

AMP MANIA

AM3

Guitar Amplifier Simulator

取扱い説明書

ご使用前に必ずこの説明書をお読みください

 **Maxon**
advanced technology works.

目次

はじめに	
1. 主な特長	1
2. ご使用上の注意	1
§ 1 接続のしかたと各部の働き	
1. 接続のしかた	2
2. 各部の働き	3
3. バイパス・オン／オフ	3
4. マスター・インプット／アウトプット・ボリュームの設定	3
§ 2 プレイ・モード	
1. プレイ・モードとは	4
2. バンク・ナンバーの選び方	4
3. ペダル・ナンバーの選び方	4
§ 3 エディット・モード	
1. エディット・モードとは	5
2. モードの切り換え	5
3. エフェクト・オン／オフの切り換え	5
4. エディットのしかた	5
5. パラメーターの変更	6
6. セットアップを記憶する [ライトのしかた]	6
7. セットアップを複製する [コピーのしかた]	6
§ 4 チューナーの使い方	
1. チューナー・モード	7
2. 音程表示	7
3. チューニング・インジケーター	7
4. チューナー・キャリブレーション	7
§ 5 各エフェクターの機能	
1. AMP (アンプ)	8
2. TONE (トーン)	8
3. STEREO IMAGE (ステレオ イメージ)	8
4. AMBIENCE (アンビエンス)	9
5. NOISE R. (ノイズ・リダクション)	9
6. MASTER (マスター・レベル)	9
7. OUTPUT MODE (アウトプット モード)	9
§ 6 プログラム・データの初期化	
1. プログラム・データについて	10
2. 初期化のしかた	10
§ 7 資料	
1. 用語解説	10
2. 主な仕様	11
3. 工場出荷時のプログラム・リスト	12
4. ブロック・ダイアグラム	12
5. ブランク・プログラム・リスト	13

はじめに

このたびはMAXONギター・アンプ・シミュレーターAMP MANIA AM3をお買い上げいただきましてありがとうございます。AM3の優れた機能を十分に発揮させるとともに、未長らくご愛用いただくために、この取扱説明書をよくお読みくださるようお願いいたします。

1. 主な特長

- ◎12タイプのギター・アンプをシミュレート
AM3は12種類のギター・アンプの音を、各アンプの特長を捉えてシミュレートし再現しています。
- ◎ミュージック・ソースとセッション可能
お手持ちのコンポ、あるいはカセット・プレーヤーからAUX INへ接続することにより、簡単にセッション・プレイを楽しむことができます。
- ◎10種のエフェクターを搭載
アンプ、トーン、ステレオイメージ(フランジャー、トレモロ、コーラス、シック、ダブリング、ツインギター)、アンビエンス(リバーブ/ディレイ)のギター・プレイに最も効果的なエフェクターを搭載しています。(4エフェクト+ノイズ・リダクションが、同時使用可能)
- ◎強力なアナログ・ディストーション回路
ディストーションには新しく開発したアナログ回路を搭載し、ギター・アンプをシミュレートしていますので、幅の広いサウンド・メイキングができます。
- ◎高品位で豊富なデジタル・エフェクト
アンプ以外のエフェクトは16ビット・リニア/44.1KHzサンプリングのデジタル・エフェクターです。ステレオイメージは8モード、アンビエンスは13モードを装備し、高品位で多彩なエフェクトが得られます。
- ◎ユーザー24のプログラム・メモリー
自分で作ったオリジナル・プログラムを24個までメモリー可能。フット・ペダルで瞬時に呼び出すことができます。またプログラムメモリーをファクトリー・プリセットに戻すこともできます。
- ◎4種類のアウトプット・モード内蔵
MTR/PA/AUDIO、ギター・アンプ(スタック)、ギター・アンプ(コンボ)、スモール・ギター・アンプの4種類のアウトプット・モードを内蔵していますので、使用する機器に合わせて出力を変えることができます。
- ◎クロマティック・オート・チューナー
クロマティック・オート・チューナー機能を装備していますので、接続を変えることなく簡単にギターのチューニングができます。

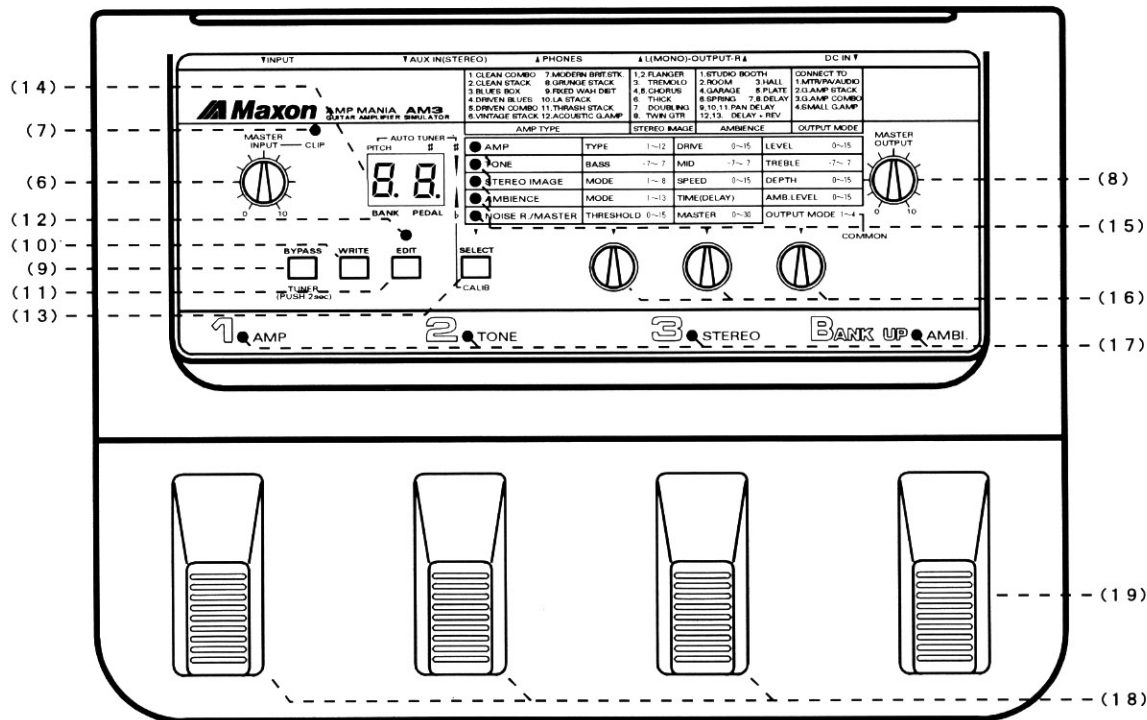
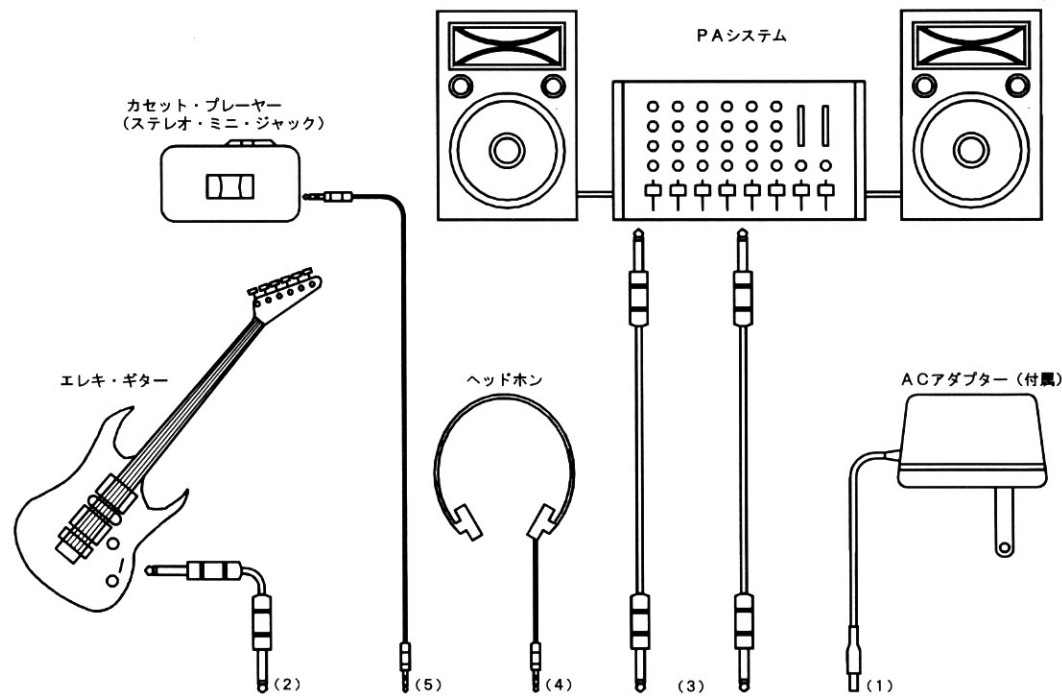
2. ご使用上の注意

- 電源について**
 - ACアダプターは、必ず付属のものをお使いください。付属のもの以外のものを使用しますと、故障や誤動作するおそれがあります。
 - ACアダプターは、必ずAC100Vの電源で使用してください。
 - 電源コードの断線やショートのおそれがありますので、電源コードの上に重い物をのせたり、踏んだり、キズをつけたりしないでください。
 - コンセントからACアダプターを抜く場合は、必ずACアダプター本体を持ってください。
 - 他の雑音を発生する機器や消費電力の大きな機器と同じコンセントを使用すると雑音が入ったり、音質が悪くなる場合がありますので、別のコンセントを使用してください。
 - 長時間使用しない時は、コンセントからACアダプターを抜いてください。
- 使用する場所**
 - 次のような場所でのご使用や保存は、故障や劣化の原因になりますのでご注意ください。
 - ・高温または多湿の場所
 - ・直射日光の当たる場所
 - ・ホコリの多い場所
 - ・震動の多い場所
 - ・テレビ、ラジオ、蛍光灯などのすぐ近く
- 取扱について**
 - お手入れは、柔らかい布でかるく拭くか、中性洗剤を強く絞った布で汚れを拭いたあと、柔らかい布で空拭きしてください。ペンジン、シンナー類は変色や変形の原因になりますので使用しないでください。
 - 本機に強い衝撃を加えたり、スイッチやツマミに必要以上の力を加えたりしないでください。
 - 感電や故障の原因になりますので、とめネジ類をはずしたり、内部に触れたりしないでください。
 - 本機に故障や異常が生じた場合は、ただちに使用を中止し、お買い上げ店またはアフターサービス機関へご相談ください。
- 保証書、アフターサービスについて**
 - 製品に添付されている保証書には、お買い上げ店の捺印が必要です。所定事項をご確認の上、大切に保管してください。
 - お買い上げ日より1年間は保証期間となり、保証書の記載事項の範囲内で補償修理させていただきます。修理依頼はお買い上げ店または下記サービス機関へご用命ください。改造等が認められた場合は修理時に保証書の適用が受けられなくなります。ご注意ください。

§ 1 接続のしかたと各部の働き

接続のしかた

ギター、PAシステムなどを接続した後で、ACアダプターを接続すると電源が入ります。



(2)

- * 電源投入時はプレイ・モードになり、前回選んでいたプログラムが呼び出されます。ただし、前回バイパス・オンで電源を切ったときはバイパス・オンになります。
- * 接続するときや、電源をオン/オフするときは必ず他の機器のボリュームを絞ってから行ってください。
- * モノラルで使用するときは、OUTPUT Lに接続してください。
- * ヘッドホンは必ずインピーダンス32Ω以上のステレオ・ヘッドホンをご使用ください。
- * AUX INに接続する機器の音量は、接続する機器で調節してください。

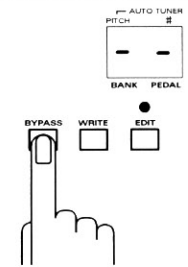
2. 各部の働き

- (1) DC INジャック
付属のACアダプターMaxon AC619を接続します。
- (2) インプット・ジャック
ギターを接続します。
- (3) アウトプット・ジャック
PAシステム等を接続します。モノラルで使用する場合は、Lに接続してください。
- (4) ヘッドホン・ジャック
ヘッドホンを接続します。
- (5) AUX INジャック
外部機器(CD、DAT、カセット・プレーヤー等)の、LINE OUTを接続します。ソースの音量は、外部機器でコントロールしてください。
- (6) マスター・インプット・ボリューム
ギターから入力される音量を調節します。
- (7) クリップ・インジケーター
ギターからの入力レベルが大きい時に点灯します。
- (8) マスター・アウトプット・ボリューム
出力する音量を調整します。
- (9) バイパス・スイッチ
バイパス・オン/オフを切り換えます。また、バイパス・オフのとき2秒以上押し続けるとチューナー・モードになります。
- (10) ライト・スイッチ
エディットしたプログラムを記憶させたりプログラムを複写します。
- (11) エディット・スイッチ
プレイ・モードとエディット・モードを切り換えます。
- (12) エディット・インジケーター
エディット・モード時に点灯または点滅し、プレイ・モード時には消灯します。
- (13) セレクト・スイッチ
エディット・モード時に、エフェクトを選択します。チューナー・モードでは、キャリブレーションの表示/変更をします。
- (14) LEDディスプレイ
プレイ・モードでは、プログラム・ナンバーを表示し、エディット・モードでは各エフェクトのオン/オフやパラメーターの値を表示します。またバイパス時は、[—]を表示し、チューナー・モードでは音程を表示します。
- (15) エフェクト・インジケーター
プレイ・モードでは、オンになっているエフェクトが点灯します。また、エディット・モード時は選択されたエフェクトが点滅します。チューナー・モードでは、チューニング・インジケーターとなります。

- (16) バリュース・ボリューム
エディット・モード時に、各エフェクトのパラメーターの値を設定します。
- (17) ペダル・インジケーター
プレイ・モードでは選択されたペダルのインジケーターが点灯し、エディット・モードでは対応するエフェクトがオンの時点灯します。
- (18) プログラム/エフェクト・ペダル
プレイ・モードではプログラムのペダル・ナンバーを選択します。エディット・モードでは対応するエフェクトをオン/オフします。
- (19) バンク・ペダル
プレイ・モードではプログラムのバンク・ナンバーを選択します。エディット・モードではアンビエンスをオン/オフします。

3. バイパス・オン/オフ

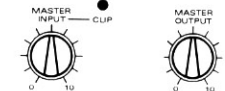
ギターの音をエフェクトを通さずに出力したいときは、バイパスをオンにします。パネル上の **BYPASS** スイッチを押すごとに、バイパス・オン/オフが切り換ります。バイパス・オンになるとLEDディスプレイに [—] と表示されます。
* バイパス・オンのときは、**BYPASS** スイッチ以外のスイッチやペダルは動作しません。
* バイパス時には、OUTPUT MODEは [1] になります。



4. マスター・インプット/アウトプットボリュームの設定

- ① マスター・インプット・ボリュームの設定
ギターからAM3に入力される信号のレベルを適切なレベルに調節します。ギターを最も強く弾いたとき、パネル上のクリップ・インジケーターが瞬時点灯し、通常の弾き方では点灯しないように、マスター・インプット・ボリュームを調節します。
* マスター・インプット・ボリュームの設定が小さすぎるとノイズが増えたり、大きすぎると入力クリップして歪みが発生することがあります。
- ② マスター・アウトプット・ボリュームの設定
マスター・インプット・ボリュームを設定してから、出力する音量を調節します。
* AUX INの音量は、インプット/アウトプット・ボリュームでは変えられません。

(3)



1. プレイ・モードとは

AM 3はエフェクトの組み合わせやパラメーターの設定を24個、プログラムとして記憶しています。プレイ・モードは、この24個のプログラムの中から一つのプログラムを呼び出して演奏するモードです。各エフェクトのオン/オフはエフェクト・インジケータの点灯/消灯で表示されます。プレイ・モード時にはエディット・インジケータは消灯しています。

24個のプログラムは、LEDディスプレイに表示されるバンク・ナンバー1~8と、ペダル・ナンバー1~3の2桁の数字のプログラム・ナンバーで呼び出されます。

また、ペダル・ナンバーは対応するペダル・インジケータにも表示されます。

2. バンク・ナンバーの選び方

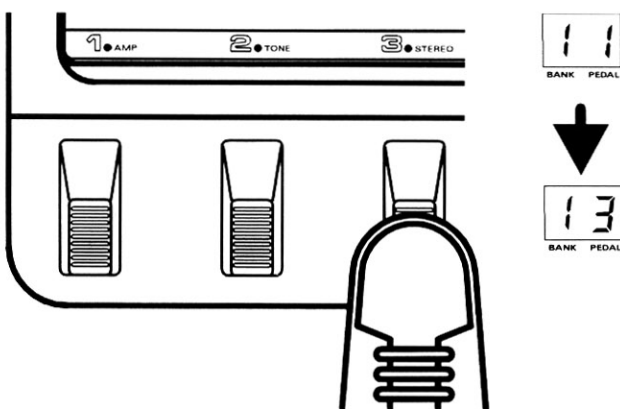
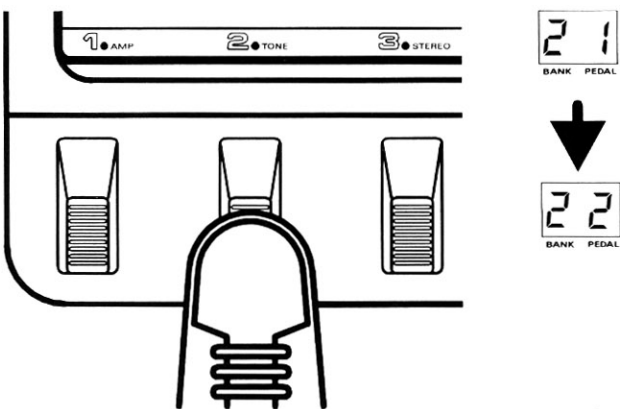
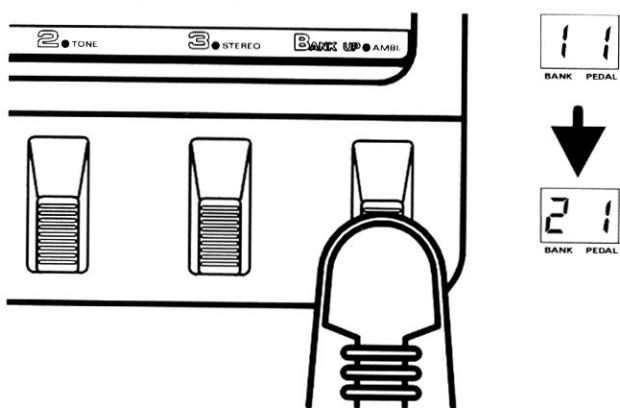
①バンク・ナンバーは、バンク・ペダルを踏むごとに1ずつ増えて(1→2……8→1)いきます。同時にペダル・ナンバーが点滅し、ペダル・ナンバーの入力待ちになります。

②このときプログラム/エフェクト・ペダル(1~3)を踏むと、ペダル・ナンバーがそのナンバーに換りプログラムを呼び出します。

*ペダル・ナンバーが点滅しているときは、新しいプログラムはまだ呼び出されていません。プログラム/エフェクト・ペダルを踏み、ペダル・ナンバーの点滅が止まったとき新しいプログラムが呼び出されます。

3. ペダル・ナンバーの選び方

バンク・ナンバーが同じでペダル・ナンバーだけが違うプログラムを選ぶときは、プログラム/エフェクト・ペダル(1~3)を踏みます。ペダル・ナンバーがそのナンバーに換りプログラムをワンタッチで呼び出せます。



1. エディット・モードとは

エディットとは、エフェクトのオン/オフやパラメーターの内容を、変更することをいいます。エディット・モードではユーザーが自由に、各エフェクトのオン/オフを切り換えたり、パラメーターの値を変更したりすることができます。

エディットしたセッティングはプログラムに記憶することができます。

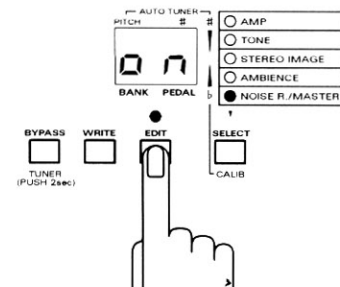
*NOISE R./MASTERの値もプログラムごとに設定を記憶できます。

*OUTPUT MODEの値はプログラムごとに設定を記憶することはできません。

2. モードの切り換え

[EDIT]スイッチを押すたびに、プレイ・モードとエディット・モードが切り換ります。

エディット・モードにすると、エディット・インジケータが点滅します。



3. エフェクト・オン/オフの切り換え

各エフェクトのオン/オフは、オンになっているエフェクトのエフェクト・インジケータが点灯し表示しています。また、対応するペダル・インジケータも点灯しています。

① [SELECT]スイッチを押し、変更すエフェクトを選択します。選択されたエフェクトのインジケータが点滅します。

[SELECT]スイッチで選択されたエフェクトのオン/オフは、LEDディスプレイに[on][oF]で表示されます。

②アンプ、トーン、ステレオイメージ、アンビエンスの各エフェクトのオン/オフは、対応するプログラム/エフェクト・ペダルまたはバンク・ペダルを踏むことで切り換えます。

③NOISE R.のオン/オフは、パラメーターの変更で行います。THRESHOLDを[0]に設定するとオフになり、エフェクト・インジケータが消灯します。他の設定では、オンになります。

4. エディットのしかた

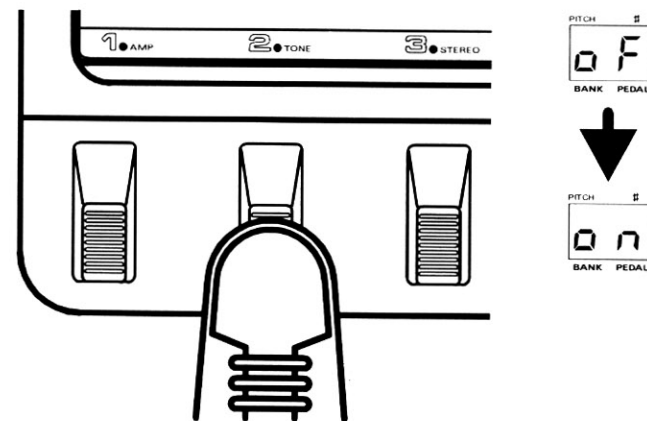
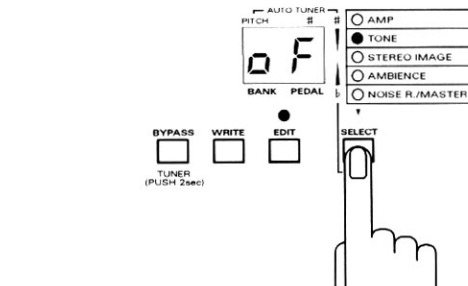
①エディット・モードにします。エディット・インジケータが点滅します。

*プレイ・モードで作ろうとする音色(セッティング)に近いプログラムを選んでからエディットすると、簡単にエディットすることができます。

②エフェクトのオン/オフを変更したいときは、それぞれのオン/オフを切り換えます。

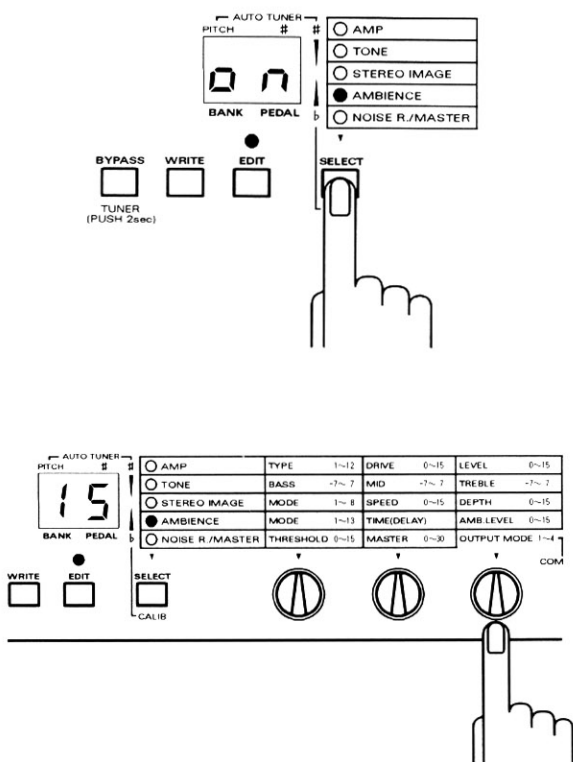
③パラメーターの変更を行います。

④変更したセッティングを記憶します。



5. パラメーターの変更

- ① **SELECT** スイッチで変更したいエフェクトを選択します。
- ② パネル上のパラメーター・リストを見て、変更するパラメーターのバリュー・ボリュームつまみを回します。そのボリュームに対応した値が、LEDディスプレイに表示されます。
ボリュームつまみを回すとエディット・インジケータの点滅が止まり、点灯します。
* 変更する前のパラメーターの値と、ボリュームつまみを回して設定した値が同じ場合はエディット・インジケータが点滅します。
* 変更できないパラメーターのボリュームつまみを回すと、アンダー・バー [_] が表示されます。
- ③ ①～②を繰り返して、希望するセッティングにします。
- ④ エディット操作をしてもライトする前であれば、セッティングは記憶していません。
エディットしたセッティングを記憶しておくにはライト操作を行って下さい。
* アウトプット・モードはライト操作に関係なく、エディットしたときの設定になります。



(6)

6. セッティングを記憶する [ライトのしかた]

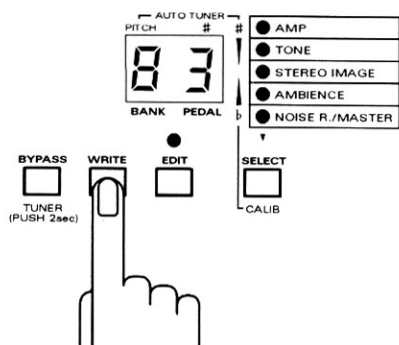
エディット・モードで作ったセッティングをプログラムに記憶しておくには、ライト操作をします。

- ① **WRITE** スイッチを押すとライト・モードになり、LEDディスプレイに書き込み先のプログラム・ナンバーが表示され点滅します。
- ② 書き込み先のプログラム・ナンバーを変更したいときは、プレイ・モードと同様にバンク/ペダル・ナンバーを選びます。
- ③ 希望する書き込み先のプログラム・ナンバーが点滅して表示されているときに、ふたたび **WRITE** スイッチを押すと、セッティングが記憶されます。
- ④ 記憶が終了するとプログラム・ナンバーの点滅が止まりプレイ・モードになります。
* ライト・モードで書き込みせずに中止するときは、**EDIT** スイッチを押します。書き込みを中止してエディット・モードになります。

7. セッティングを複製する [コピーのしかた]

プレイ・モードで、プログラムのセッティングを他のプログラムに複製するには、コピー操作をします。

- ① プレイ・モードでコピーしたいプログラムを選択します。
- ② **WRITE** スイッチを押すとコピー・モードになり、LEDディスプレイに書き込み先のプログラム・ナンバーを表示して点滅します。
- ③ 書き込み先のプログラム・ナンバーの変更や書き込み操作はライト操作と同じです。
* コピー・モードで書き込みせずに中止するには、**EDIT** スイッチを押します。書き込みを中止してプレイ・モードになります。



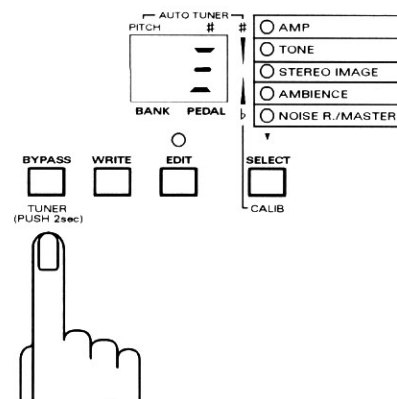
§ 4 チューナーの使い方

1. チューナー・モード

AM3にはクロマティック・オート・チューナー機能があります。演奏中、エディット中に接続を変えることなく簡単にギターのカブリングができます。

BYPASS キーを2秒間押し続けると、いったんバイパス・モードになった後に、LEDディスプレイに [≡] を表示しチューナー・モードになります。再度 **BYPASS** キーを押すとチューナー・モードを終了し、もとのモードに戻ります。

チューナー・モードでは音程をLEDディスプレイで、チューニング状態をチューニング・インジケータで表示します。

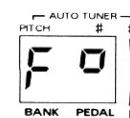


2. 音程表示

チューナー・モードでは弾かれた弦の音程をLEDディスプレイに、[C] [C#] [d] [d#] [E] [F] [G] [G#] [A] [A#] [b] で表示します。

(□は#の意味です。)

音が小さくなるとチューナー・モードの表示 [≡] になります。

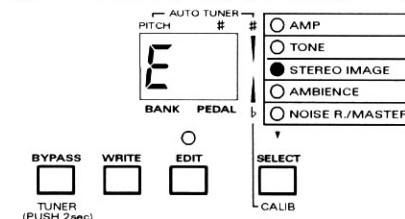


3. チューニング・インジケータ

チューナー・モードでは5つのエフェクト・インジケータをチューニング・インジケータとして使用します。

[STEREO IMAGE] のLEDはチューニングが合っていることを示します。[AMP及びTONE] のLEDはチューニングが高く、[AMBIENCE及びNOISE R./MASTER] のLEDはチューニングが低くズレていることを示しています。

弦の張りを少しずつ変えて、[STEREO IMAGE] のLEDのみが点灯するように調整してください。

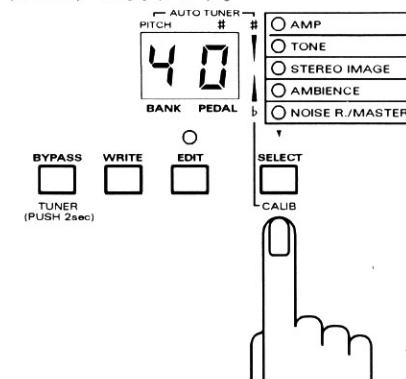


4. チューナー・キャリブレーション

チューナーのキャリブレーションは、338Hz~445Hzまで1Hzピッチで変えることができます。チューナー動作時、**SELECT** スイッチを押すとLEDディスプレイにそのときのキャリブレーション [38] ~ [45] を約1秒間表示します。

表示中に再度 **SELECT** スイッチを押すか、**SELECT** スイッチを押し続けると、キャリブレーションがインクリメント表示され、表示されている値に変更されます。

* キャリブレーションの設定値は電源を切ると初期値 (440Hz) に戻ります。



(7)

§ 5 各エフェクターの機能

1. AMP (アンプ)

TYPE (タイプ) VALUE (1~12)

シミュレートするアンプの種類を選びます。

- 1: CLEAN COMBO (クリーンコンボ)
'60年代モデルのクリーンサウンドのコンボタイプ・アンプをシミュレートしたサウンドです。
- 2: CLEAN STACK (クリーンスタック)
'90年代モデルの英国製スタックタイプ・アンプのクリーン・チャンネルをシミュレートしたサウンドです。ドライブは可変できません。
- 3: BLUES BOX (ブルースボックス)
'60年代のベスト・グループも使用したコンボタイプ・アンプをシミュレートしたサウンドです。
- 4: DRIVEN BLUES (ドライビブルース)
'60年代モデルのブルース用コンボタイプ・アンプをシミュレートしたサウンドです。
- 5: DRIVEN COMBO (ドライビンコンボ)
ファットな音で知られる米国製コンボタイプ・アンプをシミュレートしたサウンドです。
- 6: VINTAGE STACK (ヴィンテージスタック)
'60年代モデルの英国製スタックタイプ・アンプのハイゲイン・チャンネルをシミュレートしたサウンドです。
- 7: MODERN BRIT. STK. (モダンブリティッシュスタック)
'90年代モデルの英国製スタックタイプ・アンプのハイゲイン・チャンネルをシミュレートしたサウンドです。
- 8: GRUNGE STACK (グランジスタック)
グランジ・ミュージック用にセッティングした英国製スタックタイプ・アンプをシミュレートしたサウンドです。
- 9: FIXED WAH DIST (フィクストワウディスト)
ワウ・ペダルを接続した'60年代モデルの英国製スタックタイプ・アンプをシミュレートしたサウンドです。
- 10: LA STACK (LAスタック)
LAサウンドにカスタマイズされた'90年代モデルのスタックタイプ・アンプをシミュレートしたサウンドです。
- 11: THRASH STACK (スラッシュスタック)
メタル・サウンドにセッティングされた'90年代モデルのスタックタイプ・アンプをシミュレートしたサウンドです。
- 12: ACOUSTIC G. AMP (アコースティックギターアンプ)
アコースティック・エレクトリック・ギターアンプをシミュレートしたサウンドです。ドライブは可変できません。

DRIVE (ドライブ) VALUE (0~15)

歪みの強さを調節します。値を大きくするほど歪みが強くなります。

LEVEL (レベル) VALUE (0~15)

アンプの出力レベルを調節します。

2. TONE (トーン)

BASS (バス) VALUE (-7~7)

低域のレベルを調節します。[0]より大きくするほど低域を強調し、[0]より小さくするほど低域を抑えます。

MID (ミドル) VALUE (-7~7)

中域のレベルを調節します。[0]より大きくするほど中域を強調し、[0]より小さくするほど中域を抑えます。

TREBLE (トレブル) VALUE (-7~7)

高域のレベルを調節します。[0]より大きくするほど高域を強調し、[0]より小さくするほど高域を抑えます。

* トーンの各設定値を最大近くまで上げると、クリップ・インジケータが点灯しなくてもクリップ (歪む) することがあります。このようなときは、マスター・インプット・ボリュームを少し下げてください。

3. STEREO IMAGE (ステレオ イメージ)

音に厚みと広がりを持たせるコーラス効果や、独特なうねりを付加するフランジング効果が得られます。ステレオ出力時はL/Rでエフェクト音が逆相でミックスされますので、ステレオ効果が得られます。また、ダブルリングは軽いディレイをミックスして音に厚みをつける効果が得られます。

MODE (モード) VALUE (1~8)

- 1~2: FLANGER (フランジャー)
ディレイ・タイム、フィードバック、ミックス・レベルの異なる2つのモードがあります。
- 3: TREMOLO (トレモロ)
トレモロ・フランジャーサウンドです。
- 4~5: CHORUS (コーラス)
ディレイ・タイム、ミックス・レベルの異なる2つのモードがあります。
- 6: THICK (シック)
ミックスレベルの小さいダブルリングです。
- 7: DOUBLING (ダブルリング)
ディレイタイムが長めで、ミックスレベルの大きいダブルリングです。
- 8: TWIN GTR (ツイン ギター)
Lがディレイ、Rがドライブのダブルリングです。

SPEED (スピード) VALUE (0~15)

変調 (うねり) のスピードを調節します。値を大きくするほど速くなります。

DEPTH (デプス) VALUE (0~15)

変調 (うねり) の深さを調節します。値を大きくするほど深くなります。

4. AMBIENCE (アンビエンス)

MODE (モード) VALUE (1~13)

- 1: STUDIO BOOTH (スタジオ ブース)
スタジオ・ブースをシミュレートしたりバーブです。
- 2: ROOM (ルーム)
スタジオサイズの部屋をシミュレートしたりバーブです。
- 3: HALL (ホール)
コンサート・ホールをシミュレートしたりバーブです。
- 4: GARAGE (ガレージ)
ガレージをシミュレートしたりバーブです。
- 5: PLATE (プレート)
プレートリバーブをシミュレートしたりバーブです。
- 6: SPRING (スプリング)
スプリングリバーブをシミュレートしたりバーブです。
- 7~8: DELAY (ディレイ)
L/Rでわずかな (10%) ディレイ・タイムの差があるディレイです。リピート回数の異なる2つのモードがあります。
- 9~11: PAN DELAY (パンディレイ)
MODE 9, 10はL/Rでディレイ音が交互に出力されるディレイです。モードによりリピート回数が異なります。
MODE 11は、Lにディレイ音のみが出力され、Rにはノーマル音のみが出力されるディレイです。
- 12~13: DELAY+REV (ディレイ+リバーブ)
MODE 12は、ディレイのあとにリバーブをかけた効果が得られます。
MODE 13は、ディレイとリバーブを並列に接続した効果が得られます。

TIME (DELAY) (タイム)

モードによって可変範囲が異なります。

- ・リバーブ・タイム
[MODE 1~6] 固定 (可変できません)
- ・ディレイ・タイム
[MODE 7~8]: ディレイ 5~70.
(5 ms~700ms)
[MODE 9~11]: パン・ディレイ 5~70.
(5 ms~700ms)
[MODE 12~13]: ディレイ+リバーブ 5~50.
(5 ms~500ms)

ディレイ・タイムを調節します。ディレイ・タイムはLEDディスプレイにmsで表示され、バリュースティックがつかると10ms単位になります。100ms以下が5msステップ、それ以上が20msステップで可変できます。

AMB.LEVEL (アンビエンス・レベル) VALUE (0~15)

エフェクト音のレベルを調節します。大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

5. NOISE R. (ノイズ・リダクション)

ギターで発生したノイズや、ハムを抑えます。

THRESHOLD (スレッシュホールド) VALUE (0~15)

ノイズ・リダクションの効きは始める最小のレベル (スレッシュホールド) を調節します。ノイズが大ききときは大きな値にし、小さいときには小さい値にします。[0] でノイズ・リダクションがオフになります。

* スレッシュホールドを大きな値にしすぎるとギターの減衰が不自然に切れたり、小さな音で弾いたときに音が出なくなることがあります。このようなときは、スレッシュホールドを少し下げてください。

6. MASTER (マスター・レベル)

プログラムごとの出力レベルを調節します。

MASTER (マスター・レベル) VALUE (0~30)

値を大きくすると出力レベルが上がります。

[22] にすると本機の信号処理系の入出力レベルは1対1になります。

* マスター・レベルを小さな値にしてアンプ、トーンなどのレベルを上げすぎると、クリップ・インジケータが点灯しなくてもエフェクト音がクリップすることがあります。このようなときは各エフェクトのレベルを小さくし、マスター・レベルを適度な値に上げてお使いください。

7. OUTPUT MODE (アウトプット・モード)

使用するアンプに合わせて設定します。

OUTPUT MODE (アウトプット・モード) VALUE (1~4)

- 1: MTR/PA/AUDIO
ライン録音、PA、オーディオ機器に接続するとき使用します。
 - 2: G.AMP STACK
スタック・タイプの (大型) ギター・アンプに接続するとき使用します。
 - 3: G.AMP COMBO
コンボ・タイプの (中型) ギター・アンプに接続するとき使用します。
 - 4: SMALL G.AMP
スモール・ギター・アンプ (10Wクラス) に接続するとき使用します。
- * アウトプット・モードは各プログラムごとの設定はできません。
- * ヘッドホンでモニターするときは、アウトプット・モードを [MODE 1] にして使用してください。
- * プレイ・モード時、アウトプット・モードが [MODE 1] 以外のおときにはLEDディスプレイにプログラム・ナンバーと [.] を表示します。

§ 6 プログラム・データの初期化

1. プログラム・データについて

プログラムのライト操作・コピー操作を行うと、それまでそのプログラム・ナンバーに記憶されていたデータは失われてしまいます。一度失われてしまったデータは、元に戻すことはできません。ライト操作・コピー操作を行うときは、必要なプログラム・データを消してしまわないよう特にご注意ください。

プログラム・データは、工場出荷時の設定（初期設定）に戻すことが可能です。この初期設定にすることを、初期化といいます。

2. 初期化のしかた

[BYPASS]と[SELECT]スイッチを同時に押しながら電源を入れると、LEDディスプレイに[FP]を点滅表示します。そのとき[WRITE]スイッチを押すと、[83]～[11]をLEDディスプレイに表示し、プログラム・データを初期化します。プログラム・データは、工場出荷時の設定となります。

[FP]が点滅表示しているとき、[WRITE]スイッチ以外のスイッチを押すと初期化を中止し、通常に電源を入れたときと同じ状態になります。

*初期化の操作を行うと、それまで保存してあったデータは全て失われてしまいます。

§ 7 資料

1. 用語解説

【ア行】

アウトプット AM3より出力される信号のこと。

インジケータ AM3の動作状態を目で確認するための表示部のこと。

インプット AM3へ入力される信号のこと。

エディット 音作りのパラメーターやプログラムを編集したり修正を加える作業のこと。

ACアダプター 家庭用電源AC100Vを、AM3用の電源DC9Vに変換する装置。

【カ行】

キャリブレーション チューナーの基準となる音(A=440Hz)の周波数のこと。

クリップ 過大な入力信号やゲインをとり過ぎた場合のこと。音声信号は耳ざわりな「歪んだ音」に聞こえることが多い。

コピー あるプログラムから他のプログラムへデータを複写すること。

【サ行】

スピード コーラス／フランジャーのパラメーターの一部で、うねりの早さのこと。

スレッシュホールドレベル 入力設定したレベルを越えた状態、またはそれ以下の状態で動作を開始する、そのレベルのこと。

【タ行】

デプス エフェクト量の深さを指します。

ドライブ 歪みの強さを指します。値を大きくするほど歪みが強くなります。

トレブル 高音域のこと。

トーン 周波数をいくつかの帯域に分け、帯域ごとにブースト／カットするもの。

AM3では低域(BASS)中域(MID)高域(TREBLE)の3バンドをブースト／カットできます。

【ハ行】

バイパス 素通りするという意味。ギターのをエフェクトを通さずに出力したいときバイパスをオンにします。

バス 低音域のこと。

パラメーター 可変要素のこと。音を作るために回路を動かしてセッティングするすべての操作できる要素を指します。

バリュー データの値のこと。AM3では音色を設定する場合に、必要なバリューをボリュームにより設定します。

バンク 呼び出し、書き込みをスムーズに行うために、3つのプログラムを1つのバンクとしてまとめたもの。

フィードバック エフェクトされた音を再び入力すること。

フランジング デイレイを応用したエフェクター。入力された音を設定した値だけ遅延させてもとの音に加え、独特のうねりを生み出します。

プログラム 音色を設定して記憶された呼び出し可能な音色のこと。

【マ行】

モード AM3には音作りをするエディットモードと、音を呼び出すプレイモードがあります。

ミドル 中音域のこと。

【ラ行】

ライト 設定した値をプログラムに書き込む作業のこと。

レベル 設定する値の段階、基準のこと。

例：コントロール・レベル

2. 主な仕様

信号処理 (AMPを除く)

：AD変換 16bitリニア

：DA変換 16bitリニア

：サンプリング周波数 44.1kHz

プログラム：24ユーザープログラム (8バンク×3ペダル)

エフェクト：アンプ

：トーン

：ステレオ イメージ(フランジャー、トレモロ、コーラス、シック、ダブリング、ツインギター)

：アンビエンス (リバーブ、デイレイ)

：ノイズ リダクション

：アウトプット モード

INPUT : 入力インピーダンス 500K Ω

：規定入力レベル -26dB～-14dB

AUX IN : 入力インピーダンス 50K Ω

：規定入力レベル -10dB

OUTPUT L/R : 出力インピーダンス 1 k Ω

：推奨負荷インピーダンス 10 k Ω 以上

：規定出力レベル -20dB

PHONES : 推奨負荷インピーダンス 32 Ω 以上

：最大出力レベル 6 dB

接続端子 : インプット・ジャック 標準ジャック

：AUX IN・ジャック ステレオ・ミニ・ジャック

：アウトプット・ジャック 標準ジャック

：ヘッドホン・ジャック ステレオ・ミニ・ジャック

：DC・ジャック DCパワー・ジャック

電源 : DC 9V (付属ACアダプター)

：消費電流 300mA

外形寸法 : 280 (幅)×205 (奥行き)×41 (高さ) mm

重量 : 960 g

付属品 : ACアダプター (AC619)

：取扱説明書

：保証書／愛用者カード

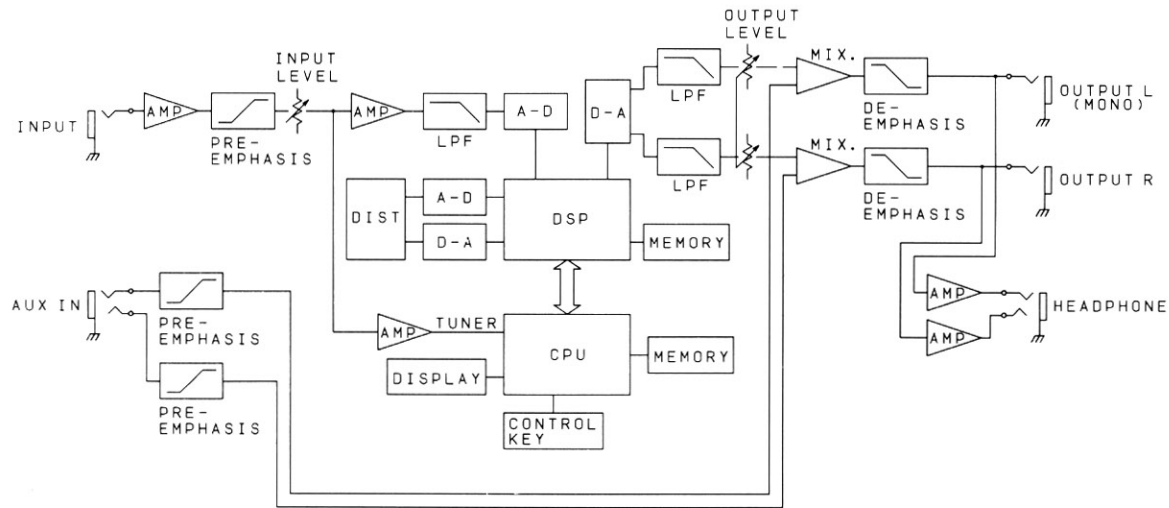
* 0 dB d B = 0.775Vrms

* 製品の外観および仕様は、改良のため予告なく変更することがあります。

3. 工場出荷時のプログラム・リスト

バンク	No.	プリセット	アンプ タイプ	
1	'90メタル	11	JOE'Sワウ・リード	9
		12	ホット・ロッド・リード	10
		13	メタル・イントロダクション	2
2	'60	21	ナッシュビル・スイート	1
		22	'60ベスト・グループ	3
		23	テキサス・バイト	4
3	'70	31	ジャズ	1
		32	ハード・ロック	6
		33	リード・シンギング・トーン	5
4	'80	41	ファンク・リズム	2
		42	パン・リード	5
		43	ジェット・フランジャー	11
5	'90グランジ	51	グランジ・トレモロ	6
		52	グランジ	8
		53	フォロー・ディレイ	10
6	'90シュレッド	61	パワー・グラインド	11
		62	メタル・ギグ	10
		63	ウェット・リード・パン	11
7	'90	71	クリーン・FX	2
		72	メタル・ファンク	7
		73	ワウ・スタック	9
8	アコースティック	81	アコースティック・ステージ	12
		82	アンプラグド・ステージ	12
		83	ブランク	

4. ブロック・ダイアグラム



5. ブランク・プログラム・リスト

EFFECTOR PARAM.		PROG.No.															
AMP	TYPE																
	DRIVE																
	LEVEL																
TONE	BASS																
	MID																
	TREBLE																
STEREO IMAGE	MODE																
	SPEED																
	DEPTH																
AMBIENCE	MODE																
	TIME																
	AMB.LEVEL																
NOISE R.	THRESHOLD																
MASTER	MASTER																