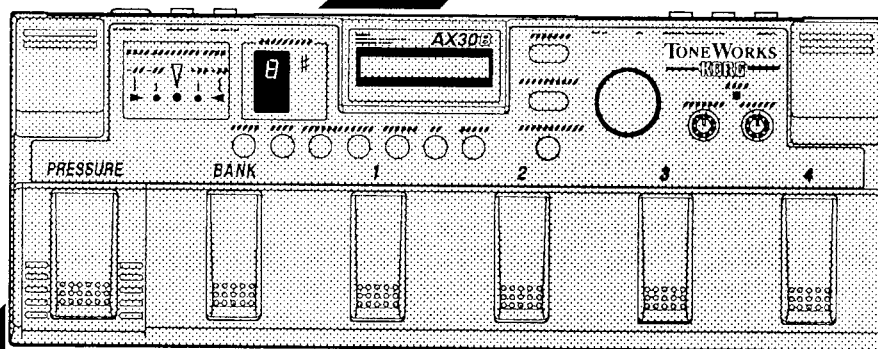


# BASS HYPERFORMANCE PROCESSOR

# AX30B

## Manuel d'utilisation



Chapitre 1  
Introduction

Chapitre 2  
Mode de jeu  
PLAY

Chapitre 3  
Mode d'édition  
EDIT

Chapitre 4  
Autres fonctions

Chapitre 5  
Concepts et  
terminologie

Chapitre 6  
Appendice

**TONEWORKS**  
GUITAR HYPERFORMANCE PRODUCTS  
**KORG**

(F) (1)

---

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du processeur de basses **TONEWORKS Bass High Performance Processor AX30B**, de haute performance. Pour lui assurer une longue vie, sans incidents, nous vous recommandons de lire attentivement le présent manuel.

## Précautions

---

### Emplacement

Ne pas utiliser l'appareil dans les types d'emplacements suivants afin d'éviter un mauvais fonctionnement:

- Sous les rayons directs du soleil
- Dans des endroits où la température est extrêmement élevée ou extrêmement basse.
- Dans des lieux poussiéreux ou sablonneux.
- Dans des endroits sujets à des vibrations excessives.

### Alimentation

Utiliser uniquement la source d'alimentation livrée avec le **AX30B**. Veiller à ce que la tension de la prise secteur corresponde bien au voltage indiqué sur la source d'alimentation. Lorsque l'appareil n'est pas utilisé, débrancher l'adaptateur secteur de la prise de courant.

### Interférences électriques avec d'autres appareils

Cet appareil utilise des circuits de micro-ordinateurs et, dans certains cas, il pourrait causer des nuisances sur les postes de radio ou de télévision fonctionnant dans son voisinage. Installer l'appareil à une distance suffisante de tout poste de radio ou de télévision.

### Manipuler avec soin

Eviter de pousser de manière excessive sur les commutateurs ou les boutons, pour ne pas causer de mauvais fonctionnement de l'appareil.

### Entretien

Utiliser un chiffon doux et sec pour nettoyer l'extérieur si nécessaire. Ne jamais utiliser de solvants tels que l'essence ou le thinner, des produits de nettoyage ou des composants à base de cires inflammables.

### Garantie

Cet appareil est garanti pendant un an à compter de la date d'achat. La main d'oeuvre est gratuite pour autant que le formulaire de garantie ait été complété correctement par le revendeur. Veiller à ce que le vendeur complète correctement le dit formulaire de garantie et le conserver dans un endroit sûr.

### Conserver ce manuel

Lorsque vous en avez terminé la lecture, veuillez conserver ce manuel dans un endroit sûr afin de pouvoir le consulter ultérieurement.

## Caractéristiques principales

---

Le **AX30B** contient **27 effets**, **16 programmes utilisateur** et **30 programmes pré-sélectionnés d'usine**.

Le **commutateur de banque** et les **commutateurs de programmes** permettent de sélectionner instantanément un nouveau programme tout en jouant.

La **pédale de pression** permet de contrôler la vitesse du wah et du flanger, etc. pour une commande sensible et expressive de l'interprétation.

L'**écran à cristaux liquides** et la **molette** permettent une édition aisée et rapide tout en facilitant la sélection des programmes.

Les programmes du **AX30B** sont des combinaisons de cannes (des séquences d'effets reliées) pour les **Blocs 1** et **2**.

Différentes chaînes peuvent être sélectionnées pour chaque bloc. avec un total de 12 combinaisons différentes. En **mode d'édition**, il est possible d'activer ou de désactiver chaque effet individuellement et d'effectuer des réglages de

paramètres pour créer sa propre programmation à effets multiples. En outre, la **fonction IPE** permet de sélectionner l'effet désiré parmi les nombreuses variations d'effets fournies par Korg pour trouver rapidement le réglage espéré. Le **AX30B** possède un **tuner automatique et chromatique** intégré, qui peut être calibré en vertu du ton standard utilisé.

Si l'on raccorde un casque d'écoute stéréo ou toute autre source audio à la borne **AUX IN** du panneau arrière, il est aussi possible de s'exercer accompagné d'une cassette, etc.

---

---

## Table des matières

---

<b>Chapitre 1. Introduction</b> .....	1	<b>Chapitre 5. Concepts et terminologie</b> .....	23
1-1. Panneau avant.....	1	5-1. Concepts fondamentaux du <b>AX30B</b> .....	23
1-2. Panneau arrière.....	1	5-2. Principale terminologie du <b>AX30B</b> .....	24
1-3. Raccordements.....	2		
1-4. Fonctionnement de base du <b>AX30B</b> .....	3	<b>Chapitre 6. Appendice</b> .....	26
<b>Chapitre 2. Mode de jeu PLAY</b> .....	5	6-1. Liste des paramètres.....	26
2-1. Entrée en mode de jeu.....	5	Bloc 1.....	26
2-2. Sélection d'un programme.....	5	Bloc 2.....	28
Changement de programme 1 (sélection d'un programme utilisateur).....	5	6-2. Liste des programmes.....	33
Changement de programme 2 (sélection d'un programme utilisateur ou pré-enregistré).....	6	6-3. Guide de dépannage.....	34
2-3. Vérification des effets.....	6	6-4. Spécifications techniques et options.....	36
2-4. Activation/Désactivation individuelle.....	7		
2-5. Utilisation de la pédale de pression (ou d'une pédale d'expression).....	8		
2-6. Méthode d'accordage.....	9		
<b>Chapitre 3. Mode d'édition EDIT</b> .....	10		
3-1. Entrée en mode d'édition.....	10		
3-2. Activation/Désactivation des effets.....	10		
3-3. Edition de chaînes (Bloc 1, Bloc 2).....	11		
3-4. Edition de variations (sélection des effets du bloc 2).....	12		
3-5. Edition des paramètres d'effets.....	13		
3-6. Changement de nom de programme.....	14		
3-7. Sélection des effets pour l'activation/la désactivation individuelle.....	15		
3-8. Calibrage du tuner.....	16		
<b>Chapitre 4. Autres fonctions</b> .....	17		
4-1. IPE (édition des paramètres intégrés).....	17		
4-2. Réglages des niveaux du mélangeur (Mixer Level).....	18		
4-3. Edition des paramètres de pression.....	19		
4-4. Réglages de réduction des bruits (Noise Reduction).....	20		
4-5. Réglages de niveau global (Total Level).....	20		
4-6. Fonction de comparaison (Compare).....	20		
4-7. Fonction de dérivation (Bypass).....	21		
4-8. Fonction de sauvegarde des programmes (Program Write).....	22		

---

# Chapitre 1. Introduction

## 1-1. Panneau avant

■ **Touche de comparaison/d'écriture (Compare/Write)**  
Lorsque cette touche est enfoncée et relâchée immédiatement, elle fonctionne comme touche de comparaison (☞ p.20). Lorsqu'elle est maintenue enfoncée pendant deux secondes ou plus, elle fonctionne comme touche d'écriture de programmes (☞ p.22).

■ **Touche d'édition/de sortie (Edit/Exit)**  
Appuyer sur cette touche pour passer du mode de jeu Play au mode d'édition et vice-versa. En mode d'édition, il est également possible d'appuyer sur cette touche pour passer à un niveau supérieur.

■ **Touche de paramètre/valeur (Parameter/Value)**  
En mode d'édition, cette touche sert à afficher les paramètres et à sélectionner les valeurs.

■ **Molette**  
En tournant la molette, il est possible de modifier les réglages indiqués par le curseur ou les caractères clignotant à l'écran.

■ **Bouton de niveau de sortie**  
Ce bouton permet de régler le volume de sortie (☞ p.3).

■ **Témoin en pointe**  
Utiliser ce témoin avec le bouton de niveau d'entrée pour régler le volume d'entrée (☞ p.3).

■ **Bouton de niveau d'entrée**  
Tout en regardant le témoin en pointe, utiliser ce bouton pour régler le niveau d'entrée (☞ p.3).

■ **Voyants de programmes [1] - [4]**  
Lorsqu'un programme est sélectionné (☞ p.5), le voyant correspondant va s'allumer. Lorsque la dérivation est activée (☞ p.21) le voyant va clignoter. Si le son est assourdi (☞ p.9) alors que le tuner est utilisé, le voyant va clignoter rapidement. Le voyant va également s'allumer/clignoter en fonction de l'activation/la désactivation individuelle (☞ p.7).

■ **Commutateurs de programmes [1] - [4]**  
Utilisés conjointement avec le commutateur de banque de programmes, ces commutateurs servent à sélectionner les programmes utilisateur (☞ p.5). Ils servent également à activer ou à désactiver les effets individuels (☞ p.7).

■ **Touche de niveau (Level)**  
Utiliser cette touche pour régler le volume global de chaque programme (☞ p.20).

■ **Touche de réduction des bruits (Noise Reduction)**  
Utiliser cette touche pour régler la réduction des bruits au sein d'un programme (☞ p.20).

■ **Touche de pression (Pressure)**  
Cette touche sert à sélectionner le paramètre d'effet qui sera contrôlé par la pédale de pression, ainsi qu'à spécifier la profondeur de l'effet (☞ p.19).

■ **Touche de comparaison/d'écriture (Compare/Write)**  
Lorsque cette touche est enfoncée et relâchée immédiatement, elle fonctionne comme touche de comparaison (☞ p.20). Lorsqu'elle est maintenue enfoncée pendant deux secondes ou plus, elle fonctionne comme touche d'écriture de programmes (☞ p.22).

■ **Ecran à cristaux liquides**  
En mode de jeu Play, l'écran affiche le numéro du programme et la chaîne d'effets. En mode d'édition, il affiche le menu d'édition et divers autres réglages.

■ **Affichage de Banque/Note (Bank/Note)**  
Lors de la sélection des programmes utilisateur, cet affichage montre le numéro de banque dans laquelle se trouve le programme (☞ p.5). Lors de l'accordage, il affiche le nom de la note (☞ p.9)

■ **Affichage du tuner**  
Utilisé conjointement avec l'affichage de banque/note, il sert à accorder l'instrument (☞ p.9).

■ **Pédale de pression**  
Lorsqu'un programme utilisant la pédale de pression est sélectionné, l'indicateur "PRESSURE" va s'allumer (☞ p.8). Les mouvements de la pédale vont alors contrôler l'unité d'effets assignée à la pédale (☞ p.19).

■ **Commutateur de banque**  
Lors de la sélection de programmes utilisateur à l'aide des commutateurs de programmes, cette pédale sert à sélectionner la banque de programmes (☞ p.5). Ce commutateur permet également d'activer et de désactiver les effets individuels (☞ p.7).

■ **Touches IPE [DRIVE], [TONE], [MOD/AMB]**  
Utilisées conjointement avec la molette, ces touches servent à éditer les données à l'aide de la fonction IPE (☞ p.19).

■ **Touche mélangeur (Mixer)**  
Utiliser cette touche pour régler les différents niveaux du mélangeur. (☞ p.18)

## 1-2. Panneau arrière

■ **Borne d'entrée Input**  
Sert à raccorder la borne de sortie de la basse.

■ **Bornes de sortie (L/MONO, R)**  
Raccorder ces connecteurs aux entrées de l'ampli ou de la console de mixage. Dans le cas d'un système monophonique, utiliser la borne L/MONO.

■ **Borne du casque d'écoute**  
Un casque d'écoute peut être raccorder au connecteur pour une surveillance stéréo.

■ **AUX IN**  
Raccorder ici la borne de sortie d'un lecteur CD ou d'un lecteur de cassettes, etc.

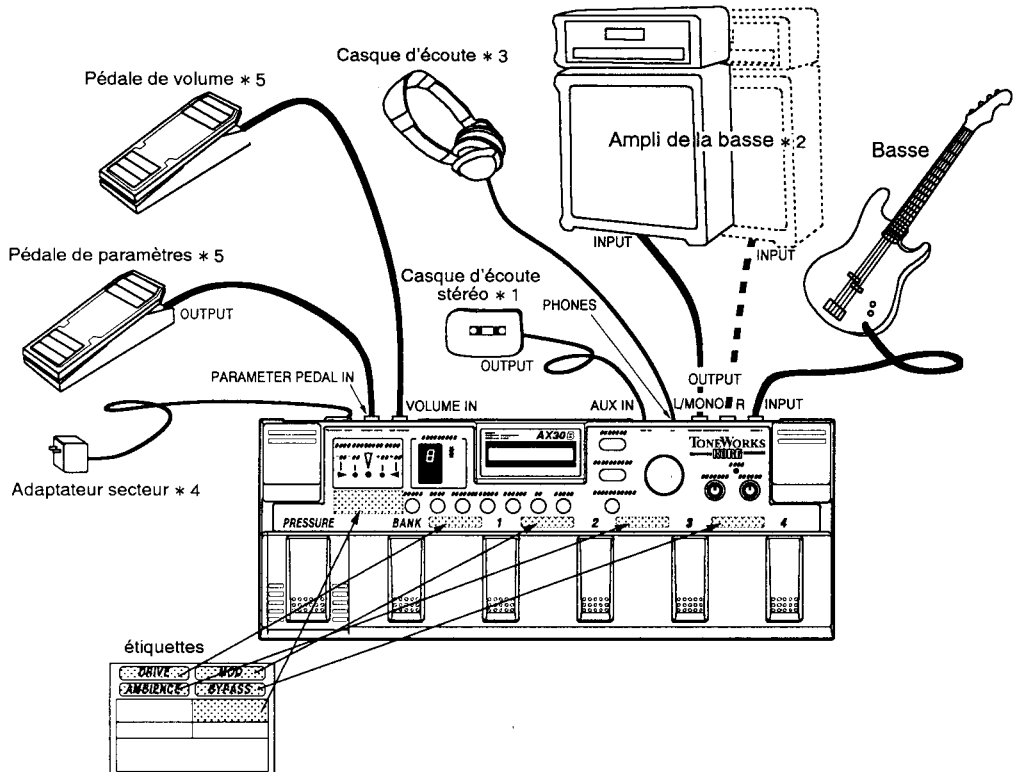
■ **DC9V**  
Raccorder ici l'adaptateur secteur fourni.

■ **Borne de la pédale de paramètres**  
Raccorder ici la borne de sortie d'une pédale d'expression Korg XVP-10 ou EXP-2 (en option).

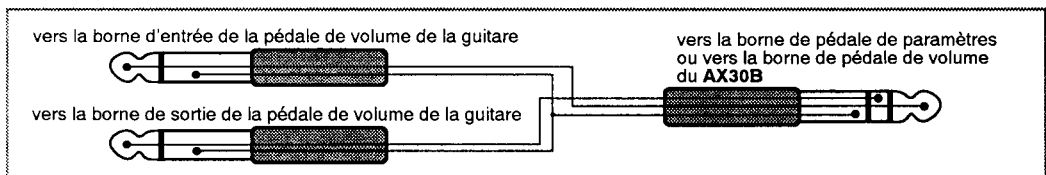
■ **Borne de la pédale de volume**  
Raccorder ici la borne de sortie d'une pédale d'expression Korg XVP-10 ou EXP-2 (en option).

### 1-3. Raccordements

Avant d'effectuer les diverses connexions, mettre tous les appareils concernés hors tension et abaisser leurs niveaux de volume.



- \* 1 En raccordant un casque d'écoute stéréo, etc. à la borne AUX IN, il est possible de jouer en écoutant un disque, une cassette ou toute autre source sonore (utiliser un câble de type stéréo pour effectuer la connexion.) Les réglages de volume doivent cependant être effectués à partir de l'appareil raccordé.
- \* 2 Le résultat est particulièrement bon lorsque les amplis de la basse sont raccordés en stéréo à l'aide des bornes R et L/MONO.
- \* 3 En raccordant ainsi un casque d'écoute, il est possible d'effectuer une surveillance stéréo.
- \* 4 Lors du raccordement de l'adaptateur secteur, bien enrouler le câble autour du crochet, comme indiqué au point ① du "1-4. Fonctionnement de base du AX30B" (p.3).
- \* 5 Utiliser une pédale d'expression Korg EXP-2 ou XVP-10 vendue séparément et les câbles spéciaux correspondants (des câbles blindés de type stéréo) pour les pédales de volume et de paramètres. Si vous raccordez une pédale de volume traditionnelle pour guitare à la borne pédale de paramètres ou à celle pédale de volume, utiliser un des câbles décrits dans le diagramme suivant.

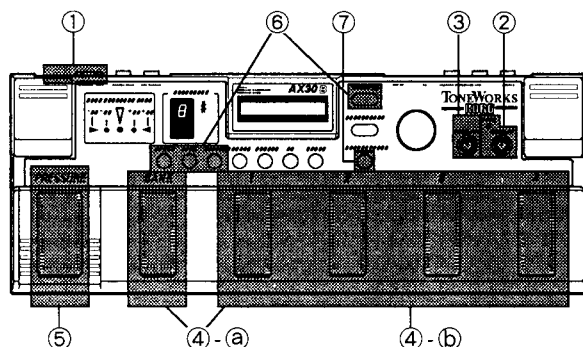


**REMARQUE:** Si vous raccordez et essayez de faire fonctionner une pédale de volume de guitare ou une pédale qui ne correspond pas à celles utilisées avec le **AX30B**, l'écran va probablement afficher un avertissement **INVALID PEDAL (PEDALE NON VALABLE)**, comme illustré à droite. Dans ce cas, veuillez utiliser le type de pédale correct, tel que spécifié ci-dessus. Cependant si le volume minimum de la pédale de volume est réglé sur une valeur relativement élevée, cet avertissement pourrait ne pas

apparaître. Même si la pédale raccordée peut être utilisée avec le **AX30B**, le message d'avertissement **"INVALID PEDAL"** va peut-être s'afficher brièvement au moment de son branchement dans la borne de pédale du **AX30B**, mais cela ne constitue pas un mauvais fonctionnement de l'appareil

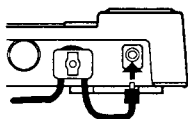
U11 LOWS&HIGHS  
INVALID PEDAL

## 1-4. Fonctionnement de base du AX30B



### ① Mettre l'appareil sous tension.

Lorsque tous les raccordements sont terminés, raccorder l'adaptateur secteur. Comme illustré dans le diagramme suivant, bien enrouler le câble de l'adaptateur secteur autour du crochet prévu, afin d'éviter de le débrancher accidentellement.



Lorsque l'adaptateur secteur est raccordé, le **U11** (programme utilisateur No 11) est automatiquement sélectionné et l'appareil se mettra à fonctionner.

**Remarque:** Avant de brancher ou de débrancher l'adaptateur secteur du **AX30B**, diminuer les commandes de volume de tous les équipements qui y sont raccordés.

### ② Régler le niveau d'entrée

Jouer sur la basse raccordée au **AX30B** et régler le niveau d'entrée de telle sorte que le témoin de pointe s'allume lorsqu'une corde est jouée très fort. Si le niveau d'entrée est trop élevé ou trop bas, le **AX30B** ne fonctionnera pas correctement et vous ne parviendrez pas à obtenir les effets sonores désirés.

**Remarque:** Certains réglages de valeurs d'effets peuvent causer une distorsion (déformation) des sons même lorsque le témoin de pointe ne s'allume pas. Dans de tels cas, vérifier si les paramètres de niveau et de gain de l'effet n'ont pas été réglés trop haut.

### ③ Régler le volume de sortie

Utiliser le bouton de niveau de sortie pour régler le volume provenant de l'amplificateur. Si aucun son ne sort de l'ampli, vérifier de nouveau les connexions. (☞ p.2)

### ④ Sélectionner un programme (☞ p.5, 6)

Sélectionner un programme utilisateur. (Pour de plus amples détails concernant la sélection de programmes pré-enregistrés, veuillez vous reporter à la p.6.)

#### ⓐ Sélectionner la banque

Appuyer sur le commutateur de banque puis utiliser un des commutateurs de programmes [1] à [4] pour sélectionner la banque. (le numéro de la banque sélectionnée va se mettre à clignoter sur l'affichage Bank/Note).

#### ⓑ Sélectionner le numéro de programme

Utiliser les commutateurs de programmes [1] à [4] pour sélectionner un programme. (L'affichage Bank/Note et un voyant de programme vont s'allumer).

### ⑤ Utilisation de la pédale de pression

(☞ p.8)

Sélectionner un programme utilisateur qui autorise l'emploi de la pédale de pression (l'indication **PRESSURE** va s'allumer). Appuyer sur la pédale de pression à mesure que vous jouez de la basse et le son se modifiera en fonction des réglages de paramètres définis. Si une pédale d'expression a été raccordée, elle pourra être utilisée de la même manière que la pédale de pression.

## ⑥ Edition de programmes (☞ p.10) et IPE

(☞ p.17)

Le programme sélectionné peut être modifié selon vos goûts en réglant les paramètres en mode d'édition, ou en utilisant la fonction IPE pour sélectionner une variation d'effet de votre choix et créer un nouveau programme.

## ⑦ Sauvegarde de programmes (Program Write) (☞ p.22)

Un programme créé peut être écrit en mémoire (sauvegardé) comme programme utilisateur. Il est également possible de rappeler les réglages de programmes mémorisés précédemment (fonction de comparaison).

**Remarque:** Si la touche Compare/Write est tenue enfoncée pendant plus de deux secondes, l'affichage de sauvegarde ou écriture de programme "Program Write" va apparaître (☞ p.24). Si elle est enfoncée puis relâchée immédiatement, la fonction de comparaison sera opérationnelle (☞ p.20).

**Remarque:** Ne jamais oublier que, lors de la mémorisation d'un programme, le programme qui se trouvait auparavant sous cet emplacement sera remplacé par le nouveau programme et il sera dès lors effacé.

# Chapitre 2. Mode de jeu Play

## 2-1. Entrée en mode de jeu

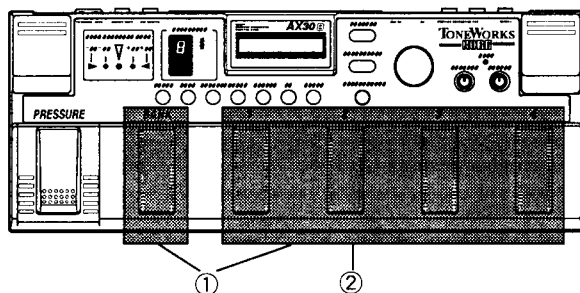
Lorsque l'adaptateur secteur est raccordé au **AX30B**, ce dernier va automatiquement se mettre en mode de jeu et l'affichage de sélection de programme va apparaître. En mode d'édition, si vous appuyez sur la touche Edit/Exit pendant une seconde ou plus, vous passerez au mode de jeu. De même, chaque fois que vous travaillerez au sein d'une fonction IPE, pour éditer un paramètre ou régler les niveaux du mélangeur, la réduction des bruits ou le niveau global, vous pourrez revenir au mode de jeu en appuyant sur la touche Edit/Exit et en la maintenant enfoncée pendant au moins une seconde.

## 2-2. Sélection d'un programme

Le **AX30B** possède 16 programmes utilisateur et 30 programmes pré-sélectionnés.

### Changement de programme 1 (sélection d'un programme utilisateur)

Les programmes utilisateur peuvent être sélectionnés directement à l'aide du commutateur de banque et des commutateurs de programmes [1] à [4].

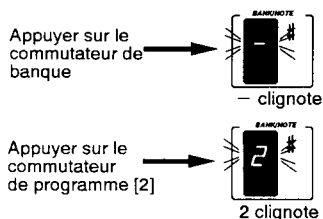


L'exemple suivant montre comment sélectionner le **programme utilisateur No 23**.

① Préciser la banque de programmes.

Appuyer sur le commutateur de banque, puis appuyer sur le commutateur de programme [2].

Lorsque le commutateur de banque est enfoncé, l'affichage de banque/note va faire clignoter un " - " puis, lorsque le commutateur de programme [2] est actionné, le numéro de banque **2** va apparaître en clignotant.

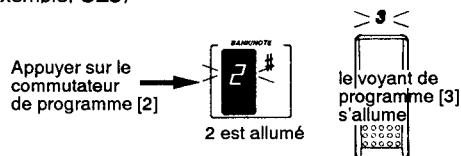


Si lorsque l'affichage banque/note montre un " - " clignotant, vous ne souhaitez plus sélectionner de programme, il suffit d'appuyer de nouveau sur le commutateur de banque.

② Préciser le numéro de programme.

Appuyer sur le commutateur de programme [3].

Le numéro de banque de l'affichage banque/note va arrêter de clignoter et rester allumé et un voyant de programme va s'allumer pour indiquer le programme sélectionné. En même temps, la partie supérieure gauche de l'écran va afficher le numéro de programme que vous venez de sélectionner (dans cet exemple, **U23**)



U23 FUZZSCUZZ  
COMP-DIST-SBEQ-m

Si vous souhaitez choisir un autre numéro de programme au sein d'une même banque, il suffit d'appuyer sur le commutateur de programme souhaité.



Par exemple, si vous souhaitez sélectionner le programme utilisateur No 21 (en continuant à partir de l'exemple précédent), il suffit d'appuyer sur le commutateur de programme [1].

**Remarque:** Le nouveau programme deviendra véritablement opérationnel lorsque la banque et le numéro de programme auront été précisés.

**Changement de programme 2** (sélection d'un programme utilisateur ou d'un programme pré-sélectionné)

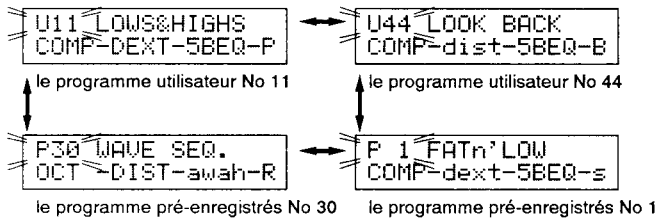
Les programmes utilisateur et pré-enregistrés d'usine peuvent être choisis à l'aide de la molette. Lorsqu'un programme utilisateur est sélectionné, la partie supérieure gauche de l'écran va afficher un **U** à gauche du numéro et, lors de la sélection d'un programme pré-enregistré elle va afficher un **P**.

① Si le numéro de programme affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran reste allumé constamment, appuyer sur la touche Paramètre/Valeur pour le faire clignoter.

③ Pour que le numéro de programme s'allume de nouveau, appuyer une seconde fois sur la touche Paramètre/Valeur.

② Tourner ensuite la molette vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner successivement les programmes utilisateur et pré-enregistrés.

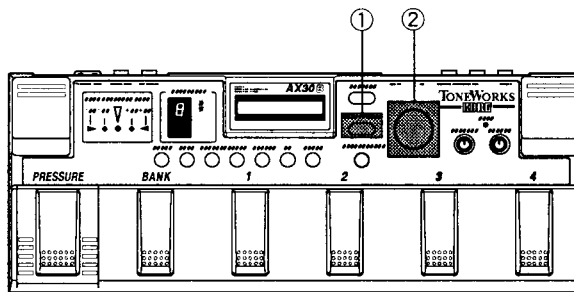
Si un programme pré-enregistré est sélectionné et que vous souhaitez utiliser les commutateurs pour choisir un programme utilisateur, suivre la procédure à partir du point ①, telle que décrite au paragraphe "Changement de programme 1" ( p.5). Cette opération annulera cependant la possibilité de sélection de changement de programme à l'aide de la molette.



	Affichage Banque/Note	Voyants des programmes
Programmes utilisateur	Le No de banque est allumé	Le voyant de programme correspondant est allumé.
Programmes pré-enregistrés	P est allumé	4 est allumé

**2-3. Vérification des effets.**

Il est possible de vérifier les effets qui sont utilisés dans un programme et le statut d'activation/de désactivation de chacun.



① En mode Programme, lorsque le numéro de programme affiché dans la partie supérieure gauche de l'écran clignote, appuyer sur la touche Paramètre/Valeur pour qu'il reste allumé de manière constante.

② Tourner la molette vers la gauche ou vers la droite et les noms des effets utilisés dans les chaînes de ce programme vont s'afficher, comme le montre le diagramme suivant.

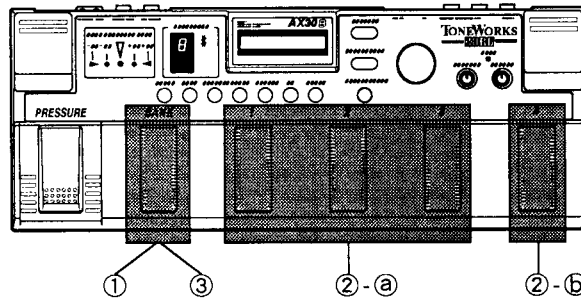
Si un effet est **activé**, il sera affiché en majuscules, s'il est **désactivé**, il sera affiché en minuscules.



## 2-4. Activation/Désactivation individuelle

Parmi les effets qui peuvent être commandés à l'aide de l'activation/la désactivation individuelle, les effets de **type DRIVE** sont assignés au commutateur de programme [1], les effets de **type MOD** au commutateur [2] et les effets de **type AMBIANCE** au commutateur [3]. Les effets assignés vont cependant dépendre du programme joué.

Pour changer l'effet assigné au commutateur de programme [1], veuillez consulter la partie "3-7. Sélection des effets pour l'activation/la désactivation individuelle" (☞ p.15).



① Sélectionner un programme en mode de jeu PLAY. Appuyer ensuite sur le commutateur BANK et le maintenir enfoncé pendant plus d'une seconde, jusqu'à ce que l'indication **INDIVIDUAL MODE** apparaisse sur la ligne inférieure de l'écran LCD. (A ce stade, les réglages d'activation/de désactivation d'effets n'ont pas encore été modifiés et le son ne le subira pas encore.)

```
U11 LOWS&HIGHS
INDIVIDUAL MODE
```

Les voyants lumineux de programmes vont indiquer le statut d'activation/ de désactivation de l'effet assigné à chaque commutateur de programme. (Si un ou plusieurs des effets assignés au commutateur de programme est activé, le voyant de programme correspondant sera allumé. Si tous les effets sont désactivés, le voyant sera éteint.

Le voyant du commutateur de programme [4] va indiquer si l'effet de dérivation (Bypass) est activé (clignote), ou désactivé (éteint) ou si la fonction d'assourdissement (Mute) est opérationnelle (clignote rapidement).

② Activer et désactiver chaque unité d'effets ou la dérivation.

④ Pour activer ou désactiver chaque effet, appuyer sur un des commutateurs de programme [1] à [3].

Si on appuie une seule fois sur le commutateur, tous les effets qui lui sont assignés seront **désactivés** (le voyant de programme sera éteint). Si on appuie une seconde fois sur ce commutateur, tous les effets seront **activés** (le voyant de programme va s'allumer).

⑥ Pour activer ou désactiver la fonction de dérivation Bypass, appuyer sur le commutateur de programme [4].

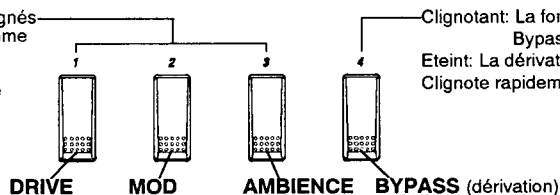
Lorsque la dérivation est activée pour un programme, le voyant de programme [4] est allumé. Lorsqu'elle est désactivée, il est éteint.

Il est également possible d'activer la fonction d'assourdissement (Mute) en appuyant pendant une seconde ou plus sur le commutateur de programme [4] (☞ p.9).

③ Appuyer sur le commutateur de banque pour revenir au mode de jeu.

Les réglages d'activation/de désactivation d'effets modifiés au point ② - a) vont revenir à leur condition originale.

Allumé: Un ou plusieurs effets assignés au commutateur de programme sont activés.  
Éteint: Tous les effets assignés au commutateur de programme sont désactivés.

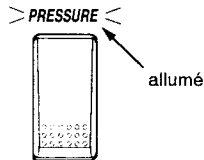


Clignotant: La fonction de dérivation Bypass est activée.  
Éteint: La dérivation est désactivée.  
Clignote rapidement: L'assourdissement Mute est activé.

## 2-5. Utilisation de la pédale de pression (ou d'une pédale d'expression)

The Pressure pedal lets you have realtime control of effect parameter such as wah manual, flanger speed, and delay hold etc. You can also connect an optional Korg **EXP-2** or **XVP-10** expression pedal to the rear panel Parameter pedal jack (☞ p.2) for the same type of control.

- ① En mode de jeu Play, sélectionner un programme qui autorise l'utilisation de la pédale d'expression. Le témoin **PRESSURE** va s'allumer.



- ② A mesure que l'on joue de l'instrument, déplacer la pédale de pression (ou une pédale d'expression raccordée au **AX30B**).

Lorsque la pédale de pression est enfoncée, le son va se transformer en fonction des réglages spécifiés dans l'édition des paramètres de pression (☞ p.19). Veuillez consulter la partie Edition des Paramètres de Pression pour de plus amples détails concernant les paramètres contrôlables avec la pédale de pression et le réglage de la valeur des paramètres.

Les paramètres d'effets suivants peuvent être contrôlés par le biais de la pédale de pression (ou une pédale d'expression raccordée au AX30B.)

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

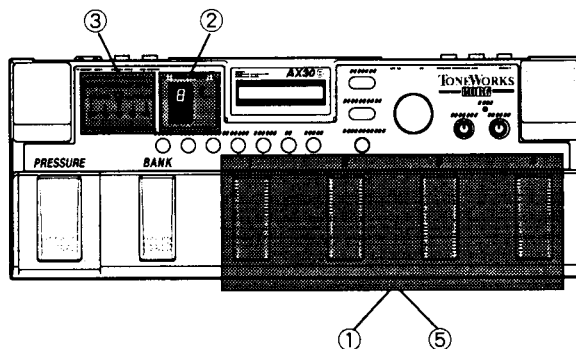
\* 1 **Tempo**: Le temps écoulé entre le moment où la pédale est enfoncée pour la première fois et celui où elle est enfoncée pour la seconde fois constituera le temps de retard établi pour l'effet de retard de tempo (maximum 1000 millisecondes). Le nouveau temps de retard prendra effet une seconde après avoir été défini. Si on n'utilise pas de pédale de pression (ou une pédale d'expression raccordée au AX30B) pour définir le temps de retard du tempo, le temps de retard valide sera celui spécifié par le programme.

\* 2 **Hold**: Lorsque la pédale de pression est enfoncée puis relâchée, la fonction de soutien va s'activer. Le temps de soutien Hold équivalra au temps de retard spécifié dans le programme. Lorsque la pédale de pression (pédale d'expression) sera de nouveau enfoncée, la fonction de soutien sera désactivée et elle fonctionnera comme une fonction de retard traditionnelle.

\* 3 Les paramètres disponibles vont dépendre de la chaîne utilisée dans le bloc 2.

## 2-6. Méthode d'accordage

Le **AX30B** possède un tuner chromatique incorporé. Ce tuner fonctionne lorsque la fonction de dérivation Bypass est opérationnelle en mode de jeu Play. Le tuner peut être calibré sur une plage de **A=438 – 445**, comme nous l'expliquons par la suite, dans le chapitre "3-8. Calibrage du tuner" (☞ p.16).



① En mode de jeu, appuyer sur un commutateur de programme dont le voyant est allumé, pour activer la fonction de dérivation (le voyant va se mettre à clignoter).

② Jouer de simples notes sur la guitare. Le nom de la note se rapprochant le plus de la note jouée va s'afficher à l'écran banque/note. Si la hauteur de son de l'instrument se situe un pas chromatique trop haut, un signe # (dièse) va apparaître sur l'affichage banque/note.

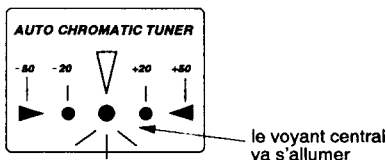
Par exemple, si l'écran indique **A#**, il faudra diminuer la hauteur de son de l'instrument pour l'accorder sur **A** (la).



Si la hauteur de son est nettement en dehors, le nom de la note attendu ne va pas apparaître et il faudra d'abord accorder l'instrument afin que le nom de la note correcte puisse s'afficher.

**Remarque:** Lors de l'accordage, veiller à ce que deux ou plusieurs notes ne soient pas jouées simultanément.

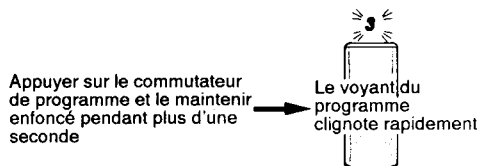
③ S'assurer que le nom de note souhaité apparaisse sur l'affichage Banque/Note et régler la hauteur de l'instrument de telle sorte que le voyant central de l'affichage Tuner s'allume.



④ Répéter les opérations ① et ② pour les autres cordes de l'instrument.

⑤ Désactiver la fonction de dérivation soit en appuyant sur le commutateur de programme clignotant, soit en changeant de programme.

Si vous souhaitez que le son soit assourdi (réduit au silence) lors de l'accordage, appuyer sur le commutateur de programme dont le voyant clignote et le maintenir enfoncé pendant au moins une seconde. La fonction d'assourdissement va s'activer, et le voyant du programme va se mettre à clignoter rapidement.



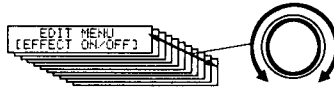
Pour supprimer la fonction d'assourdissement, appuyer sur le commutateur de programme dont le voyant clignote. Le clignotement rapide va s'arrêter et le voyant va rester allumé, signalant ainsi que la fonction de dérivation est supprimée (il est également possible d'utiliser les commutateurs de programmes pour désactiver les fonctions de dérivation et d'assourdissement.)

**Remarque:** Lors de l'accordage, le mode d'Édition, les fonctions IPE et de comparaison ne seront pas opérationnelles. Si les touches Edit/Exit, Compare/Write ou banque sont enfoncées à ce moment, l'accordage sera annulé et l'appareil va réaliser la fonction de la touche enfoncée.

# Chapitre 3. Mode d'édition EDIT

## 3-1. Entrée en mode d'édition

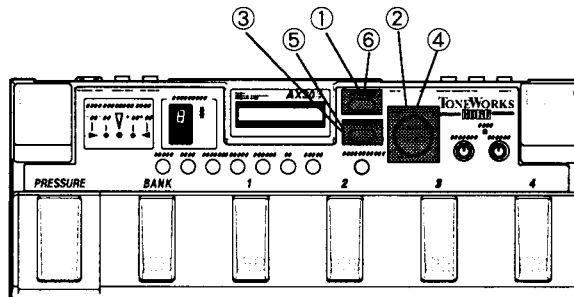
En mode de jeu Play, sélectionner le programme à éditer et appuyer sur la touche Edit/Exit. Vous allez alors entrer en mode d'édition et l'affichage de sélection du menu d'édition va apparaître. Utiliser la molette pour faire votre choix parmi le menu d'édition.



## 3-2. Activation/Désactivation des effets

Voici comment activer ou désactiver chaque effet d'une chaîne. Il n'est cependant pas possible d'effectuer des réglages d'activation/de désactivation pour le paramètre MIX (mélangeur).

Les réglages d'activation/de désactivation des effets peuvent également être modifiés dans la section "3-5. Edition des Paramètres d'Effets" (p.13) ou "4-1. IPE" (p.17)



① En mode de jeu Play, sélectionner le programme à éditer et appuyer sur la touche Edit/Exit pour entrer en mode d'édition. L'affichage du menu d'édition va apparaître sur l'écran.

② Utiliser la molette pour sélectionner la page d'écran sous laquelle il convient d'effectuer les réglages d'activation/de désactivation d'effets.

L'écran va indiquer la mention **[EFFECT ON/OFF]**.

```
EDIT MENU
[EFFECT ON/OFF]
```

③ Appuyer sur la touche Paramètre/Valeur. Le nom de l'effet va apparaître sur la ligne inférieure de l'écran).

④ Utiliser la molette pour sélectionner l'effet à activer ou à désactiver.

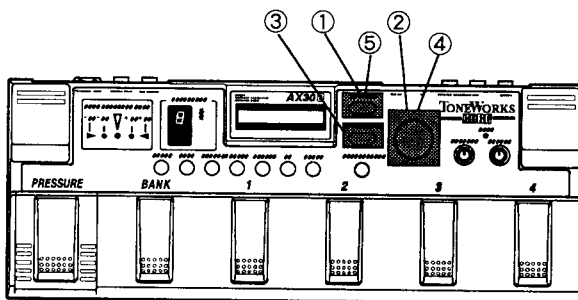
⑤ Appuyer sur la touche Paramètre/Valeur, pour activer ou désactiver l'effet. Le nom de l'effet va s'afficher en majuscules s'il est **activé** et en minuscules s'il est **désactivé**.

⑥ Appuyer une fois sur la touche Edit/Exit pour que l'affichage du point 2 réapparaisse. Appuyer de nouveau sur cette touche pour revenir au mode de jeu.

**Remarque:** Si vous souhaitez sauvegarder un programme édité, il convient d'effectuer l'opération "Ecriture de programme". En effet, dans le cas contraire, si vous sélectionnez un autre programme ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.

### 3-3. Edition de chaînes (Bloc 1, Bloc 2)

Voici comment sélectionner les chaînes utilisées dans les Blocs 1 et 2 du programme.



① Appuyer sur la touche EDIT/EXIT pour entrer en mode d'édition, afin que l'affichage du menu d'édition apparaisse.

② Utiliser la molette pour sélectionner l'écran dans lequel il faudra choisir une chaîne pour les blocs 1 et 2.

L'écran va afficher [CHAIN BLOCK.1] ou [CHAIN BLOCK.2].



③ Appuyer sur la touche PARAM/VALUE.

La ligne inférieure de l'écran va indiquer les effets qui composent la chaîne.

Les effets **activés** seront affichés en lettres majuscules alors que les effets **désactivés** seront affichés en minuscules.

④ Utiliser la molette pour sélectionner une chaîne pour chaque bloc. Sélectionner une chaîne entre **1 et 4** pour le bloc 1 et une chaîne entre **1 et 3** pour le bloc 2. Tous les effets de la chaîne sélectionnée seront automatiquement **activés**.

Les effets de la chaîne du bloc 2 sont reliés comme indiqué dans le diagramme ci-dessous.

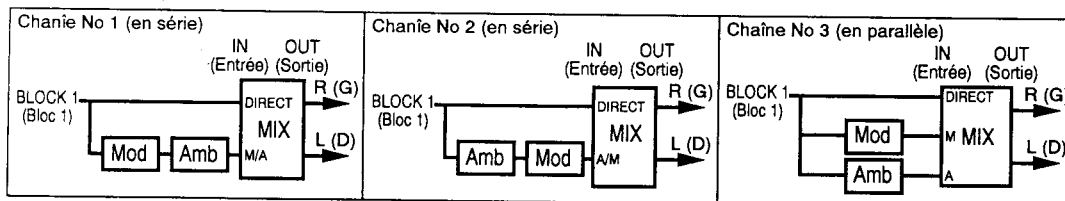
⑤ Appuyer une fois sur la touche EDIT/EXIT et l'affichage du point ② va réapparaître. Appuyer de nouveau sur la touche pour revenir au mode de jeu.

**Remarque:** Si vous souhaitez conserver un programme édité, il convient d'effectuer l'opération de sauvegarde ou d'"écriture de programme". Sinon, lorsque vous sélectionnerez un autre programme ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.

	Bloc 1	Bloc 2 *
Chaîne No 1	COMP — DEXT — 5BEQ (COMPRESSOR — DYNA-EXCITER — 5BAND EQ)	Mod — Amb — MIX (Modulation — Ambience — MIXER)
Chaîne No 2	COMP — DIST — 5BEQ (COMPRESSOR — DISTORTION — 5BAND EQ)	Amb — Mod — MIX (Ambience — Modulation — MIXER)
Chaîne No 3	OCT — DIST — AWAH (OCTAVE — DISTORTION — AUTO WAH)	Mod / Amb = MIX (Modulation / Ambience = MIXER)
Chaîne No 4	COMP — 3BEQ — PERC (COMPRESSOR — 3BAND EQ — PERCUSSION)	—————

\* Dans le bloc 2, Mod et Amb sont des noms de groupes d'effets. Pour de plus amples détails concernant les effets individuels, veuillez vous reporter aux sections "3-4. Edition de Variations" (p.12) et "6-1. Liste des Paramètres" (p.26)

Chaînes du bloc 2

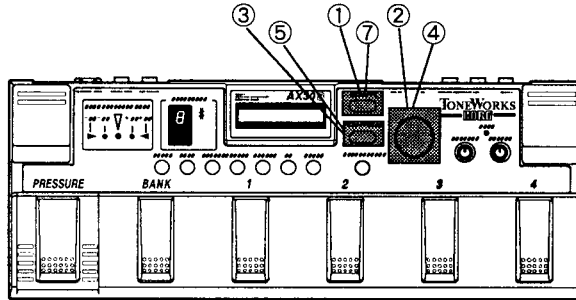


### 3-4. Edition de variations (sélection des effets du bloc 2)

A ce point, il est possible de préciser la configuration des effets du bloc 2.

La chaîne du bloc 2 est composée de groupes d'effets (**Mod** et **Amb**) et du mélangeur **MIX**. Un effet peut être choisi pour chaque groupe. Les effets disponibles pour la sélection dépendront cependant de la chaîne sélectionnée pour le bloc 2. Le mélangeur **MIX** reste cependant fixe et ne peut pas être modifié.

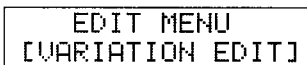
Il existe deux types de chaînes au sein du bloc 2, des chaînes **en série** ou **en parallèle**. Pour de plus amples détails concernant la configuration de ces chaînes, veuillez vous reporter au tableau "3-3. Edition de chaînes" (☞ p.11).



① Appuyer sur la touche EDIT/EXIT pour entrer en mode d'édition, afin que le menu d'édition s'affiche.

② Utiliser la molette pour sélectionner l'écran d'édition des variations.

L'écran va indiquer [VARIATION EDIT].



③ Appuyer sur la touche PARAM/VALUE.

La ligne inférieure de l'écran va indiquer les effets qui composent la chaîne du bloc 2 et le nom de l'effet sur la gauche va se mettre à clignoter.

Les effets **activés** seront affichés en lettres majuscules alors que les effets **désactivés** apparaîtront en minuscules.

④ Tourner la molette pour sélectionner l'effet clignotant (veuillez vous reporter au tableau repris à gauche).

**Remarque:** Les effets disponibles pour la sélection dépendront de la chaîne sélectionnée pour le bloc 2. **MIX** (mélangeur) est fixe et ne peut pas être modifié.

⑤ Chaque fois que l'on appuie sur la touche PARAM/VALUE, la zone de clignotement va aller de la gauche → centre → gauche → centre ...

⑥ Répéter les opérations ④ et ⑤ pour sélectionner d'autres effets. Les effets choisis seront automatiquement **activés**.

⑦ Appuyer une fois sur la touche EDIT/EXIT et l'affichage du point ② va réapparaître. Appuyer de nouveau sur la touche pour revenir au mode de jeu.

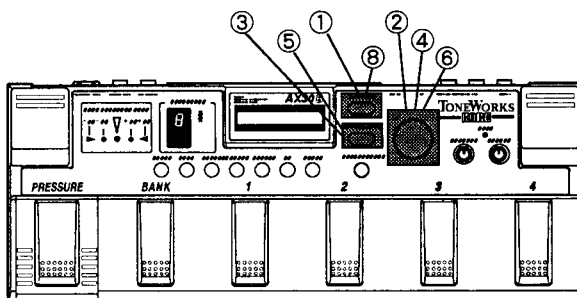
**Remarque:** Si vous souhaitez sauvegarder un programme édité, il convient d'effectuer l'opération de sauvegarde ou "écriture de programme". Sinon, si vous sélectionnez un autre programme ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.

Effets disponibles pour chaque groupe d'effets

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

### 3-5. Edition des paramètres d'effets

Voici comment effectuer les réglages des paramètres pour les effets utilisés dans le programme. Pour de plus amples détails sur les paramètres et les valeurs de chaque effet, veuillez vous reporter à la partie "6-1. Liste des paramètres" (p.26).



① Appuyer sur la touche EDIT/EXIT pour entrer en mode d'édition, afin que le menu d'édition s'affiche.

② Utiliser la molette pour sélectionner l'écran d'édition des paramètres d'effets.

La ligne inférieure de l'écran indiquera uniquement le nom de l'effet et, contrairement aux autres pages d'écran du mode d'édition, les crochets [ ] ne seront pas présents.

Les effets **activés** seront affichés en lettres majuscules alors que les effets **désactivés** apparaîtront en minuscules.



③ Appuyer sur la touche PARAM/VALUE.

La ligne supérieure de l'écran va indiquer le nom de l'effet et la ligne inférieure va montrer un **EFFET** clignotant.



Pour activer ou désactiver un effet, passer aux points ⑤ et ⑥.

**Remarque:** Si vous avez sélectionné **MIXER** au point 2, la ligne inférieure de l'écran va afficher l'indication **DIR LEVEL** en clignotant, afin de vous permettre de régler le niveau de sortie du bloc 1. (Il n'est pas possible d'activer ou de désactiver le mélangeur - MIXER.)

④ Pour sélectionner un paramètre, tourner la molette lorsque le mot **EFFET** clignote.

L'écran va indiquer le nom du paramètre sélectionné et sa valeur.



Nom du paramètre Valeur du paramètre

**Remarque:** Les paramètres disponibles vont varier en fonction de l'effet sélectionné.

⑤ Appuyer sur la touche PARAM/VALUE pour déplacer la zone de clignotement vers la droite.

⑥ Utiliser la molette pour définir la valeur souhaitée.

⑦ Répéter les opérations ④ à ⑥ pour définir tous les réglages de paramètres d'effets.

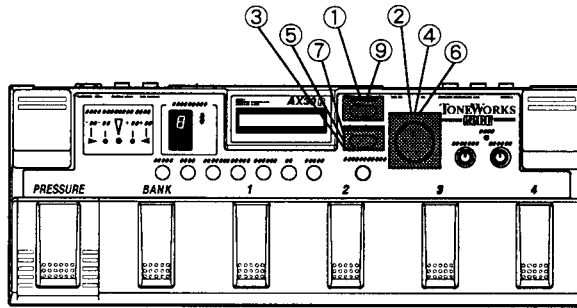
⑧ Appuyer une fois sur la touche EDIT/EXIT et l'affichage du point ② va réapparaître. Appuyer de nouveau sur la touche pour revenir au mode de jeu.

**Remarque:** Si vous souhaitez conserver un programme édité, il convient d'effectuer l'opération de sauvegarde ou "écriture de programme". Sinon, si vous sélectionnez un autre programme ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.



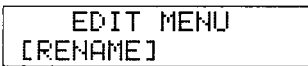
### 3-6. Changement de nom de programme

Cette fonction permet de modifier le nom d'un programme ou d'assigner un nom à un nouveau programme.



① En mode de jeu Play, sélectionner le programme dont on souhaite changer le nom et appuyer sur la touche Edit/Exit pour entrer en mode d'édition. La page d'affichage du menu d'édition va apparaître.

② Utiliser la molette pour sélectionner l'affichage de changement de nom. L'écran va indiquer **[RENAME]**.



③ Appuyer sur la touche Paramètre/Valeur. La ligne inférieure de l'écran va indiquer le nom du programme.

④ Tourner la molette pour déplacer le curseur vers le caractère à modifier.

⑤ Appuyer sur la touche Paramètre/Valeur pour faire clignoter le caractère au niveau du curseur (le curseur va disparaître).

⑥ Utiliser la molette pour sélectionner un caractère. Les différents caractères disponibles sont repris dans le tableau ci-dessous.

⑦ Appuyer sur la touche Paramètre/Valeur et la zone de clignotement va se déplacer vers la droite du caractère entré au point ⑥.

⑧ Répéter les opérations ⑥ et ⑦ pour assigner un nom au programme. Le nom du programme peut se composer de lettres majuscules, de minuscules ou de symboles et il peut avoir une longueur de 10 caractères maximum.

⑨ Appuyer une fois sur la touche Edit/Exit et l'affichage du point ② va réapparaître. Appuyer de nouveau sur la touche pour revenir en mode de jeu.

**Remarque:** Si vous souhaitez sauvegarder un programme édité, il convient d'effectuer l'opération "Ecriture de programme". En effet, dans le cas contraire, si vous sélectionnez un autre programme ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.

Au point ⑦, si l'on appuie de nouveau sur la touche Paramètre/Valeur, le clignotement va cesser et le voyant restera allumé en permanence, et le curseur va apparaître sous le caractère. Le curseur peut être déplacé à l'aide de la molette. Le caractère se trouvant au niveau du curseur peut être modifié en effectuant les opérations ⑤ et ⑥ reprises ci-dessus.

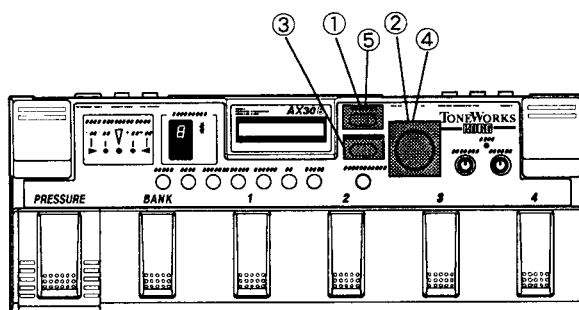
	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	
h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←

### 3-7. Sélection des effets pour l'activation/la désactivation individuelle

Des effets peuvent être assignés pour l'activation/la désactivation à l'aide du commutateur de programme [1].

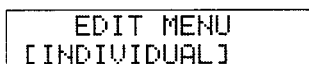
Les effets assignés aux commutateurs de programmes [2] et [3] sont déterminés automatiquement en fonction de la chaîne sélectionnée pour le bloc 2 dans les parties "3-3. Edition de chaîne" (☞ p.11) et "3-4. Edition de variations" (☞ p.12) Pour de plus amples détails concernant l'activation et la désactivation, veuillez vous reporter à la section "2-4. Activation/Désactivation individuelle" (☞ p.7).

Sur le **AX30B**, les effets d'un programme sont classés selon trois types d'effets: **DRIVE**, **MOD** (Modulation) et **AMBIENCE**. Les effets qui peuvent être activés/désactivés individuellement sont assignés au commutateur de programme [1] à [3] correspondant. Pour vous faciliter la tâche, il peut s'avérer utile d'apposer les étiquettes adhésives **DRIVE**, **MOD**, **AMBIENCE** et **BYPASS** fournies à l'emplacement adéquat, à gauche des voyants de programmes [1] à [4] respectifs. (☞ p.2).



① En mode de jeu Play, sélectionner le programme à éditer et appuyer sur la touche EDIT/EXIT pour entrer en mode d'édition. La page d'affichage du menu d'édition va apparaître.

② Utiliser la molette pour sélectionner l'affichage individuel. L'écran va indiquer [INDIVIDUAL].



③ Appuyer sur la touche PARAM/VALUE.

La mention **SW1** va s'inscrire sur la ligne supérieure de l'écran et le nom de l'effet va clignoter sur la ligne inférieure.

④ Utiliser la molette pour sélectionner l'effet que le commutateur de programme [1] activera ou désactivera. Les effets pouvant être sélectionnés sont repris sur le tableau illustré ci-dessous.

⑤ Appuyer une fois sur la touche EDIT/EXIT et l'affichage du point ② va réapparaître. Appuyer de nouveau sur la touche pour revenir au mode de jeu.

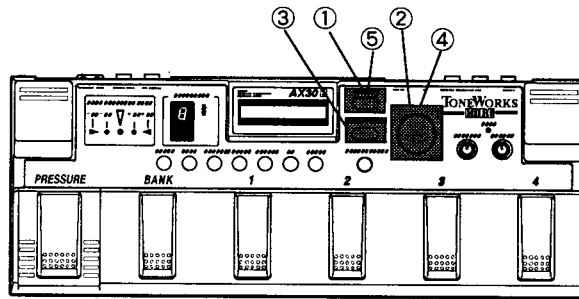
**Remarque:** Si vous souhaitez conserver un programme édité, il convient d'effectuer l'opération de sauvegarde ou "écriture de programme". Sinon, si vous sélectionnez un autre programme ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.

	Commutateur de programme [1] (DRIVE)	Commutateur de programme [2] (MOD)	Commutateur de programme [3] (AMBIENCE)
Chaîne No 1	COMP, DEXT, 5BEQ, COMP+DEXT, COMP+5BEQ, DEXT+5BEQ, COMP+DEXT+5BEQ		
Chaîne No 2	COMP, DIST, 5BEQ, COMP+DIST, COMP+5BEQ, DIST+5BEQ, COMP+DIST+5BEQ	Mod *	Amb *
Chaîne No 3	OCT, DIST, AWAH, OCT+DIST, OCT+AWAH, DIST+AWAH, OCT+DIST+AWAH		
Chaîne No 4	COMP, 3BEQ, PERC, COMP+3BEQ, COMP+PERC, 3BEQ+PERC, COMP+3BEQ+PERC	_____	_____

\* Les effets vont dépendre de la chaîne sélectionnée pour le bloc 2. Les autres effets ne peuvent pas être sélectionnés.  
 ※ Dans le tableau ci-dessus, les noms des effets pour le commutateur de programme [1] correspondent aux indications qui apparaissent à l'écran. Par contre, les noms donnés pour les commutateurs de programmes [2] et [3] sont les noms des groupes d'effets et ils ne correspondront donc pas aux indications reprises sur l'écran.

### 3-8. Calibrage du tuner

La hauteur de son normale pour l'accordage peut être réglée sur une plage allant de **A (la) = 438 à 445 Hz**. Le réglage de calibre effectué à ce stade n'affectera cependant que la fonction d'accordage (☐ p.9).



① Appuyer sur la touche Edit/Exit pour entrer en mode d'édition. La page d'affichage du menu d'édition va apparaître.

② Utiliser la molette pour sélectionner l'affichage du calibre.  
L'écran va indiquer **[TUNER]**.

```

EDIT MENU
[TUNER]
  
```

③ Appuyer sur la touche Paramètre/Valeur.

④ Utiliser la molette pour définir la valeur du calibre. Celle-ci est réglée d'origine sur **440 Hz**.

⑤ Appuyer une fois sur la touche Edit/Exit et l'affichage du point ② va réapparaître. Appuyer de nouveau sur la touche pour revenir au mode de jeu.

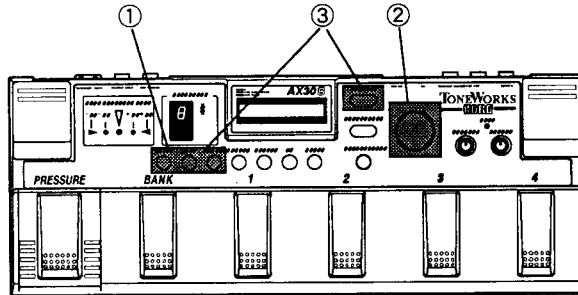
**Remarque:** Le réglage de calibre ne peut pas être sauvegardé (cela signifie que le réglage effectué à ce point sera perdu dès que l'alimentation est coupée et, lorsque l'appareil est remis sous tension, il se remettra automatiquement sur **440 Hz**.)

# Chapitre 4. Autres fonctions

## 4-1. IPE (édition des paramètres intégrés)

La fonction **IPE** du **AX30B** permet de sélectionner 256 variations parmi 22 types d'effets différents. Une certaine expérience est nécessaire pour pouvoir régler les paramètres individuels de chaque paramètre d'effet en mode d'édition. C'est pourquoi la fonction IPE permet de créer rapidement et facilement le son souhaité en associant les effets désirés à l'aide des touches IPE [**DRIVE**], [**TONE**], [**MOD/AMB**] et de la molette.

Les touches IPE [**DRIVE**] et [**TONE**] permettent de sélectionner directement les effets du bloc 1 et la touche IPE [**MOD/AMB**] permet de sélectionner ceux du bloc 2.



① En mode de jeu ou d'édition, appuyer sur une touche IPE.

La ligne supérieure de l'écran va afficher le nom IPE sélectionné alors que la ligne inférieure va indiquer le nom de l'effet.

Chaque fois que vous appuierez sur la touche IPE [**MOD/AMB**], l'affichage va passer en cycle de l'affichage **MOD** → l'affichage **AMB** → l'affichage du mode précédent.

② Utiliser la molette pour sélectionner une variation. Lorsque vous la tournez, un numéro va apparaître sur l'écran à droite du nom IPE et la ligne inférieure reprendra le nom de l'effet correspondant.

Les variations disponibles pour la sélection vont dépendre de la chaîne sélectionnée, comme le montre le tableau ci-dessous.

③ Après avoir effectué les réglages souhaités, ré-appuyer sur la même touche IPE ou appuyer sur la touche **EDIT/EXIT** pour revenir au mode dans lequel vous étiez avant de faire appel à la fonction IPE.

**Remarque:** Si vous souhaitez conserver un programme édité à l'aide de la fonction IPE, il convient d'effectuer l'opération de sauvegarde ou "écriture de programme". Sinon, lorsque vous sélectionnez un autre programme, ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.

**Remarque:** La fonction de comparaison ne peut pas être sélectionnée lorsqu'une fonction IPE est utilisée.

Après avoir utilisé une fonction IPE pour sélectionner une variation d'effet, vous pouvez passer à la section "3-5. Edition des paramètres d'effets" (p.13) en mode d'édition et éditer les paramètres de la variation sélectionnée.

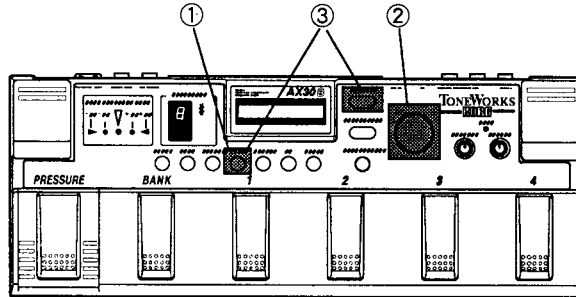
Lorsque vous travaillez dans l'affichage IPE, vous pouvez appuyer sur la touche **PARAM/VALUE** pour activer ou désactiver un effet. Les effets activés vont s'afficher en lettres majuscules alors que les effets désactivés vont s'afficher en minuscules.

	[DRIVE]	[TONE]	[MOD/AMB]	
Chaîne No 1	DRIVE 1 à 32: COMPRESSOR	TONE 1 à 8: 5 BAND EQUALIZER	MOD 1 à 6: STEREO CHORUS	AMBIENCE 1 à 6: STEREO DELAY
Chaîne No 2	DRIVE 1 à 90: DISTORTION		1 à 4: STEREO FLANGER	1 à 6: CROSS DELAY
Chaîne No 3	DRIVE 1 à 90: DISTORTION	TONE 1 à 8: AUTO WAH	1 à 4: STEREO PHASER	1 à 6: TAP TEMPO DELAY
Chaîne No 4	DRIVE 1 à 32: COMPRESSOR	TONE 1 à 8: PERCUSSION	1 à 2: VIBRATO	1 à 6: HOLD DELAY
			1 à 8: MODULATION DLY	1 à 8: EARLY REFLECTION
			1 à 8: STEREO MOD DLY	1 à 18: REVERB
			1 à 6: SWEEP MOD DLY	
			1 à 6: RANDOM STEP FILT	
			1 à 8: PITCH SHIFTER	
			1 à 2: BENDER	
			1 à 6: PANNER	

## 4-2. Réglages des niveaux du mélangeur (Mixer Level)

Il est possible de régler le niveau de chaque canal du mélangeur.

En mode d'édition, vous pouvez régler la balance gauche et droite du mélangeur comme indiqué au paragraphe "3-5. Edition des paramètres d'effets" (☞ p.13) (cette fonction permet également de régler le niveau de chaque canal).



① En mode de jeu ou d'édition, appuyer sur la touche MIXER.

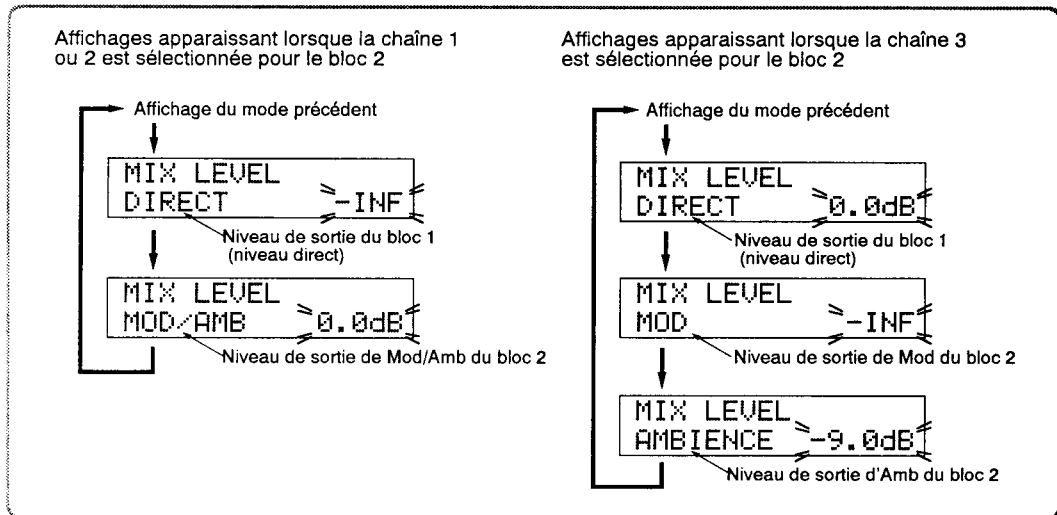
La ligne supérieure de l'écran va indiquer **MIX LEVEL**.

Chaque fois que vous appuierez sur la touche MIXER, vous avancerez de manière cyclique parmi les affichages de réglages de niveaux. Les affichages qui apparaîtront (c'est-à-dire les paramètres que vous pourrez définir) vont dépendre de la chaîne sélectionnée pour le bloc 2 au point "3-3. Edition de chaînes" (☞ p.11).

② Utiliser la molette pour régler le niveau.

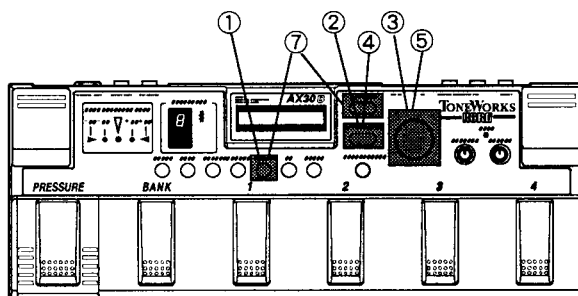
③ Pour revenir au mode précédent, appuyer sur la touche MIXER ou sur la touche EDIT/EXIT.

**Remarque:** Si vous souhaitez conserver un programme édité, il convient d'effectuer l'opération de sauvegarde ou "écriture de programme". Sinon, lorsque vous sélectionnerez un autre programme, ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.



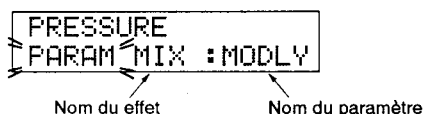
### 4-3. Edition du paramètre de pression

Lors de la sélection d'un programme pouvant utiliser la pédale de pression, il est possible de sélectionner l'effet que cette pédale de pression (ou une pédale d'expression raccordée au **AX30B**) contrôlera et de régler la profondeur de ce contrôle.



① Sélectionner un programme qui permet d'utiliser la pédale de pression et appuyer sur la touche de pression, en mode d'édition ou de jeu.

La ligne supérieure de l'écran va afficher la mention **PRESSURE**. Le nom **PARAM** – pour paramètre – va clignoter sur la ligne inférieure et le paramètre d'effet (ou ----:----) va s'afficher à sa droite.



② Appuyer sur la touche Paramètre/Valeur et la zone de clignotement va se déplacer de gauche à droite.

③ Utiliser la molette pour sélectionner le paramètre d'effet correspondant.

Les paramètres disponibles pour la sélection sont repris dans le tableau "2-5. Utilisation de la pédale de pression (pédale d'expression)" (p.8). L'écran va afficher le paramètre en majuscules (les noms trop longs seront abrégés).

**Remarque:** En ce qui concerne le paramètre sélectionné à ce point, la pédale de pression aura priorité pour déterminer la valeur (par rapport à la valeur de paramètre précisée sous la fonction Edition de Paramètres d'effets, en mode d'édition).

④ Appuyer sur la touche Paramètre/Valeur et la zone de clignotement va se déplacer de droite à gauche, et la mention **PARAM** va se remettre à clignoter.

⑤ Utiliser cette molette pour sélectionner les valeurs **PARAM**, **MIN** (minimum) ou **MAX** (maximum).

<b>PARAM</b>	Sert à sélectionner le paramètre d'effet qui devra être contrôlé par la pédale de pression.
<b>MIN</b>	Sert à préciser la quantité d'effet qui sera audible lorsque la pédale de pression n'est pas utilisée.
<b>MAX</b>	Sert à préciser la quantité maximale d'effet qui sera audible lorsque la pédale de pression est enfoncée.

**Remarque:** Si vous sélectionnez **TDLY:TEMPO** ou **HDLY:HOLD** au point ③, les réglages **MIN** et **MAX** ne pourront pas être choisis.

⑥ Appuyer sur la touche **PARAM/VALUE** pour déplacer la zone clignotant vers la gauche ou vers la droite et utiliser la molette pour définir le paramètre ou la valeur.

⑦ Pour revenir au mode précédent, appuyer sur la touche de pression ou sur **EDIT/EXIT**.

Dans un programme qui utilise le **BENDER**, si vous n'avez pas sélectionné **BEND : BEND** au point ③, le **BENDER** va fonctionner en utilisant la valeur de **TRANSPOSITION** définie dans l'édition de paramètres d'effets du mode d'édition.

**Remarque:** Si la structure de la chaîne est modifiée pendant l'édition de chaînes (Chain Edit) ou l'édition de variations (Variation Edit) ou en effectuant des réglages IPE, les réglages définis au point ③ peuvent parfois se perdre.

**Remarque:** Si vous souhaitez utiliser la pédale de pression (ou la pédale d'expression) pour contrôler un effet, veiller à bien activer l'effet concerné (p.10, 13, 17).

**Remarque:** Si vous souhaitez sauvegarder un programme édité, il convient d'exécuter l'opération "Ecriture de programme". En effet, dans le cas contraire, si vous sélectionnez un autre programme ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.

## 4-4. Réglages de réduction des bruits (Noise Reduction)

Le gain de réduction pour la diminution des bruits peut être réglé indépendamment pour chaque programme.

① A partir du mode de jeu ou du mode d'édition, appuyer sur la touche de réduction des bruits NR. La ligne supérieure de l'écran va afficher **NOISE REDUCTION** (la ligne inférieure va donner la valeur en clignotant.)



② Utiliser la molette pour régler la valeur sur une plage allant de **0,0 dB** à **-30,0 dB**.

Des réglages de plus en plus négatifs vont donner une réduction des bruits de plus en plus forte.

Normalement, les réglages doivent être effectués de telle sorte que le bruit ne soit pas gênant lorsque les cordes de la guitare sont légèrement assourdis.

③ Lorsque les réglages sont terminés, appuyer sur la touche de réduction des bruits ou sur Edit/Exit pour revenir au mode précédent.

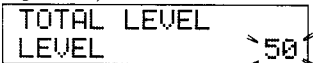
**Remarque:** Si vous souhaitez sauvegarder un programme édité, il convient d'effectuer l'opération "Ecriture de programme". En effet, dans le cas contraire, si vous sélectionnez un autre programme ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.

## 4-5. Réglages de niveau global (Total Level)

Le niveau de sortie peut être réglé indépendamment pour chaque programme.

① A partir du mode de jeu ou d'édition, appuyer sur la touche de niveau Level.

La ligne supérieure de l'écran va afficher l'indication **TOTAL LEVEL**. (La ligne inférieure va donner la valeur en clignotant.)



② Utiliser la molette pour régler la valeur sur une plage allant de **0** à **50**.

Veiller à garder une balance appropriée avec les autres programmes. Par exemple, il est possible de définir un volume de programme plus faible pour le jeu de fond et un volume de programme plus élevé pour un jeu en solo.

③ Lorsque les réglages sont terminés, appuyer sur la touche de niveau Level ou sur Edit/Exit pour revenir au mode précédent.

**Remarque:** Si vous souhaitez sauvegarder un programme édité, il convient d'effectuer l'opération "Ecriture de programme". En effet, dans le cas contraire, si vous sélectionnez un autre programme ou si l'alimentation est coupée, les réglages du programme édité seront perdus.

## 4-6. Fonction de comparaison (Compare)

Lors de l'édition d'un programme, il est possible de rappeler les derniers réglages enregistrés sous ce numéro de programme et de les comparer avec les nouveaux réglages effectués. C'est la fonction de comparaison (il est également possible de visualiser les valeurs originales).

① Enfoncer puis relâcher immédiatement la touche COMPARE/WRITE.

La partie supérieure droite de l'écran va afficher la mention **[CMP]** alors que la ligne inférieure va montrer la valeur originale du paramètre affiché (la valeur de paramètre qui était enregistrée). Il est alors possible de jouer de l'instrument pour entendre la valeur originale.

**Remarque:** Il n'est cependant pas possible d'éditer les valeurs rappelées.

② Pour revenir à la situation précédente, appuyer sur la touche Compare/Write.

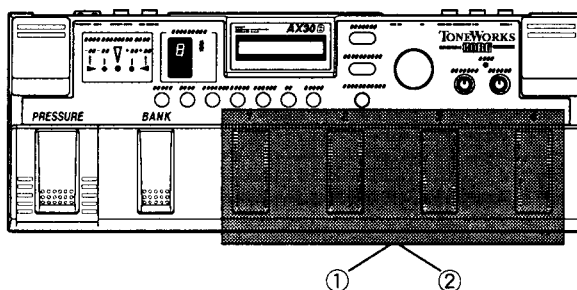
**Remarque:** Si la configuration ou les variantes de la chaîne ont été modifiées, il ne sera plus possible de visualiser les valeurs originales.

**Remarque:** Lorsque la touche Compare/Write est enfoncée puis immédiatement relâchée, elle fonctionne comme touche de comparaison mais si elle est maintenue enfoncée pendant plus de deux secondes, la page d'écran de l'écriture de programmes va apparaître. Ne pas oublier cette indication pour éviter d'exécuter une opération non souhaitée.

## 4-7. Fonction de dérivation (Bypass)

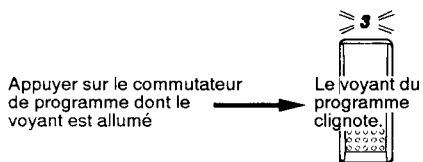
Le **AX30B** permet d'utiliser un commutateur de programme pour commuter entre le son traité avec les effets sélectionnés et le son de dérivation (original, sans effets).

Cependant, si vous souhaitez activer ou désactiver la fonction de dérivation alors que vous utilisez les commutateurs de programmes pour l'activation/la désactivation individuelle des effets, veuillez vous reporter à la partie "2-4. Activation/Désactivation individuelle" (☞ p.7).



① En mode de jeu Play, appuyer sur le commutateur du programme sélectionné puis le relâcher immédiatement; l'effet sera alors dérivé (supprimé).

Le voyant du programme, qui était allumé de manière constante, va se mettre à clignoter et l'affichage Banque/Note va montrer l'accord.



**Remarque:** Si vous appuyez sur le commutateur de programme et que vous le maintenez enfoncé plus longtemps, le voyant du programme va se mettre à clignoter plus rapidement et le son sera assourdi (réduit au silence) (☞ p.9).

② Pour rappeler l'effet, appuyer de nouveau sur le commutateur de programme.

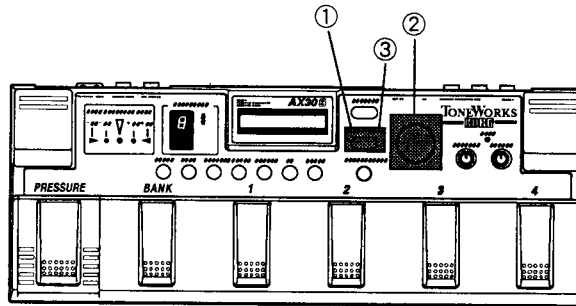
Le voyant du programme clignotant va rester allumé et l'affichage Banque/Note va indiquer le numéro de banque. Si on appuie alors sur un autre commutateur de programme, la fonction de dérivation sera désactivée et l'effet sélectionné se fera entendre.

**Remarque:** Lorsque la fonction de dérivation Bypass est activée, les touches Edit/Exit, Compare/Write ou Banque vont exécuter leurs fonctions respectives si elles sont enfoncées. Cependant, pour entendre le son édité, il faudra désactiver la fonction de dérivation.



## 4-8. Fonction de sauvegarde des programmes (Program Write)

Un programme créé peut être sauvegardé dans la mémoire interne du **AX30B**. L'opération de sauvegarde d'un programme dans une zone réservée à l'utilisateur s'appelle l'"écriture d'un programme"



① Lorsque l'édition d'un programme est terminée (y compris les réglages de pédale de pression, de gain pour la réduction des bruits NR et le niveau global), appuyer sur la touche Compare/Write et la maintenir enfoncée pendant deux secondes ou plus.

La ligne supérieure de l'écran va indiquer la mention **PROGRAM WRITE**. Le numéro du programme source va apparaître dans la partie gauche de la ligne inférieure et le numéro du programme de destination dans la partie droite.

```
PROGRAM WRITE
U23  ▶ U23
```

Numéro du programme source

Numéro du programme de destination

Si le programme source est un programme utilisateur, son numéro (**Uxx**) apparaîtra à gauche et à droite. Si le programme source est un programme pré-enregistré, le programme de destination sera d'abord **U11**.

**Remarque:** Si la touche Compare/Write est maintenue enfoncée pendant plus de deux secondes, la page d'écran d'écriture de programme va apparaître mais par contre, si elle est relâchée immédiatement, elle fonctionnera comme touche de comparaison.

② Si vous souhaitez modifier la destination du programme, utiliser la molette pour sélectionner le numéro de programme approprié.

③ Appuyer sur la touche Compare/Write pour sauvegarder le programme à l'emplacement de mémoire spécifié. (La mention **WRITE COMPLETED** apparaîtra brièvement à l'écran et le programme qui vient d'être enregistré sous la nouvelle destination sera sélectionné.)

**Remarque:** Si avant le point ③, une touche autre que Compare/Write est enfoncée (par exemple une touche IPE ou la touche Edit/Exit, etc.) l'opération de sauvegarde de programme sera annulée et l'appareil reviendra au mode précédent.

**Remarque:** Lors de l'exécution de la sauvegarde d'un programme, le contenu précédent de la destination sera effacé et remplacé par les nouvelles données.

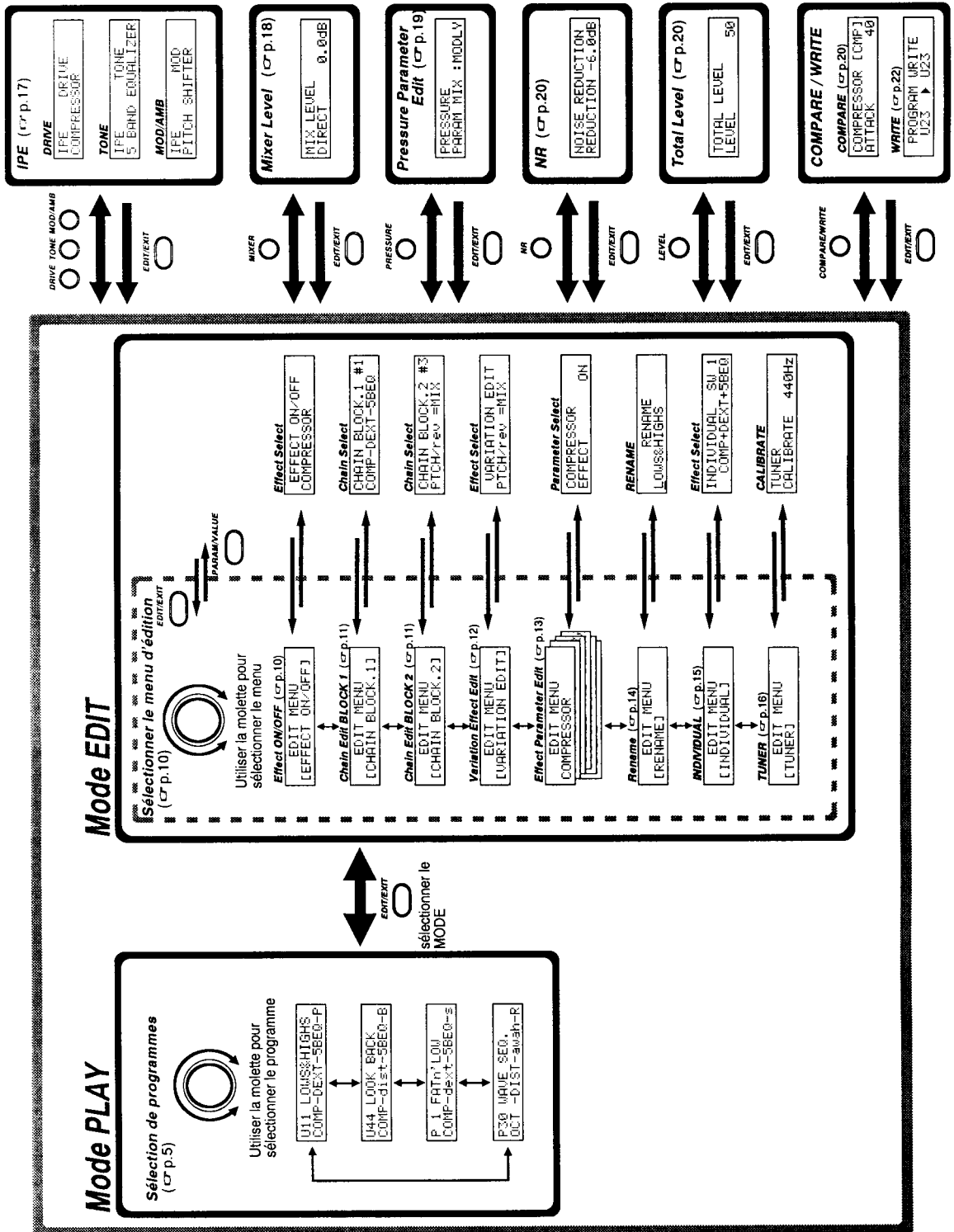
Cette fonction de sauvegarde de programme peut également être utilisée pour ordonner la séquence de programmes.

Par exemple, il est possible de sélectionner le numéro du programme que l'on veut utiliser en premier et de l'inscrire sous la destination **U11**, à l'aide de la touche Compare/Write. Sauvegarder ensuite le programme à utiliser en second sous la destination **U12**, et le programme qui vient en troisième lieu sous **U13**, etc. pour faciliter la commutation entre les différents programmes au cours d'une représentation.

Néanmoins, il ne faut pas oublier que les données précédentes seront effacées lorsque de nouvelles données seront mémorisées sous cet emplacement.

# Chapitre 5. Concepts et terminologie

## 5-1. Concepts fondamentaux du AX30B



## 5-2. Principale terminologie du AX30B

### Activation/désactivation individuelle

Indépendamment du mode d'édition, la fonction d'**activation/de désactivation individuelle** permet d'activer ou de désactiver des effets assignés à un commutateur de programme ou d'activer/de désactiver la fonction de dérivation (Bypass).

Le **AX30B** permet en effet d'utiliser les commutateurs de programmes pour activer ou désactiver des effets tout en jouant.

### Bloc

Le **AX30B** fournit quatre types de chaînes (chaînes 1 à 4) pour le **bloc 1** et trois types (chaînes 1 à 3) pour le **bloc 2**, ce qui donne un total de douze combinaisons différentes pour définir la structure fondamentale d'un programme.

Chacune des chaînes des blocs 1 et 2 contient trois effets. Pour plus de facilité, nous vous conseillons d'apposer l'adhésif fourni (Diagramme du bloc mélangeur du **AX30B**) sous l'affichage du tuner (☞ p.2). Pour de plus amples détails concernant les effets de chaque chaîne, veuillez vous reporter au point "6-1. Liste des paramètres" (☞ p.26).

### Chaîne

Dans le **AX30B**, le terme "**chaîne**" désigne une séquence d'effets reliés.

Les programmes du **AX30B** se composent d'une chaîne pour le bloc 1 et une chaîne pour le bloc 2. Un simple programme peut dès lors comprendre jusqu'à six effets différents reliés entre eux.

### Effet

Le **AX30B** fournit **27 types d'effets**. Les 26 effets autres que le NR (réduction des bruits) comprennent les chaînes de chaque bloc. (8 effets sont disponibles dans le bloc 1 et 18 dans le bloc 2.) Il est possible d'activer ou de désactiver chaque effet (☞ p.10, 13, 17) et d'adapter ses réglages de paramètres (☞ p.13). Pour de plus amples détails concernant les effets des blocs 1 et 2, veuillez vous reporter au point "6-1. Liste des paramètres" (☞ p.26).

### Groupe d'effets

Les termes "**Mod**" et "**Amb**" repris dans ce manuel en relation avec le bloc 2 sont des noms de **groupes d'effets** et ils n'apparaissent pas réellement sur l'affichage. L'écran va effectivement indiquer les effets sélectionnés au point "3-4. Edition de variations" (☞ p.12).

**Mod** contient les effets de type modulation tandis que **Amb** contient les effets de type retard et réverbération. Pour plus de détails concernant les effets, veuillez consulter la partie "6-1. Liste des paramètres" (☞ p.26)

### IPE

L'abréviation IPE vient de l'anglais "**Integrated Parameter Edit**", qui signifie "**Edition des Paramètres Intégrés**".

La fonction IPE du **AX30B** permet de sélectionner toute une série de variations d'effets pré-programmées en appuyant simplement sur une touche IPE ([DRIVE], [TONE], [MOD/AMB]) et en tournant la molette.

Les touches IPE [DRIVE] et [TONE] permettent d'itérer les effets du bloc 1. La touche IPE [MOD/AMB] permet par contre d'éditer les effets du bloc 2. Pour plus de détails à ce sujet, veuillez vous reporter à la partie "4-1. IPE" (☞ p.17).

### Mode de jeu PLAY

Il s'agit du mode dans lequel on joue normalement sur le **AX30B**.

En mode de jeu il est possible de sélectionner des programmes, d'activer ou de désactiver des effets individuels, d'actionner la pédale de pression et d'utiliser la fonction d'accordage.

En mode de jeu, la ligne supérieure de l'écran va afficher le numéro et le nom du programme utilisateur (ou pré-enregistré choisi). La ligne inférieure par contre va indiquer les noms des effets qui composent la chaîne. Veuillez vous reporter au "Chapitre 2. Mode de jeu PLAY" (☞ p.5) pour de plus amples informations.

### Mode d'édition EDIT

Le **AX30B** offre un choix de 16 programmes utilisateur et de 30 programmes pré-sélectionnés et son utilisateur est libre de modifier les réglages pour créer ses propres programmes originaux. La méthode utilisée pour modifier les réglages d'un programme s'appelle **l'édition**.

En mode d'édition, il est possible de changer les sélections d'effets, d'effectuer des réglages précis pour les paramètres, d'assigner les paramètres qui seront contrôlés par la pédale de pression, d'assigner les effets qui seront activés ou désactivés par la fonction d'activation/de désactivation individuelle et d'entrer un nom pour un programme.

En mode d'édition, la ligne supérieure de l'écran de visualisation va indiquer **EDIT MENU**. Pour plus de détails, veuillez vous reporter au "Chapitre 3. Mode d'édition EDIT" (☞ p.10).

### Paramètre

Chaque effet possède différents éléments réglables qui définissent son rôle vis à vis du son. Ces éléments s'appellent des **paramètres**.

Pour de plus amples détails concernant les paramètres de chaque effet, veuillez consulter la partie "6-1. Liste des paramètres" (☞ p.26).

### Valeur des paramètres (Valeur)

Les valeurs ou réglages de chaque paramètre s'appellent des **valeurs de paramètres**.

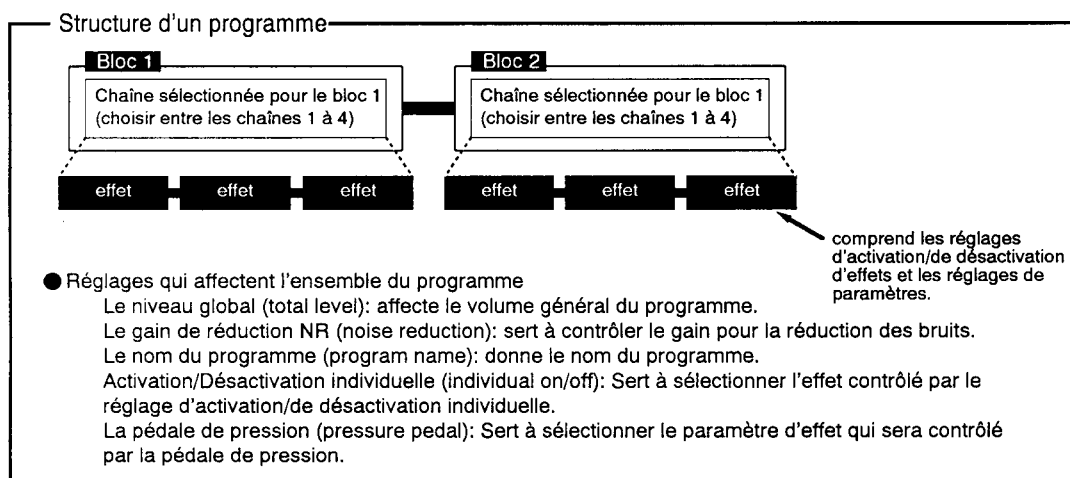
Pour plus de détails concernant les valeurs des paramètres de chaque effet, veuillez vous reporter à la partie "6-1. Liste des paramètres" (↪ p.26)

### Programme

Le **AX30B** possède **16 programmes utilisateur** (U11 à U14, U21 à 24, U31 à U34, U41 à U44) et **30 programmes pré-enregistrés** (P1 à P30).

Les programmes utilisateur peuvent être sélectionnés aisément grâce aux commutateurs de banque et de programme (↪ p.5)

Chaque programme du **AX30B** se compose d'une chaîne (une séquence d'effets reliés entre eux) pour les blocs 1 et 2, de réglages d'activation et de désactivation et de réglages de paramètres pour chaque effet, d'un réglage de niveau global, d'un réglage de gain de réduction des bruits NR et d'un nom de programme.



# Chapitre 6. Appendice

## 6-1. Liste des paramètres

### Bloc 1

#### a: COMP (COMPRESSOR) (COMPRESSEUR)

Il s'agit d'un effet qui adoucit les changements de volume.

Sensitivity	0 à 50	Règle la sensibilité à laquelle le compresseur est appliqué.
Level	0 à 50	Règle le niveau lorsque l'effet est activé.
Attack	0 à 50	Règle la violence de l'attaque.

#### b: DEXT (DYNAMIC EXCITER) (EXCITER DYNAMIQUE)

Il s'agit d'un effet qui affine la cible sonore, avec commande dynamique

Frequency	1 kHz à 12 kHz	Règle la fréquence à laquelle les harmoniques seront stimulées.
Dynamics	0 à 50	Règle la sensibilité à laquelle l'exciter sera appliqué. A mesure que cette valeur est abaissée, un jeu plus fort produira un effet d'exciter plus prononcé.
Blend	± 50	Règle le volume auquel le son de l'exciter se mélange avec le son original. Lorsque cette valeur est réglée dans la direction négative (-), le son de l'exciter se mélangera en phase inversée avec le son original.

#### c: 3BEQ (3 BAND EQUALIZER) (EQUALISEUR A 3 BANDES)

Il s'agit d'un égaliseur qui permet de contrôler le ton sur trois bandes de fréquences. Des réglages de gain positif (+) créent une amplification alors que des réglages négatifs (-) créent des coupures.

Bass	± 16 dB	Règle le niveau de la plage des basses fréquences.
Mid Freq (Mid frequency)	250 Hz à 4 kHz	Règle la fréquence qui sera affectée par un réglage à mi-chemin.
Mid Gain	± 16 dB	Règle le niveau de la gamme des moyennes fréquences.
Treble	± 16 dB	Règle le niveau de la gamme des hautes fréquences.
Trim Gain	- 18 dB à 6 dB	Règle le niveau lorsque l'effet est activé.

#### d: 5BEQ (5 BAND EQUALIZER) (EQUALISEUR A 5 BANDES)

Il s'agit d'un égaliseur qui permet de contrôler le ton sur cinq bandes de fréquences. Des réglages de gain positif (+) créent une amplification alors que des réglages négatifs (-) créent des coupures. Il est possible de sélectionner une des combinaisons de fréquences à commander parmi les quatre disponibles.

Type	*	1 / 2 / 3 / 4	Sélectionne la combinaison de fréquences à contrôler.
BAND 1		± 16 dB	Règle le gain de la bande 1.
BAND 2		± 16 dB	Règle le gain de la bande 2.
BAND 3		± 16 dB	Règle le gain de la bande 3.
BAND 4		± 16 dB	Règle le gain de la bande 4.
BAND 5		± 16 dB	Règle le gain de la bande 5.
Mid Shape		ON/OFF	Active ou désactive le réglage de mise en forme moyen qui sert à compenser les caractéristiques des fréquences moyennes.
Trim Gain		- 18 dB à 6 dB	Règle le niveau d'entrée lorsque l'effet est activé.

\* Bandes de fréquences pour chaque type.

TYPE	BAND 1	BAND 2	BAND 3	BAND 4	BAND 5
1	63 Hz	160 Hz	400 Hz	800 Hz	2.5 kHz
2	63 Hz	160 Hz	315 Hz	630 Hz	4 kHz
3	80 Hz	125 Hz	600 Hz	1 kHz	4 kHz
4	63 Hz	125 Hz	600 Hz	2.5 kHz	5 kHz

**e: OCT (OCTAVE) (OCTAVE)**

Cet effet crée une certaine profondeur en ajoutant un son transposé d'une octave vers le bas.

Direct Level	0 à 50	Règle le niveau de sortie du son direct
Effect Level	0 à 50	Règle le niveau de sortie du son de l'octave

**f: DIST (DISTORTION) (DISTORSION)**

Il s'agit d'un effet de distorsion contenant six variations de son, y compris des types convenant pour l'entrée en ligne.

Type	OD / DIST / FUZZ / LINE OD / LINE DIST / LINE FUZZ	Sélectionne le type de drive. (OD: Overdrive, DIST: distorsion, FUZZ: fuzz, LINE: sert à la sortie en ligne)
Gain	0 à 50	Règle l'importance du drive.
Direct Level	0 à 50	Règle le niveau de sortie du son direct.
Effect Level	0 à 50	Règle le niveau de sortie du son de distorsion.
Treble	± 16 dB	Règle le volume des hautes fréquences.

**g: AWAH (AUTO WAH) (WAH AUTOMATIQUE)**

Il s'agit d'un effet wah-wah créé par un filtre passe-bande bas qui change automatiquement en réponse à la force de grattage.

En mettant la pédale de pression sur **Manual** et en réglant la sensibilité (**Sensitivity**) sur **0**, il est possible d'utiliser cet effet comme pédale wah.

Polarity	UP / DOWN	Sélectionne la direction dans laquelle le wah automatique va agir.
Sensitivity	0 à 50	Règle la sensibilité de l'effet wah par rapport à l'entrée.
Attack	0 à 50	Règle la vitesse à laquelle l'effet wah va démarrer.
Manual	0 à 50	Règle la fréquence à laquelle l'effet sera appliqué.
Resonance	0 à 50	Règle la profondeur de la résonance.

**h: PERC (PERCUSSION) (PERCUSSION)**

Cet effet crée un son de percussion lorsque les cordes sont pincées avec force.

Il est efficace lorsqu'il est utilisé avec des styles de jeu "brouillon". En mettant la pédale de pression sur fréquence (**Frequency**), il est possible de contrôler le son comme si on réglait la tension de la peau d'une caisse pour le son de percussion.

Type	B.DRUM / SIN / METAL	Sélectionne le type de son de percussion. (B.DRUM: type de grosse caisse, SN: type de caisse électronique, METAL: type de percussion métallique)
Threshold	0 à 50	Règle la sensibilité de déclenchement du son de percussion. Plus cette valeur est diminuée, plus vite le son de percussion se déclenchera, même si on joue très faiblement.
Decay	0 à 50	Règle le temps d'estompement du son de percussion.
Frequency	0 à 50	Règle le ton du son de percussion.
Sweep Time	0 à 50	Règle le temps de balayage tonal du son de percussion.
Sweep Depth	0 à 50	Règle la profondeur tonale du son de percussion.
Direct Level	0 à 50	Règle le niveau de sortie du son direct.
Effect Level	0 à 50	Règle le niveau de sortie du son de percussion.

**Bloc 2****1: Mod**

Il s'agit d'un groupe d'effets de type modulation avec entrée mono ou stéréo.

**1-a: SCHO (STEREO CHORUS) (CHORUS STEREO)**

Cet effet ajoute une certaine profondeur au son.

Speed	0.02 Hz à 9.5 Hz	Règle la vitesse de modulation.
Depth	0 à 50	Règle la profondeur de modulation.
Effect Level	0 à 50	Règle le niveau sonore de l'effet.

**1-b: SFLN (STEREO FLANGER) (FLANGER STEREO)**

Il s'agit d'un effet vibrant, semblable à celui produit par un avion à réaction.

Speed	0.02 Hz à 9.5 Hz	Règle la vitesse de modulation.
Depth	0 à 50	Règle la profondeur de modulation.
Manual	0 à 50	Règle la fréquence à laquelle l'effet sera appliqué.
Resonance	± 50	Règle la profondeur de la résonance.
Effect Level	0 à 50	Règle le niveau sonore de l'effet.

**1-c: SPHS (STEREO PHASER) (PHASER STEREO)**

Cet effet simule les caractéristiques de modulation d'une enceinte acoustique rotative.

Speed	0.02 Hz à 9.5 Hz	Règle la vitesse de modulation.
Depth	0 à 50	Règle la profondeur de modulation.
Manual	0 à 50	Règle la fréquence à laquelle l'effet sera appliqué.
Resonance	± 50	Règle la profondeur de la résonance.

**1-d: VIBR (VIBRATO) (VIBRATO)**

Cet effet sert à moduler le ton.

Speed	0.5 Hz à 9.5 Hz	Règle la vitesse de modulation.
Depth	0 à 50	Règle la profondeur de modulation.

**1-e: MODD (MODULATION DELAY) (RETARD AVEC MODULATION)**

Cet effet produit un retard auquel une modulation tonale peut être appliquée.

Speed	0.02 Hz à 9.5 Hz	Règle la vitesse de modulation.
Depth	0 à 50	Règle la profondeur de modulation.
Dly Time (Delay Time)	1 ms à 500 ms	Règle le temps de retard.
Feedback	0 à 50	Règle l'importance du feedback.
High Damp	0 à 50	Règle l'importance de l'étouffement des aiguës.
L Balance	0 à 50	Règle la balance entre le son direct et le son traité à gauche.
R Balance	0 à 50	Règle la balance entre le son direct et le son traité à droite.

**1-f: SMOD (STEREO MODULATION DELAY) (RETARD AVEC MODULATION STEREO)**

Cet effet permet d'ajouter un retard stéréo auquel il est possible d'appliquer un effet de modulation tonale.

Speed	0.02 Hz à 9.5 Hz	Règle la vitesse de modulation.
Depth	0 à 50	Règle la profondeur de modulation.
L Dly Time (L Delay Time)	1 ms à 250 ms	Règle le temps de retard à gauche.
R Dly Time (R Delay Time)	1 ms à 250 ms	Règle le temps de retard à droite.
L Feedback	0 à 50	Règle l'importance du feedback à gauche.
R Feedback	0 à 50	Règle l'importance du feedback à droite.
High Damp	0 à 50	Règle l'importance de l'étouffement des aiguës.
L Balance	0 à 50	Règle la balance entre le son direct et le son traité à gauche.
R Balance	0 à 50	Règle la balance entre le son direct et le son traité à droite.

**1-g: SWPM (SWEEP MODULATION DELAY) (RETARD AVEC MODULATION BALAYANTE)**

Cet effet applique une certaine modulation en réponse à la dynamique de l'attaque du jeu.

Type	FLN / CHO / DLY	Sélectionne le type d'opération. (FLN: flanger, CHO: chorus, DLY: retard)
Polarity	UP / DOWN	Définit la direction du balayage.
Sweep Time	0 à 50	Règle le temps de balayage.
Depth	0 à 50	Règle la profondeur de la modulation.
Initial Dly (Initial Delay)	0 à 50	Règle le temps de retard initial.
Feedback	± 50	Règle l'importance du feedback.
L Balance	0 à 50	Règle la balance entre le son direct et le son traité à gauche.
R Balance	0 à 50	Règle la balance entre le son direct et le son traité à droite.

**1-h: RNDF (RANDOM STEP FILTER) (FILTRE A PAS ALEATOIRE)**

Cet effet crée un changement aléatoire dans la fréquence de filtrage. En fonction du réglage de Type, il peut également fonctionner comme oscillateur aléatoire.

Type	FILT / OSC1 / OSC2	Sélectionne le type d'opération. (FILT: filtre, OSC1: oscillateur résonnant au signal d'entrée, OSC2: oscillateur)
Speed	1 Hz à 40 Hz	Règle la vitesse du pas.
Depth	0 à 50	Règle la profondeur de la modulation.
Manual	0 à 50	Règle la fréquence à laquelle l'effet sera appliqué.
Resonance	0 à 50	Règle la profondeur de la résonance.
Balance	0 à 50	Règle la balance entre le son direct et le son traité.

**1-i: PTCH (PITCH SHIFTER) (PITCH SHIFTER)**

Cet effet crée des harmonies parallèles en introduisant un son à tonalité décalée (transposé).

Type	FAST / SLOW	Sélectionne le type de transposition tonale du son. (FAST: réponse rapide, SLOW: un ton plus régulier)
Pitch	± 2400	Règle la transposition tonale par pas de 100 centièmes (= 1 pas chromatique).
Fine	± 50	Règle la transposition tonale par pas de 1 centième.
Dly Time (Delay Time)	1 ms à 300 ms	Règle le temps de retard.
Feedback	0 à 50	Règle l'importance du feedback.
L Balance	0 à 50	Règle la balance à gauche entre le son direct et le son traité.
R Balance	0 à 50	Règle la balance à droite entre le son direct et le son traité.



**1-j: BEND (BENDER) (BENDER)**

Cet effet permet d'utiliser la pédale de pression (ou la pédale d'expression) pour décaler ou transposer le ton.

Transpose	± 2400	Règle la transposition tonale par pas de 100 centièmes (= 1 pas chromatique) lorsque la pédale de pression (ou la pédale d'expression) n'est pas utilisée.
-----------	--------	--

**1-k: PAN (PANNER) (PANNER)**

Lorsque la sortie se fait en stéréo, cet effet module le positionnement stéréo de manière cyclique. Lorsque la sortie est monophonique, il peut être utilisé comme effet trémolo.

Speed	0.02 Hz à 9.5 Hz	Règle la vitesse de panoramique.
Depth	0 à 50	Règle le panoramique gauche/droit.
Width	0 à 50	Règle le sens de la profondeur.

**2: Ambience**

Ce groupe d'effets fournit des effets de retard et de réverbération mono/stéréo, à l'entrée et à la sortie.

**2-a: SDLY (STEREO DELAY) (RETARD STEREO)**

Il s'agit d'un retard stéréo avec des retards gauche/droit indépendants.

L Dly Time (L Delay Time)	5 ms à 500 ms	Règle le temps de retard gauche.
R Dly Time (R Delay Time)	5 ms à 500 ms	Règle le temps de retard droit.
L Feedback	0 à 50	Règle le niveau de feedback gauche.
R Feedback	0 à 50	Règle le niveau de feedback droit.
High Damp	0 à 50	Règle l'importance de l'étouffement des aiguës.
L Balance	0 à 50	Règle la balance à gauche entre le son direct et le son traité.
R Balance	0 à 50	Règle la balance à droite entre le son direct et le son traité.
Ducking	0 à 50	Règle la sensibilité de l'effet de plongeon qui diminue le niveau sonore de l'effet lorsque le niveau d'entrée augmente.

**2-b: XDLY (CROSS DELAY) (RETARD CROISE)**

Il s'agit d'un retard stéréo dans lequel le feedback alterne entre la gauche et la droite.

L Dly Time (L Delay Time)	5 ms à 500 ms	Règle le temps de retard gauche.
R Dly Time (R Delay Time)	5 ms à 500 ms	Règle le temps de retard droit.
L Feedback	0 à 50	Règle le niveau de feedback gauche.
R Feedback	0 à 50	Règle le niveau de feedback droit.
High Damp	0 à 50	Règle l'importance de l'étouffement des aiguës.
Balance	0 à 50	Règle la balance entre le son direct et le son traité.
Ducking	0 à 50	Règle la sensibilité de l'effet de plongeon qui diminue le niveau sonore de l'effet lorsque le niveau d'entrée augmente.

**2-c: TDLY (TAP TEMPO DELAY) (RETARD DE TEMPO TAP)**

Il s'agit d'un long retard dont la durée est contrôlée par la pédale de pression (ou par la pédale d'expression).

**2-d: HDLY (HOLD DELAY) (RETARD SOUTENU)**

Il s'agit d'un long retard soutenu, allant jusqu'à 1000 ms.

Dly Time (Delay Time)	10 ms à 1000 ms	Règle le temps de retard.
Feedback	0 à 50	Règle le niveau de feedback.
High Damp	0 à 50	Règle l'importance de l'étouffement des aiguës.
L Balance	0 à 50	Règle la balance à gauche entre le son direct et le son traité.
R Balance	0 à 50	Règle la balance à droite entre le son direct et le son traité.
Ducking	0 à 50	Règle la sensibilité de l'effet de plongeon qui diminue le niveau sonore de l'effet lorsque le niveau d'entrée augmente.

**2-e: ER (EARLY REFLECTION) (REFLEXION PRECOCE)**

Cet effet ajoute des réflexions précoces au son. Lors d'un réglage sur REVERSE, un effet de "jeu avec retour en arrière" se produit.

Type	GATE / REVERSE	Sélectionne le type de réflexion précoce.
Pre Dly (Pre Delay)	2 ms à 200 ms	Règle le temps de retard du pré-retard.
ER Time (Early Reflection Time)	5 ms à 400 ms	Règle la durée de la réflexion précoce.
High Damp	0 à 50	Règle l'importance de l'étouffement des aiguës.
Balance	0 à 50	Règle la balance entre le son direct et le son traité.

**2-f: REV (REVERB) (REVERBERATION)**

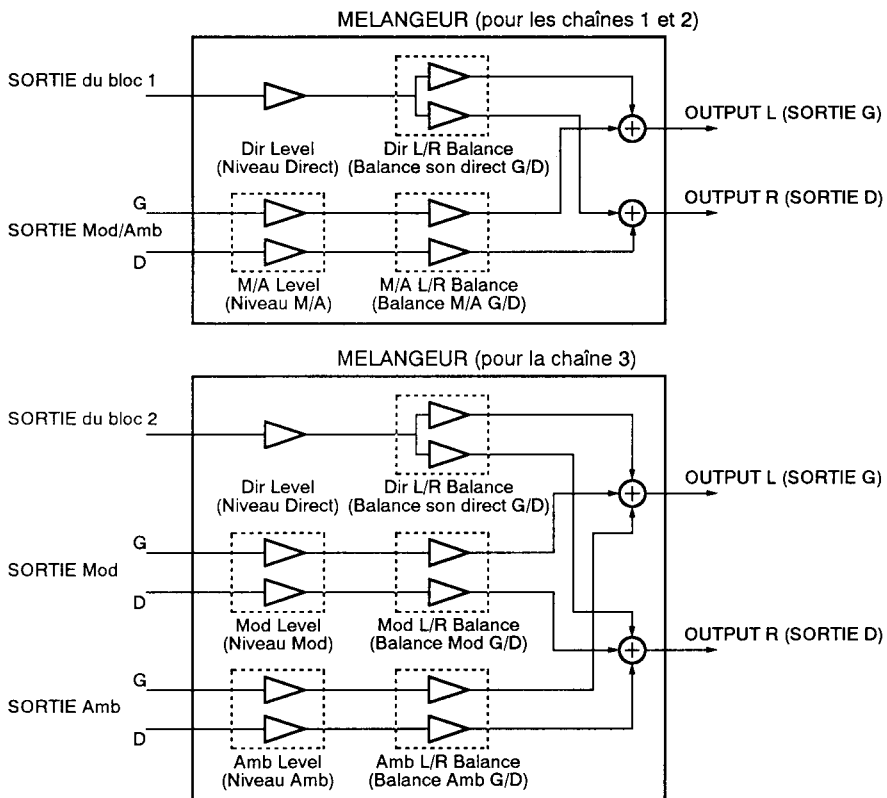
Il s'agit d'un effet qui ajoute une certaine réverbération au son.

Type	ROOM / HALL / PLATE	Sélectionne le type de réverbération.
Pre Dly (Pre Delay)	1 ms à 100 ms	Règle le temps de retard avant l'arrivée du son de réverbération.
Rev Time (Reverb Time)	0.1 s à 10.0 s	Règle le temps de la réverbération.
High Damp	0 à 50	Règle l'importance de l'étouffement des aiguës.
Balance	0 à 50	Règle la balance entre le son direct et le son traité.

### 3: MIX (MIXER) (MELANGEUR)

Le mélangeur mélange la sortie du **bloc 1** avec les sorties **Mod** et **Amb**. Pour une meilleure compréhension, vous trouverez ci-dessous un diagramme du fonctionnement du mélangeur.

Lorsque la chaîne 1 ou 2 est sélectionnée pour le bloc 2.		
Dir Level (Direct Level)	- INF (-∞ dB) à 0 dB	Règle le niveau de sortie du bloc 1.
Dir L/R Bal (Direct L/R Balance)	L50 à C0 à R50	Règle la balance à gauche/à droite de la sortie du bloc 1.
M/A Level (Mod/Amb Level)	- INF (-∞ dB) à 0 dB	Règle le niveau de sortie du bloc 2.
M/A L/R Bal (Mod/Amb L/R Balance)	L50 à C0 à R50	Règle la balance à gauche/à droite de la sortie du bloc 2.
Lorsque la chaîne 3 est sélectionnée pour le bloc 2.		
Dir Level (Direct Level)	- INF (-∞ dB) à 0 dB	Règle le niveau de sortie du bloc 1.
Dir L/R Bal (Direct L/R Balance)	L50 à C0 à R50	Règle la balance à gauche/à droite de la sortie du bloc 1.
Mod Level (Mod Level)	- INF (-∞ dB) à 0 dB	Règle le niveau de sortie Mod.
Mod L/R Bal (Mod L/R Balance)	L50 à C0 à R50	Règle la balance à gauche/à droite de la sortie Mod.
Amb Level (Amb Level)	- INF (-∞ dB) à 0 dB	Règle le niveau de sortie Amb.
Amb L/R Bal (Amb L/R Balance)	L50 à C0 à R50	Règle la balance à gauche/à droite de la sortie Amb.

















## 6-2. Liste des programmes


Pour certains programmes, le son peut paraître déformé en fonction de l'instrument ou de la technique de jeu utilisée. Dans ce cas, effectuer des réglages pour COMP et EQ ainsi que pour la diminution et les niveaux du mélangeur (MIXER Trim et Level), etc.

### Programmes utilisateur

	Banque 1	Banque 2	Banque 3	Banque 4
Programme 1	U11 LOWS&HIGHS 	U21 BRIGHTbass 	U31 MID – PICK'n	U41 FATn'LOW
Programme 2	U12 SOLO BASS 	U22 EXHIBITION	U32 FUNK MOD	U42 FUNKYBUTT
Programme 3	U13 MrDISTORTO	U23 FUZZSCUZZ	U33 BASSOGYPSY 	U43 WAVE SEQ. 
Programme 4	U14 PERC BASS 	U24 OCTAVBELOW	U34 SYNTH DRUM 	U44 LOOK BACK 

### Programmes pré-enregistrés

EQ	WET	DIST	SFX
P 1 FATn'LOW	P 8 EMERALD 	P17 CrunchTone	P23 FUNKY DIVA
P 2 MIDfinger	P 9 SOLO BASS 	P18 K's DIST 	P24 PEDAL WAH 
P 3 LOWS&HIGHS 	P10 LOWmidHIGH 	P19 MrDISTORTO	P25 BASSOGYPSY 
P 4 SLAP!	P11 FUNK MOD	P20 FUZZSCUZZ	P26 PERC BASS 
P 5 BRIGHTbass 	P12 MID – PICK'n	P21 Slap Drive	P27 SYNTH DRUM 
P 6 HOLLOWtone 	P13 MID – BOOST	P22 DIST BASS	P28 LOOK BACK 
P 7 SLAP!DI	P14 EXHIBITION		P29 TREMOVERB 
	P15 FUNKYBUTT		P30 WAVE SEQ. 
	P16 OCTAVBELOW		

 : indique les programmes avec assignation à la pédale de pression.

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

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

## 6-3. Guide de dépannage

Si le **AX30B** ne fonctionne pas comme vous le souhaitez, veuillez tout d'abord vérifier les points suivants.  
Si le problème n'est toujours pas résolu, veuillez contacter votre revendeur ou un centre technique Korg.

### 1. L'appareil ne se met pas sous tension.

- L'adaptateur secteur est-il bien raccordé à une prise de courant?

**Action** Vérifier les connexions (☞ p.2).

### 2. Aucun son n'est émis.

- La guitare et l'ampli ou le casque d'écoute sont-ils bien raccordés à la borne adéquate?
- La puissance de l'ampli est-elle bien réglée?
- Un câble serait-il cassé?

**Action** Si le son passe par le casque d'écoute, le problème se situe après la borne de sortie du **AX30B**. Veuillez vérifier les connexions et les différents câbles. (☞ p.2)

- La molette de niveau de sortie ou le réglage du niveau global est-il sur 0?

**Action** Mettre la molette de niveau de sortie et le niveau global sur un niveau approprié (☞ p.3, 20).

- La pédale d'expression raccordée à la borne de pédale Volume est-elle mise sur le minimum?

**Action** Actionner la pédale d'expression.

- La fonction d'assourdissement (mute) est-elle activée?

**Action** Si un des voyants de programmes clignote rapidement, la fonction d'assourdissement est activée. Désactiver la fonction d'assourdissement (☞ p.9).

- Le niveau du bloc 1 (niveau direct) ou les niveaux MOD ou AMB sont-ils réglés sur - INF?

**Action** Régler les niveaux du mélangeur (☞ p.13, 18)

- La borne de sortie L/MONO est-elle seule raccordée?

**Action** Régler la balance du mélangeur (☞ p.13) ou raccorder les sorties en stéréo (☞ p.2)

### 3. La pédale raccordée au AX30B ne contrôle pas ce dernier.

- Utilisez-vous une pédale d'expression?
- Le câble utilisé est-il adéquat?

**Action** Vérifier les raccordements (☞ p.2).

### 4. Le son de l'instrument raccordé à la borne AUX IN est trop fort (trop faible)

- Le volume est-il réglé trop haut (trop bas)?

**Action** Régler le volume de l'instrument raccordé au **AX30B** et mettre la molette de niveau de sortie sur un volume approprié.

### 5. Les effets ne sont pas appliqués.

- La fonction de dérivation (Bypass) est-elle bien désactivée?

**Action** Si un voyant de programme clignote, la fonction de dérivation est activée. Couper la fonction de dérivation (☞ p.21).

- Les effets de la chaîne sont-ils opérationnels?

**Action** Si le nom de l'effet est affiché en minuscules, l'effet est désactivé. Activer l'effet (☞ p.10, 11, 17).

- Le paramètre Balance est-il mis sur 0?

**Action** les effets possédant un paramètre balance ne produiront aucun effet sonore si ce paramètre balance est mis sur 0. Mettre le paramètre balance sur une valeur appropriée. Pour de plus amples détails au sujet des effets possédant un paramètre Balance, veuillez vous reporter aux sections concernant le Mod2 et l'Ambiance, au "6-1. Liste des paramètres" (☞ p.28 à 31).

- Les niveaux du mélangeur sont-ils correctement réglés?

**Action** Même lorsqu'un effet est activé dans le bloc 2, aucun effet ne sera audible si les niveaux M/A, Mod et Amb du mélangeur sont tous mis sur - INF. Effectuer les réglages de niveaux appropriés (☞ p.13, p.18)

### 6. L'actionnement de la pédale de pression (pédale d'expression) ne produit pas l'effet souhaité.

- Le paramètre qui doit être contrôlé par la pédale de pression (pédale d'expression) a-t-il été sélectionné correctement et les réglages MIN et MAX sont-ils appropriés?

**Action** Effectuer les réglages appropriés dans l'"4-3. Edition des Paramètres de Pression" (☞ p.19).

- L'effet que vous souhaitez contrôler avec la pédale de pression (Pédale d'expression) est-il bien activé?

**Action** Si le nom de l'effet est affiché en minuscules, l'effet est désactivé. Rendre l'effet opérationnel (☞ p.10, 11, 17).

### 7. Impossible de sélectionner les programmes

- L'appareil est-il mis en mode de jeu Play?

**Action** Si l'appareil est en mode d'édition, ou si vous êtes en train de définir un paramètre avec les fonctions IPE, édition des paramètres de pression, réduction des bruits NR, ou niveau global, revenez au mode de jeu (☐ p.5) puis sélectionnez un programme.

- La méthode de sélection des programmes est-elle correcte?

**Action** Utilisez la méthode décrite dans "2-2. Sélection d'un programme" (☐ p.5) pour sélectionner le programme souhaité.

### 8. Impossible d'accorder l'instrument

- L'appareil est-il en mode de jeu Play?

**Action** Si l'appareil est en mode d'édition, ou si vous êtes en train de définir un paramètre avec les fonctions IPE, édition des paramètres de pression, réduction des bruits NR, ou niveau global, revenez au mode de jeu (☐ p.4) pour accorder l'instrument (☐ p.9).

## 6-4. Spécifications techniques et options

Bornes d'entrée INPUT	Entrée pour basse (borne phone) Sensibilité: -13dBu à +8dBu Impédance: 1M-ohm Entrée de mixage (mini prise stéréo) Niveau d'entrée maximum: 350mVrms Impédance: 47 k-ohms Entrée pour commande continue de pédale (borne phone stéréo) Patameter, Volume
Bornes de sortie OUTPUT	Ligne de sortie (L/MONO, R) (Borne phone) Niveau de sortie maximum: +5dBu (chargement de 10 k-ohms) Impédance: 47 ohms Sortie du casque d'écoute (mini prise stéréo) Sortie maximum: 30mW + 30mW (chargement de 32 ohms) Impédance: 10 ohms
Conversion AN	chaîne de bits de 18 bits
Conversion NA	filtre à 4 suréchantillonnages + mise en forme du bruit de 18 bits
Fréquence d'échantillonnage	39.0625kHz
Fréquence de réponse	20Hz à 19kHz ( ± 1dB)
Portée dynamique	supérieure à 90 dB (@IHF-A)
T.H.D + N	inférieur à 0.3% (@1kHz, échelle grandeur nature, 22 KHz BW)
Nombre d'effets	27 types (Effets simultanés: maximum 5 + le mélangeur et la réduction des bruits)
Nombre de mémoires de programmes	46 espaces mémoire Programmes utilisateur: 16 (U11 à U14, U21 à U24, U31 à U34, U41 à U44) Programmes pré-enregistrés: 30 (P1 à P30)
Durée de sauvegarde de la mémoire de programmes	supérieure à 100 ans
Plage de détection de la section Tuner	A0 à C7 (27,5 Hz à 2093 Hz)
Précision de la détection	± 1 centième
Commandes	Bouton de niveau d'entrée, bouton de niveau de sortie, molette Touche Edit/Exit, touche Parameter/Value, touche de Compare/Write Touches IPE [DRIVE], [TONE], [MOD/AMB], touche de Mélangeur, touche de Pression, touche de Réduction des bruits, touche de Niveau Pédale de pression, commutateur de banque, commutateurs de programmes [1] à [4]
Ecran	Ecran d'affichage à cristaux liquides: 16 caractères x 2 lignes, éclairé par l'arrière. Affichage banque/note: 7 voyants à diodes électroluminescentes, à segments Affichage du tuner: 6 voyants à points (compteur + #)
Indicateurs	Indicateur en pointe Voyants de programmes [1] à [4] Voyant de pression
Alimentation	DC9V
Consommation	3W
Encombrement (L x H x P)	410 x 43 x 160 mm
Poids	1,3kg
Accessoires inclus	Manuel d'utilisation, garantie, adaptateur secteur, Une feuille d'étiquettes (AX30B MIXER BLOCK DIAGRAM, DRIVE, MOD, AMBIENCE, BYPASS, etc.)
Options	Pédale d'expression Korg XVP-10, EXP-2

\* Les spécifications techniques et l'aspect du produit peuvent être modifiés sans avis préalable. (0dBu=0.775Vrms)

**ATTENTION**

Les produits KORG sont fabriqués suivant les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

**KORG** KORG INC.

15 – 12, Shimotakaido 1-chome, Suginami-ku Tokyo, Japan.