のような表示が出たときは、専用ケーブルが正しく接続されていません。しっかりセットし直してください。

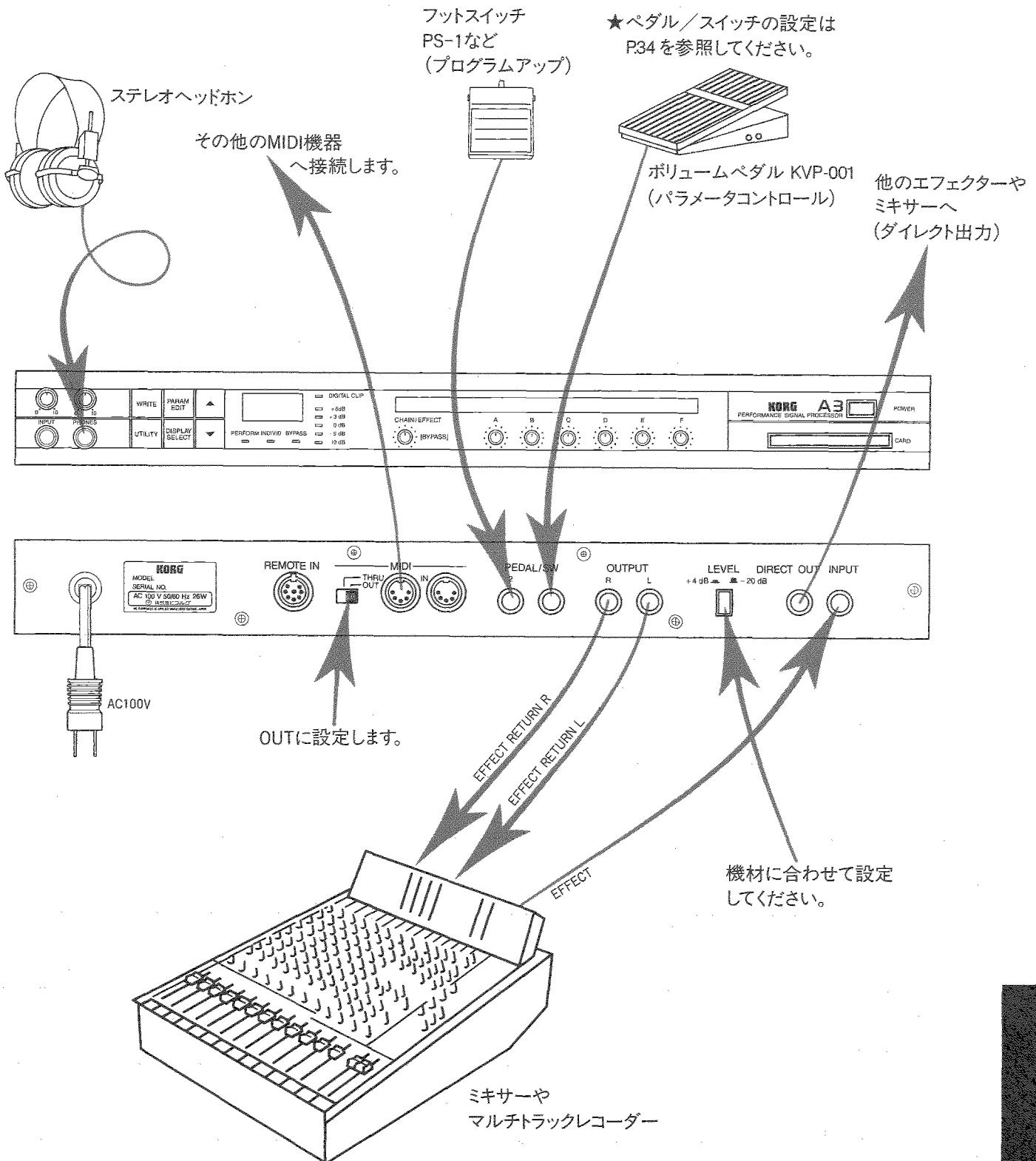
A 3を使用した接続例

① ギターセッティングの例 (FC6使用時)



A 3 を使用した接続例

② ミキサーやマルチトラックレコーダーセッティングの例



MIDI IMPLEMENTATION

ALL DATA (Program & Chain) DUMP

Byte	Description
FO 42 21 20	EXCLUSIVE HEADER
0100 0000	ALL DATA DUMP
⋮	
0ddd dddd	DATA 29192 byte (6400+8192+4)×2
⋮	
1111 0111	EOX

BANK CHANGE (INT↔CARD)

FO 42 3n 20	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110	BANK CHANGE
0001 0010	
0000 000C	BANK DATA (NOTE 1)
1111 0111	EOX

- When receive this message and data, change the Bank.
- When the program is changed between Internal and Card, this message is transmitted.
(NOTE 1) C=0...Internal Program (1~100) C=1...Card Program (101~100)

PROGRAM CHANGE

Status	Second	Description
1100 nnnn	0ppp pppp	nnnn=MIDI CHANNEL(0-15), ppp pppp:PROGRAM NO. (0-99)

故障かな?と思ったら

故障かな?と思ったら、次の事柄を確認してください。それでも症状が改善されない場合はお近くの小売店またはコルグサービスセンターまでお問い合わせください。

①音が出ない

- INPUTボリュームが0になっていませんか?入力インジケータのDIGITAL CLIPがほとんど付かないくらいに設定してください。
- BYPASSを押したときのみ音が出る場合はDISTORTIONやCOMPRESSOR等のパラメータのLEVELが0になっている可能性があります。
- ユーティリティーのマスターボリュームが0になっていませんか?

②エフェクトがかからない(またはエディットしても効果が変わらない)

- BYPASSがONになっていませんか?CHAIN/EFFECTボリュームを押してください。
- 各エフェクトのパラメータの、EFFECT BALANCEが0になっていませんか?
- エフェクトがOFFになっていませんか?インディビジュアルプレイモードに入って、各エフェクトが大文字で表示されているか確認してください。小文字で表示されているものはOFFになっているエフェクターです。その下のボリューム(A~F)を押すとONになります。

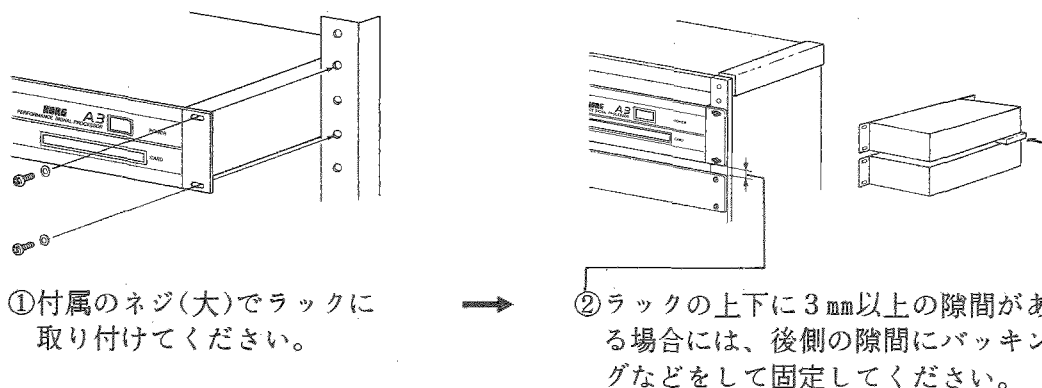
スペック・オプション

- 入力 入力レベル/インピーダンス：+4dBm(+19dBm MAX)/1M Ω 、-20dBm(+19dBm MAX)/1M Ω
- 出力 出力レベル/インピーダンス：+4dBm(+19dBm MAX)/600 Ω 、-20dBm(-5dBm MAX)/600 Ω
ダイレクトアウト、出力レベル/インピーダンス INPUT GAIN UNITY/1K Ω
ヘッドホンアウトインピーダンス：10 Ω 以上
- AD/DA 16Bitリニア(DA:4倍オーバーサンプリングデジタルフィルタ採用)
- サンプリング周波数 37.1KHz
- 周波数特性 24Hz~18KHz +1.5/-3dB
- ダイナミックレンジ 90dB
- メモリー No.1~100 カード使用時はNo.1~200
- フロントパネル
KEY SW：UP, DOWN, DISPLAY SELECT, PARAMETER EDIT, UTILITY, WRITE, POWER SW,
DOUBLE FUNCTION EDITOR[A~F, CHAIN/EFFECT(BYPASS)]
ディスプレイ：キャラクターディスプレイ…40×1 LCD バックライト付
PROGRAM No. ディスプレイ…7セグメントLED×3
ドットタイプLED…PERFORMANCE, INDIVIDUAL, BYPASS, PARAMETER EDIT,
UTILITY
入力レベル：5素子レベルメータ、デジタルクリップ
INPUT VOLUME
PHONES LEVEL
ガードスロット
INPUT端子
PHONES端子(ステレオ)
- リアパネル スイッチ：入力レベル切り換えSW(-20dB/+4dB)
MIDI OUT/THRU 切り換えSW
INPUT端子
DIRECT OUT端子 OUT PUT端子×2(L, R)
PEDAL/SW入力端子×2
MIDI IN MIDI OUT/THRU
REMOTE IN
- 内蔵エフェクト REVERB系 COMPRESSOR系 DISTORTION系 DELAY系 PARAMETRIC EQ系
STEREO DELAY系 MOD. DELAY系 MODULATION系 PHASER系
AUTO PAN系 PITCH SHIFTER系 EXCITER系 ENSEMBLE系
ROTARY SPEAKER系 3 BAND EQUALIZER系 SPEAKER SIMULATION系
PEDAL PAN系 GATE系 PEDAL WAH系 EARLY REFLECTION系
- 電源 AC 100V 50/60Hz
- 消費電力 26W
- 外形寸法 482(W)×332.5(D)×44(H)
- 重量 4.5Kg
- オプション ボリュームペダル(KVP-001) フットスイッチ(PS-1, PS-2)
専用リモートケーブル(RCC-050, RCC-100) フットコントローラー(FC6)
RAMカード(MCR-03のみ) ROMカード(SPC-01~)

★外観及び仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

ラックへの取り付け方

19インチマウントラックに取り付けて使用する方は、次のように取り付けてください。



使用上の注意

■使用する場所

次のような場所でご使用になりますと、故障の原因になりますのでご注意ください。

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

■電源

電源コードのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでお使いください。お買い上げになった製品は国内仕様ですので100V以外の電源コンセントには絶対に接続しないでください。

■他の電気機器への影響

本製品はマイクロコンピューターを使用した製品です。このため接近してラジオやテレビなどを同時にご使用になりますと、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充分離してご使用ください。

■取扱はやさしく

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は絶対に使用しないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)

■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、修理は無償となりますが、購入店での手続きが無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に所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

■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管してください。

ファンクション・・・	送信	受信	備考
ベーシック電源ON時 チャンネル設定可能	1 1~16	1 1~16	
モード電源ON時 メッセージ 代用	× × *****	モード1 × ×	
ノート ナンバー：音域	× ×	× ×	
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	× ×	× ×	
アフターキー別 タッチチャンネル別	× ×	× ×	
ピッチ・ベンダー	×	×	
コントロール チェンジ	×	×	
プログラム チェンジ：設定可能範囲	0~99 *****	0~127 0~99	*1
エクスクルーシブ	○	○	
コモン ：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム ：クロック ：コマンド	× ×	× ×	
その他 ：ローカル ON/OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × × ×	× × × ×	
備考			
*1 プログラムチェンジ1~128に対して、プログラムナンバー1~100が選択される。			

モード1：オムニ・オン，ポリ
モード3：オムニ・オフ，ポリ

モード2：オムニ・オン，モノ
モード4：オムニ・オフ，モノ

○：あり
×：なし

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。
- ⑤KORGサービスステーション及び、KORG指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
- ⑥保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦保証期間が切れている場合。

⑧日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3カ月以内に限り無償修理となります。また仕様変更に関しては有償となります。

■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KORG製品取扱店、またはKORG本社MIDI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。

■保証期間がきれますと修理は有料になりますが、引き続き、製品の修理は責任を持つ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年間の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。

■他に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 ▼▲▼▲▼▲▼

KORGインフォメーションセンター: 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F TEL(03)363-5995
東京営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 TEL(03)323-5241
大阪営業所: 〒530 大阪市北区茶屋町18-21豊崎ビル3F TEL(06)374-0691
名古屋営業所: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 TEL(052)832-1419
福岡営業所: 〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F TEL(092)531-0166

(WARNING!)

This Product is only suitable for sale in Japan. Property qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

☆この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。

KORG
株式会社コルグ

■本社: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)325-5691(代) ■インフォメーションセンター: 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一フジビルB1 ☎(03)363-5995
■東京営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)323-5241 ■大阪営業所: 〒530 大阪市北区茶屋町18-21豊崎ビル3F ☎(06)374-0691(代) ■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(代) ■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(代)

©KORG INC. 1988

6311 ETH PRINTED IN JAPAN