

KORG

PERFORMANCE SIGNAL PROCESSOR

A1

取扱説明書

目次

A1の主な特長..... 4

各部と名称と働き..... 6

基本的な使い方..... 8

1. 音を出すための準備-基本的な接続..... 8
2. プレイモードで演奏する..... 10
3. プログラムのエディット..... 14

A1の操作系概要..... 18

プレイモード..... 19

1. プログラムの選択..... 19
2. エフェクトのON/OFF切り換え..... 22
3. パフォーマンスエディット..... 23

エディットモード..... 26

1. チェインエディット..... 27
2. エフェクトエディット..... 34
3. プログラムユーティリティ..... 40

ライトモード..... 44

1. ライト操作..... 44

グローバルユーティリティモード..... 48

1. MIDIの設定..... 49
2. メモリーカードのロード、セーブ..... 52
3. メモリープロテクトの設定..... 54
4. プログラムのマッピング..... 55
5. フットスイッチ1と2の設定..... 56
6. デジタルI/Oの設定..... 57

オプションFC6の接続..... 58

1. マニュアル1..... 59
2. マニュアル2..... 60

オプションRE-1の接続..... 61

A1の接続例..... 62

1. ギターセッティングの場合..... 62
2. ミキサー、マルチトラックレコーダーなどのセッティング..... 63
3. デジタルI/Oを使用した場合..... 63

故障かな?と思ったら..... 64

- メッセージ一覧..... 65
- ラックへの取り付け方..... 66
- スペック・オプション..... 67
- MIDIインプリメンテーションチャート..... 68

目次

A1の主な特徴	4	ライトモード	44
各部の名称と働き	6	1、ライト操作	44
基本的な使い方	8	グローバルユーティリティモード	48
1、音を出すための準備-基本的な接続	8	1、MIDIの設定	49
2、プレイモードで演奏する	10	他のA1または外部MIDI機器からMIDIエクスクルーシブデータによるデータダンプを受信する場合	51
1/プログラムを選んで演奏する	10	2、メモリーカードのロード、セーブ	52
便利な機能	12	付属のROMカードについて	54
A1のプログラム構成	13	3、メモリープロテクトの設定	54
3、プログラムのエディット	14	4、プログラムのマッピング	54
1/プログラムの内容を一部変更するには	14	マップのイニシャライズ	55
2/プログラムの中のエフェクトを他のエフェクトに置き換える	16	5、フットスイッチ1、2の設定	56
エディットしたプログラムを残しておくには	16	6、デジタルI/Oの設定	57
3/新しいプログラムを作るには	17	オプションFC6の接続	58
A1の操作系概要	18	1、マニュアル1(プログラムチェンジモード)	59
プレイモード	19	2、マニュアル2(エフェクトON/OFFモード)	60
1、プログラムの選択	19	3、FC6リアパネルのSW1、2、PEDAL1、2の機能	60
1/基本プレイ	19	オプションRE1の接続	61
2/プログラムの順番を並べ替えて演奏する-マッププレイ	20	A1の接続例	62
2、エフェクトのON/OFF切り換え	22	1、ギターセッティングの場合	62
3、パフォーマンスエディット	23	2、ミキサー、マルチトラックレコーダーなどのセッティング例	63
4、プレイモードでのマスターアウトボリューム、ノイズリダクションのスレッシュホールドレベル、バイパスのON/OFF	24	3、デジタルI/Oを使用した場合	63
エディットモード	26	故障かな?と思ったら	64
1、チェインエディット	27	メッセージ一覧	65
チェインとフリーチェイン	27	1/エラーメッセージ	65
チェインの種類	27	2/メッセージ	65
チェイン内のエフェクトボックス間のキャラクター	29	ラックへの取り付け方	66
1/エフェクトの置き換え	30	スペック・オプション	67
2/すべてのエフェクトを並べ換える	32	MIDIインプリメンテーションチャート	68
RE1を使っでのチェインエディット	33	アフターサービス	
チェイン選択のテクニック	33		
2、エフェクトエディット	34		
エフェクトのON/OFF	35		
コンペアキー	35		
ダイナミックモジュレーションの設定	36		
ダイナミックアマウントの設定	37		
エフェクトのコピー	38		
3、プログラムユーティリティ	40		
1/レベルの設定	40		
2/ボリュームペダルの設定	41		
3/エクスターナルコントロールの設定	42		

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十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な以上の力を加えますと、故障の原因になりますのでご注意ください。

お手入れ

外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャー等は絶対に使用しないでください。

保証書の手続き

製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間となり、修理は無償となりますが、購入店での手続きがない場合は無効となります。必ずお求めになった販売店で保証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。

A1の主な特徴

フルプログラマブルタイプのマルチエフェクター

A1は59系統のエフェクターを内蔵しています。そのうち最大7つのエフェクトを自由に組み合わせて、同時に使用できます。また、エフェクトの組み合わせパターンと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。

フルデジタルプロセッシング

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。複数のエフェクト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。

多彩なエフェクト接続パターンとバリエーション

A1は最大7つのエフェクトを使ったチェイン(接続パターン)を50種類持っています。また、チェイン内のエフェクトは、同じエフェクトサイズ内であれば、他のエフェクトに自由に置き換えることができます。

新機能ダイナミックモジュレーション

ダイナミックモジュレーション機能は、今までにない多彩なエフェクトの変化による演奏を可能にしました。リバーブのレベル、ディレイタイム、モジュレーションスピード、ピッチシフト幅など、多くのパラメータをMIDI、フットペダル、入力信号のエンベロープなどを使ってリアルタイムにコントロールできます。

ステレオ入出力のエフェクトを実現

A1ではL、R2系統の入力を装備、ステレオエフェクトのチェインを使用することによって完全なステレオ入出力のエフェクトが実現できます。

カードによるメモリー拡張

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100個まで、1枚のRAMカードに保存できます。

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耳障りなハムやノイズをカットします。

専用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A1を専用ケーブルで接続すると、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。

リモートエディターRE1との接続

リモートエディターRE1とA1を専用ケーブルで接続すると、エディット、プログラムチェンジ、マッププレイなどの操作を離れた場所からすばやくできます。

ライブ演奏用マッププレイとパフォーマンスエディット

プログラムを使う順番に登録しておく、アップキーの操作だけで瞬時に好みのプログラムを呼び出すことができるマッププレイと、エフェクトの各パラメーターを呼び出さなくても、複数のエフェクトを瞬時にコントロールできるパフォーマンスエディットにより、ライブステージでの操作性と演奏性を向上させます。

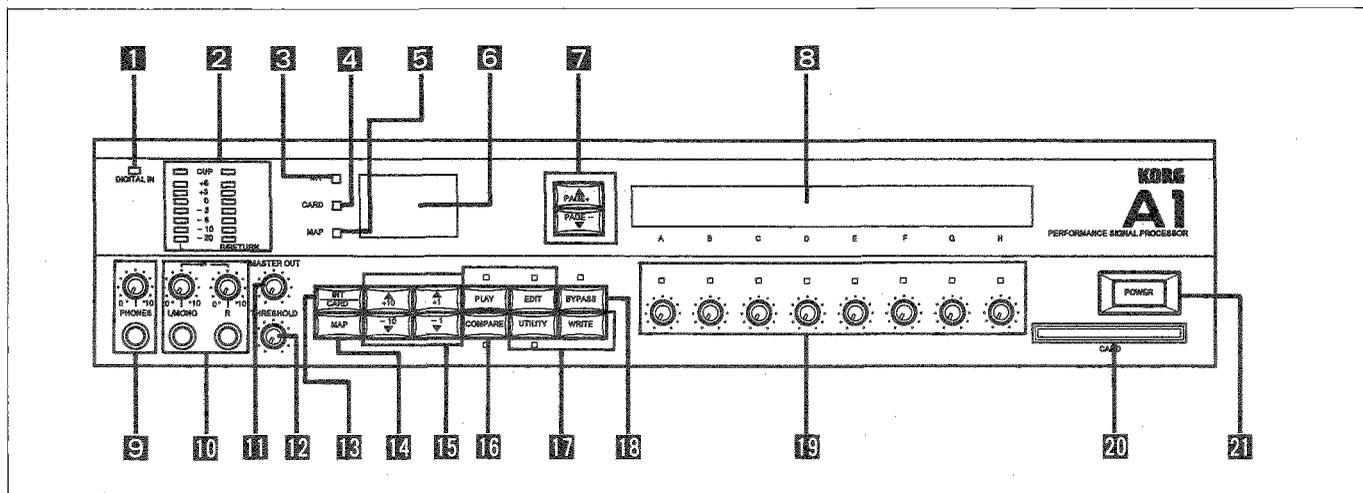
ダブルファンクションエディター

「回す」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、LCD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。

デジタルI/O

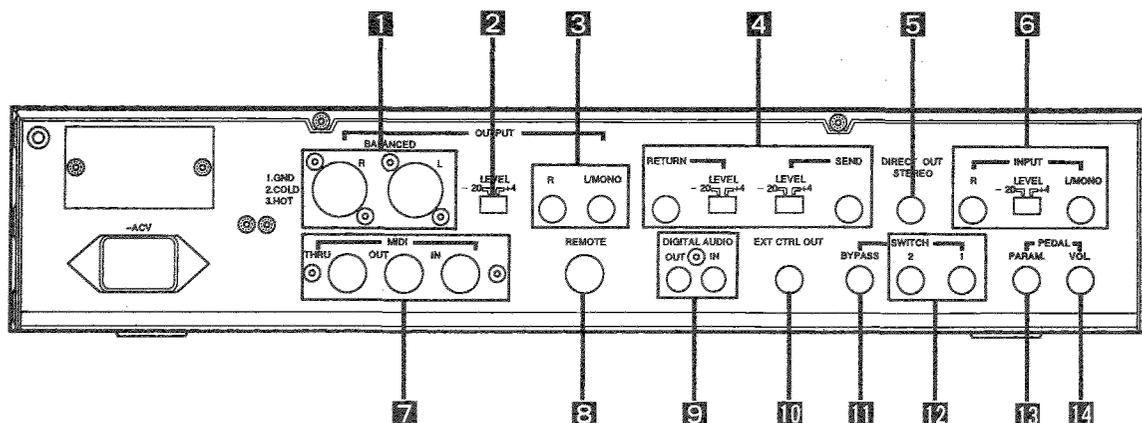
デジタルオーディオインターフェイス（IN、OUT）装備により、デジタルオーディオやA1 どちらの接続が、音質劣化することなく可能になりました。

フロントパネル



- 1 DIGITAL IN (デジタル イン) インジケータ**
デジタルオーディオ信号を受信したときに点灯します。
- 2 L、R/RETURN(入力) インジケータ、デジタルクリップインジケータ**
入力信号の音量を表示します。また過入力時にはCLIPのインジケータが点灯します。(エフェクト処理の途中段階で信号がクリップしてもCLIPは点灯しません。)
- 3 INT(インターナル) インジケータ**
インターナルプログラム (A1の内蔵プログラム) が選ばれているときに点灯します。
- 4 CARD(カード) インジケータ**
カードプログラムが選ばれているときに点灯します。
- 5 MAP(マップ) インジケータ**
マッププレイのときに点灯します。
- 6 プログラムナンバーディスプレイ**
プログラムナンバーを表示します。
- 7 PAGE+、- (ページアップ・ダウン) キー**
パラメータ表示が2ページ以上にわたる場合、ページ送りに使います。
- 8 LCDディスプレイ**
チェイン、パラメータなどを表示します。
- 9 PHONES(ヘッドホン) ボリュームとヘッドホン端子**
ヘッドホンを接続してボリュームで音量を調節すると、A1の音をモニターできます。
- 10 IN(インプット) ボリュームと入力端子 (L/MONO・R)**
 - ・モノラルソースを入力するときは、L/MONO入力端子に接続してください。
 - ・モノラルソースを接続しているときは、RのボリュームもL/MONOと同じレベルになるよう調節してください。
 - ・リアパネルの入力端子とフロントパネルの入力端子の両方に音楽ソースが接続されているときは、フロント側が優先されます。
- 11 MASTER OUT(マスターアウト) ボリューム**
出力レベルを調節します。マスターアウトで設定したレベルはプログラムごとに記憶できます。
- 12 THRESHOLD(スレッシュホールド) つまみ**
ノイズリダクションのスレッシュホールドレベルを調節します。ここで設定したスレッシュホールドレベルはプログラムごとに記憶できます。
- 13 INT(インターナル)、CARD(カード) キー**
A1内蔵 (インターナル) のプログラムと外部 (カード) からのプログラムを切り換えます。
- 14 MAP(マップ) キー**
マッププレイを行なうときに押します。もう一度押すと解除します。
- 15 アップ/ダウンキー**
プログラムセレクトやパラメータの設定に使います。
- 16 COMPARE(コンペア) キー**
エディット時に押すと、エディット中のデータとエディット前のデータとの比較ができます。もう一度押すとエディット中のデータに戻ります。
- 17 モードキーとインジケータ**
各モードキーを押すとインジケータが点灯してそれぞれのモードにはいります。
 - ・PLAY(プレイ) モード: プログラム演奏時のモードです。
 - ・EDIT(エディット) モード: プログラムを変更 (エディット) するモードです。
 - ・UTILITY(グローバルユーティリティ) モード: MIDIの設定などを行うモードです。もう一度押すと解除します。
 - ・WRITE(ライト) モード: プログラムを記憶させるモードです。
- 18 BYPASS(バイパス) キー**
このキーを押すとエフェクトがかからないダイレクト音だけが出力されます。もう一度押すと解除します。
- 19 ダブルファンクションエディターとインジケータ (A-H)**
プレイモード時に押すと、各エフェクトのON/OFFなどができます。エディットモード時に回すと、各パラメータの設定などができます。
- 20 CARD(カード) スロット**
ROMカード、RAMカード (MCR-03) を挿入します。
- 21 POWER(パワー) スイッチ**
電源をON/OFFします。

リアパネル



1 BALANCED(バランスド) 出力端子

ミキサーなどの、バランス入力をもった機器に接続します。

2 LEVEL(出力レベル) 切換スイッチ

接続する機器の入力レベルにあわせて切り換えてください。

3 アウトプット端子 (R・L/MONO)

ギターアンプなどに接続します。

4 SEND(センド)、RETURN(リターン) 端子とLEVEL(レベル) 切換スイッチ

センド、リターンのあるプログラムを選んだときに使います。センド端子から出力された信号を他のエフェクターなどに通してリターン端子へ戻します。接続した機器に合わせてセンド、リターンの入出力レベルを切り換えてください。

5 DIRECT OUT<STEREO>(ダイレクトアウト) 端子

ステレオジャックによってL、Rのダイレクト音が出力されます。

6 INPUT(インプット) 端子とLEVEL(入力レベル) 切換スイッチ

楽器などの出力などに接続します。

機器の出力レベルに合わせて入力レベルを設定してください。

- モノラルソースを入力するときは、L/MONO入力端子に接続してください。
- モノラルソースを接続しているときは、RのボリュームつまみもL/MONOと同じレベルになるよう調節してください。
- リアパネルのINPUT端子は、ステレオフォンプラグによるバランス入力になっています。一般のモノラルフォンプラグによるアンバランス入力では、レベルが約半分になりますので、フロントパネルのボリュームで調節してください。
- バランス入力を行う場合、ステレオフォンプラグのチップ=HOT、リング=COLD、スリーブ=GNDとなります。

7 MIDI端子 (IN、OUT、THRU)

MIDI機器を接続します。

8 REMOTE(リモート) 端子

別売りのリモートエディター-RE1、フットコントローラー-FC6を接続するとA1をコントロールできます。

9 DIGITAL AUDIO(デジタルオーディオ) 入力、出力端子

DAT、デジタルアンプ、他のA1など、サンプリング周波数が48KHzのデジタル機器に接続します。

10 EXT CTRL OUT(エクスターナルコントロール) 出力端子

外部機器のスイッチ端子などに接続します。プログラムチェンジの際、プログラムユーティリティで設定されたオープン及びクローズを出力します。

11 BYPASS SWITCH(バイパススイッチ) 入力端子

PS-1などのフットスイッチを接続します。バイパスのON/OFFがコントロールできます。

12 フットスイッチ入力端子 (1、2)

PS-2などのフットスイッチを接続します。グローバルユーティリティモードでその機能を設定します。

13 PARAM.PEDAL(パラメータペダル) 入力端子

ボリュームペダルKVP-001の出力端子に接続します。ダイナミックモジュレーションソースがペダルになっているエフェクトをコントロールできます。

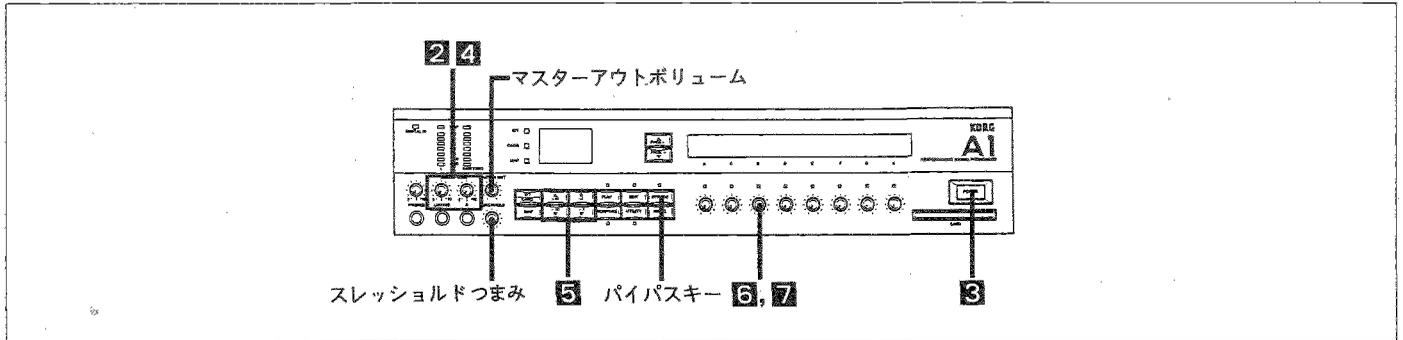
14 VOL.PEDAL(ボリュームペダル) 入力端子

ボリュームペダルKVP-001の出力端子に接続します。どこのエフェクト間にボリュームペダルをいれるかはプログラムユーティリティで設定します。

2 プレイモードで演奏する

A1には、いくつかのエフェクトの組み合わせでできたプログラムが100種類プリセットされています。

1/プログラムを選んで演奏する

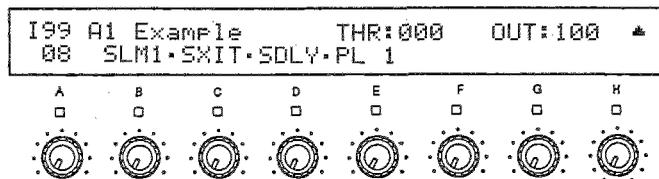


- ❶ 8 ページの手順 1～3 に従って A1 と入力ソースを接続する。
- ❷ インプットボリュームつまみを 0 まで絞る。
- ❸ 電源を ON にする。
- ❹ 最大入力時に、インジケータの + 6 dB がわずかに点灯する状態まで、インプットボリュームをあげて調整する。
- ❺ アップ、ダウンキーを押してプログラムナンバーを選ぶ。

A1 内蔵のプログラムは I00～I99 までの 100 種類です。

ここでは例として、プログラム I99 "A1 Example" を選んでみましょう。

	10の桁が 変わる	1の桁が 変わる
アップキー	▲ +10	▲ +1
ダウンキー	▼ -10	▼ -1



プログラム I99で演奏する

ステレオリミッター "SLM1"、ステレオエキサイター "SXIT"、ステレオディレイ "SDLY" プレートリバーブ "PL1"、の4個のエフェクトでプログラム I99は構成されています。

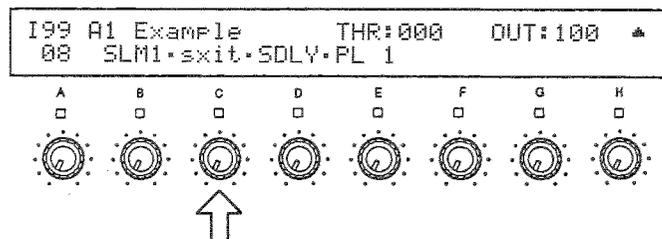
プログラムナンバー I99の4つのエフェクトがかかった状態で演奏できます。

A1のプログラムは同時に最大7個までのエフェクトを接続しています。この中の必要でないエフェクトをOFFにして、好みのエフェクトだけを選んで演奏することもできます。

個々のエフェクトを
ON/OFFする

6 ダブルファンクションエディターCを押す。

ダブルファンクションエディターCのインジケータが消えて、"SXIT"の表示が "sxit" (小文字) に変わります。



楽器を弾いて、ステレオエキサイター効果が消えたことを確かめてみましょう。同様に他のエフェクトもそれぞれの表示の下のダブルファンクションエディターを押すとOFFにできます。

7 エフェクトを元に戻すには、もう一度ダブルファンクションエディターCを押してインジケータを点灯させる。

同様に他のプログラムを選んで、A1のプリセットのプログラムを演奏してみましょう。

便利な機能

▶ マスターアウトレベル

MASTER OUTボリュームを使って、選ばれているプログラムの全体の音量を調節できます。最小000～最大100の間で、LCDディスプレイ右上のOUTにそのバリュー(値)が表示されます。このつまみは全てのモードにおいて動作します。

▶ ノイズリダクションの スレッシュールドレベル

THRESHOLDつまみを使って、選ばれているプログラムのノイズリダクションのスレッシュールドレベルを調整できます。LCDディスプレイTHRに、そのバリュー(値)が表示されます。ノイズが大きい時はバリュー(値)を大きく設定してください。このつまみは全てのモードにおいて動作します。

注：プレイモードでのマスターアウトレベルとノイズリダクションのスレッシュールドレベルは、プログラム選択のたびにメモリーしてある値が設定されます。

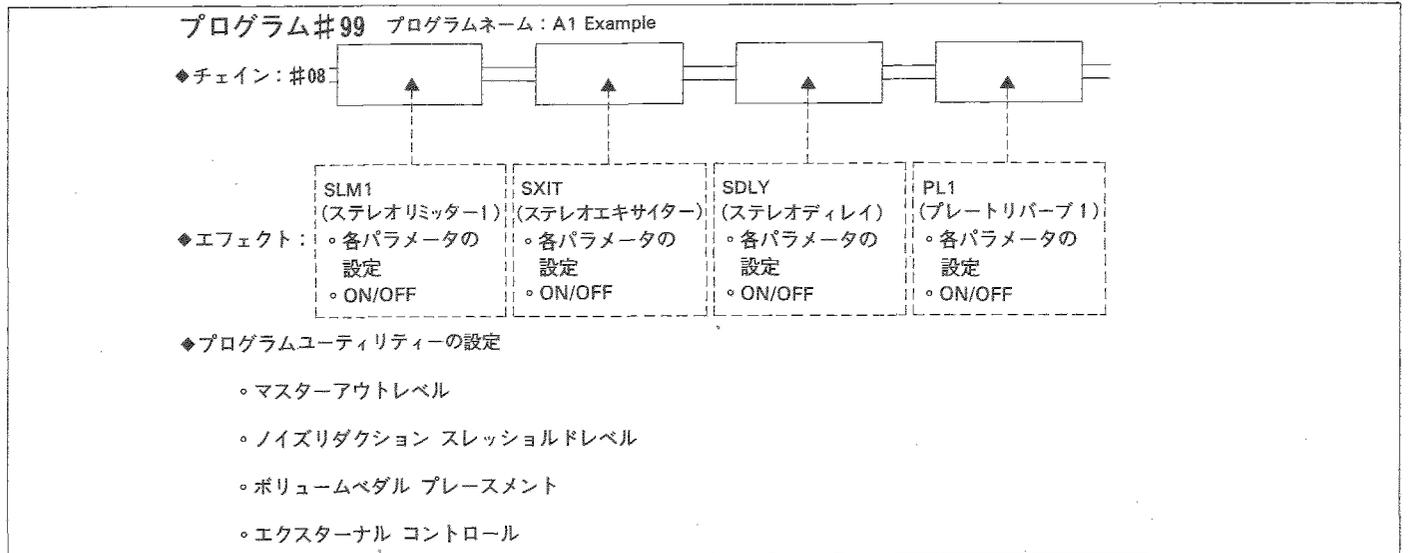
▶ バイパス切り換え

BYPASSキーを押すだけで、A1のエフェクト効果がかかった音と、まったく効果のかからないスルーの音を簡単に切り換えられます。

A1のプログラム構成

A1はオールインワンタイプのマルチエフェクターです。一つのプログラムはいくつかのエフェクトで構成されています。A1では同時に最大7個のエフェクトの接続ができます。この7個までのエフェクトの接続パターンをチェーンといいます。

★一つのプログラム



プログラム 一つのチェーンをもとにして、そのチェーンで使うエフェクトや各エフェクトのパラメータの設定などをメモリーしたものが、A1の一つのプログラムです。また各プログラムでは、マスターアウトレベルやノイズリダクションのスレッシュホールドレベルなども設定できます。

チェーン A1のプログラムは、最大7個のエフェクトを組み合わせで構成されています。つまり、単体のエフェクターを7台接続していると考えてください。このエフェクトの接続パターンをチェーンと呼びます。チェーンとは、エフェクトをいれる箱（エフェクトボックス）が並んでいる接続パターンのことです。

エフェクト A1には59系統のエフェクトが搭載されています。エフェクトボックスの中にエフェクトを割り当てて、プログラムを作っていきます。

バリエーション エフェクトによっては、バリエーションと呼ばれる数種類のエフェクトのパターンがあります。例えばリバーブでは、ホール、ルーム、プレートなどのバリエーションがあります。

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

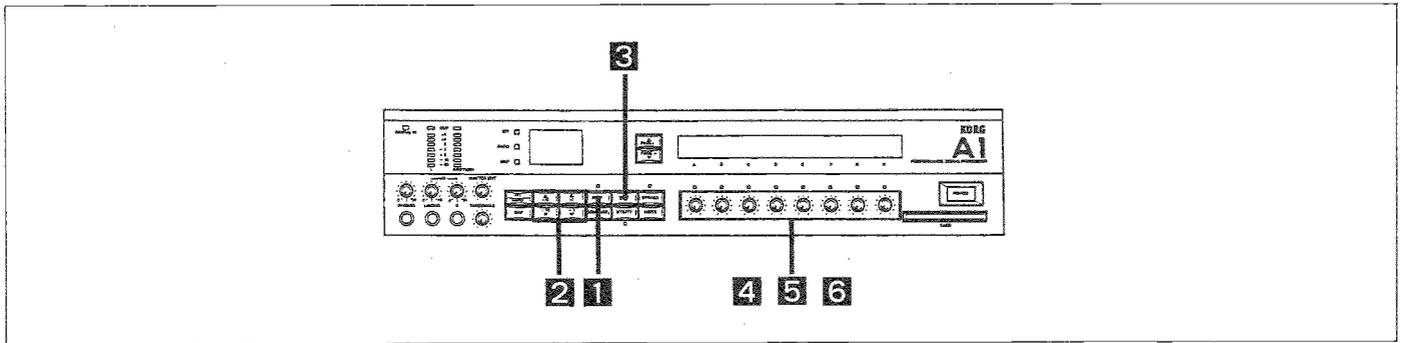
プログラム全体にかかる要素

- スレッシュホールドレベル (内蔵ノイズリダクションのスレッシュホールドレベル)
- マスターアウトレベル (プログラムのトータルの音量)
- ボリュームペダルプレースメント (ボリュームペダル位置の設定)
- エクスターナルコントロールの設定

3 プログラムのエディット

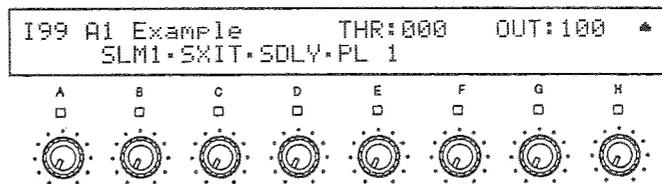
A1にプリセットされたプログラムの内容を好みの音にエディット（変更）して、オリジナルのプログラムを作ることができます。

1 /プログラムの内容（エフェクト パラメータ）を一部分変更するには

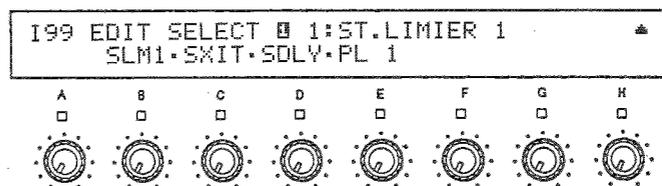


変更したいプログラムの
選択

- 1 PLAYモードキーを押してプレイモードにはいる。
- 2 変更したいプログラムをアップ/ダウンキーで選ぶ。
I99の場合

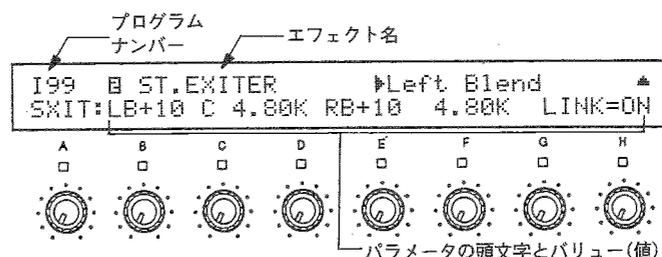


- 3 EDITキーを押す。
"EDIT SELECT"がディスプレイに表示されます。



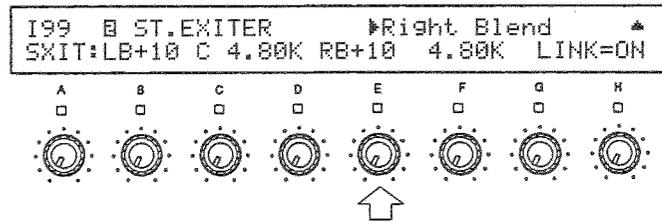
- 4 変更したいエフェクトの下のダブルファンクションエディター（B～H）を押す。
EDITインジケータが点滅を始め、エフェクト名とパラメータ（そのエフェクトで変更できる要素）およびバリュー（値）がディスプレイに表示されます。

ステレオエキサイターを
変更する場合、ダブルフ
ンクションエディターC
を押す



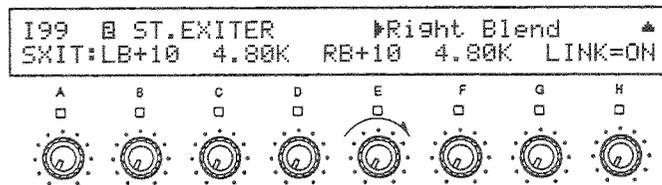
ダブルファンクション
エディターEを押して
"Right Blend"を表示させる

- 5** 変更したいパラメータの下のダブルファンクションエディターを押す。
パラメータ名が右上に表示されます。



ダブルファンクション
エディターEを回して
Rchのエキサイターの強さ
を変える

- 6** 音を聞きながら、選んだパラメータの下のダブルファンクションエディターを回しバリュー(値)を調節する。



このプログラムでは、ステレオエキサイターのパラメーターLINKがONになっているためRight Blend、同時にLeft Blendの値も変わります。

- 7** 他のパラメータの下のダブルファンクションエディターを回してパラメーターをエディットする

- 8** 3～7と同様にして、他のエフェクトの内容を変更する。

各エフェクトのパラメータの働きについては、別冊「エフェクトパラメータリスト」をご参照ください。

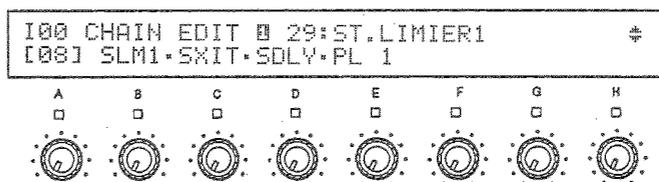
2 / プログラムの中のエフェクトを他のエフェクトに置き換える

A1ではプログラムの中のエフェクトをエフェクトボックスのサイズの範囲で他のエフェクトに置き換えることができます。

プログラム I99の
PL1を変更する場合

- 1 14ページの手順1～3に従ってエディットセレクトを表示させる。
- 2 PAGE+キーを押す。

“CHAIN EDIT”がディスプレイに表示されエフェクトの置き換えができます。

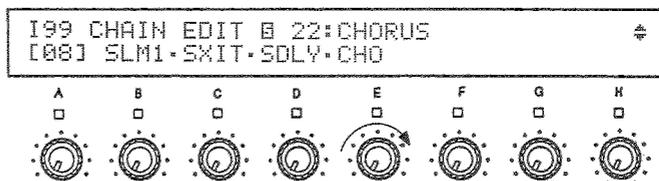


“PL1”プレートリバーブ1を
“CHO”コーラスに変更
する場合

- 3 変更するエフェクトの下のダブルファンクションエディターを回してエフェクトを選ぶ。

ダブルファンクションエディターEを回して“NO.01 PL1”プレートリバーブ1を“NO.22 CHO”コーラスに置き換えてみましょう。

またEを押した後アップ/ダウンキーを用いますと、エフェクトをひとつずつ選ぶこともできます。



何番にどのエフェクトがあるかはエフェクトパラメータリストを参照してください。

- 4 同様にして他のダブルファンクションエディターを回してエフェクトを置き換える

エディットしたプログラムを残しておくには

エディット（変更）が終わったら、ライトモードでA1に記憶させてください（44ページ参照）。エディットした後に他のプログラムに移ると、エディットした内容は全て消えてもとのプログラムに戻ってしまいます。したがって、プログラムをエディットしてもライト操作しない限り、もとのプログラムはそのままの状態です。

3 /新しいプログラムを作るには

新しいプログラムを作る場合の操作手順の概要は以下のとおりです。詳しい操作手順については、エディットモード26ページを参照してください。

チェーンを選ぶ



はじめに、チェーンの種類を選んでください。使う目的に合わせて、シリーズ（直列）、パラレル（並列）等の5種類のチェーンがあります。

チェーン選択の操作手順およびチェーンの種類については、チェーンエディット27ページを参照してください。

エフェクトを選ぶ



選んだチェーンのエフェクトボックスの中に使いたいエフェクトを入れていきます。

エフェクトの置き換え30ページ参照。

エフェクトのパラメータの設定

各エフェクトのパラメータを設定して、好みの音色を作ってください。

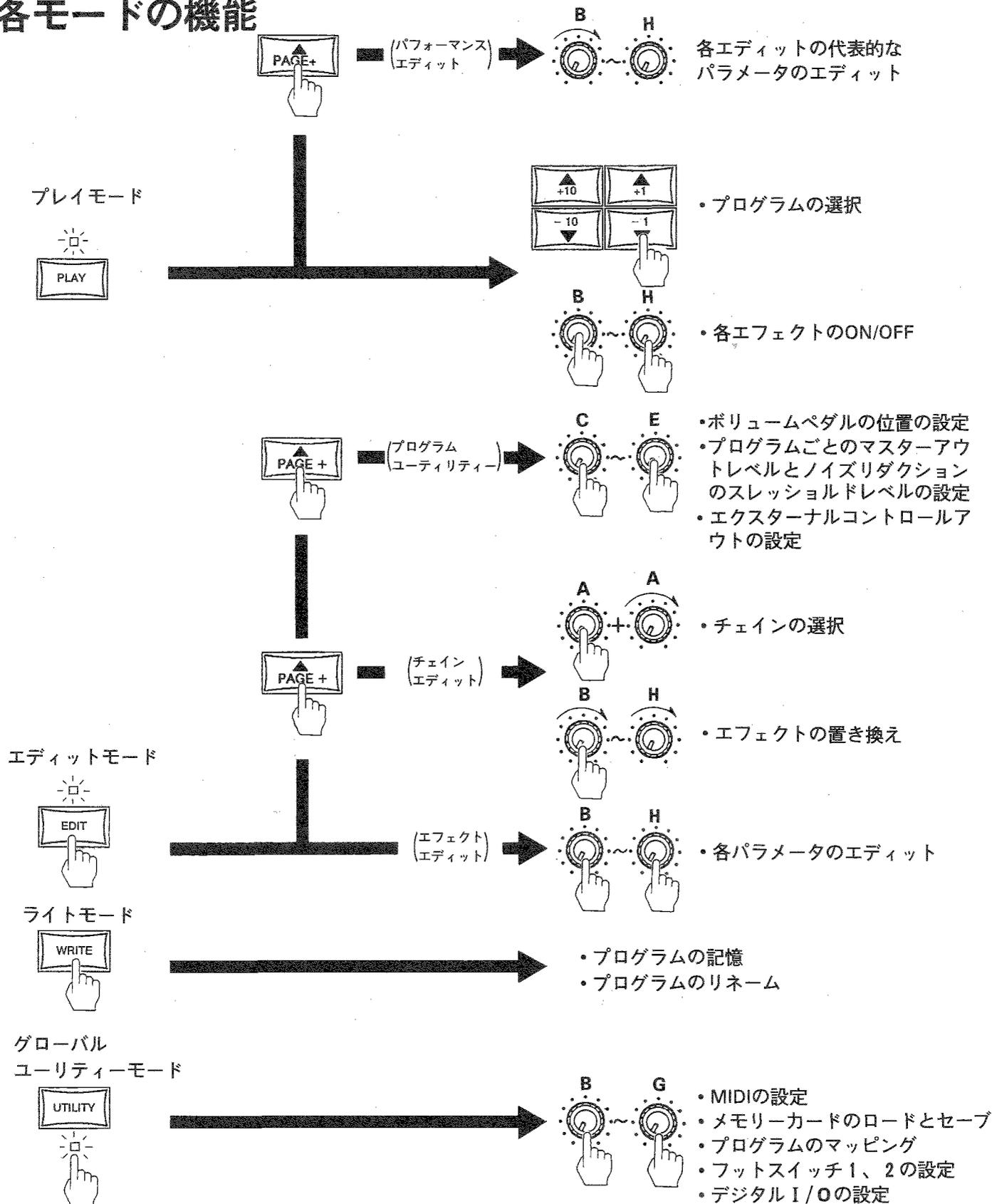
エフェクトパラメータのエディット34ページ参照。

A1の操作系概要

A1には“プレイ、モード”“エディットモード”の他に、プログラムをメモリーするための“ライトモード”補助機能をまとめた“グローバルユーティリティモード”があります。

それぞれのモードの関係は次の通りです。

各モードの機能



プレイモード

PLAYモードインジケータが点灯している状態がプレイモードです。

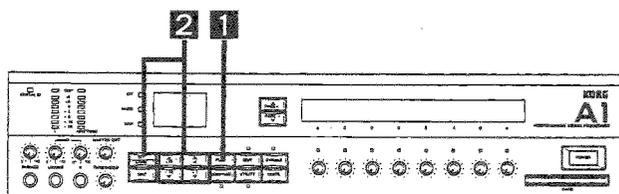
プレイモードはプログラムを自由に選んで演奏するモードです。A1本体には100種類のプログラムが用意されています。さらに、別売りのメモリーカードのプログラムからも選んで演奏できます。

また、プレイモードでは各エフェクトのON/OFF切り換え、および各エフェクトの代表的なパラメータの簡単なエディットができます（パフォーマンスエディット）。

1 プログラムの選択

A1本体のプログラムから選ぶ場合と、メモリーカードから選ぶ場合の2つの方法があります。

1/基本プレイ



1 PLAYモードキーを押してプレイモードにはいる。

A1のPOWERパワースイッチをONにすると、自動的にプレイモード状態にはいります。

2 • A1本体から選ぶ場合

1、アップ/ダウンキーを押してプログラムナンバーを選ぶ。

•メモリーカードから選ぶ場合

1、INT/CARDキーを押してCARDインジケータを点灯させる。

2、アップ/ダウンキーを押してプログラムナンバーを選ぶ。

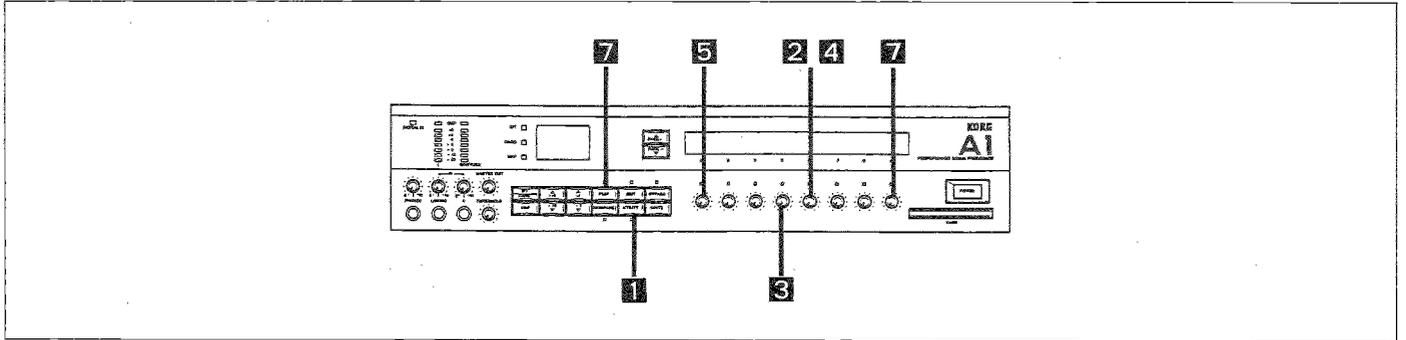
もう一度INT/CARDキーを押すと、INTインジケータが点灯して本体内のプログラム選択に戻ります。

	10の桁が 変わる	1の桁が 変わる
アップキー	▲ +10	▲ +1
ダウンキー	▼ -10	▼ -1

キーを押し続けると連続して変化します。

2 / プログラムの順番を並べ替えて演奏する—マッププレイ

ライブ演奏の時に便利な機能です。あらかじめ、プログラム番号を使う順番に登録していると、プログラム番号が離れていてもアップキーの操作だけでプログラムチェンジができます。

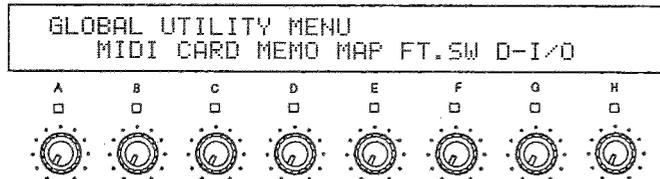


マップエディット

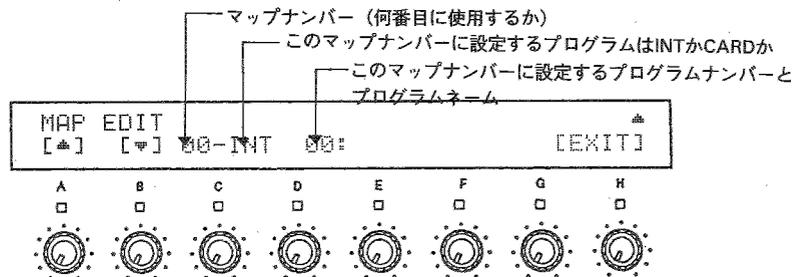
プログラム番号を使う順番に登録します。

準備

- 1 UTILITYキーを押して、LCDディスプレイにグローバルユーティリティメニューを表示させる。



- 2 ダブルファンクションエディターEを押して、MAP EDITを選ぶ。



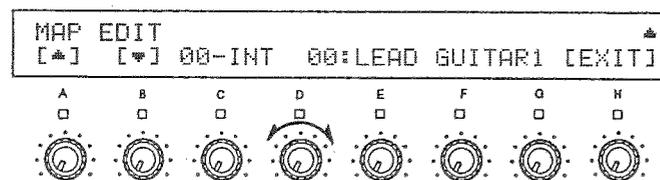
ここでは、マップナンバー00に、INTの00のプログラムが選定されていることを示しています。

まずマップ00(最初に使用するプログラム)で、どのプログラムを使うかを設定します。

マップナンバーに登録する
プログラム番号の
設定

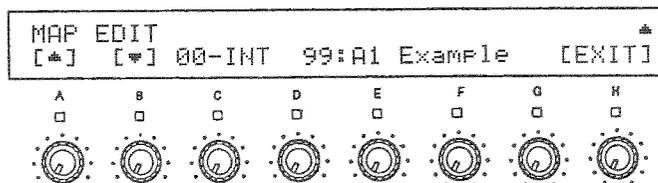
- 3 ダブルファンクションエディターDを回して "INT"か "CARD"を選ぶ。

- 本体のプログラムから選ぶ時は、"INT"、メモリーカードから選ぶ時は "CARD" を設定してください。



- 4** ダブルファンクションエディターEを回して、ここで使うプログラムナンバーを選ぶ。

ここでは“99”に設定してみましょう。



マップナンバー00にプログラム I99が設定されました。

- 5** ダブルファンクションエディターAを1回押して次のマップナンバーに進める。
次のマップナンバーの設定を行ないます。ここではマップナンバー01に“ I98”を設定してみましょう。マップナンバー00はLCDの上段に移動し、下段にマップナンバー01が表示されます。
- 6** 3～5と同様にして他のマップナンバーの設定をする。
- 7** マップナンバーの設定が終わったら

- グローバルユーティリティメニューに戻る場合は、ダブルファンクションエディターHを押してください。
- プレイモードに戻る場合は、PLAYキーを押してください。

マップナンバーの設定を変更する場合は、ダブルファンクションエディターA,Bを押してナンバーを1段階ずつ変化させるか、ダブルファンクションエディタCを回して、マップナンバーを設定してください。

- 1** PLAYキーを押してPLAYインジケータを点灯させる。

- 2** MAPキーを押してMAPインジケータを点灯させる。

- プログラムナンバーディスプレイにはマップナンバー“00”が表示されます。
- マップナンバーに対応したプログラムがLCDディスプレイに表示されます。
ここでは、先ほど設定した I99のプログラムが表示されます。
マップナンバーがRE1のLCDディスプレイの下段左端に表示されます。
- オプションのRE1からマッププレイに入る場合“INT”“CARD”キーを同時に押してください。

- 3** アップキーを押してマップナンバーを進める

アップキーを1回押すと、先ほど設定した I98のプログラムがよびだされます。
アップキーを押す度に、登録した順番でプログラムナンバーが変わります。

- 4** マッププレイが終了したら、もう一度MAPキーを押す。

“INT”インジケータが点灯して、通常のプレイモードに戻ります。

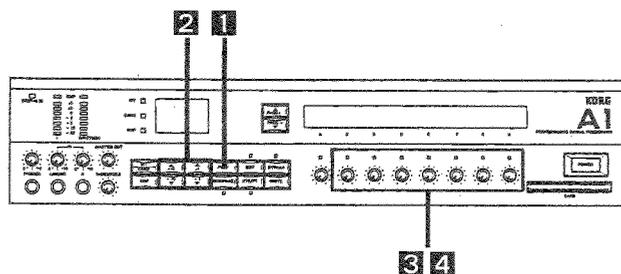
ただし、カードのプログラムを設定したマップナンバーでマッププレイを終了した場合、“CARD”のプログラムを表示した状態で通常のプレイモードに戻ります。

注：電源を切っても、再度変更するまでマップエディットしたデータは残っています。

マッププレイ-登録した
順番で演奏する

2 エフェクトのON/OFF切り換え

プレイモードの時、プログラムの中の特定のエフェクトだけをOFFにすることができます。即座にプログラムに変化をつけたいライブ演奏のときなどに便利な機能です。



1 PLAYキーを押してプレイモードにはいる。

プレイモードインジケータが点灯します。

2 プログラムを選ぶ。

3 ON/OFFを切り換えたいエフェクトの下のダブルファンクションエディターを押す。

エフェクトがOFFになると、ダブルファンクションエディターのインジケータが消え、同時に、LCDディスプレイのエフェクト表示が小文字に変わります。

4 もう一度ダブルファンクションエディターを押すとONになる。

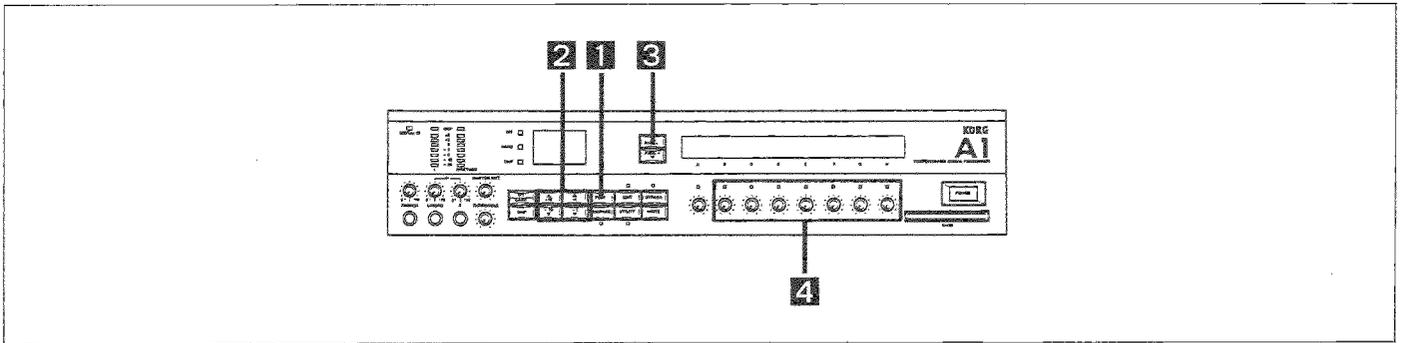
• RE1では、エフェクトのON/OFFはエフェクト表示の大文字/小文字で示します。

エフェクトON/OFFの状態はライトを行なうことによりメモリーすることができます。

注：エフェクトによっては、ダブルファンクションエディターを押してもOFFにできない、常にONの状態のエフェクトもあります。

3 パフォーマンスエディット

演奏中、プレイモードの状態ですぐ簡単に各エフェクトのかかりぐあいを調整できます。パフォーマンスエディットを使って変更できるパラメータは、エフェクトごとに決められています。詳しくは別冊の「エフェクトパラメータリスト」を参照してください。



1 PLAYキーを押してプレイモードにはいる。

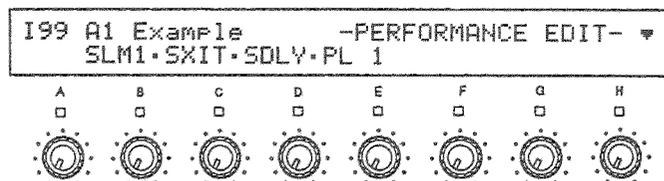
プレイインジケータが点灯します。

2 使用するプログラムを選ぶ。

ここでは I99 “A1 Example” を選びましょう。

3 PAGE+キーを押す。

LCDディスプレイの右上に “PERFORMANCE EDIT” が表示されます。

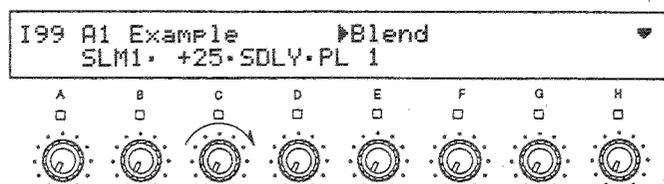


ステレオエキサイター “SXIT”
の強さを変化
させる場合

4 エフェクト効果の深さを変えたいエフェクトのダブルファンクションエディターを回す。

エフェクト名表示が数値に変わり、LCDディスプレイ右上に、そのエフェクトにおいてパフォーマンスエディットができるパラメータ名が表示されます。ダブルファンクションエディターはセンターが±00、最大、最小が±50%に設定されています。±00のときがエディットモードで設定したパラメータのバリュー(値)です。

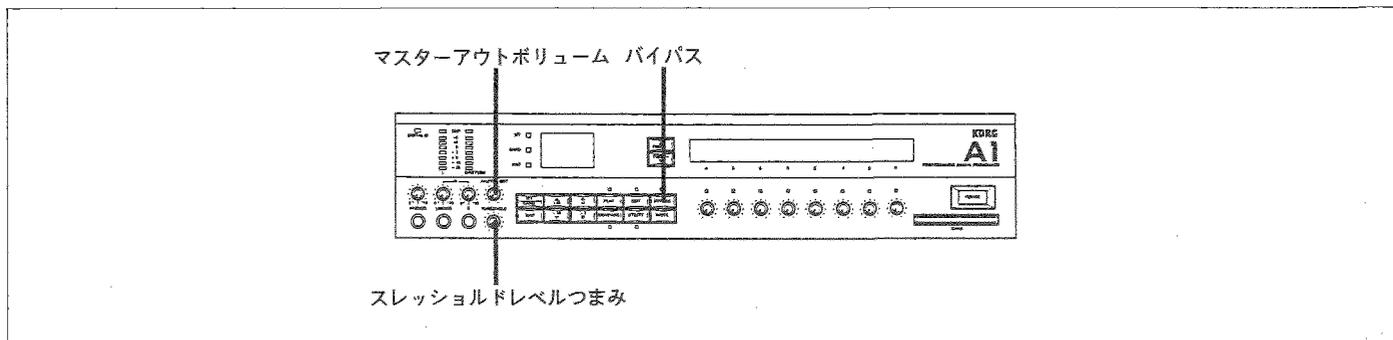
コンプレッサーのかかり
具合が変化する



PAGE- キーを押すと、通常のプレイモードに戻ります。

ライトを行って、パフォーマンスエディットしたパラメータをA1に保存できます。

4 プレイモードでのマスターアウトレベル、ノイズリダクションのスレッシュホルドレベル、バイパスのON/OFF



マスターアウトレベル

選ばれているプログラムの全体の音量をMASTER OUT ボリュームを使って調節できます。最小000～最大100の間でLCDディスプレイ右上にOUTのバリュー(値)が表示されます。

スレッシュホルドレベル

選ばれているプログラム全体にかかるノイズリダクションのききぐあいを、THRESHOLDつまみを使って調節してください。PLAYモードのときは、LCDディスプレイにTHR(スレッシュホルド)の値(バリュー)が表示されます。スレッシュホルドレベルを設定する場合は、接続している楽器を演奏していない状態(たとえばギターの場合なら弦をミュートする)でTHRESHOLDつまみを回してノイズが聞こえなくなるまで、バリュー(値)をあげてください。

- プレイモードでのマスターアウトレベルとノイズリダクションのスレッシュホルドレベルは、別のプログラムを選んだとき、そのプログラムにメモリーされているバリュー(値)になります。

バイパス切り換え

BYPASSキーを押すだけで、A1のエフェクト効果がかかった音と、まったく効果のかからないスルーの音を簡単に切り換えられます。

- バイパスON BYPASSインジケータが点灯→入力された音そのまま出力される。
- バイパスOFF BYPASSインジケータが消灯→入力された音は、エフェクトがかかってアウトプットから出力される。

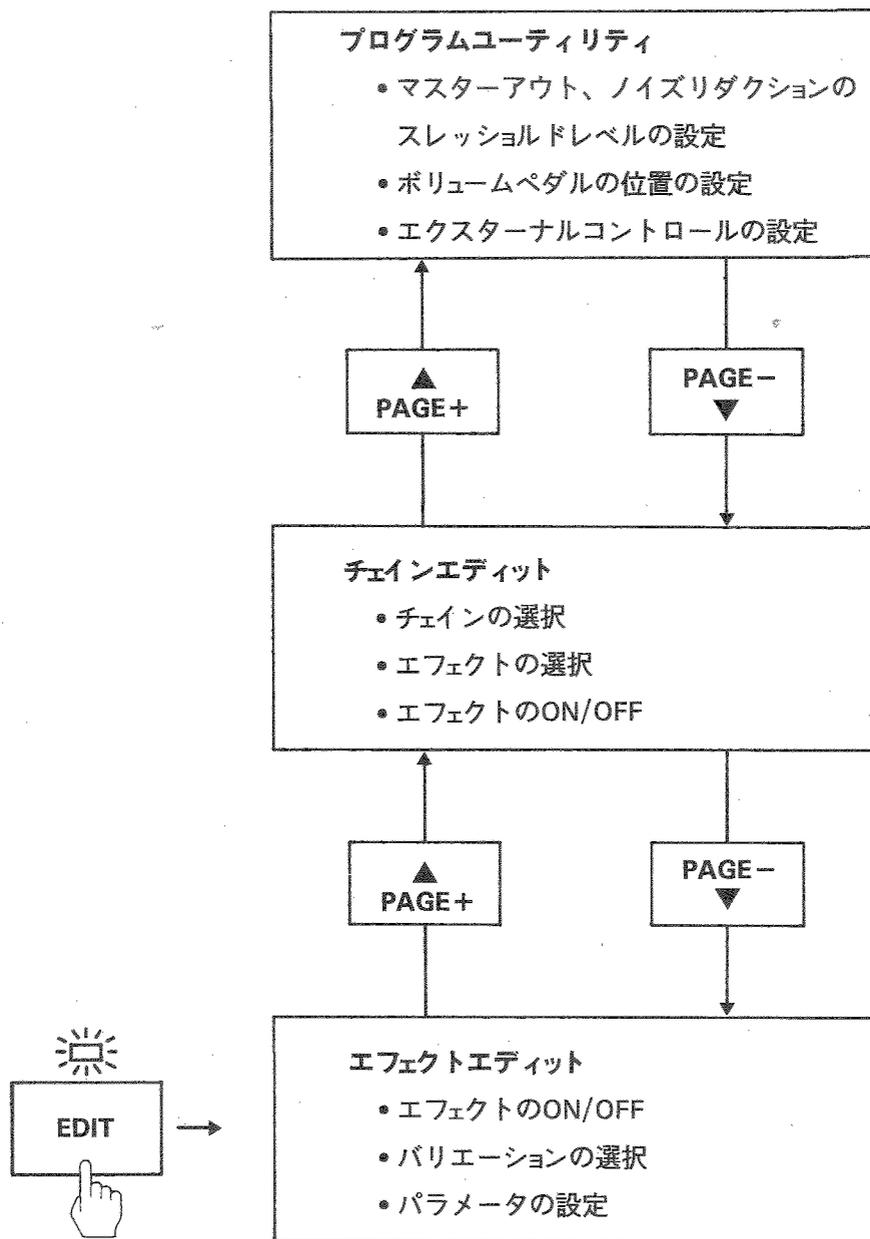
以上の機能は、どのモードに入っているときでも設定することができます。



エディットモード

エディットモードは、プログラムに設定されている内容を変更して音作りをするモードです。

エディットモードには3つのエディットがあります。それぞれのエディットで関連する設定をまとめて行えるようにエディットメニューがあります。各メニューの動きは、以下の通りです。



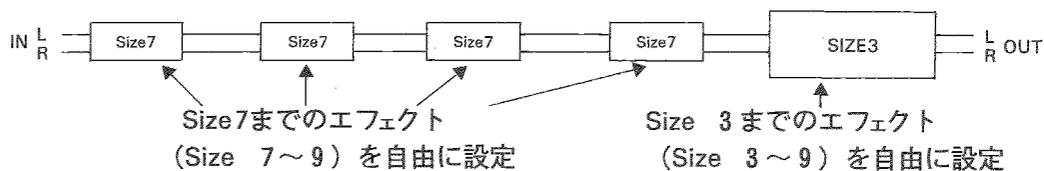
1 チェインエディット

チェインエディットには2つの方法があります。プリセットされたプログラムの中のあるエフェクトを他のエフェクトに置き換えるエディット、そして、新たにエフェクトを一つずつ並べて独自のチェインを作るエディット、の2つです。

チェインとフリーチェイン

A1では、エフェクトの接続パターンをチェインと呼びます。各チェインは下図に示すように、エフェクトボックスと呼ばれる、エフェクトがはいる箱のつながりで表されます。エフェクトボックスは9種類あり、Size 1～9までそれぞれ容量のサイズが違っています。そのサイズに合ったエフェクトを自由に選んで、それぞれのエフェクトボックスの中に入れることができます。この方法をフリーチェインと呼びます。

例



全てのエフェクトはモノ、ステレオにかかわらず設定できます。

各エフェクトのエフェクトサイズは、別冊エフェクトパラメータリストで参照してください。

チェインの種類

A1には、チェイン1～50までの50種のチェインがあらかじめ用意されています。チェインは、エフェクトのつながり具合によって、5種類に大きく分けられます。

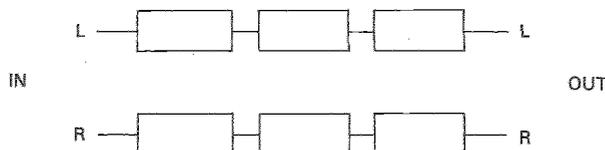
1 シリーズチェイン

入力から出力まで、エフェクトボックスが一列に並んだチェインです。



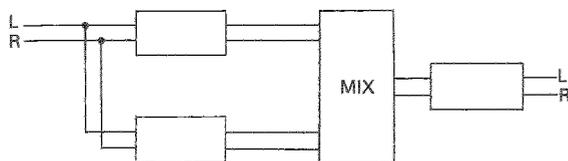
2 デュアルチェーン

LchとRchを独立して用いるチェーンです。



3 パラレルチェーン

エフェクトが途中でパラレル（並列）に枝分かれしているチェーンです。パラレルチェーンの場合、ミキサー（エフェクトの1種）はフリーチェーンによって他のエフェクトと置き換えることはできません。

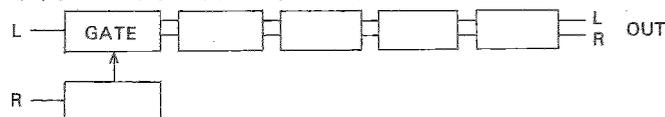


4 キーイン (Key-IN) チェーン

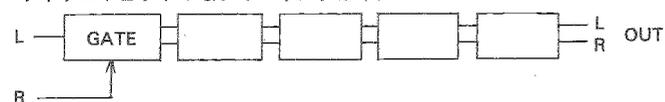
Rchの入力をキーイン端子として使うチェーンです。キーインチェーンでは、Rchの入力信号はGATEやLIMITERのコントロールだけを行ない、音声信号としては出力されません。また、このチェーンではキーインでコントロールするエフェクトはGATE, LIMITERに限定されます。

また、キーインチェーンには、キーイン入力 (Rch入力) で直接GATEなどのエフェクトをコントロールするものと、キーインされた信号がサイドエフェクトと呼ばれる1つのエフェクトを通った後にGATEなどをコントロールするものとの2種類があります。

・サイドエフェクトのあるキーインチェーン



・サイドエフェクトのないキーインチェーン

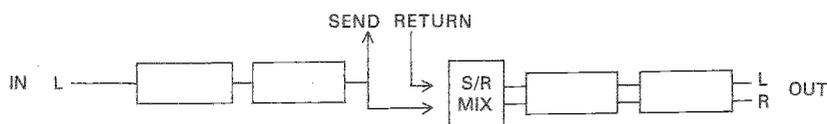


サイドエフェクトとは

サイドエフェクトとは、ゲートやリミッターのコントロール信号にかけるエフェクトのことです。例えば、高い高周波数をブーストしたEQをサイドエフェクトに設定し、このEQの出力でリミッターをコントロールすると、入力に高い高周波の信号が入ってきたときにより強くリミッターをかけるということができます。

5 センド/リターンチェーン

チェーンの途中のデータを、SEND/リターンできるチェーンです。リアパネルのSEND/RETの端子はSEND/リターンチェーンが選ばれている場合だけ動作します。SEND/リターンチェーンを使用する場合、A1の入力はモノラルとなります。フロントまたはリアパネルのLch入力端子のみが有効となり、Rch入力は働きません。



チェーン内のエフェクトボックス間のキャラクター

AIでは、次のようなキャラクターを使って、エフェクトボックスのつながりを一行のLCDで表示しています。

” ■ ” 前後のエフェクトボックスが、直列につながっていることを示します。

例 1. SLM1・SXIT・SDLY・RM1



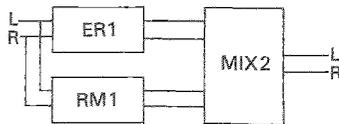
” = ”,
” / ”

” = ” のエフェクトの後で、エフェクトボックスが枝分かれしていることを示します。

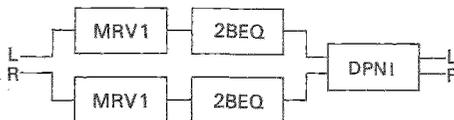
” / ” の前後のエフェクトが並列に並んでいることを示します。

また、” = ” が ” / ” の後にあった場合は、並列のエフェクトの出力が1つのエフェクトに入力されることを示します。

例 2. ER1 / RM1 = MIX2



例 3. MRV1・2BEQ / MRV1・2BEQ = DPN1



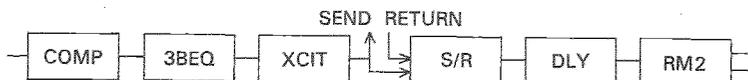
また ” / ” はキーインチェーンでは、その前後にサイドエフェクトがあることを示します。

” JL ”

この表示の間で SEND / リターン ができることを示しています。

例 4. COMP・3BEQ・XCIT # S/R・DLY・RM2

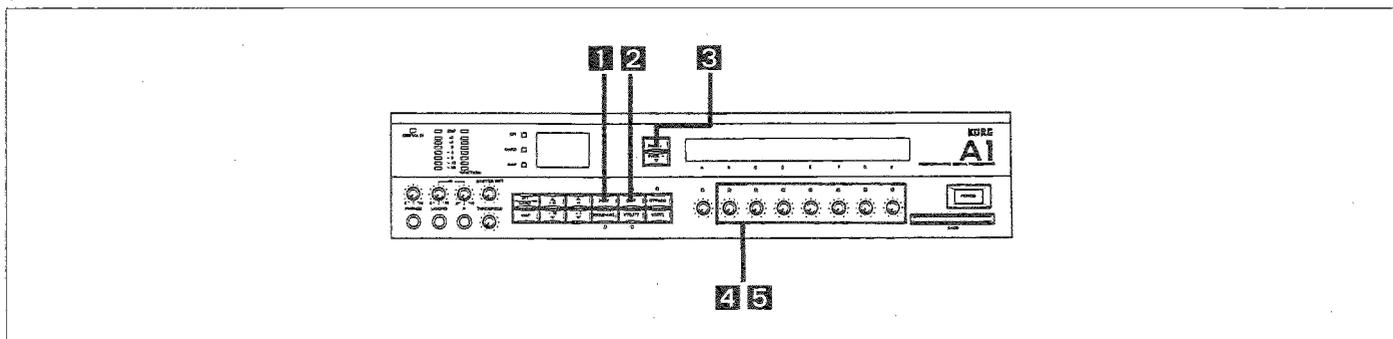
S/R は SEND リターン ミキサー です。



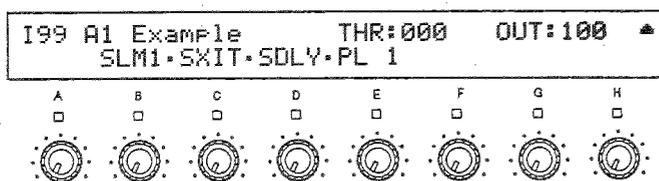
注意: デジタル入力を使用しているときは、SEND / リターンチェーンにおいて、リターン端子は動作しません。(デジタル入力の Rch 信号が、そのままリターン信号として、SEND・リターン・ミキサーに入力されます)

1/エフェクトの置き換え

プリセットされているプログラムのチェーンの一部のエフェクトを、他のエフェクトに置き換えます。



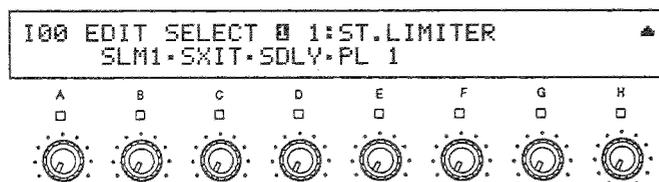
1 プレイモードで、チェーンエディットのもとになるプログラムを選ぶ。



プログラムナンバー 199を選んだ場合

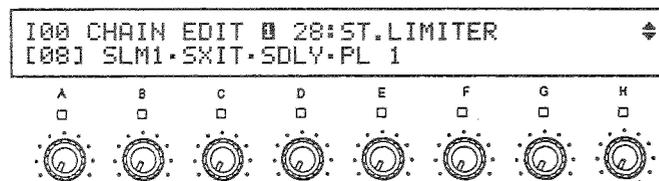
2 EDITキーを押す。

“EDIT SELECT”が表示されます。



3 PAGE+キーを押す。

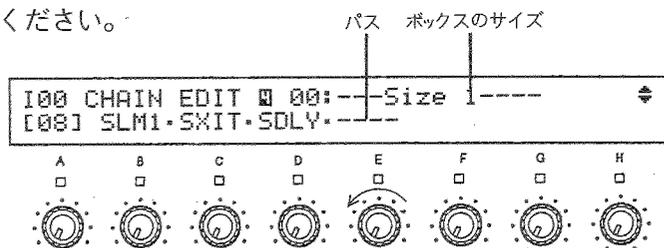
“CHAIN EDIT”が表示されます。



エフェクトサイズ
を確かめる

4 他のエフェクトと置き換えたいエフェクトの下のB~Hのダブルファンクションエディターを、左にいっぱい回す。

エフェクトパス "----" がLCDディスプレイに表示され、右上にそのエフェクトボックスのサイズが表示されます。置き換える前にエフェクトサイズを確かめてください。



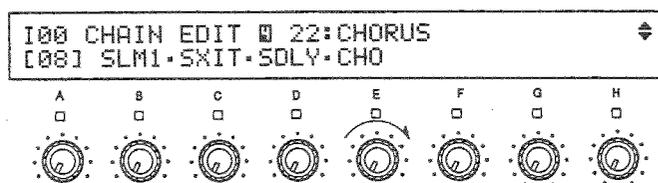
ダブルファンクションエディターE[PL1]を左にいっぱい回すと、このチェーンの4番目のエフェクトボックスはSize1であることがわかります。

置き換えるエフェクト
を選ぶ

5 エフェクトパスの状態にしたダブルファンクションエディターを右に回して、新しく置き換えるエフェクトを選ぶ。

エフェクトサイズに合ったエフェクト（ここでは、SIZE1~9に該当するエフェクト）が順番に表示されます。

アップ、ダウンキーを押してエフェクトを1つずつを選ぶこともできます。



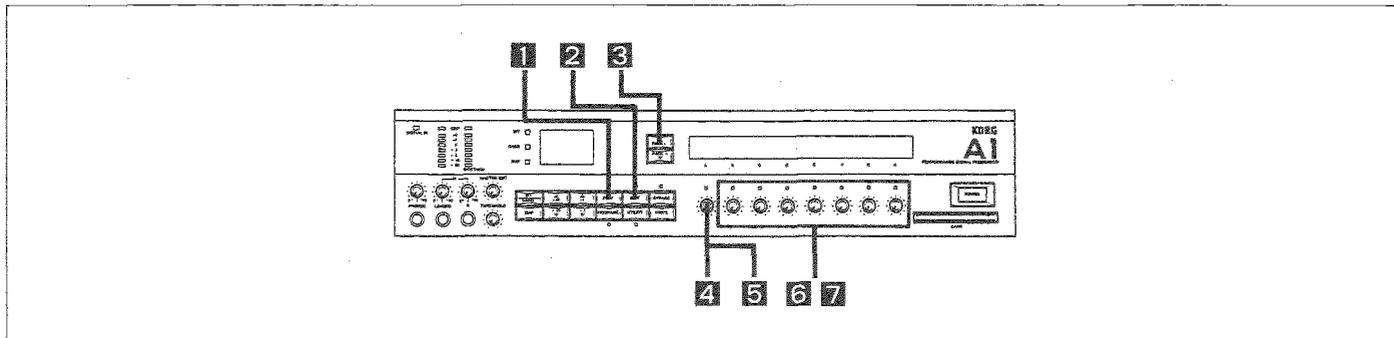
6 4~5と同様にして他のエフェクトを置き換える。

各エフェクトのエフェクトサイズはエフェクトパラメータリストを参照してください。

また、各チェーンがそれぞれどのようなサイズのエフェクトボックスで構成されているかは、別冊のチェーンリストを参照してください。

2 /すべてのエフェクトを並べかえる

チェーンにエフェクトを一から並べていってオリジナルのプログラムをつくります。



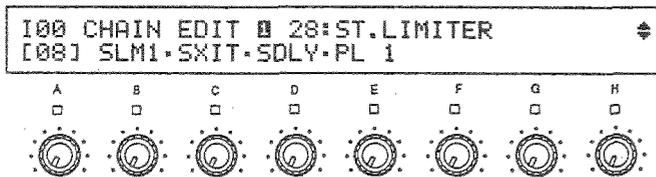
1 プレイモードで、任意のプログラムを選ぶ。

2 EDITキーを押す。

"EDIT SELECT"が表示されます。

3 PAGE+キーを押す。

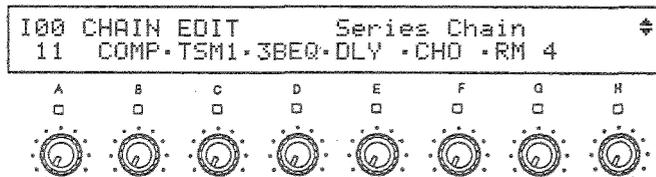
"CHAIN EDIT"が表示されます。



プログラムナンバー 199を選んだ場合

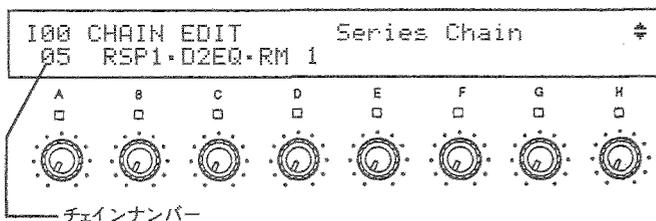
4 チェインナンバーの下のダブルファンクションエディターAを押す。

LCD右上にはSeries Chain, Key-IN Chainなどのチェーンの種類が表示されチェーンセレクト状態を示します。



チェーンナンバーを
選ぶ

5 ダブルファンクションエディターAを回すか、または、アップ/ダウンキーを押して、使いたいチェーンナンバーを選ぶ。



何番にどのようなチェーンがあるかは別冊チェーンリストを参照してください。

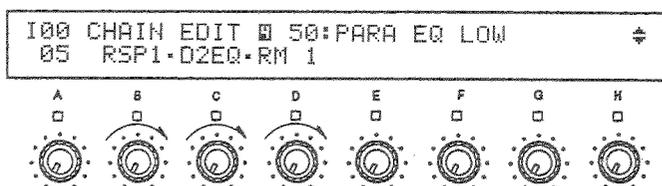
チェーン05を選んでみましょう。

このチェーンでは3つのエフェクトが同時に使えます。また、チェーンを選択したときは、あらかじめ各エフェクトボックスにはそれぞれエフェクトが割り当てられています。

エフェクトを選ぶ

- 6** ダブルファンクションエディターB~Hを回して、エフェクトを並べていく。
また、B~Hを押した後、アップ/ダウンキーを押すことによってエフェクトを選択することもできます。

このときLCDにはエフェクトサイズに合ったエフェクトが順番に表示されます。



- 7** 新しいエフェクトの配列が完成したら、エフェクトエディット (34ページ) を参照して、各エフェクトのパラメータを設定する。

RE1 を使ったチェーンエディット

RE1を使ってチェーンエディットする場合、RE1のテンキーでチェーンナンバーおよびエフェクトナンバーを直接選ぶことができます。

チェーン選択のテクニック

- 1 使いたいチェーンが「チェーンの種類」(27ページ) に示した1~5のチェーンの中で、どのチェーンに属するのかを決める。
- 2 メインとなるエフェクトを2~3個決め、そのエフェクトがはいるサイズのエフェクトボックスを持ったチェーンを選ぶ。

例 オルガン用にチューブシミュレーションとロータリスピーカーを使いたい場合

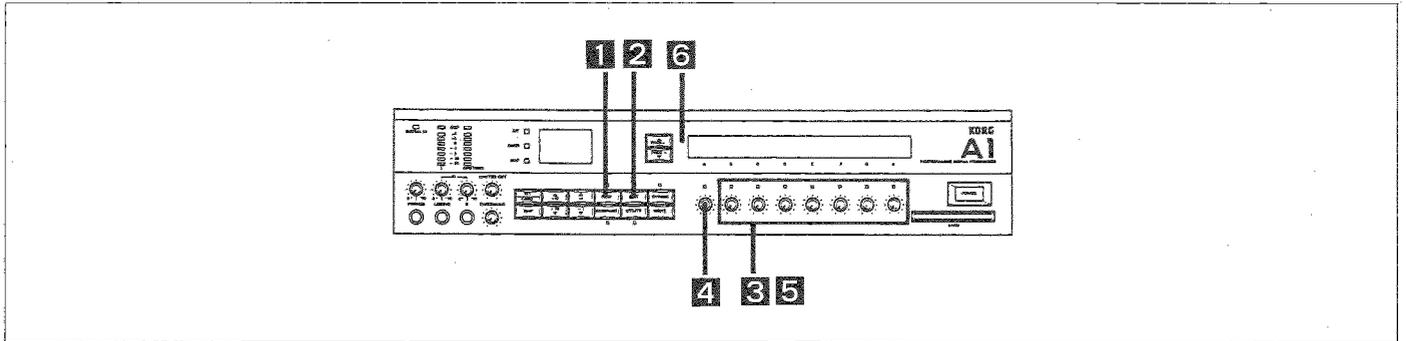
シリーズチェーンの中から、チューブシミュレーション (Size7) とロータリスピーカー (Size4) がはいるエフェクトボックスを持ったチェーンを探すと、チェーン05が適していることがわかります。

各チェーンのエフェクトサイズは、別紙チェーンリストを参照してください。

2 エフェクトエディット

それぞれのエフェクトにはその効果を決定するいくつかの要素（パラメータ）があります。

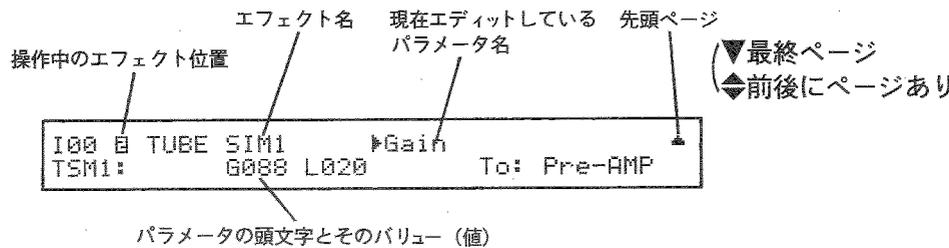
エフェクトエディットではエフェクトのパラメータを調節して独自の音を作っていきます。



- 1 • プリセットされているプログラムのパラメータを変更する場合
プレイモードでエディットしたいプログラムを選んでください。
- チェインエディット設定後に、各エフェクトの新しいパラメータを設定する場合
2から始めてください。

2 EDITモードキーを押す。
"EDIT SELECT" にはいります。

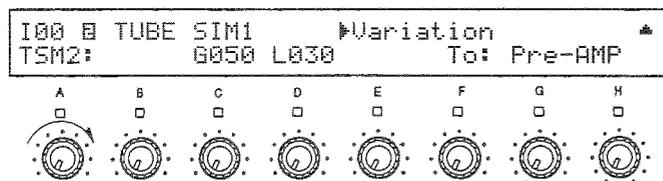
3 パラメータを設定したいエフェクトの下のダブルファンクションエディターを押す。
ここではチューブシュミレーションをエディットしてみましょう。



バリエーションの変更

エフェクトのバリエーションを変更する場合

4 ダブルファンクションエディターAを回してバリエーションを選ぶ。
ただし、バリエーションのないエフェクトでは動作しません。



⑤ 設定するパラメータ表示の下のダブルアクションエディターを回してパラメータを調節する。

• パラメータを細かく設定する場合

- 1、調節するパラメータの下のダブルアクションエディターを押してインジケータを点灯させます。
- 2、アップダウンキーでパラメータを微調整してください。

⑥ パラメータの数が複数のページにわたる場合

PAGE+/-キーを押してページ送り（表示変更）をして、パラメータを選んでください。

（それぞれのエフェクトのパラメータについては、別冊「エフェクトパラメータリスト」を参照してください。）

エフェクトのON/OFF

エフェクトエディットの最初のページで、バリエーション名の下のダブルアクションエディターAを押すと、エフェクトのON/OFFができます。OFFにするとエフェクト名が小文字に変わります。

コンペアキー

エディット中にコンペアキーを使うと、元々そのプログラムナンバーにメモリーされている音色と現在エディットしている音色を簡単に比較できます。エディット中にコンペアキーを押すと、コンペアーインジケータが点灯します。エディット前のパラメータのバリュー（値）を呼び出して、音色を比較してください。もう一度押すと、インジケータが消えてエディット中のパラメータに戻ります。コンペアによってよびだされたデータ（エディット前に戻ったデータ）も、エディットすることができますが、この場合コンペア前のデータは失われます。

ダイナミックモジュレーションの設定

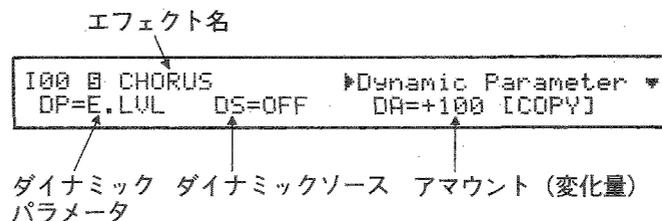
エフェクトによっては、ダイナミックモジュレーション機能を持ったものがあります。ボリュームペダル、MIDIデータ、内蔵LFO、入力信号のエンベロープを使ってエフェクトのかかり具合を変化させる機能がダイナミックモジュレーションです。エフェクトに変化をつけるコントローラをダイナミックソースといいます。また、コントローラでコントロールされるパラメータをダイナミックパラメータといいます。

ダイナミックソース名	コントローラの内容
OFF	ダイナミックモジュレーションをかけない
ENV	入力信号のエンベロープカーブ
LFO	内蔵LFO
PEDAL	パラメータペダル入力端子に接続されたボリュームペダル
Velo*	MIDIノート オンのベロシティ
AftT	MIDIのアフタータッチ
PtchB	MIDIのピッチベンド(センターを0とし、ピッチアップとピッチダウンでは同じ動作をします)
Ctrl#	MIDIのコントロールチェンジ コントロールチェンジ・ナンバーは01~95まで

*：和音でノートデータが入力された場合、各鍵盤の中で最大のベロシティ値が優先されます。

コーラスのダイナミックモジュレーションをエディットする場合

コーラスのエフェクトでは、コーラスのスピードまたはエフェクトレベルを、ペダルやMIDIデータによって変化させることができます。ダイナミックモジュレーションを使って各エフェクトの何を変化させることができるかは、別冊エフェクトパラメータリストを参照してください。



1 パラメータエディット中に、PAGE+キーを押す。

右上に“▼”の表示(最後のページ)が出るようにしてください。ダイナミックモジュレーションの機能がない場合は表示されません。

コーラスのスピードをペダルでコントロールさせる

2 ダブルファンクションエディターBを回してダイナミックパラメータを“Speed”設定する。

ダイナミックパラメータが1種類しかないエフェクトもあります。

- ③ ダブルファンクションエディターDを回してダイナミックソースを“PEDAL”に設定する。

ダイナミックパラメータによっては、OFF、ENV、またはLFOが選べない場合があります。

- ④ ダブルファンクションエディターFを回してアマウント(ダイナミックモジュレーションのかかりぐあい)を設定する。

アマウントを大きくするほどソースによるエフェクトの変化の幅が大きくなります。また、アマウントに“+”“-”がある場合は、モジュレーションソースによる変化の方向を変えることができます。CHORUSの場合は、ペダルを踏み込んだときにスピードを速くするか、遅くするかを“+”“-”で設定できます。詳しくはダイナミック アマウントの設定を参照してください。

設定完了

リアパネルの“PARAM”に接続したボリュームペダルを使ってコーラスのスピードを変化させることができます。

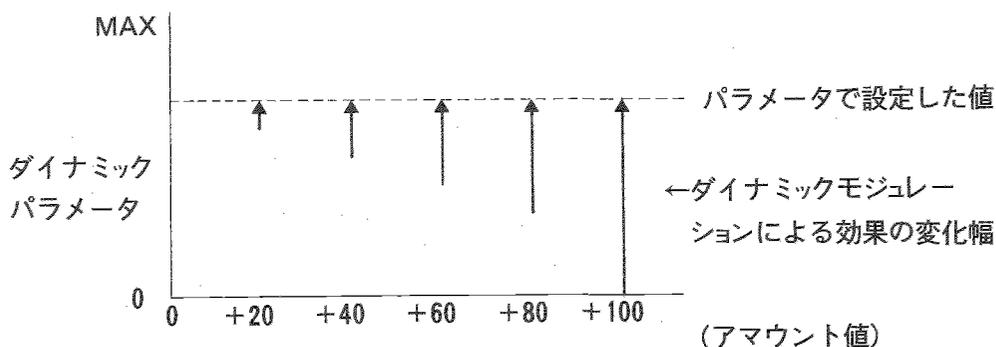
ダイナミック アマウントの設定

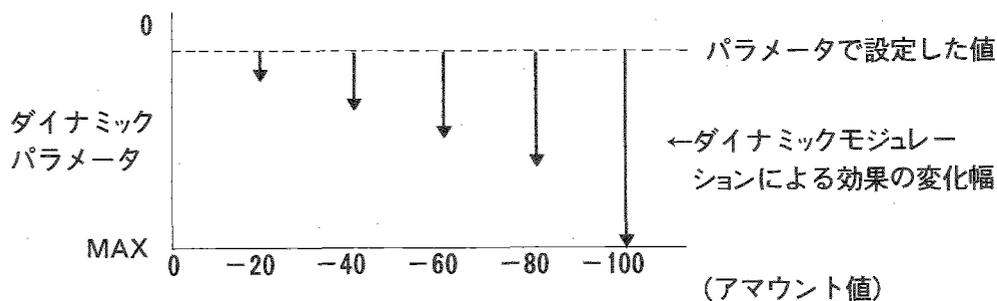
ダイナミック アマウントの値とダイナミックパラメータの値の関係

ダイナミックパラメータで設定できるパラメータには、そのエフェクトのパラメータとして元々存在しているものと、パラメータとしては存在していないものがあります。例えば、コーラス/フランジャーのダイナミックパラメータとして設定できるものにLFOスピードがありますが、これは元々このエフェクトに存在しているパラメータです。しかし、スweepディレイのダイナミックパラメータの“スweep”などは、スweepディレイの中のパラメータとしては存在しません。

ダイナミック アマウント値とダイナミックパラメータの関係は以下のようになります。

• ダイナミックパラメータがパラメータとして存在する場合





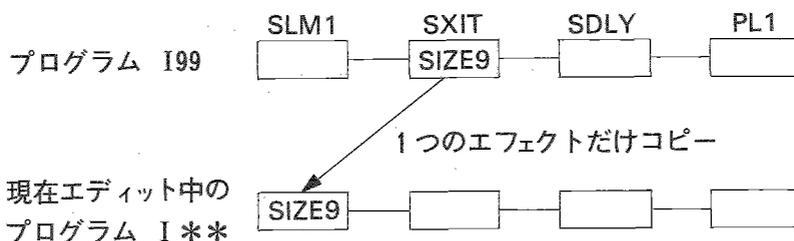
上図のようにダイナミックモジュレーションによりダイナミックパラメータは0よりパラメータの設定値まで変化します。また、ダイナミック アマウント値の“+”と“-”によってダイナミックソースのデータに対する効果の変化の向きが変わります。ダイナミックパラメータがE.LVL (エフェクトレベル) の場合は、ダイナミックモジュレーションによって0からエフェクトバランスで設定したエフェクトレベルまで変化します。また、このときダイレクトレベルは変化しません。

- ダイナミックパラメータがパラメータとして存在しない場合

エフェクトごとにダイナミック アマウントの働きが違いますので、それぞれのエフェクトのパラメータリストを参照してください。

エフェクトのコピー

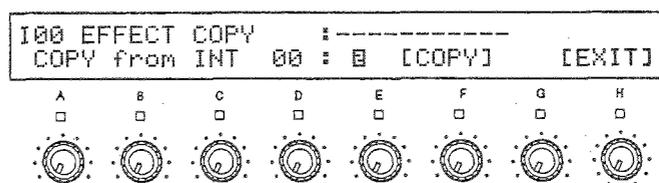
他のプログラムで使用している、ある1つのエフェクト及びそのパラメータを、現在エディット中のエフェクトにコピーすることができます。また、同じサイズか、それより小さなサイズのエフェクトならエフェクトの種類が違っていても、コピーすることができます。



1 パラメータエディットの最後のページを表示させる。

2 ダブルファンクションエディターG[COPY]を押す。

“EFFECT COPY” が表示されます。



3 ダブルファンクションエディターCを回して、コピー元のプログラムがINT (A1本体) かCARD (メモリーカード) かを指定する。

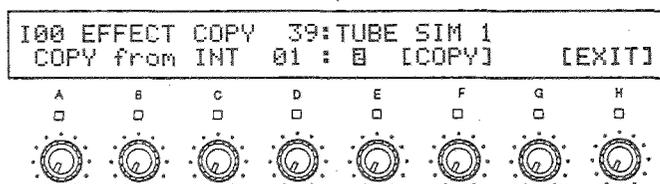
4 ダブルファンクションエディターDを回して、コピー元のプログラムのナンバーを選ぶ。

Dを押した後にアップ/ダウンキーを用いると、プログラムナンバーを1つつ変化させることができます。

5 ダブルファンクションエディターEを回して、コピー元のチェーンの中からコピーしたいエフェクトの接続されている位置を選ぶ。

現在エディットしているエフェクトボックスに収納できないサイズのエフェクトが選ばれている場合は、エフェクトナンバー及びエフェクト名は表示されません。

コピーするエフェクト



6 コピーするエフェクトを選んだら、ダブルファンクションエディターF[COPY]を押す。

7 LCDディスプレイに "COMPLETED" が表示される。

8 ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押して、エフェクトパラメータエディットに戻る。

コピーが終わったら

3 プログラム ユーティリティ

プログラム ユーティリティでは以下の3つの設定がそれぞれのプログラムごとに行なえます。

- 1) マスターアウトレベル、ノイズリダクションのスレッシュホールドレベルの設定。
- 2) ボリュームペダルの位置の指定。
- 3) エクスターナルコントロールの設定。

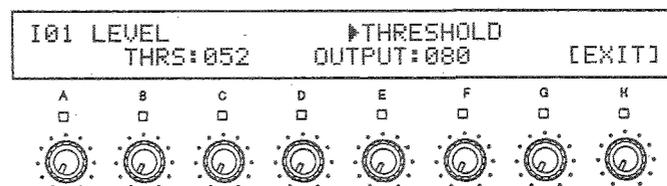
1/レベルの設定

各プログラムのマスターアウトレベルと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。

- 1** エディットセレクトの状態からPAGE+キーを2回押す。

プログラムユーティリティメニューが表示されます。

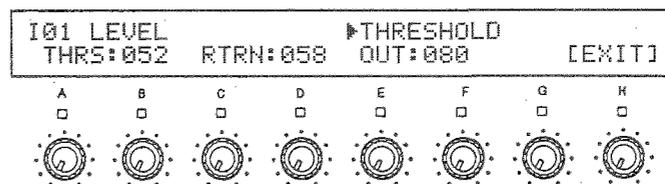
- 2** ダブルファンクションエディターC"LEVEL"を押す。



- 3** ダブルファンクションエディターCを回して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する。

ノイズのレベルに応じて、スレッシュホールドレベルを調節してください。また、センド、リターンのあるチェーンの場合、インプットおよびリターンの両方にノイズリダクションをかけることができます。ダブルファンクションエディターBでインプット側のスレッシュホールドレベルを設定し、リターン側はダブルファンクションエディターDで設定してください。

各ダブルファンクションエディターを押した後、アップ/ダウンキーを用いると、値を1段階ずつ変えることができます。



- 4** ダブルファンクションエディターFを回してマスターアウトレベルを設定する。

- 5** ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押して、プログラムユーティリティメニューに戻る。

マスターアウトのレベル及び、インプットのスレッシュホールドレベルの設定はフロントパネルのMASTER OUTボリューム、THRESHOLDつまみでも設定できます。また、設定したバリュー(値)は各プログラムごとに記憶することができます。

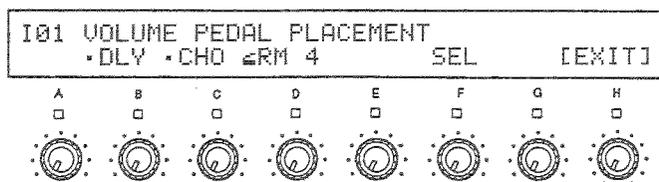
設定が終わったら

2 / ボリュームペダルの設定

任意のエフェクトの出力の音量を、ボリュームペダル入力端子に接続したボリュームペダルを使ってコントロールすることができます。このボリュームペダルをどのエフェクトの後ろにいれるかを設定します。

1 エディットセレクトの状態から、PAGE+キーを2回押す。
プログラムユーティリティメニューが表示されます。

2 ダブルファンクションエディターD"VPDL"を押す。



3 ダブルファンクションエディターF"SEL"を回して、ボリュームペダルで音量をコントロールするエフェクトの後ろに△を移動する。

チェーンの種類によってはボリュームペダルを挿入することのできる位置に制限があります。くわしくは、別冊チェーンリストを参照してください。

4 ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押して、プログラムユーティティメニューに戻る。

設定が終わったら

3 / エクスターナルコントロールの設定

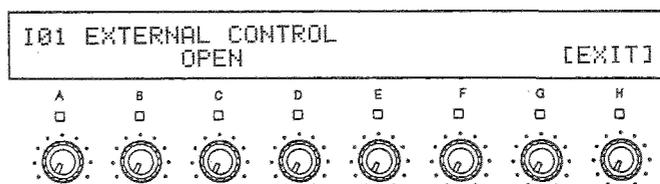
リアパネルのEXT CTRL OUT(エクスターナルコントロール出力端子)をOPENまたはCLOSEにすることにより、A1のプログラムごとに外部機器のコントロールができます。複数の入力チャンネルを持ったギターアンプなどのチャンネル切り換えコントロール端子(フットスイッチインプットなど)にEXT CTRL OUTを接続すると、A1のプログラムチェンジと同時にアンプの入力チャンネルを変えることができます。

1 エディットセレクトの状態よりPAGE+を2回押す。
プログラムユーティリティメニューが表示されます。

2 ダブルファンクションエディターEを押す。

3 ダブルファンクションエディターCを回して"OPEN"または"CLOSE"を選ぶ。

OPENまたはCLOSEによってギターアンプなどがどのチャンネルに設定されるかは機種によって異なります。

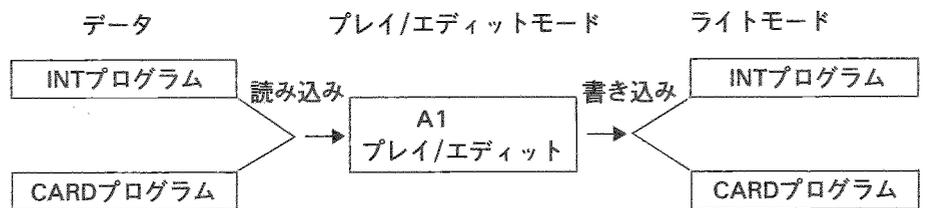


設定が終わったら

4 ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押して、プログラムユーティリティメニューに戻る。

グローバルユーティリティにおいてフットスイッチの機能をエクスターナルコントロールに設定すると、フットスイッチを使ってOPEN/CLOSEの切り替えができます。

エディットしたプログラムをA1本体またはメモリーカードに記憶させるモードです。また、あるプログラムを別のプログラムにコピーすることもできます。ライトしないで他のプログラムを呼び出すと、エディットしたデータは消えてしまいます。したがって、プログラムをエディットしても、ライトしないかぎりプログラムはもとの状態のままです。さらに、ライトするプログラムに名前をつけることができます。



1 ライト操作

INT(A1本体)の
プログラムに保存する
場合の準備

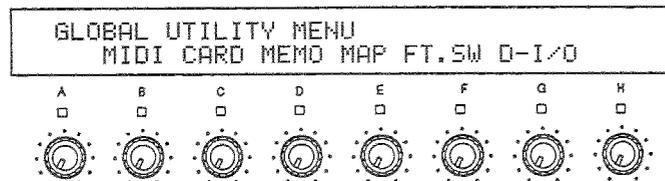
メモリープロテクトを
OFFにする

誤ってプログラムを消さないようにINTプログラムにメモリープロテクトをかけることができます。ライト操作をするときに、もしメモリープロテクトがかかっていたら、まずプロテクトを解除してください。

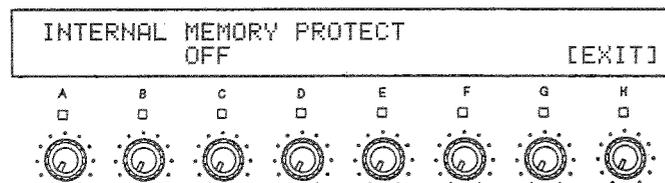
プロテクトの解除が終わってから、保存するプログラムを選んでください。

1 UTILITYモードキーを押す。

グローバルユーティリティメニューが表示されます。



2 ダブルファンクションエディターD[MEMO]を押す。



3 ダブルファンクションエディターCを回して、「OFF」にする。

エディットしたプログラムを保存する準備ができました。

4 UTILITYモードキーを押して元のモードに戻る。

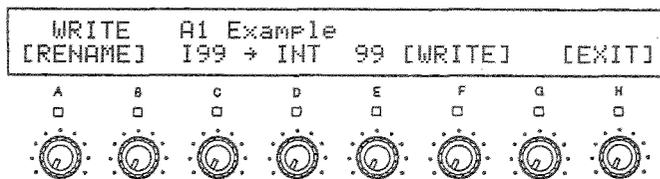
RAMカードに
保存する場合の準備

始めに、RAMカードの右上にあるプロテクトスイッチをOFFにしてからライト操作をしてください。

プログラムのエディットが終了したとき、またはプレイモードで保存するプログラムを呼び出している状態で、ライトモードにはいってください。

ライトモードにはいる

1 WRITEモードキーを押す。

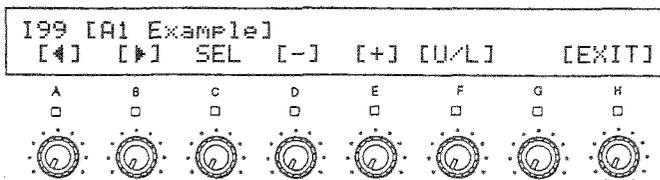


プログラム名前を設定する

プログラムに12文字までの名前をつけることができます。ただし、プログラムネームの変更をしないときは \blacksquare からの操作を続けてください。

2 ダブルファンクションエディターA "RENAME" を押す。

プログラムナンバー
↓ プログラム名12文字分



3 ダブルファンクションエディターC "SEL" を回して文字を選ぶ。

ダブルファンクションエディターD "-" またはE "+" を押すと、1ステップづつ文字が選べます。(アップ/ダウンキーも使用できます)

ダブルファンクションエディターF[U/L]を押すとアルファベットの大文字、小文字を変換できます。

4 文字が決まったらダブルファンクションエディターB "▶" を押してカーソルを進める。

後退するときはダブルファンクションエディターA "◀" を押してください。

5 3と4をくりかえして文字や記号を書き込む。

文字の種類

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

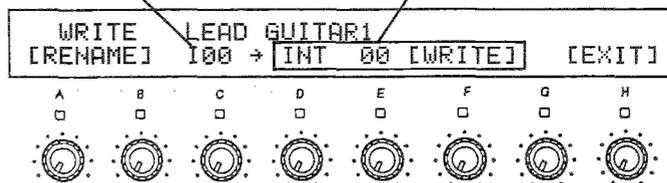
設定が終わったら

6 ダブルファンクションエディターH [EXIT]を押して、ライトに戻る。

ライトのページに戻ったら

現在選ばれているプログラム

書き込み先のプログラム

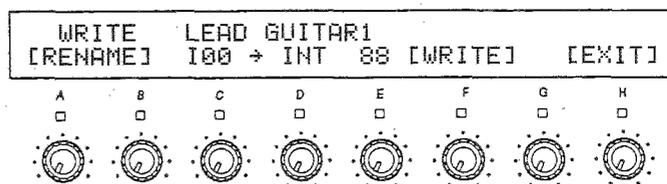


書き込み先のプログラムを選ぶ

7 ダブルファンクションエディターDを回してINT (本体内)かCARDを選ぶ。

8 ダブルファンクションエディターEを回してナンバーを選ぶ。

Eを押した後、アップダウンキーを使ってナンバーを選ぶこともできます。



書き込み先が決まったら

9 ダブルファンクションエディターF[WRITE]を押す。

10 [YES]のときはダブルファンクションエディターGを押す。

[NO]ときはダブルファンクションエディターHを押す。

ライト操作が終わったら

11 LCDディスプレイに "COMPLETED" が表示される。

12 ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押して、ライト操作前のモードに移る。

注：ライト操作が終わったら、誤ってプログラムを消さないように必ずメモリープロテクトをONにしてください。

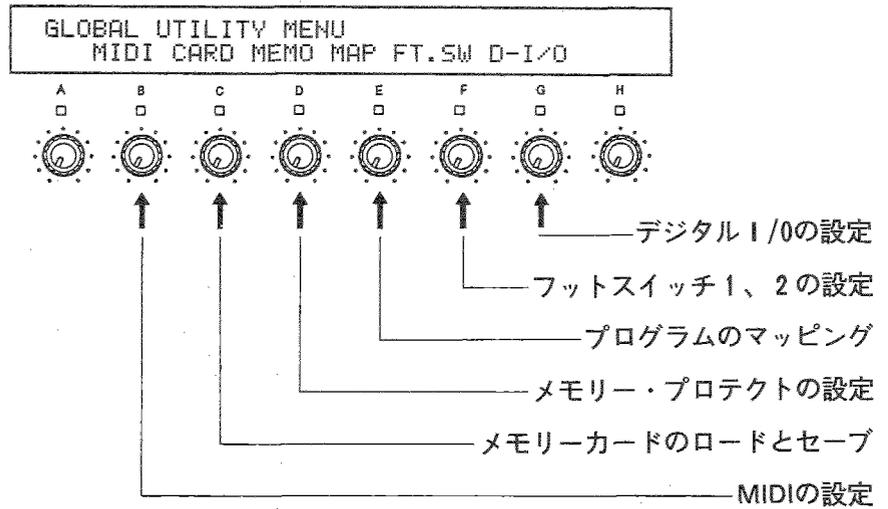


グローバルユーティリティモード

グローバルユーティリティモードでは6つの設定ができます。

- 1) MIDIの設定
- 2) メモリーカードのロードとセーブ
- 3) メモリープロテクトの設定
- 4) プログラムのマッピング
- 5) フットスイッチ1、2の設定
- 6) デジタル I/Oの設定

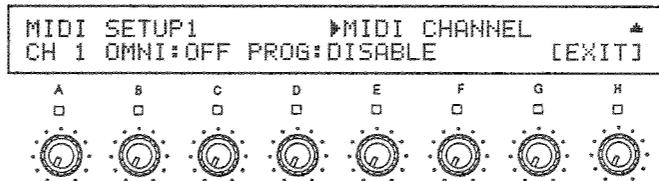
UTILITYモードキーを押すとグローバルユーティリティメニューが表示されます。グローバルユーティリティメニューに表示されている6つのメニュー下のダブルファンクションエディターを押すと、各メニューのページにはいることができます。



1 | MIDIの設定

MIDIページ1

“MIDI SETUP1”はMIDIチャンネルを設定するページです。



MIDI送受信チャンネルの設定

ダブルファンクションエディターAを回して1～16チャンネルの範囲で設定。

オムニモードの設定

ダブルファンクションエディターCを回してON/OFFを設定。

OMNI-ON：すべてのMIDIチャンネル受信可

OMNI-OFF：指定されたMIDIチャンネルだけ受信

MIDIプログラムチェンジの設定

ダブルファンクションエディターEを回してENABLE/DISABLEを設定。

ENABLE：プログラムチェンジのMIDIメッセージ送受信可

DISABLE：プログラムチェンジのMIDIメッセージ送受信不可

MIDIページ 2

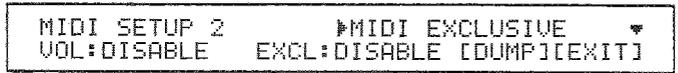
A 1 のMIDIボリュームデータによるボリュームコントロールのENABLE、DISABLEの設定

“MIDI SETUP2”は、MIDIボリュームデータの設定及びMIDIエクスクルーシブデータの送受信の設定を行うページです。

A 1 では、MIDIボリュームデータによってプログラムユーティリティのボリュームペダルプレースメントで設定した場所のボリュームをコントロールすることができます。ここではこのボリュームデータによるボリュームコントロールの可、不可を設定します。また、ダイナミックモジュレーションのダイナミックソースとしてMIDIボリュームデータ (CTRL 07)を使用したい場合は、ボリュームコントロールを禁止するために、ここをDISABLEにしてください。

1 MIDI SETUP1の状態よりPAGEアップキーを押す。

2 ページ目のMIDI SETUP2が表示されます。



2 ダブルファンクションエディターBを回して、ENABLE、DISABLEの設定を行う。

ENABLE :MIDIボリュームデータによるボリュームコントロール可
DISABLE: // 不可

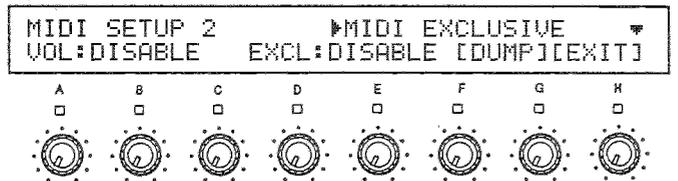
A 1 のMIDIデータのダンプ

A 1 内部の100プログラム、デジタル I/O、マップデータ、フットスイッチの設定をダンプアウトします。

あらかじめA 1 のMIDI OUTと他のA 1、または外部MIDI機器のMIDI INをMIDIケーブルで接続してください。

1 “MIDI SETUP1” の状態から、PAGEアップキーを押す。

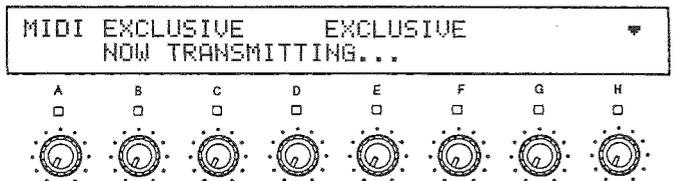
2 ページ目の “MIDI SETUP2” が表示されます。



2 ダブルファンクションエディターG[DUMP]を押す。

ダンプデータの転送が始まります。

エクスクルーシブのENABLE/DISABLEにかかわらず送信できます。



③ "COMPLETED"が表示されたら転送完了。

④ 転送が完了したらダブルファンクションエディターH[EXIT]を押す。
MIDI EXCLUSIVEのページに戻ります。

ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押すとグローバルユーティリティメニューに戻ります。

A1のMIDIエクスクルーシブのENABLE DISABLEの設定

"MIDI SETUP2"のページにおいて、ダブルファンクションエディターEを回してENABLEまたはDISABLEを選ぶ。

ENABLE:パラメータチェンジ、モードチェンジなどのエクスクルーシブデータを送受信します。

DISABLE:エクスクルーシブデータの送受信しません。

通常はMIDIエクスクルーシブをDISABLEにして使ってください。

他のA1または外部MIDI機器からMIDIエクスクルーシブデータによるデータダンプを受信する場合

準備

あらかじめ受信側のA1のメモリープロテクトをOFFにしておいてください。

① ダブルファンクションエディターEを回して受信側のA1のエクスクルーシブを"ENABLE"に設定する。

② PAGEキーを押してMIDI SETUP1ページに戻る。

③ ダブルファンクションエディターAを回して送信側機器のMIDIチャンネルと同じチャンネルに設定する。

データの受信

④ 送信側の機器のデータダンプを実行する。

"EXCLUSIVE DUMP RECEIVING……"が表示されます。

この表示がされてないときはデータが正しく送られていません。

MIDIケーブルの接続等をたしかめてください。

⑤ 受信が完了したら、"EXCLUSIVE DUMP COMPLETED"[EXIT]が表示される。

ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押すと、受信前のモードへもどります。通常データダンプは10秒程で終了します。

2 メモリーカードのロードとセーブ

メモリーカードの読み込み（ロード）、書き込み（セーブ）をするページです。メモリーカードのロードとセーブにより、100個のプログラム及びマッププレイのマッピングデータの読み込み、あるいは書き込みができます。専用のROMカード、RAMカード（KORG MCR-03）を使ってください。

▶ROM(Read Only Memory)カード

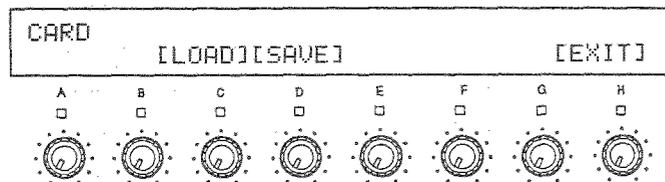
読み出し専用カードです。このカードへのデータ保存はできません。A1対応のプログラムがすでに書き込まれています。

▶RAM(Random Access Memory)カード

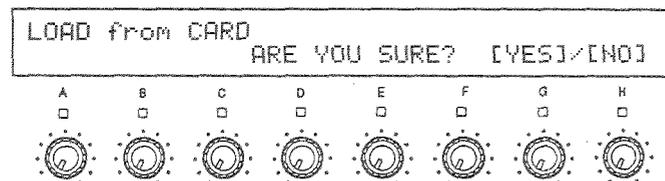
読み出しも書き込みもできるカードです。最初（購入時点）は何も書き込まれていない白紙の状態になっています。エディットして作ったオリジナルのプログラムを保存でき、また保存したプログラムはいつでもA1に呼び出すことができます。

メモリーカードのプログラムをA1へロード(読み込み)する場合

- 1 ROMカードまたはRAMカードをCARDスロットへ挿入する。
LCDディスプレイに“ROM CARD INSERTED”または、“(WRITE PROTECTED) RAM CARD INSERTED”が表示されます。
- 2 UTILITYモードキーを押して、グローバルユーティリティメニューを表示させる。
- 3 ダブルファンクションエディターC“CARD”を押す。



- 4 ダブルファンクションエディターC[LOAD]を押す。



- 5 ロードする場合は、ダブルファンクションエディターG[YES]を押す。
ロードしない場合は、ダブルファンクションエディターH[NO]を押す。
エラーメッセージが表示されたら、ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押してグローバルユーティリティメニューに戻ってください。

エラーメッセージ一覧65ページ参照。

6 "COMPLETED" が表示されたらロード完了。

ロードが完了したらダブルファンクションエディターH[EXIT]を押す。

CARDのページに戻ります。

ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押すとグローバルユーティリティメニューに戻ります。

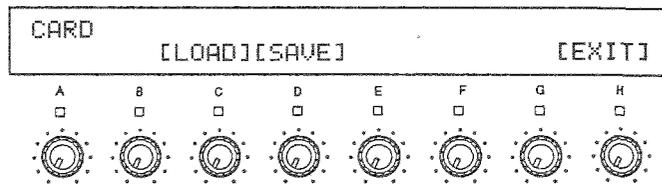
はじめに、RAMカードのライトプロテクトスイッチをOFFにしてください。

1 RAMカードをCARDスロットへ挿入する。

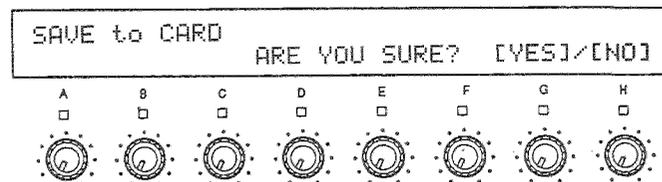
LCDディスプレイに "RAM CARD INSERTED" または "UNFORMATTED RAM CARD INSERTED" が表示されますので、[EXIT]を押してからステップ2へ進んでください。

2 UTILITYモードキーを押して、グローバルユーティリティメニューを表示させる。

3 ダブルファンクションエディターC "CARD" を押す。



4 ダブルファンクションエディターD[SAVE]を押す。



5 セーブする場合は、ダブルファンクションエディターG[YES]を押す。

セーブしない場合は、ダブルファンクションエディターH[NO]を押す。

エラーメッセージが表示されたら、ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押してグローバルユーティリティに戻ってください。

エラーメッセージ一覧65ページ参照。

6 "COMPLETED" が表示されたらRAMカードへのセーブ完了。

セーブが完了したらダブルファンクションエディターH[EXIT]を押す。

CARDのページに戻ります。

ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押すとグローバルユーティリティメニューに戻ります。

A1のプログラムをRAMカードにセーブ(書き込み)する場合

セーブが終了したら

セーブが終了したらライトプロテクトスイッチをONにしてください。

付属のROMカードについて

A1に付属しているROMカードには、工場出荷時のA1のインターナルプログラム I00～I99と同じデータが書きこまれています。誤ってインターナルプログラムを消してしまった場合には、このROMカードをロッドにセットして、ライトモードでカードからインターナルへプログラムデータの書き込みを行なって下さい。

また、グローバルユーティリティにおいてカードからデータをロードすると、インターナルの100個のプログラムは全てROMカード内のデータ（工場出荷時）に書き換えられます。

3 | メモリープロテクトの設定

A1の本体内のプログラムのメモリープロテクトをON/OFFするページです（44ページ参照）。

- 1 グローバルユーティリティメニューの状態よりダブルファンクションエディターD “MEMO” を押す。

メモリープロテクトのページにはいる。

- 2 ダブルファンクションエディターCを回してON、OFFを選ぶ。

ONに設定するとカードからのプログラムのロード、インターナルプログラムへのライトができなくなります。

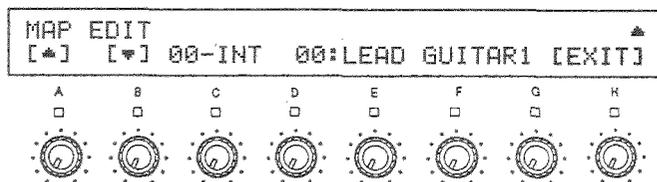
設定が終わったらダブルファンクションエディターH[EXIT]を押してグローバルユーティリティメニューに戻ってください。

4 | プログラムのマッピング

プレイモードのマッピングのプログラムを設定するページです (20ページ参照)。マッピングであらかじめプログラムナンバーを使う順番に並べ替えていると、演奏中にワンタッチでプログラムチェンジができます。

マップエディット

- 1 ユーティリティモードキーを押してグローバルユーティリティメニューを表示させる。
- 2 ダブルファンクションエディターE "MAP" を押す。
マップエディットの1番目のマップナンバー00が表示されます。



- 3 ダブルファンクションエディターDを回して、マップナンバー00に設定するプログラムが "INT" か "CARD" を選ぶ。
"INT" はA1本体から、"CARD" はメモリーカードからのプログラム選択。
- 4 ダブルファンクションエディターEを回して、最初のマップナンバー00のプログラムを選ぶ。
Eを押した後、アップダウンキーを使ってプログラムを選ぶこともできます。
- 5 ダブルファンクションエディターCを回すかA、Bを押して次のマップナンバーを選ぶ。
- 6 ステップ3~5と同様にして他のマップナンバーにプログラムを登録していく。
- 7 設定が終わったら、ダブルファンクションエディターH[EXIT]を押してグローバルユーティリティメニューに戻る。
- 8 プレイモードに移り、MAPキーを押してマッピングを選択する。
設定した順で、プログラムを呼び出していくことができます。

マップのイニシャライズ

工場出荷時にはマップナンバー00~99にそれぞれ I00~ I99が割り当てられています。マップのイニシャライズを行うとこの出荷の設定にマップを戻すことができます。

- 1 マップエディットの状態よりPAGE+キーを押す。



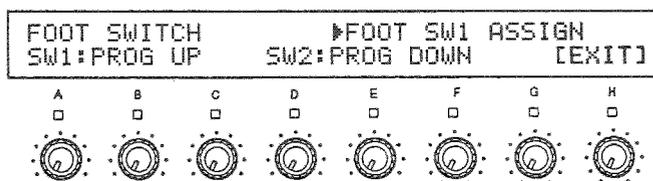
- 2 ダブルファンクションエディターFの[INIT]を押す。
- 3 Are you sure? に対しダブルファンクションエディターGを押してyesを答える。
- 4 ダブルファンクションエディターHの[EXIT]を押してグローバルユーティリティメニューにもどる。

5 フットスイッチ1、2の設定

リアパネルのフットスイッチ入力端子1、2に接続したフットスイッチを使って、以下の機能のコントロールができます。

- 1) PROG UP: プレイモードのとき、プログラムナンバーを1つ進める。
- 2) PROG DOWN: プレイモードのとき、プログラムナンバーを1つ戻す。
- 3) R-SP SPEED: ロータリースピーカーのスピード (SLOW/FAST)を切り換える。
- 4) DYNPAN TRG: ダイナパンのマニュアルトリガを与える。
- 5) HDLY REC: ホールド・ディレイのレコーディングのタイミングを与える。
- 6) EXT CTRL: エクスターナルコントロールのOPEN/CLOSEをきりかえる。
- 7) EFFECT 7: FC 6 接続時に7番目のエフェクトのON/OFFを切替える。

- 1 ユーティリティモードキーを押し、グローバルユーティリティメニューを表示させた後、ダブルファンクションエディターF"FT.SW"を押す。
フットスイッチの設定が表示されます。



- 2 ダブルファンクションエディターBを回して、フットスイッチ1でコントロールする機能を選ぶ。
- 3 ダブルファンクションエディターEを回して、フットスイッチ2でコントロールする機能を選ぶ。
- 4 設定が終わったら、ダブルファンクションエディターHを押して、ユーティリティメニューに戻る。

エディットインジケータが点灯しているフットスイッチの機能は、アップ/ダウンキーを使って選ぶことができます。

- 2、3の操作は、BまたはEのダブルファンクションエディターを押した後、アップ/ダウンキーを押すことによっても行えます。

6 デジタル I/O の設定

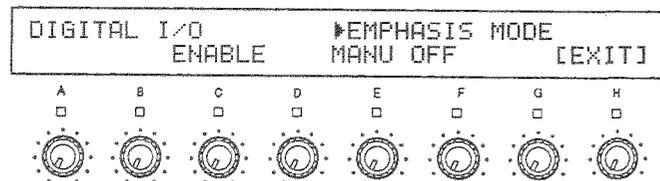
A1では、サンプリング周波数48KHzのデジタルオーディオインターフェイスの信号（CP340TYPE II相当）を送受信することができます。ここでは、デジタルインプットからの受信の可、不可およびデジタルアウトプットのエンファシスの設定をするページです。

1 ユーティリティモードキーを押しグローバルユーティリティメニューを表示させて、ダブルファンクションエディターG“D-I/O”を押す。

2 ダブルファンクションエディターCを回してデジタルインプットを設定する。

“DISABLE”を選ぶと受信不可。“ENABLE”を選ぶと受信可。

デジタルアウトプットは、このDISABLE、ENABLEにかかわらず常に出力されます。

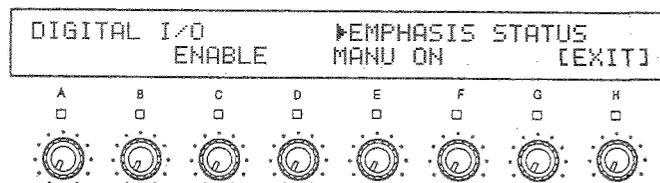


(注意) フロントパネルの入力インジケータは、常にアナログ入力の入力レベルを表示しますので、デジタル入力された信号のレベルはインジケータには表示されません。

3 ダブルファンクションエディターEを回してデジタル入力時のエンファシスモードを設定する。

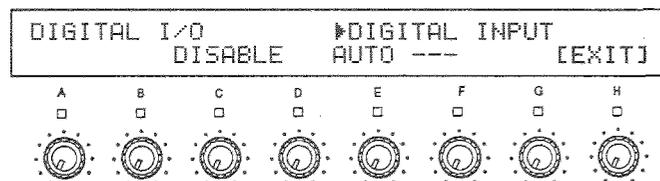
“AUTO”にすると、デジタル入力時、受信した信号のエンファシスデータによって自動的にエンファシスの設定が切り替えられます。

“MANU”にすると、デジタル入力時のエンファシスをマニュアル（手動）で設定できます。



4 エンファシスモードがMANUのときにはダブルファンクションエディターFを回してエンファシスステータスのON/OFFを設定する。

エンファシスモードが“AUTO”の場合はLCDディスプレイには表示されません。



5 設定が終わったらダブルファンクションエディターHを押して、グローバルユーティリティメニューに戻る。

オプションFC 6の接続

FC 6を接続することにより、足元でプログラムチェンジや各エフェクトのON, OFFが行えます。またエフェクトのON, OFFは、FC 6の表示によっても確認できます。FC 6によるA 1のコントロールはマニュアル 1, 2の2通りがあります。

マニュアル 1 : プログラムチェンジモード (プログラムを選択)

マニュアル 2 : エフェクトON/OFFモード (プログラムの各エフェクトをON/OFF)

マニュアル 1 マニュアル 2 の切換え

①PS-1などのフット
スイッチがある場合

- FC 6のリアパネルのSW 1へ、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が切り換わります。

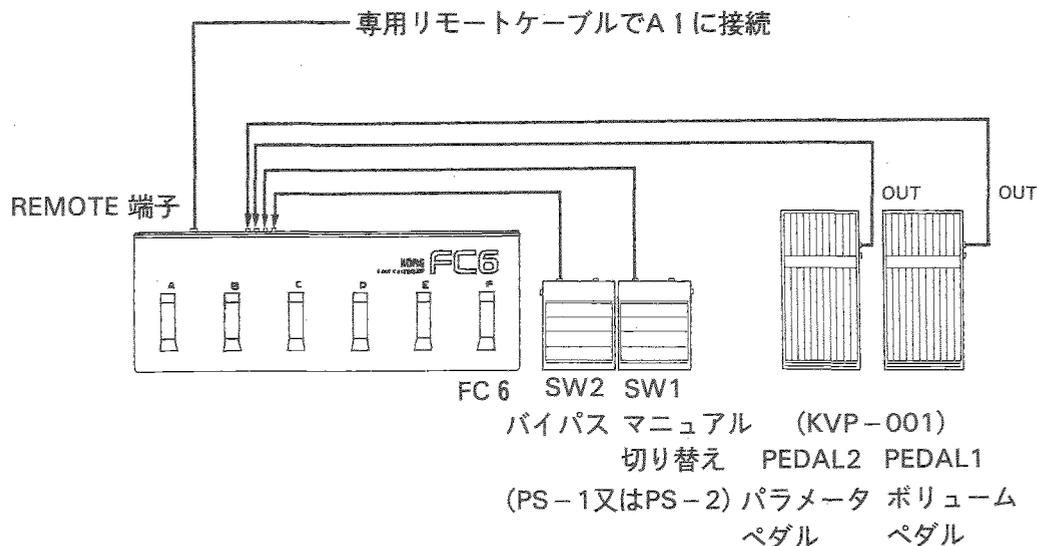
②フットスイッチが
ない場合

- FC 6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が交互に切り換わります。
- 設定が終了したら、もう一度ユーティリティキーを押します。

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 (プログラムチェンジモード)

プログラムチェンジはモード1, 2の2通りがあります。
モード切り換えスイッチは、FC6のリアパネルにあります。

モード1

プログラムナンバー0~4、5~9、10~14...というように5個を1つのバンクとして、バンク単位で設定します。

SW A.....バンク内の1番目のプログラムナンバーの呼び出し。
SW B.....バンク内の2番目のプログラムナンバーの呼び出し。
SW C.....バンク内の3番目のプログラムナンバーの呼び出し。
SW D.....バンク内の4番目のプログラムナンバーの呼び出し。
SW E.....バンク内の5番目のプログラムナンバーの呼び出し。
SW F.....押すたびにバンクが1つアップします。

1つバンクをダウン
させるには

SW Eを押しながらSW Fを押す。

最初はバンク内の5番目のプログラムが呼び出された後、SW Fを押すたびにバンクが1つダウンします。

例1、最初のプログラムナンバー
が「18」の時

SW Aを押すと「15」
SW Bを押すと「16」
SW Cを押すと「17」
SW Dを押すと「18」
SW Eを押すと「19」
SW Fを押すと「20」

モード2

プログラムナンバーを各桁ごとにアップダウンして設定します。

SW A.....最初のプログラムナンバーから10が引かれます。
SW B.....最初のプログラムナンバーに10が加えられます。
SW C.....最初のプログラムナンバーから1が引かれます。
SW D.....最初のプログラムナンバーに1が加えられます。
SW E.....プログラムナンバーは変化しません。
SW F.....プログラムナンバーは変化しません。

例2、最初のプログラムナンバー
が「23」の時

SW Aを押すと「13」
SW Bを押すと「33」
SW Cを押すと「22」
SW Dを押すと「24」
SW Eを押しても「23」のまま
SW Fを押しても「23」のまま

フットコントローラーFC6は、A1のインターナルプログラム (I00~I99) だけでなくカードのプログラム (C00~C99) も選ぶことができます。
カードのプログラムの場合、プログラムナンバーはI00~I99と表示されます。

2 | マニュアル2 (エフェクトON/OFFモード)

FC 6 のスイッチを押すたびに、各エフェクトのON/OFFが切り換わります。

A 1 のエフェクト位置と
FC 6 のスイッチの対応

A 1	FC 6
エフェクト 1	SW A
エフェクト 2	SW B
エフェクト 3	SW C
エフェクト 4	SW D
エフェクト 5	SW E
エフェクト 6	SW F
エフェクト 7	※

エフェクトナンバー
(A~F)を押すと

LEDが赤く点灯……………エフェクトON
LEDが緑に点灯……………エフェクトOFF
LEDがついていない……………エフェクトなし

エフェクトON/OFFの
A 1 での表示確認

表示が大文字、LEDが点灯……………エフェクトON
表示が小文字、LEDがついていない……………エフェクトOFF

※A 1 の 7 番目のエフェクトのON/OFF切り換えを、FC 6 で行うことはできません。
ただしFC 6 が接続されているときは、A 1 リアパネルに接続したフット スイッチ
の機能をエフェクト 7 のON/OFFに設定することができます。(P56参照)

3 | FC 6 リアパネルのSW1,2, PEDAL1,2の機能

FC 6 のリアパネルのSW1,2端子にPS-1やPS-2などのフットスイッチを、
PEDAL1,2の端子にボリュームペダルKVP-001のOUTPUTを接続すると次のコン
トロールを行うことができます。

SW1: マニュアル 1、2 の切り替え

SW2: A1のバイパスのON/OFF

PEDAL1: A1のボリュームコントロール (A1リアパネル VOL、端子と同じ機能)

PEDAL2: A1のパラメータコントロール (A1リアパネル、PARAM端子と同じ機能)

オプションRE1の接続

別売のリモートエディターRE1を接続すれば、エディットなどの操作を離れた場所から素早く行えます。

接続方法

- 1 A1の電源をOFFにする。**
- 2 A1のリアパネルのREMOTE端子とRE1のREMOTE端子をRE1付属のケーブルで接続する。**
(FC6とRE1はどちらか一方しか使えません。FC6が接続されている場合は、FC6を抜いてからRE1を接続してください。)
- 3 A1の電源をONする。**
同時にRE1にも電源が入り、RE1を使ってA1のコントロールができるようになります。
付属のRE1用シールを貼ってお使いください。
RE1接続後も、A1のスイッチは接続前と同じように作動します。

RE1の操作と A1の操作の対応

A1の操作	RE1の操作
PLAY	F1
EDIT	F3
BYPASS	F5
COMPARE	F2
UTILITY	F4
WRITE	F6
ダブルファンクションエディターを回す	A~Hのスライダ
ダブルファンクションエディターを押す	A~Hのスイッチを押す
▲+1	▲/UP
▼-1	▼/DOWN
PAGE+	PAGE+
PAGE-	PAGE-
INT/CARD	INT、CARDのスイッチ
MAP	INT、CARDのスイッチを同時に押す。解除の時はINTまたはCARDのスイッチを押す。

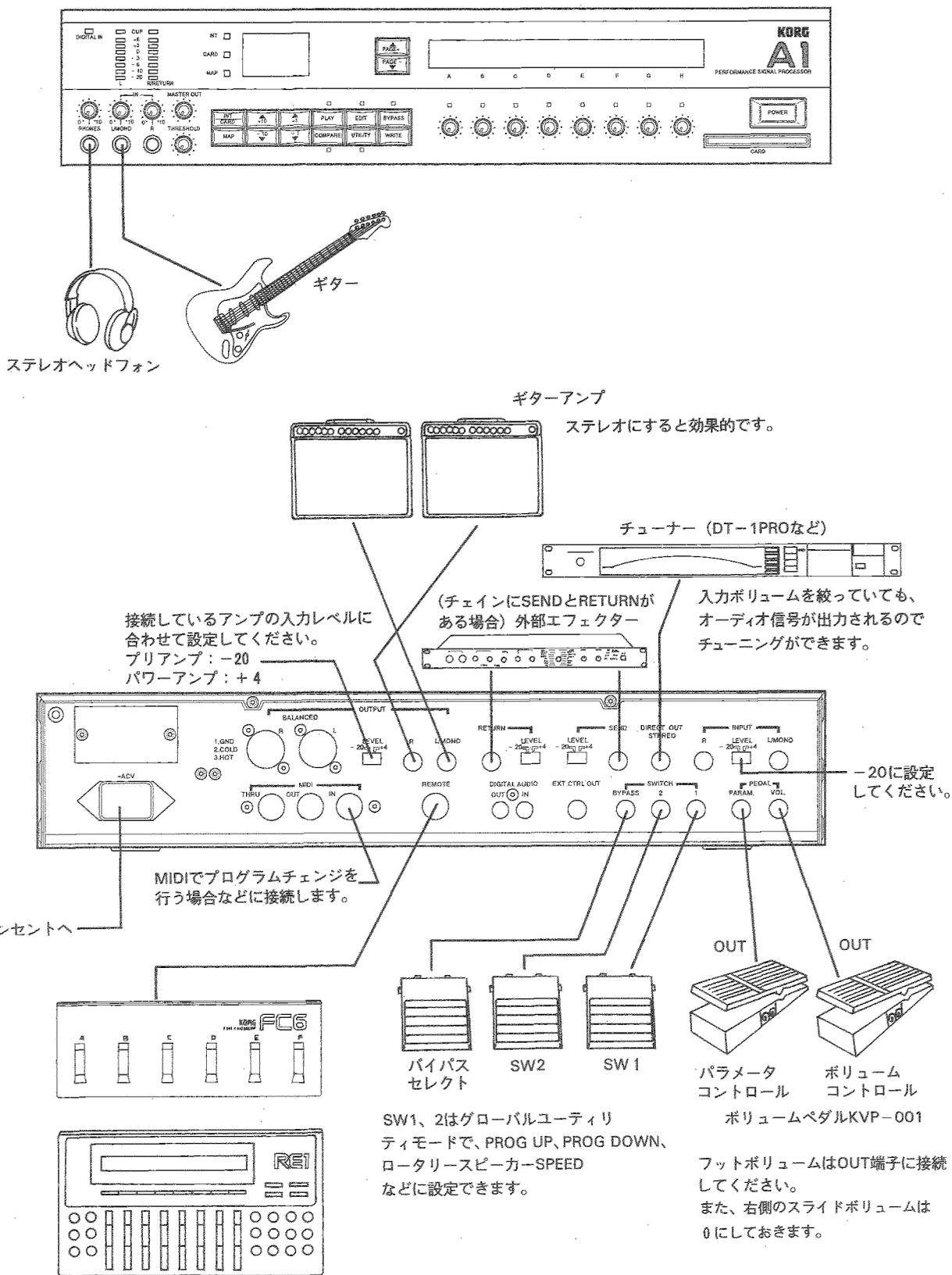
RE1のテンキー（0～9）を使って、プレイモードでのプログラムナンバーやチェインエディットでのエフェクトナンバーの直接入力ができます。

RE1の表示

表示は、マッププレイ時にマップナンバーを表示するとき以外は、A1本体のLCD表示とまったく同じです。

1 ギターセッティングの場合

接続する前にPOWERスイッチがOFFになっていることを確かめてください。

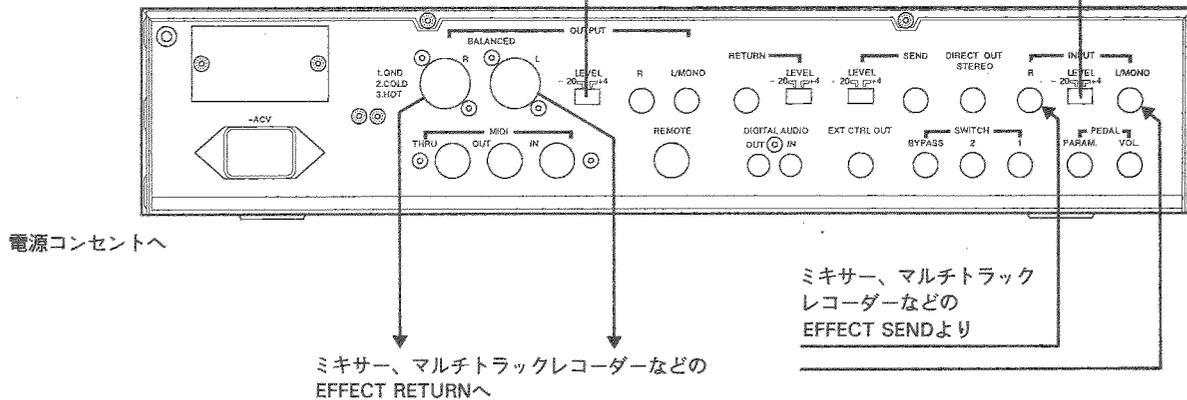


2 ミキサー、マルチトラックレコーダーなどのセッティング例

接続する前にPOWERスイッチがOFFになっていることを確かめてください。

機材に合わせて設定してください。

機材に合わせて設定してください。

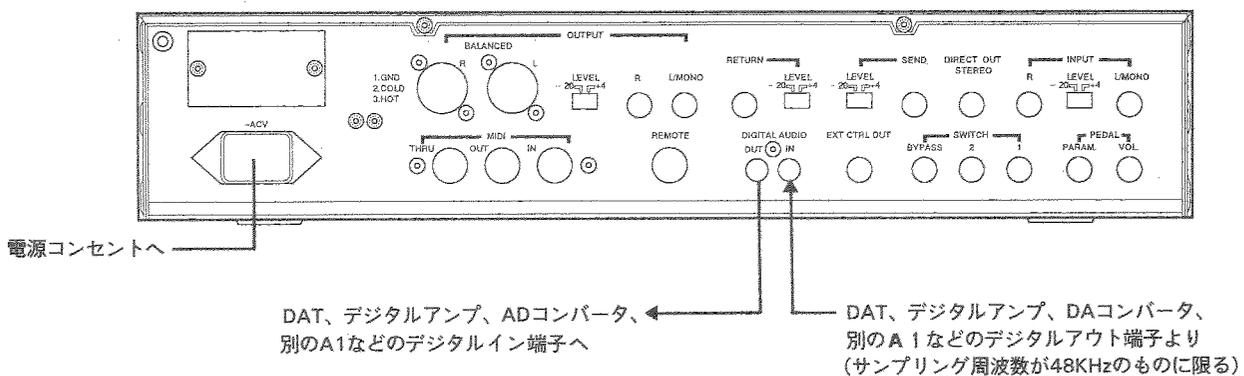


3 デジタル I/O を使用した場合

接続する前にPOWERスイッチがOFFになっていることを確かめてください。

A1のデジタルインに接続できるのは、サンプリング周波数48KHzのデジタルオーディオインターフェースを備えた機器だけです。したがって、サンプリング周波数48KHzのDAT、別のA1などは接続できますが、CDプレイヤーなどサンプリング周波数の異なる機器は接続してもデジタルインには切り換わりません。従って、A1のDIGITAL INインジケータは点灯しません。

またデジタルイン使用時は、グローバルユーティリティモードでデジタルインを“ENABLE”に設定してください。



ご注意：一台の機器 (DATなど) のデジタル IN/OUTと本機のIN/OUTを同時に接続して使用しないでください。

デジタル I/Oに接続するケーブルは市販のビデオケーブルを御使用ください。

故障かな?と思ったら

故障かな?と思ったら次の事柄をもう一度確認してください。

音がでない

• **インプットボリュームつまみが0になっていませんか?**
入力インジケータの+3、+6が点灯する状態が最適です。

• **MASTER OUTボリュームがしぼられていませんか?**
MASTER OUTボリュームを徐々にあげてください。

• **ディストーションやコンプレッサーのレベルが0になっていませんか?**
エフェクトパラメータのレベルを再設定してください。

エフェクトがかからない

• **バイパスがONになっていませんか?**
BYPASSキーを押してインジケータを消してください。

• **エフェクトパラメータのエフェクトバランスが0になっていませんか?**
パラメータのエフェクトバランスをあげてください。

• **エフェクト表示が小文字でインジケータが消えていませんか?**
ダブルファンクションエディターを押してインジケータを点灯させてください。

エディットした内容が消えて元に戻ってしまう

• **ライトしましたか?**
もう一度エディットしてライト(書き込み)してください。

• **メモリープロテクトがONになっていませんか?**
ユーティリティメニューでメモリープロテクトをOFFにしてください。
メモリーカードはカードのプロテクトスイッチをOFFにしてください。

エフェクトパラメータの
コピーができない

• **エディット中のエフェクトプログラムのエフェクトを選んでいませんか?**
エディット中のエフェクトプログラムをコピーするときは、一度ライトしてください。

• **エフェクトのサイズは合っていますか?**
同じサイズ以上のナンバーを持つサイズのエフェクトからコピーをするようにしてください。

メモリーカードにデータを
セーブ、ライトできない

• **メモリーカードのプロテクトスイッチがONになっていませんか?**
プロテクトスイッチをOFFにしてください。

• **ROMカードにセーブしようとしていませんか?**
ROMカードにはセーブできません。

• **メモリーカードは正しく挿入されていますか?**
もう一度メモリーカードを挿入し直してください。

• **RAMカードはフォーマットされていますか?**
セーブと同時にフォーマットを行いますので、一度セーブしてからライトしてください。

1/エラーメッセージ

メモリーカードのロード
とセーブ

Error: NO CARD

ロードまたはセーブするカードが挿入されていません。

Error: INVALID ROM CARD

A1用でないROMカードあるいは、プロテクトスイッチがONになったA1用でないRAMカードが挿入されているときに、カードのセーブまたはロードをしようとした。

Error: UNFORMATTED RAM CARD

A1用でないRAMカードまたは、未使用のRAMカードが挿入されたときに、カードのセーブまたはロードをしようとした。

Error: ROM CARD

ROMカードにセーブしようとした。

Error: WRITE PROTECTED RAM CARD

プロテクトスイッチがONのRAMカードにセーブしようとした。

エフェクトのコピー

Error: EFFECT SIZE OVER

サイズの大きいエフェクトのコピーをしようとした。

ライト

Error: MEMORY PROTECTED

A1のインターナルプログラムにプロテクトがかかっています。

2/メッセージ

電源投入時

***** INTERNAL BATTERY LOW *****

本体内のメモリーバックアップ用の電池の電圧が下がっています。(KORG製品販売店、MIDIインフォメーションセンター、最寄りのKORG営業所にお問い合わせください。)

メモリーカード挿入時

***** RAM 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。ただし、電池交換の際は、RAMカードをA1のカードスロットに挿入して、電源ONの状態で行ってください。

ROM CARD INSERTED

A1用のROMカードがカードスロットに挿入されました。

RAM CARD INSERTED

A1用のRAMカードがカードスロットに挿入されました。

WRITE PROTECTED RAM CARD INSERTED

プロテクトスイッチがONになったA1用のRAMカードがカードスロットに挿入されました。

INVALID ROM CARD INSERTED

A1用でないROMカードまたは、A1用でないプロテクトスイッチがONになったRAMカードがカードスロットに挿入されました。

UNFORMATTED RAM CARD INSERTED

A1用でないRAMカードがカードスロットに挿入されました。

エクスクルーシブ

NOW TRANSMITTING...

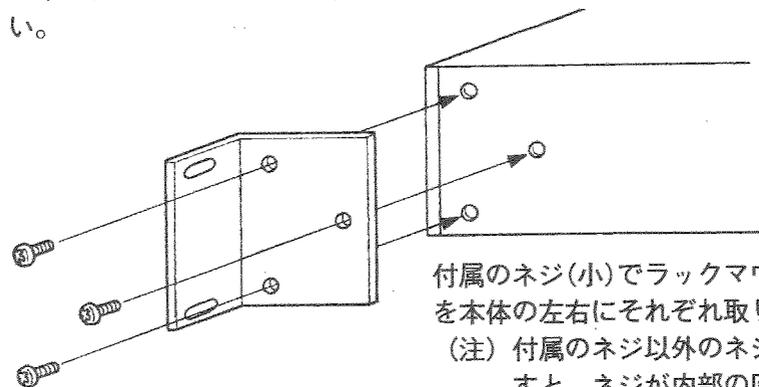
エクスクルーシブのデータダンプを送信中です。

EXCLUSIVE DUMP RECEIVING...

エクスクルーシブのデータダンプを受信中です。

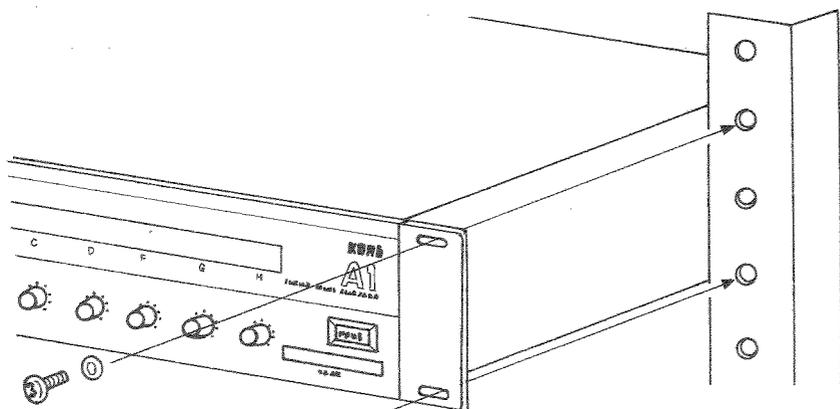
ラックへの取り付け方

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。

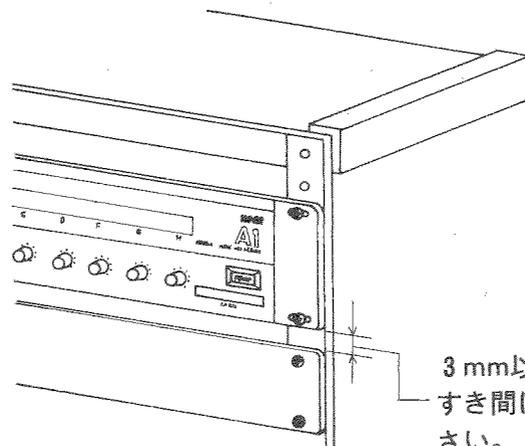


付属のネジ(小)でラックマウント用アダプターを本体の左右にそれぞれ取り付けます。

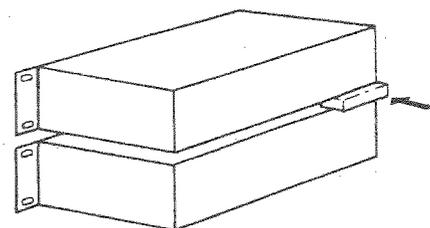
(注) 付属のネジ以外のネジをご使用になりますと、ネジが内部の回路に接触して故障の原因となることがあります。ネジは必ず付属のものをご使用下さい。



付属ネジ(大)で取り付けください。



3mm以上のすき間がある場合には、後ろ側のすき間にパッキングなどをして固定してください。



スペック・オプション

《入力》

入力レベル/インピーダンス

LEFT、RIGHT INPUT: +4dBm(+19dBmMAX)/1M Ω (フロント)

-20dBm(+19dBmMAX)/1M Ω (フロント)

+4dBm(+19dBmMAX)/10k Ω (リア)

+20dBm(+19dBmMAX)/10k Ω (リア)

RETURN INPUT: +4dBm(+19dBmMAX)/100k Ω

+20dBm(-5dBmMAX)/100k Ω

《出力》

出力レベル/インピーダンス

LEFT、RIGHT OUTPUT: +4dBm(+19dBmMAX)/600 Ω

-20dBm(-5dBmMAX)/600 Ω

SEND OUTPUT: +4dBm(+19dBmMAX)/600 Ω

-20dBm(-5dBmMAX)/600 Ω

DIRECT OUTPUT: INPUT GAIN UNITY/2.2K Ω

《AD/DA》: 16bitリニア

《サンプリング周波数》: 48kHz

《周波数特性》: 20Hz~20kHz(+1.5/-3dB)

《ダイナミックレンジ》: 85dB以上

《メモリー》: 内部100PROGRAMS

外部100PROGRAMS

《デジタルI/O》: CP340type II相当

(但しサンプリング周波数48kHzのみ。)

《電源》: AC 100V 50/60Hz

《消費電力》: 25W

《外形寸法》: 430 (W)×407.8 (D)×89 (H)

《重量》: 6.3Kg

《附属品》電源コード

ROMカード SPC-OA1 RE1用シール

《オプション》: リモートコントローラー RE1

フットコントローラー FC6

専用リモートケーブル RCC-050

ボリュームペダル KVP-001

フィトスイッチ PS-1、PS-2

RAMカード MCR-03

外観および仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

MIDI IMPLEMENTATION

ファンクション		送信	受信	備考
Basic Channel	Default	1~16	1~16	Memorized
	Changed	1~16	1~16	Memorized
Mode	Default	×	MODE1,3	Memorized
	Messages	×	○	
	Altered	*****	×	
Note Number		×	0~127	Dynamic Sourceとして
	:True Voice	×	×	
Velocity	Note ON	×	1~127	Dynamic Sourceとして
	Note OFF	×	×	
After Touch	Key's	×	×	Dynamic Sourceとして
	Channels	×	○	
Pitch Bender		×	○	Dynamic Sourceとして
Control Change	0	○	○	Bank Select(MSB)*1
	7	×	○	Volume*2
	32	○	○	Bank Select(LSB)*1
	1~31,33~95	×	○	Dynamic Sourceとして
	121	×	○	Reset All Controller
Program Change		0~99	0~127	*1
	:True#	*****	0~99	
System Exclusive		○	○	ユーティリティでエクスルーシブ・イネーブルのとき
System Common	:Song Pos	×	×	
	:Song Sel	×	×	
	:Tune	×	×	
System Real Time	:Clock Command	×	○	DYNAPAN, TEMPODELAYセレクト時 DYNAPAN セレクト時
		×	○	
Aux Message	Local ON/OFF	×	×	
	:All Notes OFF	×	×	
	:Active Sense	×	×	
	:Reset	×	×	
Notes				
*2 ユーティリティでMIDIボリュームイネーブルのとき				
*1 ユーティリティでMIDIプログラムチェンジイネーブルのとき				

Mode 1 :OMNI ON, POLY

Mode2:OMNI ON, MONO

○:Yes

Mode3:OMNI OFF, POLY

Mode4:OMNI OFF, MONO

×:No

AI MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

1-1 Channel Messages

Status	Second	Third	Description
1011 nnnn	0000 0000	0000 0000	Program Bank Change (MSB)
1011 nnnn	0010 0000	0000 000b	Program Bank Change (LSB)
1100 nnnn	0ppp pppp	-----	Program Change

Transmit when Program Change Enable

nnnn : MIDI Channel Number
 b : Bank (0 = Internal / 1 = Card)
 ppp pppp : Program Number (0 - 99)

1-2 Universal System Exclusive Messages

Byte	Description
1111 0000 (F0)	Exclusive Status
0111 1110 (7E)	Non Realtime Message
0000 nnnn (0n)	MIDI Channel Number (Device ID)
0000 0110 (06)	Inquiry Message (Sub ID 1)
0000 0010 (02)	Identity Reply (Sub ID 2)
0100 0010 (42)	KORG ID (Manufactures ID)
0010 1100 (2C)	AI ID (Family Code(LSB))
0000 0000 (00)	(MSB)
0000 0000 (00)	(Member Code(LSB))
0000 0000 (00)	(MSB)
0xxx xxxx (**)	ROM No. I (Minor Ver.(LSB))
0000 0000 (00)	(MSB)
0xxx xxxx (**)	Soft Version (Major Ver.(LSB))
0000 0000 (00)	(MSB)
1111 0111 (F7)	E0X

Transmits when Inquiry Message Request received.

1-3 System Exclusive Messages

AI System Exclusive

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status
 2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORG ID
 3rd Byte = 0011 nnnn (3n) : Format ID n:MIDI Channel
 4th Byte = 0010 1100 (2C) : AI ID
 5th Byte = 0fff ffff (ff) : Function Code
 6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data
 :
 LastByte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive

Ex. Header

Func	Description	R	C	D	E
42	MODE DATA				
4E	MODE CHANGE	0	0		
41	PARAMETER CHANGE		0		
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	0	0		
50	ALL DATA DUMP	0	0	0	
26	RECEIVE MESSAGE FORMAT ERROR	0			0
23	DATA LOAD COMPLETED				0
24	DATA LOAD ERROR				0
21	WRITE COMPLETED				0
22	WRITE ERROR				0

Transmitted when

R : Request message is received
 C : Mode or Number changed by switch
 D : Data dump by switch
 E : Exclusive message received

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 Channel Messages

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	Note Off	D
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note Off	D
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On	D
1011 nnnn	0000 0000	0xxx xxxx	Program Bank Change (MSB)	P
1011 nnnn	0000 0111	0ddd dddd	Volume	P
1011 nnnn	0010 0000	0xxx xxxb	Program Bank Change (LSB)	P
1011 nnnn	0ccc cccc	0ddd dddd	Control Change	D
1011 nnnn	0111 1001	0000 0000	Reset All Controllers	
1011 nnnn	0111 1100	0000 0000	Omni Mode Off	
1011 nnnn	0111 1101	0000 0000	Omni Mode On	
1100 nnnn	0ppp pppp	-----	Program Change	*1 P
1101 nnnn	0ddd dddd	-----	After Touch	*2 D
1110 nnnn	0ddd dddd	0ddd dddd	Pitch Bender	D

nnnn : MIDI Channel Number
 kkk kkkk : Note Number
 vvv vvvv : Velocity (1 - 127)
 b : Bank (0 = Internal / 1 = Card)
 ddd dddd : Data (0 - 127)
 ccc cccc : Controller Number(1 - 31, 33 - 95)
 ppp pppp : Program Number
 x : Don't care

EMA = P : Enabled when Program Change On
 E : Enabled when Exclusive On
 D : Selected as Dynamic Source

*1 : Data beyond value of 99 are assigned a new value by subtracting 100.
 *2 : Receive when selected as Speed Select in Rotary Speaker effect.

2-2 System Realtime Messages

Status	Description
1111 1000	Timing Clock *3
1111 1010	Start *4
1111 1011	Continue *4
1111 1100	Stop *4

*3 : Receive when MIDI selected as Tempo Control source in Tempo Delay effect, or CLK selected as Trigger Select in Dynapan effect.

*4 : Receive when CLK selected as Trigger Select in Dynapan effect.

2-3 Universal System Exclusive Messages

Byte	Description
1111 0000 (F0)	Exclusive Status
0111 1110 (7E)	Non Realtime Message
0nnn nnnn (nn)	MIDI Channel Number (Device ID)
0000 0110 (06)	Inquiry Message (Sub ID 1)
0000 0001 (01)	Inquiry Request (Sub ID 2)
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this Message and transmits Inquiry Reply Message.

nn = 00 - 0F : Receive if Same Channel
 7F : Receive any Channel

2-4 System Exclusive Messages

Func	Description	P	E	U	W
12	MODE REQUEST	0	0	0	0
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	0	0	0	0
0F	ALL DATA DUMP REQUEST	0	0	0	0
11	PROGRAM WRITE REQUEST	0	0	0	0
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	0	0	0	0
50	ALL DATA DUMP	0	0	0	0
4E	MODE CHANGE	0	0	0	0
41	PARAMETER CHANGE	0	0	0	0

Received when

P : Play Mode
 E : Edit Mode
 U : Utility Mode
 W : Write Mode

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R : Receive, T : Transmit)

(1) MODE REQUEST

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0001 0010 1111 0111	Exclusive Header Mode Request EOX

Receives this message, and transmits Func=42 message.

(2) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0001 0000 1111 0111	Exclusive Header Program Parameter Dump Request EOX

Receives this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

(3) ALL DATA (Utility and All Program) DUMP REQUEST

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0000 1111 1111 0111	Exclusive Header All Data Dump Request EOX

Receives this message, and transmits Func=50 or Func=24 message.

(4) PROGRAM WRITE REQUEST

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0001 0001 0000 000b 0ppp pppp 1111 0111	Exclusive Header Program Write Request Program Bank Write Program Number EOX

Receives this message, write program data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(5) PROGRAM PARAMETER DUMP

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0100 0000 0ddd dddd ... 1111 0111	Exclusive Header Program Parameter Dump Data ... EOX

Receives this message and data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=10 message, and transmits this message and data.
 When the Program number is changed by switch, transmits this message and data.

(6) ALL DATA (Utility and All Program) Dump

R, T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0101 0000 0000 000b 0ddd dddd ... 1111 0111	Exclusive Header All Data Dump Format Data ... EOX

Receives this message and data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=0F message, and transmits this message and data.
Transmits this message and data by DUMP sw.

(7) MODE CHANGE

R, T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0100 1110 0000 00mm 1111 0111	Exclusive Header Mode Change Mode Data EOX

Receives this message and data, changes Mode, and transmits Func=23 or Func=24 message.
When Mode is changed by switch, transmits this message and data.

(8) PARAMETER CHANGE

R, T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0100 0001 0000 000m 0ppp pppp 000p pppp 0vvv vvvv 0vvv vvvv 1111 0111	Exclusive Header Parameter Change Mode Page Position Value (LSB bit 6 - 0) Value (MSB bit15 - 7) EOX

Receives this message and data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
When Parameter is changed by switch, transmits this message and data.

(9) MODE DATA

T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0100 0010 0000 00mm 0000 000b 0000 0vvv 1111 0111	Exclusive Header Mode Data Mode Data Program Bank Card Variation EOX

Receives Func=12 message, and transmits this message and data.

(10) MIDI IN DATA FORMAT ERROR

T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0010 0110 1111 0111	Exclusive Header MIDI In Data Format Error EOX

Transmits this message when there is an error in MIDI in message.

(11) DATA LOAD COMPLETED

T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0010 0011 1111 0111	Exclusive Header Data Load Completed EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have been completed.

(12) DATA LOAD ERROR

T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0010 0100 1111 0111	Exclusive Header Data Load Error EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have not been completed.

(13) WRITE COMPLETED

T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0010 0001 1111 0111	Exclusive Header Write Completed EOX

Transmits this message when DATA WRITE by MIDI has been completed.

(14) WRITE ERROR

T

Byte	Description
F0, 42, 3n, 2C 0010 0010 1111 0111	Exclusive Header Write Error EOX

Transmits this message when DATA WRITE by MIDI has not been completed.

TABLE 1 Program Parameters

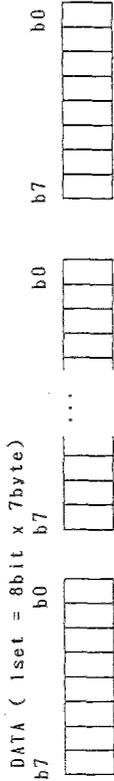
Offset No.	Parameters	Data(Hex)	Value
00	Program Name (Head)	20 .. 7F	
09	Program Name (Tail)		
10	(NUL)	00	
11	Chain Number		
Effect 1 Parameters			
12	Effect On/Off	00, 01	: On, Off
13	Effect Number		
14	Effect Variation Number		
15	Dynamic Source	00 .. 66	*1
16	Dynamic Amount	9C .. 64	
17	Effect Parameter		
35			
Effect 2 - 7 Parameters			
36	Same as Effect 1 (12 .. 35) x 6		
179			
Program Utilities			
180	Output Level	00 .. 64	: 0 .. 100
181	Threshold Level	00 .. 64	: 0 .. 100
182	Threshold Level 2	00 .. 64	: 0 .. 100
183	Volume Pedal Place	02 .. 07	
184	External Control	00, 01	: Close, Open
185	(NUL)	00	
189			

NOTE 1 : mm = 0 : Play Mode
 1 : Edit Mode
 2 : Utility Mode
 3 : Write Mode
 1 : Internal
 1 : Card

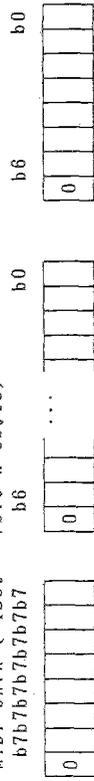
NOTE 3 : ppp pppp = 0 - 99
 NOTE 4 : vvv = 0 : No Card
 1 : Invalid Card
 2 : Unformatted RAM Card
 3 : RAM Card (Formatted)
 4 : ROM Card
 5 : Write Protected RAM Card (Formatted)

Dump Data Format for NOTE 5 & 8

DATA (lset = 8bit x 7byte)



MIDI DATA (lset = 7bit x 8byte)



NOTE 5 : Program Parameter dump format (see TABLE 1)
 [Parameter No.00], ..., [Parameter No.189]
 190byte = 7x27+1 --> 8x27+(1+1) = 218byte

NOTE 6 : All Data dump format
 f = 0 : Internal Program Only (100 Prog.) (see NOTE 5)
 [Prog.100 (190byte)], ..., [Prog.199 (190byte)],
 [Utility Data (6byte)],
 [Map Data (100byte)]
 19106byte = 7x2729+3 --> 8x2729+(3+1) = 21836byte

f = 1 : Internal and Card Program (200 Prog.) (see NOTE 5)
 [Prog.100 (190byte)], ..., [Prog.199 (190byte)],
 [Prog.C00 (190byte)], ..., [Prog.C99 (190byte)],
 [Utility Data (6byte)],
 [Map Data (100byte)]
 38106byte = 7x5443+5 --> 8x5443+(5+1) = 43550byte

NOTE 7 : m = 0 : Play Mode
 1 : Edit Mode
 NOTE 8 : Value Data Format
 bit 15 - 13 of value data are Sign Flag, and each bit has the same value.

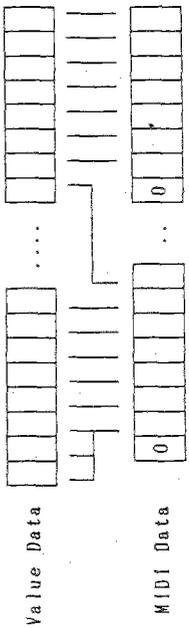


TABLE 4 Page Number (for Parameter Change)

Page (HEX)	Parameters
Play Mode (m = 0)	
Play	
00	Effect On/Off
Performance Edit	
01	Effect On/Off Performance Edit
Edit Mode (m = 1)	
Effect Edit (Effect 1 - 7)	
01	Effect On/Off Effect Variation Select
*4	Effect On/Off Effect Variation Select Effect Parameters
*5	Effect Parameters
*6	Dynamic Modulation
Chain Edit	
19	Effect Select Effect On/Off
1A	Chain Select
Program Utility	
2C	Level
2D	Volume Pedal Placement
2E	External Control

*4 0000 nnnn : nnnn = Effect Place Number + 1 (2 ~ 8)
 *5 pppp nnnn : pppp = Page Number
 *6 eeee nnnn : eeee = end of Page Number of the Effect

TABLE 5 Position Number (for Parameter Change)

	A	B	C	D	E	F	G	H
sw	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
volume	10	11	12	13	14	15	16	17

- *1 0 : Off
- 1 : Envelope
- 2 : LFO
- 3 : Parameter Pedal
- 4 : MIDI Velocity
- 5 : MIDI After Touch
- 6 : MIDI Pitch Bend
- 8 - 102 : MIDI Control Change (can't take 7 and 39) (Control No. 1-95 except 32)

TABLE 2 Utility Parameters

No.	Parameters	Data(Hex)	Value
00	MIDI Volume	00, 01	: Dis, Ena
01	Digital In	00, 01	: Dis, Ena
02	Emphasys Mode	00, 01	: Auto, Manual
03	Emphasys Status	00, 01	: OFF, ON
04	Pedal 1 Assign	00 .. 06	*2
05	Pedal 2 Assign	00 .. 06	*2

- *2 00 : Program Up
- 01 : Program Down
- 02 : Rotary Speaker Speed Control
- 03 : Dynapan Trigger
- 04 : Hold Delay Trigger
- 05 : External Control
- 06 : Effect 7 On/Off (when FC6 connected)

TABLE 3 Map Parameters

No.	Parameters	Data(Hex)	Value
00	Map Number 00	00 .. C7	: 100 .. 199
99	Map Number 99		: C00 .. C99

アフターサービス

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

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

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

また仕様変更に関しては有償になりますので、ご了承ください。

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

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

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

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

株式会社コルグ

インフォメーションセンター：〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F ☎(03)3363-5995
東京営業所：〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3323-5241
横浜営業所：〒220 横浜市西区北幸2-10-42 ☎(045)324-7776
北関東営業所：〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎(048)644-6800
大坂営業所：〒530 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎(06)374-0691
名古屋営業所：〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
福岡営業所：〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。
営業サービス課：〒160 東京都世田谷区南烏山14-28-20 ☎(03)3323-5241

＜WARNING＞

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

KORG

■本社：〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5891(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第一7光ビル ☎(03)3363-5995
■東京営業所：〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3323-5241 ■横浜営業所：〒220 横浜市西区北幸2-10-42 ☎(045)324-7776(代)
■北関東営業所：〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎(048)644-6800(代) ■大阪営業所：〒530 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎(06)374-0691(代) ■名古屋営業所/
ジョー・ホーム/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 ☎(092)531-0166(代)