



PFX-9003

Palmtop Effects Processor

オペレーションマニュアル

目次

安全上のご注意	2
はじめに	3
マニュアルで使用する用語について	4
電池を入れる	5
各部の名称	6
接続しましょう	8
クイックガイド (1)	10
クイックガイド (2)	12
パッチを聴いてみよう (プレイモード)	14
プレイモードのディスプレイ	14
パッチを選ぶ	14
パッチの音色を調節する	15
内蔵マイクを利用する	17
リズム機能を使う	17
リズムパターン一覧	19
チューナーを利用する (チューナーモード)	20
クロマチックチューナーを使う	20
その他のチューニングタイプを使う	21
チューナーの基準ピッチを変える	22
サンプラー機能を使う	24
パッチの音色を作り替える (エディットモード)	28
パッチの構成について	28
エディットモードの基本操作	28
パッチ名を変更する	31
パッチの保存/入れ替えを行う (ストアモード)	33
ARRM 機能を利用する	35
その他の機能	40
工場出荷時の状態に戻す	40
バックライトをオフにする	41
エフェクトタイプとパラメーター	42
COMP モジュール	42
DRIVE モジュール	42
ZNR モジュール	44
EQ モジュール	44
MOD モジュール	44
REV モジュール	47
ARRM モジュール	49
TOTAL モジュール	49
パッチリスト	50
故障かな?と思う前に	53
仕様	54
使用上のご注意	55

©株式会社 ズーム

本マニュアルの一部または全部を無断で複製/転載することを禁じます。

安全上のご注意

この取り扱い説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項、マークを付けて表示しています。マークの意味はつぎの通りです。



この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損傷のみが発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。



電源について

本製品は、消費電流が大きいため、ACアダプターのご使用をお薦めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池をご使用ください。

● ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずDC9Vセンターマイナス300mA (ズームAD-0006) をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
- 長期間ご使用にならない場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

● 乾電池による駆動

- 市販の1.5V単4乾電池×4をお使いください。
- PFX-9003は充電機能を持っていません。

乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。

- 長期間ご使用にならない場合は、乾電池をPFX-9003から取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池フタを開めてください。



使用環境について

PFX-9003をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。

- 温度が極端に高くなる場所や低くなる場所
- 湿度が極端に高いところ
- 砂やほこりの多いところ
- 振動の多いところ



取り扱いについて

PFX-9003は精密機器ですので、スイッチ類は足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。



接続ケーブルと入出力ジャックについて

ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行なってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行なってください。



改造について

ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

はじめに

このたびは、ZOOM PFX-9003 Palm Top Effects Processor (以下 "PFX-9003" と呼びます) をお買いあげいただきまして、ありがとうございます。PFX-9003は、次のような特長を備えたエフェクトプロセッサです。

● パームトップサイズのマルチエフェクター

重量わずか130g (本体のみ) のコンパクトなボディに、マルチエフェクター、チューナー、リズムマシン、サンプラー、内蔵マイクなど、プレイヤー/クリエイターの自宅練習や自宅録音に欠かせない機能を満載。60種類のエフェクトタイプを搭載し、最大10種類の単体エフェクトを同時に使用できます。

● VAMSによるビンテージアンプのモデリング

目的のサウンドに応じてエフェクトの内部構成を変化させてモデリングを行う、ズーム独自の技術VAMS (Variable Architecture Modeling System) を搭載。ビンテージアンプやコンパクトエフェクターのモデリング以外に、マイブリアンプやアコースティックシミュレーターとしても利用できます。

● 最長30秒の録音/再生が可能なサンプリング機能

ギターやCDプレーヤーなどの音源を、最長30秒まで録音/再生できるサンプリング機能を搭載。ピッチを変えずに速度を落として再生することも可能です。

● リズム音源を内蔵

PCM音源によるリアルな60種類のリズムパターンを内蔵。個人練習や簡易セッションに威力を発揮します。

● 新感覚エフェクトが利用できるARRM機能

内蔵されたコントロール波形を使ってエフェクトを周期的に変化させる、ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) 機能を搭載。音色がリズムックに変化する新感覚サウンドを利用できます。

● センターキャンセル機能

[AUX IN] 端子に入力されたステレオ信号から、中央に定位するボーカルやリードギターのみを聞こえにくくするセンターキャンセル機能を搭載。簡易カラオケやマイナスワンスシステムとして利用できます。

● 多彩なチューナー機能

標準的なクロマチックチューニング以外に、7弦ギターや変則チューニングにも対応するチューナー機能を搭載しています。

マニュアルで使用する用語について

ここでは、マニュアルで使用する用語について説明します。

■エフェクトモジュール

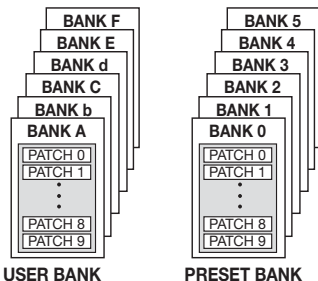
ディストーションやディレイなどのコンパクトエフェクターのように、音を加工したり、特定の効果を加えたりする単体エフェクトを“エフェクトモジュール”と呼びます。PFX-9003では、下図のように複数の単体エフェクト（エフェクトモジュール）から構成されています。



■エフェクトタイプ/パラメーター

エフェクトモジュール内で切り替え可能な効果の種類を“エフェクトタイプ”と呼びます。ほとんどのモジュールでは、複数のエフェクトタイプからいずれか1つを選択して使用します。また、モジュールごとに効果の効き具合を決定する要素を“パラメーター”と呼びます。

■パッチ/バンク



PFX-9003では、エフェクトモジュールの組み合わせやモジュールごとのパラメーターの設定を、“パッチ”と呼ばれる単位でメモリーに保存したり、メモリーから読み出すことができます。パッチの保存場所としては、読み書き可能なユーザーバンク（バンクA～F）と、読み出し専用のプリセットバンク（バンク0～5）があり、バンクごとに10パッチ（パッチナンバー0～9）、合計では120のパッチが利用できます。

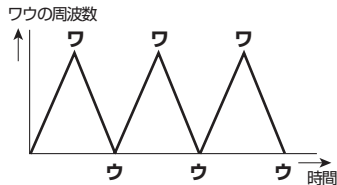
■モード

PFX-9003の動きを、目的ごとに分類したものを“モード”と呼びます。PFX-9003では、パッチを選んで演奏するプレイモード、パッチをエディット（編集）するエディットモード、内蔵のチューナー機能を利用するチューナーモー

ド、サンプラー機能を利用するサンプラーモードなどが利用できます。

■ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation)

ARRMとは、レベルが周期的に変化するコントロール波形を使って、エフェクトパラメーターをリアルタイムで繰り返し変化させる機能です。例えば、ワウの周波数をARRM機能でコントロールすれば、ワウの周波数が“ワウワウワウ”と上下する効果が得られます。ARRMによる変化の周期はリズムパターンのテンポと同期します。



電池を入れる

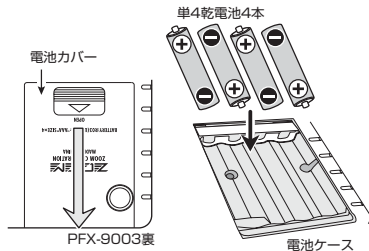
PFX-9003を乾電池でご使用になる場合は、次の手順で電池を入れてください。

1. PFX-9003を裏返して、電池ボタンを開けてください。

2. 電池ケースに単四乾電池（アルカリ電池をお勧めします）×4本を入れてください。

乾電池の向きは、電池ケース内に表記されています。

3. 電池ボタンをカチッと音がするまで閉めてください。

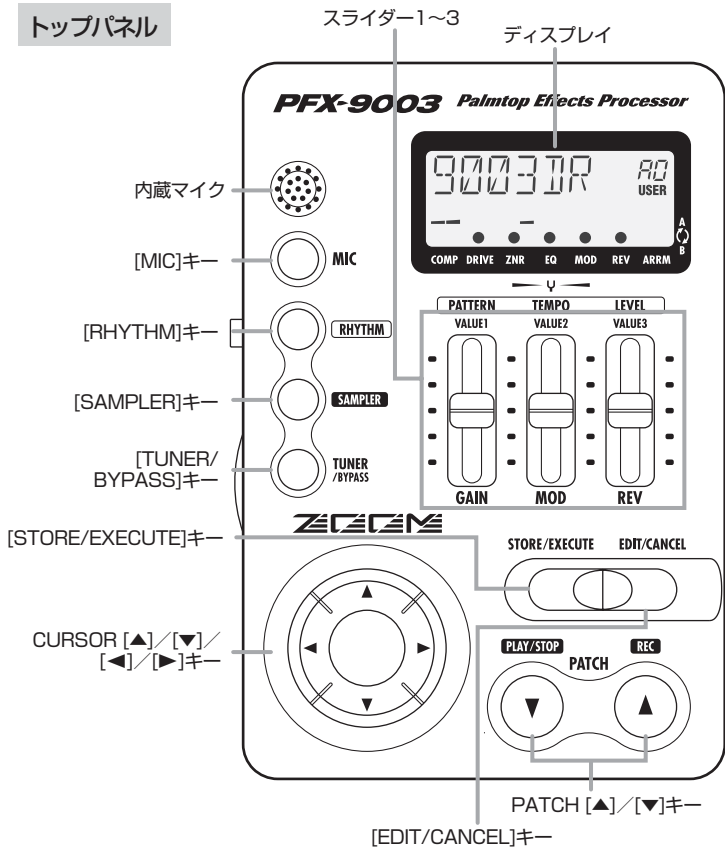


NOTE

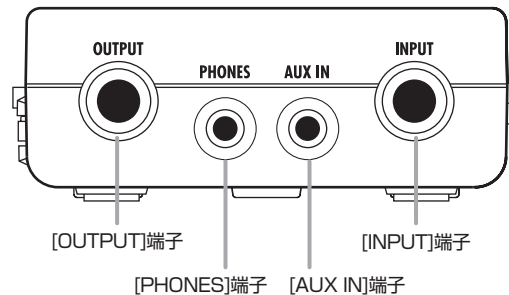
- ・長期間ご使用にならないときは、液漏れを防ぐために乾電池を取り出しておいてください。
- ・ディスプレイに“**BATT**”と表示されるときは、電池が消耗しています。新品の電池に交換してください。

各部の名称

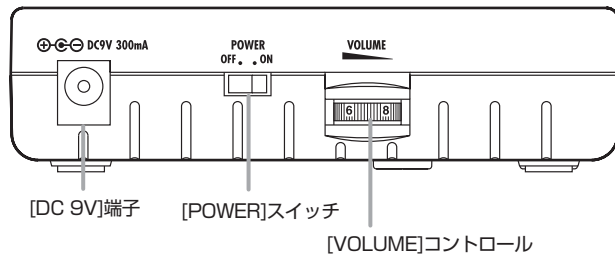
トップパネル



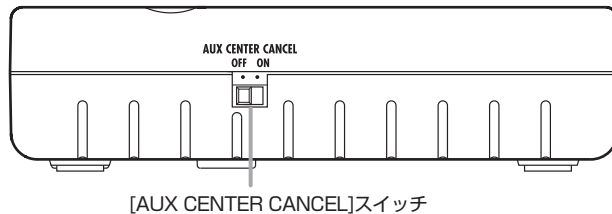
フロントパネル



左サイドパネル



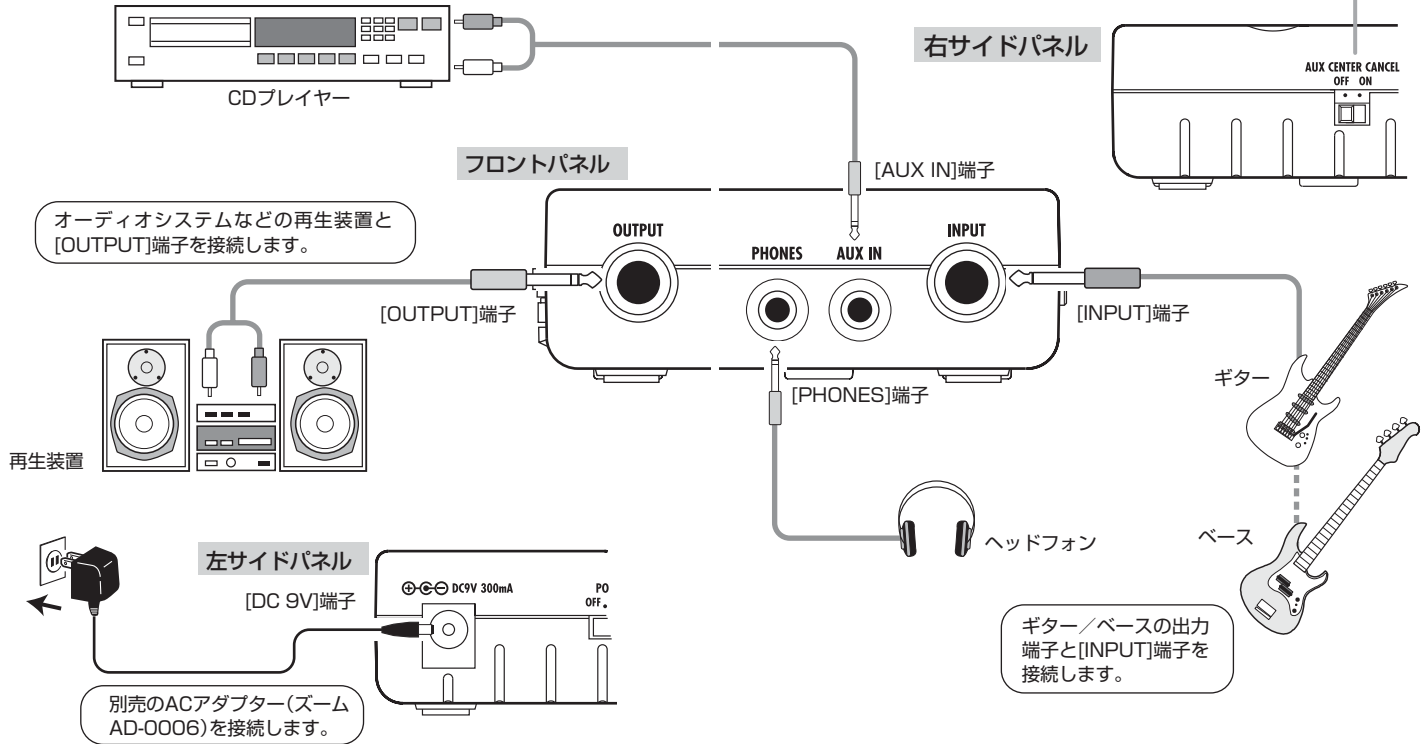
右サイドパネル



接続しましょう

CD/MDプレイヤーの出力端子を[AUX IN]端子に接続すれば、CD/MDの信号と楽器音がミックスされた状態で、[OUTPUT]端子から出力されます([AUX IN]端子からの信号にはエフェクトがかかりません)。CD/MDからの信号は、サンプリングの素材としても利用できます。

[AUX CENTER CANCEL]スイッチをオンにすれば、[AUX IN]端子に入力されたステレオ信号から、中央に定位する信号(ボーカル、リードギター、ベース、キックなど)を打ち消して聞こえにくくすることが可能です。



クイックガイド(1)

ここでは、PFX-9003の基本操作について説明します。

1 電源を入れる

左サイドパネルの[POWER]スイッチをONに切り替え、続いて再生装置の電源を入れてください。



PFX-9003の電源を入れた直後は、パッチを切り替えて演奏するプレイモードが選ばれます。

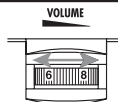
【プレイモードのディスプレイ】



※電源を切るときは、上記と逆の順で操作してください。

2 音量を調節する

楽器を演奏しながら、適切な音量が得られるように、[VOLUME]コントロールを調節してください。



3 パッチを選ぶ

使用するパッチを切り替えるには、PATCH [▲]/[▼]キーのいずれか一方を押してください。

A0~A9、b0~b9、以下同様の順番でバンク/パッチが切り替わります。

※CURSOR [▲]/[▼]キーを使って、バンクのみを直接切り替えることも可能です。

4 パッチを調節する

プレイモードでは、スライダー1~3を使ってパッチの音色を調節できます。

DRIVEモジュールの歪みの量を調節します。

MODモジュールの主要パラメータを調節します。

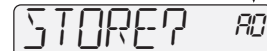
REVモジュールの主要パラメータを調節します。

※変更した内容は、他のパッチに切り替えたときに失われます。残しておきたいパッチは、必ず保存してください。

5 パッチを保存する

音色や音量を調節したパッチを保存したいときは、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

保存先のバンク/パッチナンバー

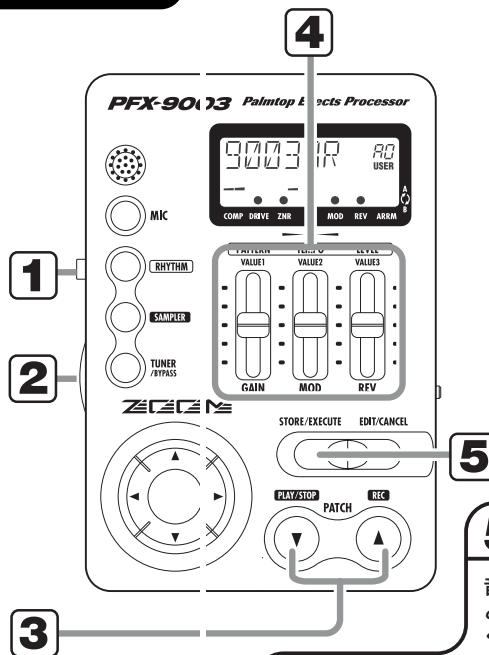


保存待機状態になります。

保存操作を実行するには、必要に応じて保存先のユーザーパッチを選び、もう一度[STORE/EXECUTE]キーを押します。

保存操作を取り消すには、[EDIT/CANCEL]キーを押します。

※プリセットバンク(0~5)は読み取り専用なので、保存先としては指定できません。



クイックガイド(2) チューナー機能/リズム機能を利用する

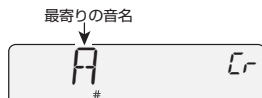
ここでは、PFX-9003のチューナー機能やリズム機能の利用方法について説明します。

1 チューナー機能を使う

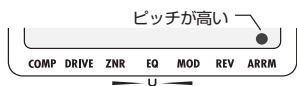
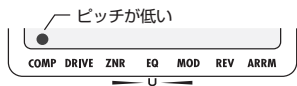
チューナー機能を利用するには、プレイモードで[TUNER/BYPASS]キーを押してください。

[TUNER/BYPASS]キーを押してすぐ放すと、PFX-9003がバイパス状態(パッチの効果が一時的にオフ)となり、クロマチックのチューナー機能が利用できます。

この状態で開放弦を弾くと、最寄りの音名がディスプレイに表示されます。

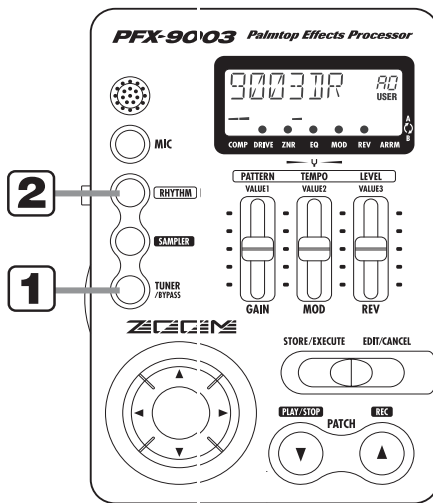


また、ディスプレイ下部に表示されるドットで、ピッチの高低を確認できます。希望する音名と合うように調弦してください。



プレイモードに戻るには[EDIT/CANCEL]キーを押してください。

※チューナー機能のより高度な利用方法は→P.20



2 リズム機能を使う

リズムパターンを演奏するには、[RHYTHM]キーを押してください。

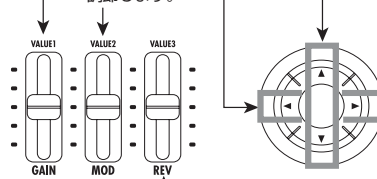
リズムの演奏が始まります。プレイモード時は、ディスプレイに次の情報が表示されます。



プレイモード時のリズムの演奏中には、次の操作子を使ってリズムパターンの種類、テンポ、音量を調節できます。

リズムパターンを切り替えます。

リズムのテンポ(BPM)を調節します。



リズムのレベルを調節します。

リズムの演奏を止めるには、もう一度[RHYTHM]キーを押します。

※リズムパターンのリストは→P.19

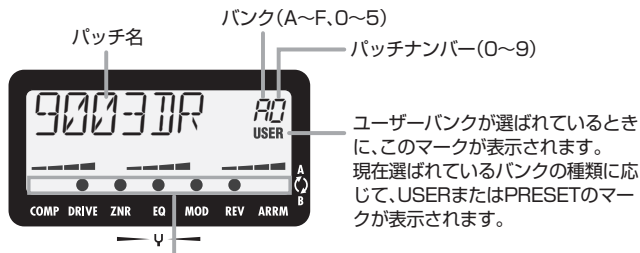
※リズム機能の詳細は→P.17

パッチを聴いてみよう(プレイモード)

パッチを選んで演奏できる状態を“プレイモード”と呼びます。PFX-9003の電源を入れたときは、常にプレイモードになっています。ここでは、プレイモードの各種操作について説明します。

プレイモードのディスプレイ

プレイモードでは、ディスプレイに次の情報が表示されます。

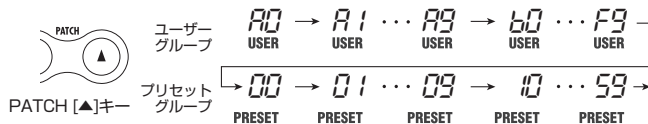


現在選ばれているパッチでオンになっているエフェクトモジュールを、●のマークで表します。

パッチを選ぶ

1. パッチを切り替えるには、プレイモードでPATCH [▲]/[▼]キーを押してください。

例えばPATCH [▲]キーを繰り返し押すと、次の順でバンク/パッチナンバーが切り替わります。



HINT

PATCH [▲]/[▼]キーの片方を押しながらもう一方を押すと、切り替わる速度が速くなります。

2. バンクを直接切り替えたいときは、CURSOR [▲]/[▼]キーを押してください。

CURSOR [▲]キーでは1つ上、CURSOR [▼]キーでは1つ下のバンクに切り替わります。

NOTE

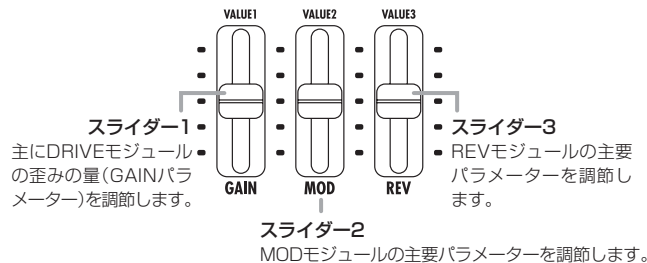
リズムパターンの演奏中には、バンクを直接切り替えることはできません。

パッチの音色を調節する

PFX-9003がプレイモードのときは、スライダーやCURSOR [◀]/[▶]キーを使って、パッチの音色やレベルを調節できます。

1. プレイモードでパッチの音色を調節するには、楽器を弾きながらスライダー1~3を操作してください。

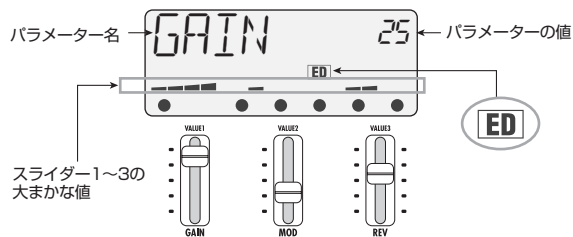
それぞれのスライダーで操作可能なパラメーターは、次の通りです。



NOTE

- DRIVEモジュールで選ばれているエフェクトタイプによっては、スライダー1にGAIN以外のパラメーターが割り当てられることがあります。
- スライダー2/3で操作可能なパラメーターの種類は、該当するモジュールで選ばれているエフェクトタイプに応じて異なります。

スライダーを操作すると、ディスプレイに該当するパラメーター名とその値がしばらくの間表示されます。スライダー1~3の大まかな値は、画面下のバークラフで確認できます。



また、パラメーターが変更されたことを示す "ED" のマークが表示されます (パラメーターを元の値に戻すと、このマークは消えます)。

2. パッチレベルを調節するには、CURSOR [◀]/[▶]キーを押してください。

パッチレベルとは、パッチごとの音量レベルを調節するパラメーターです。CURSOR [◀]/[▶]キーを押すと、パラメーター名と値がしばらくの間表示されます



3. エディットしたパッチを保存したいときは、保存操作を行ってください (→P.33)。

保存せずに別のパッチを呼び出したり電源を入れ直したりすると、エディットした内容が失われますので、十分ご注意ください。

NOTE

リズムパターンの演奏中には、パッチレベルを直接変更することはできません。

内蔵マイクを利用する

PFX-9003には、高感度なマイクが内蔵されています。[INPUT]端子からの入力信号の代わりに、マイクで拾ったアコースティックギターやボーカルの信号を内蔵エフェクトで加工できます。

次に挙げるいずれかの条件が満たされていれば、内蔵マイクが利用可能となり、ディスプレイにマイクアイコンが表示されます。

(((♫))) マイクアイコン

- ① DRIVEモジュールがオンで、MIC PREまたはCABIエフェクトタイプが選ばれているとき
- ② DRIVEモジュールがオフのとき
- ③ チューナーモードのとき

1. 内蔵マイクを利用するには、ディスプレイにマイクアイコンが表示されているときに、[MIC]キーを押してください。

[MIC]キーが点滅し、[INPUT]端子からの入力信号は無効となります。なお、マイクアイコンが表示されていないときに[MIC]キーを押しても、効果はありません。

2. 内蔵マイクのゲインが低いときは、もう一度[MIC]キーを押してください。

[MIC]キーが点灯が変わります。内蔵マイクには、ハイ/ロー2段階のゲインが設定できます。最初に[MIC]キーを押した直後はローゲイン([MIC]キーが点滅)、もう一度[MIC]キーを押すとハイゲイン([MIC]キーが点灯)となります。

3. 内蔵マイクを無効にするには、ハイゲインが選ばれているときに、[MIC]キーを押してください。

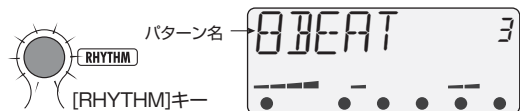
[MIC]キーが消灯し、内蔵マイクが無効となります。

リズム機能を使う

プレイモードでは、60種類のリズムパターンを選んで再生するリズム機能が利用できます。個人練習や簡単なセッションに便利です。

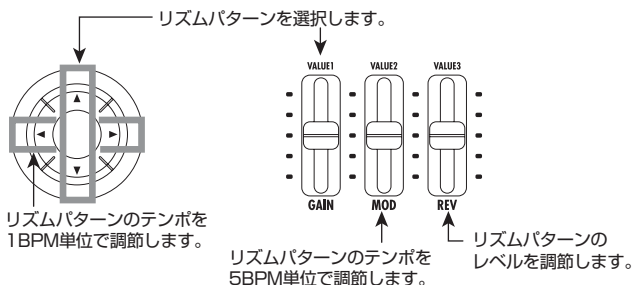
1. プレイモードで[RHYTHM]キーを押してください。

リズムパターンの演奏が始まります。ディスプレイには、現在選ばれているパターン名が、しばらくの間表示されます。また、パターンのテンポに合わせて[RHYTHM]キーのLEDが点滅します。



2. リズム関連のパラメーターを調節するには、CURSOR [◀] / [▶] / [▲] / [▼]キー、およびスライダー 1~3を操作してください。

パターンが鳴っている間、次の操作子にリズム関連のパラメーターが割り当てられます。



HINT

- 画面下部のバーグラフで、スライダー 1~3に割り当てられたリズムパラメーターの大きな値を確認できます。
- リズムの演奏中でも、パッチの切り替えは可能です。ただし、パラメーターを調整したりバンクを直接切り替えることはできません。

3. リズムパターンの演奏を止めるには、[RHYTHM]キーをもう一度押してください。

リズムパターン一覧

リズムパターン	表示	
8 BEAT 1	8 BEAT	1
8 BEAT 2		2
8 BEAT 3		3
8 BEAT 4		4
8 BEAT 5		5
8 BEAT SHUFFLE 1	8 SHUFL	1
8 BEAT SHUFFLE 2		2
16 BEAT 1	16 BEAT	1
16 BEAT 2		2
16 BEAT 3		3
16 BEAT 4		4
16 BEAT SHUFFLE	16 SHFL	
3/4	3/4	
6/8 ROCK	6/8	
5/4	5/4	1
5/4 ROCK		2
ROCK'n ROLL 1	R'nR	1
ROCK'n ROLL 2		2
ROCK 1	ROCK	1
ROCK 2		2
1970s ROCK	70ROCK	
HARD ROCK 1	HARD	1
HARD ROCK 2		2
HARD ROCK 3		3
METAL 1	METAL	1
METAL 2		2
THRASH	THRASH	
PUNK	PUNK	
POP 1	POP	1
POP 2		2

リズムパターン	表示		
DANCE 1	DANCE	1	
DANCE 2		2	
DANCE 3		3	
FUNK 1	FUNK	1	
FUNK 2		2	
BALLAD 1	BALLAD	1	
BALLAD 2		2	
BLUES 1	BLUES	1	
BLUES 2		2	
COUNTRY	COUNTRY		
BOSSA NOVA	BOSSA		
JAZZ 1	JAZZ	1	
JAZZ 2		2	
REGGAE	REGGAE		
SKA	SKA		
LATIN 1	LATIN	1	
LATIN 2		2	
SAMBA 1	SAMBA	1	
SAMBA 2		2	
AFRO	AFRO		
MOTOWN	MOTOWN		
EUROBEAT	EURO		
FUSION	FUSION		
OLDIES	OLDIES		
METRO (3拍子)	METRO	3	
METRO (4拍子)		4	
METRO (5拍子)		5	
METRO (6拍子)		6	
METRO (7拍子)		7	
METRO		METRO	

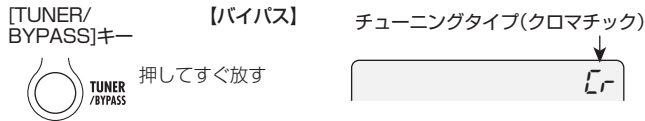
チューナーを利用する(チューナーモード)

PFX-9003には、7弦ギターや変則チューニングにも対応可能な多機能チューナーが内蔵されています。本機をバイパス (エフェクト音のみをオフにした状態) またはミュート (原音+エフェクト音を消音した状態) にすることで、チューナー機能を使用できます。

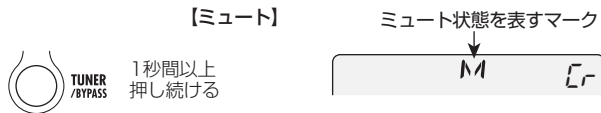
クロマチックチューナーを使う

1. PFX-9003をチューナーモードに切り替えるには、プレイモードで [TUNER/BYPASS]キーを押してください。

[TUNER/BYPASS]キーを押してすぐ放したときは、PFX-9003がバイパス (エフェクトがオフ) 状態となります。ディスプレイにしばらくの間 "CHRMTC" と表示され、クロマチックチューナーが利用可能となります。

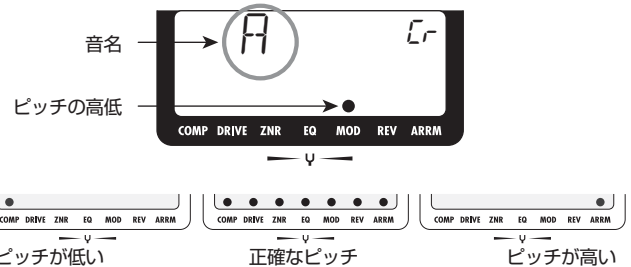


[TUNER/BYPASS]キーを1秒間以上押し続けたときは、PFX-9003がミュート (原音+エフェクト音がオフ) 状態となります。ディスプレイにはしばらくの間 "CHRMTC" と表示された後で、ミュートを表すMの文字が表示され、クロマチックチューナーが利用可能となります。



2. チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾いてください。

ピッチが自動検出され、ディスプレイに最寄りの音名が表示されます。また、ディスプレイ下部に表示される●のマークで、その音名に対するピッチの高低を確認できます。



希望する音名と合うように、調弦してください。

3. 同じ要領で、他の弦も調弦してください。
4. プレイモードに戻るには、[EDIT/CANCEL]キーを押してください。

その他のチューニングタイプを使う

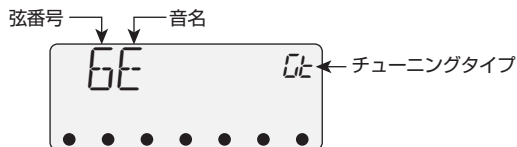
PFX-9003では、クロマチック以外にもさまざまなチューニングタイプが利用できます。これらのチューニングタイプでは、まず弦番号を選び、表示された音名に、該当する弦のチューニングを合わせます。

1. チューナーモードで [TUNER/BYPASS] キーを繰り返し押して、チューニングタイプを選んでください。

キーを押すたびに、次ページの表のチューニングタイプが順番に切り替わります (新しく選んだチューニングタイプ名が、しばらくの間表示されます)。

チューニングタイプ	GUITAR	BASS	OPEN-A	OPEN-D	OPEN-E	OPEN-G	DADGAD (D modal)
弦/音名	6E	4E	6E	6D	6E	6D	6D
	5A	3A	5A	5A	5D	5G	5A
	4D	2D	4E	4D	4E	4D	4D
	3G	1G	3A	3F#	3G#	3G	3G
	2B	5B	2C#	2A	2D	2D	2A
	1E		1E	1D	1E	1D	1D
	7B						

例えば、チューニングタイプとして GUITAR を選んだ場合、ディスプレイには弦番号と目的の音名が表示されます。



2. 表示された弦を開放弦で弾き、チューニングを合わせてください。

3. CURSOR [▲]/[▼]キーを押して、弦番号を切り替えてください。

例えばチューニングタイプとして GUITAR が選ばれているときは、CURSOR [▼]キーを押すごとに、次の順番で弦番号が切り替わります。

6E → 5A → 4D → 3G → 2B → 1E → 7B → 6E...

4. 同じ要領で、他の弦もチューニングを調節してください。

チューナーの基準ピッチを変える

内蔵チューナーの基準ピッチは、電源を入れた直後は中央A=440Hzに設定されていますが、中央A=435~445Hzの範囲を1Hz単位で調節できます。また、全体のピッチを通常より1半音下げる“半音下げチューニング”や、全音(2半音)下げる“全音下げチューニング”にも対応できます。

1. チューナーモードでCURSOR [◀]/[▶]キーを押してください。

ディスプレイに、現在設定されている基準ピッチがしばらくの間表示されます。電源を入れた直後は中央A=440Hzに設定されています。

440Hz

2. 基準ピッチが表示されている間に続いてCURSOR [◀]/[▶]キーを押して、基準ピッチを変更してください。

基準ピッチは、中央A=435Hz~445Hzの範囲を1Hz単位で変更できます。

435Hz

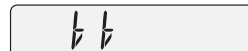
3. 全体のピッチを半音(または全音)下げたいときは、“435Hz”と表示させてから、続いてCURSOR [◀]キーを1回(または2回)押ししてください。

“435Hz”と表示されているときに、CURSOR [◀]キーを1回押すと“b”のマークが1つ、2回押すと“b”のマークが2つ表示されます。このマークは、全体のピッチが基準(中央A=440Hz)から半音(“b”マークが1つ)または全音(“b”マークが2つ)下がったことを示しています。

半音下げチューニング



全音下げチューニング



HINT

- 基準ピッチの変更は、すべてのチューニングタイプに対して有効です。
- 基準ピッチは、電源を入れ直したときにリセットされ、440Hzに戻ります。

サンプラー機能を使う

PFX-9003には、[INPUT]端子や[AUX IN]端子からの入力信号を最長30秒間まで録音（サンプリング）し、簡単な操作で再生するサンプラー機能が搭載されています。ピッチを変えずにテンポだけを落として再生することも可能なので、CDから速弾きのフレーズをコピーしたいときにも便利です。

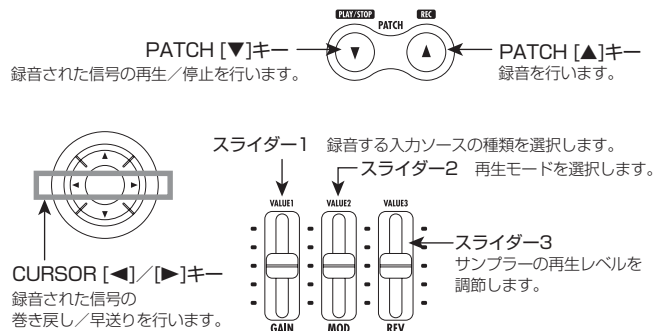
1. サンプリングしたい楽器／再生機器を[INPUT]端子または[AUX IN]端子に接続してください（P8～9参照）。

2. PFX-9003の電源を入れ、プレイモードで[SAMPLER]キーを押してください

PFX-9003がサンプラーモードに切り替わります。ディスプレイには入力ソースの種類（通常は“GT MIC”）が表示されます。



サンプラーモードでは、各操作子に次の機能が割り当てられます。



NOTE

サンプラーモードでは、PATCH[▲] / [▼]キーに録音や再生／停止などの機能が割り当てられます。このため、プレイモードに戻るまでパッチの切り替えは行えません。

3. スライダー1を使って、入力ソースを次の2つの中から選択してください。

- GT MIC
[INPUT]端子（[MIC]キーが消灯しているとき）または内蔵マイク（[MIC]キーが点灯または点滅しているとき）からの入力信号
- AUX
[AUX IN]端子からの入力信号

スライダー1を動かすと、上記の選択肢のうちいずれか一方が、ディスプレイにしばらく表示されます。



NOTE

AUXにエフェクトをかける事はできません。

4. 録音を開始するには、PATCH [▲]キーを押して、フレーズを演奏してください（または外部機器の再生を開始してください）。

録音中は、ディスプレイの表示が“REC”に変わり、右上に秒単位の経過時間が表示されます。



5. サンプリングを終了するには、PATCH [▼]キーを押してください。

サンプリング開始後、何も操作を行わなかった場合は、最長サンプリング時間（30秒）に到達したところで自動的にサンプリングを終了します。

6. スライダー 2 を使って、録音したサンプルの再生モードを次の中から選択してください。



- n1
通常で再生します。
- n2
テンポもピッチも半分にして再生します。
- P2
ピッチは変えずにテンポのみを半分にして再生します。
- n4
テンポとピッチを1/4に落として再生します。
- P4
ピッチは変えずにテンポのみを1/4に落として再生します。

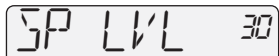
7. PATCH [▼]キー、CURSOR [◀]/[▶]キーを使って、再生/停止、巻き戻し/早送りを操作してください。

最初にサンプラーモードに入ったときは、PATCH [▼]キーを押すと録音内容が1回だけ再生されます（ワンショット再生）。再生中はディスプレイの表示が“PLAY”に変わり、右上に秒単位の経過時間が表示されます。



8. 再生音量を調節したいときは、スライダー 3 を操作してください。

再生音量は0～30の範囲で設定できます。



NOTE

サンプルの再生中は、スライダー 1/2は無効です。

9. サンプルをリピート再生したいときは、再生音を聞きながら [SAMPLER]キーを使って、リピート再生の開始位置と終了位置を指定してください。

サンプルの再生中に [SAMPLER]キーを1回押すと、その位置がスタートポイントとして設定されます。もう1回 [SAMPLER]キーを押すと、その位置がエンドポイントとして設定され、スタートポイント/エンドポイント間をリピート再生します。リピート再生している間は、ARRMモジュールの ●マークが点灯しません。



ワンショット再生に戻るには、もう一度 [SAMPLER]キーを押します。

10. プレイモードに戻るには、サンプラーが停止しているときに [EDIT/CANCEL]キーを押してください。

NOTE

- ・プレイモードに戻ると、録音内容は失われます。
- ・サンプラー機能はリズム機能と同時に使用することはできません。
- ・サンプラーモードでは、MODモジュール、REVモジュール、およびARRMモジュールは使用できません（強制的にオフとなります）。

パッチの音色を作り替える(エディットモード)

パッチの音色の作り替え (エディット) ができる状態を “エディットモード” と呼びます。ここでは、エディットモードでパッチをエディットする方法について説明します。

パッチの構成について

PFX-9003は、次の図のように複数の単体エフェクト (エフェクトモジュール) から構成されています。これらのモジュールの組み合わせや、モジュールごとの設定内容を保存したものがパッチです。



エディットモードの基本操作

ここでは、エディットモードでパッチをエディットするときの代表的な手順を説明します。モジュールごとのエフェクトタイプやパラメーターについての詳しい説明は、P42以降の「エフェクトタイプとパラメーター」をご参照ください。

1. プレイモードでエディットしたいパッチを選択してください。

ユーザーバンク (バンクA~F) またはプリセットバンク (バンク0~5) のどちらのパッチでも同じようにエディットできます。ただし、プリセットバンクのパッチは読み出し専用なので、エディットしたプリセットパッチは、ユーザーバンクのみに保存できます (保存操作を行うと、自動的にバンクAのパッチナンバー0が保存先の初期設定値として選ばれます)。

2. エディットモードに入るには、[EDIT/CANCEL]キーを押してください。

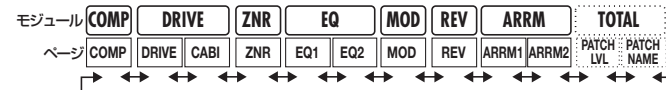
ディスプレイにEDITのマークが表示されます。



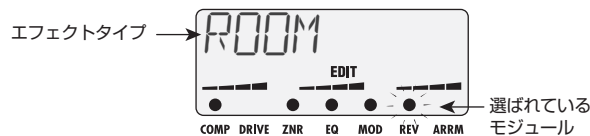
電源投入後に初めてエディットモードに入ったときは、TOTALモジュールのPATLVL (パッチレベル) パラメーターが操作対象として選ばれています。

3. CURSOR [◀]/[▶]キーを使って、エディットしたいモジュールを選んでください。

エディット対象となるモジュールが、次の順番で切り替わります。なお、モジュールの中には、パラメーターが多いために複数のページに分けて設定を行うものもあります (DRIVE、EQ、ARRMモジュールなど)。このようなモジュールでは、CURSOR [◀]/[▶]キーを使ってページを切り替えます。



ディスプレイ下部では、選ばれたモジュールに対応する ●マークが点滅します (TOTALモジュールは除きます)。また、ほとんどのモジュールでは、ディスプレイ上部に、現在選ばれているエフェクトタイプ名が表示されます。



HINT

- ARRMモジュールとTOTALモジュールは、独立したエフェクトモジュールではありません。ARRMモジュールではARRM機能に関する設定、TOTALモジュールではパッチレベルやパッチ名を行います。
- TOTALモジュールのPATCH NAMEページが選ばれているときは、CURSOR [◀]/[▶]キーを使って、6文字のパッチ名の中から変更する文字を選びます。

4. 選択したモジュールのオン/オフを切り替えるには、そのモジュールのエフェクトタイプが表示されている間に、[TUNER/BYPASS]キーを押してください。

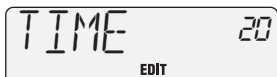
エフェクトタイプの表示が “-OFF-” に変わります。エフェクトモジュールをオンに戻すには、もう一度同じキーを押します。

5. 選択したモジュールのエフェクトタイプを変更したいときは、エフェクトタイプが表示されている間に、CURSOR [▲]/[▼]キーのいずれか一方を押してください。



6. パラメーターの値を変更したいときは、スライダー 1～3 を操作してください。

エディットモードでは、スライダー 1～3にパラメーターが割り当てられます。いずれかのスライダーを操作すると、対応するパラメーター名とその値がディスプレイに表示されます。

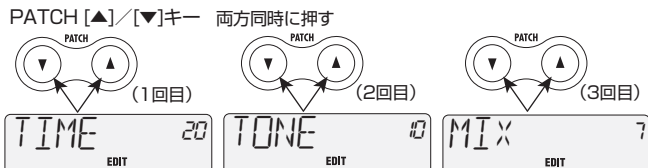


NOTE

スライダー 1～3に割り当てられるパラメーターの種類は、そのモジュールで選ばれているエフェクトタイプに応じて異なります。詳しくはP42以降の「エフェクトタイプとパラメーター」をご参照ください。

7. スライダーは動かさずに、パラメーターごとの設定値を確認したいときは、PATCH [▲]/[▼]キーを両方同時に押してください。

両方のキーを押すたびに、スライダー 1～3に対応するパラメーター名と設定値が順番に表示されます。



HINT

PATCH [▲]/[▼]キーのどちらか一方を押したときは、現在表示されているパラメーターの設定値が上下します。値を細かく調節したいときは、この方法が便利です。

8. 手順3～7を繰り返して、その他のモジュールも同様にエディットしてください。

9. エディットが終わったら、[EDIT/CANCEL]キーを押してください。

プレイモードに戻ります。このとき、パッチが1カ所でも変更されていれば、“ED” のマークが表示されます。

NOTE

パッチを残しておきたいときは、必ず保存操作 (→P33) を行ってください。保存せずにパッチを切り替えると、エディット内容が永久に失われます。

パッチ名を変更する

エディットしたパッチの名前は必要に応じて変更できます。ここでは、パッチの名前を変更する方法を説明します。

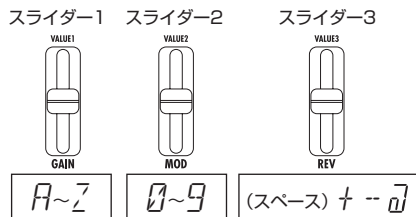
1. エディットモードで、CURSOR [◀]/[▶]キーを使ってパッチ名を表示させてください。

パッチ名を表示させるには、COMPモジュールが選ばれているときにCURSOR [◀] キーを押すか、ARRM モジュールのページ 2 が選ばれているときにCURSOR [▶]キーを2回押します。パッチ名の中で変更可能な文字が点滅します。



2. CURSOR [◀]/[▶]キーを使ってパッチ名の6文字の中から変更する文字を指定し、スライダー 1～3を使って文字を選んでください。

スライダー1~3は、次の文字に対応しています。



HINT

PATCH [▲]/[▼]キーのどちらか一方を押して、1文字ずつ変更することも可能です。

- 手順2を繰り返してパッチ名を変更したら、[EDIT/CANCEL]キーを押してプレイモードに戻ってください。

NOTE

変更したパッチ名を有効にするには、必ず保存操作 (→P33) を行ってください。保存せずにパッチを切り替えると、変更した名前が無効になります。

パッチの保存/入れ替えを行う(ストアモード)

ここでは、エディットしたパッチを本体メモリーに保存したり、ユーザーバンクのパッチ同士を入れ替えたりする方法を説明します。

1. プレイモード、エディットモードのいずれかの状態で、[STORE]キーを押してください。

P.FX-9003 が保存待機状態となります。ディスプレイには、パッチ名と、“STORE (保存)” または “SWAP (入れ替え)” の文字が交互に表示されます。ディスプレイ右上には、保存先となるユーザーバンクとパッチナンバーが表示されます。



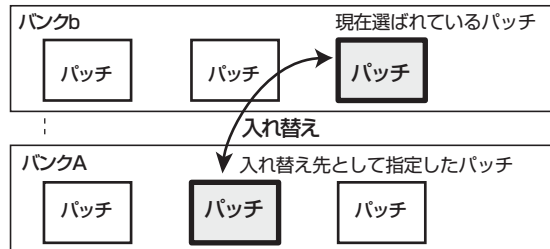
HINT

パッチの名前を変えて保存したいときは→P31。

2. CURSOR [◀]/[▶]キーを使って、“STORE” または “SWAP” のいずれかの操作を選んでください。

STORE を選択したときは、現在のパッチを任意のユーザーパッチに保存できます。

SWAP を選択したときは、現在のパッチを任意のユーザーパッチと入れ替えます。例えば、演奏順に合わせてパッチの配列を変えたいときに使うと便利です。



NOTE

プリセットバンクのパッチが選ばれているとき、“SWAP”は選択できません。

- CURSOR [▲]/[▼]キー、PATCH [▲]/[▼]キーを使って保存/入れ替え先となるバンク/パッチナンバーを選んでください。

NOTE

プリセットバンクは、保存先として選べません。プリセットのパッチが選ばれているときに[STORE]キーを押すと、自動的に“A0” (バンクAのパッチナンバー0)が保存先の初期設定値として選ばれます。

- もう一度[STORE]キーを押してください。

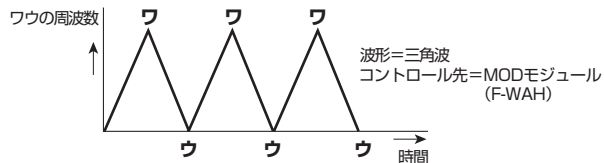
保存/入れ替えが実行され、元のモードに戻ります。手順1でパッチがエディット中だったときは、エディット内容が保存され、EDのマークは消灯します。

[STORE]キーの代わりに[EDIT/CANCEL]キーを押すと、保存/入れ替えがキャンセルされ、以前のモードに戻ります。

ARRM機能を利用する

ARRM機能とは、PFX-9003に内蔵されたコントロール波形の種類 (ノコギリ波、サイン波、三角波、矩形波など) や周期を設定し、その波形に沿ってエフェクトパラメーターを周期的に変化させる効果です。コントロール先となる要素は、ボリューム、DRIVEモジュール、MODモジュール、REVモジュールが選択できます。

DRIVE、MOD、REVの各モジュールが選ばれた場合、操作可能なエフェクトパラメーターは、現在選ばれているエフェクトタイプに応じて異なります。例えば、コントロール波形として三角波を選び、コントロール先としてMODモジュールのエフェクトタイプ F-WAHを選んだ場合、ワウの周波数 (FREQパラメーター) が“ワウワウワウ”と周期的に変化する効果が得られます。



HINT

コントロール波形の周期は、常にリズムのテンポと連動しています。ARRM機能が有効なときにリズムパターンを鳴らせば、リズムパターンに同期してエフェクトが変化する、ユニークな効果が得られます。

ARRM機能を使って、エフェクトパラメーターをリアルタイムに変化させるには、以下のように操作します。

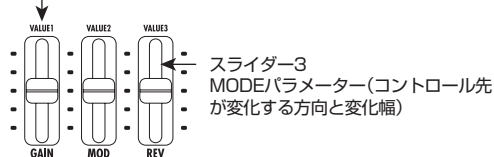
- プレイモードで使用するパッチを選んでください。
- [EDIT/CANCEL]キーを押してエディットモードに入り、CURSOR [◀]/[▶]キーを使って、ARRMモジュールのページ1を呼び出してください。

ARRMモジュールがオフのときは、[TUNER/BYPASS]キーを押してオンに切り替えてください。

ASSIGN

ARRMモジュールのページ1が選ばれているときは、スライダー1～3に次のパラメーターが割り当てられます。

スライダー1…ASSIGNパラメーター(コントロール先となる要素)



スライダー2
MINVOLパラメーター(コントロール先としてボリュームが選ばれて
いて、MODEパラメーターがHiかLoのときに有効なボリュームの設定値)

3. スライダー1を使って、コントロール先となる要素を次の中から選んでください。

● vL (ボリューム)

パッチ全体のボリュームをARRM機能で操作できます。

● GA (ゲイン)

DRIVEモジュールのGAINパラメーター(エフェクトタイプによってはTOPパラメーター)をARRM機能で操作できます(歪みの量が変化します)。

● Md (モジュレーション)

MODモジュールで現在選ばれているエフェクトタイプをARRM機能で操作できます。操作可能なパラメーターの種類は、エフェクトタイプに応じて異なります。

● rv (リバーブ)

REVモジュールで現在選ばれているエフェクトタイプをARRM機能で操作できます。変化するパラメーターの種類は、エフェクトタイプに応じて異なります。

4. コントロール先として“vL”を選んだときは、必要に応じてスライダー2を使ってMINVOLパラメーターの値を調節してください。
5. スライダー3を使って、コントロール先が変化する方向と変化幅を次の中から選んでください。

● UP

コントロール波形のレベル変化に沿って、最小値から最大値までの範囲でパラメーターが変化します。

● dn

最小値から最大値までの範囲でパラメーターが変化する点は、UPと同じです。ただし、コントロール波形が最小レベルのときにパラメーターが最大値、コントロール波形が最大レベルのときにパラメーターが最小値となる点が異なります。

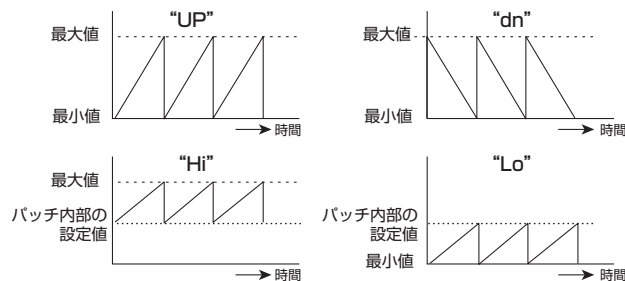
● Hi

コントロール波形のレベル変化に沿って、パッチ本来の設定値(またはMINVOLパラメーターの値)から最大値までの範囲で、パラメーターが変化します。

● Lo

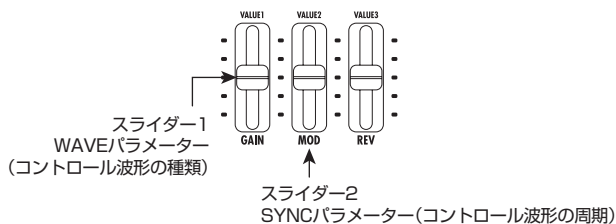
コントロール波形のレベル変化に沿って、最小値からパッチ本来の設定値(またはMINVOLパラメーターの値)までの範囲で、パラメーターが変化します。

例えば、コントロール波形として上昇ノコギリ波が選ばれている場合、MODEパラメーターの設定に応じて、パラメーターの変化する方向や変化幅が次のように変わります。



6. CURSOR [▶]キーを1回押して、ARRMモジュールのページ2を呼び出してください。

ARRMモジュールのページ2では、スライダー1/2に次のパラメーターが割り当てられます。



7. スライダー1を使って、次の中からコントロール波形の種類を選択してください。

1		上昇ノコギリ波	5		三角波
2		上昇フィン波	6		2乗三角波
3		下降ノコギリ波	7		サイン波
4		下降フィン波	8		矩形波

8. スライダー2を使って、コントロール波形の周期を設定してください。

コントロール波形の周期は、リズム機能のテンポを基準に、音符/小節単位で指定します。選択可能な値は次の通りです。

05: 8分音符	b1: 1小節
1: 4分音符	b2: 2小節
2: 2分音符	b3: 3小節
3: 付点2分音符	b4: 4小節

9. 必要に応じて、コントロール先となるモジュールを呼び出し、エフェクトタイプやパラメーターを調節してください。

DRIVE、MOD、REVの各モジュールが選ばれたときに、ARRM機能で操作可能なエフェクトパラメーターについては、P42以降の「エフェクトタイプとパラメーター」をご参照ください。

10. 設定が終わったら[EDIT/CANCEL]キーを押してプレイモードに戻ってください。

なお、ARRM機能に関する設定はパッチごとに記憶されます。必要に応じて、パッチを保存してください。

11. 楽器を演奏して効果を確認してください。

選択したコントロール波形に沿って、エフェクトパラメーターの値が周期的に変化します。

その他の機能

工場出荷時の状態に戻す

ユーザーバンクのパッチは、他のパッチを上書きした後でも、いつでも工場出荷時の状態に戻すことができます。

ユーザーバンクのすべてのパッチを工場出荷時の状態に戻す「オールイニシャライズ」、任意のパッチのみを戻す「ファクトリーリコール」という2種類の方法が利用できます。

1. [STORE/EXECUTE] キーを押しながら PFX-9003 の電源を入れてください。

ディスプレイに“ALINIT”と表示されます。



- オールイニシャライズを実行するときは、操作2に進んでください。
- ファクトリーリコールを実行するときは、CURSOR[▲]/[▼]キーやPATCH[▲]/[▼]キーを使って、工場出荷時の状態に戻したいユーザーパッチを選択してください。

2. もう一度[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

オールイニシャライズまたはファクトリーリコールが実行されます。オールイニシャライズ実行時は自動的にプレイモードに戻ります。このとき、それまで保存されていたパッチは消去されます。

オールイニシャライズ／ファクトリーリコールをキャンセルしたい場合は、操作2の前に[EDIT/CANCEL]キーを押してください。

バックライトをオフにする

PFX-9003 を電池で使用するときは、バックライトを切ることによって電池を長持ちさせることができます。バックライトをオフにする方法は、次の通りです。

1. CURSOR [▼]キーを押しながら電源PFX-9003の電源を入れてください。



PFX-9003のバックライトを切った状態で操作できます。

2. バックライトをオンに戻すには、PFX-9003の電源を入れ直してください。

エフェクトタイプとパラメーター

ここではPFX-9003の各エフェクトモジュールで選択できるエフェクトタイプとその設定値について説明します。各モジュールで利用可能なエフェクトタイプとパラメーターは次の通りです。

[A]マークの付いたパラメーターはARRMに割り当て可能です。

黒く塗りつぶしたパラメーターはプレイモードでスライダーによる操作が可能です。

◆COMPモジュール

COMP	音のばらつきを抑えるコンプレッサーです。		
	Parameter 1: SENS	Parameter 2: ATTACK	Parameter 3: LEVEL
LIMIT	信号のピークを抑えるリミッターです。		
	Parameter 1: THRESH	Parameter 2: ATTACK	Parameter 3: LEVEL

[パラメーター説明]

パラメーター名	設定範囲	解説
SENS	0 ~ 10	コンプレッションの入力感度を設定します。
ATTACK	0 ~ 10	エフェクトのかかる速さを設定します。
LEVEL	1 ~ 8	モジュールの出力レベルを設定します。
THRESH	0 ~ 10	リミッターのかかり始める感度を設定します。

◆DRIVEモジュール

*タイプ J-CLN ~ タイプ FDR B までパラメーターは共通です。

J-CLN	トランジスタコンポアンプをモデリングしたクリーンサウンドです。
US-CLN	ビルトイン型真空管コンポアンプをモデリングしたクリーンサウンドです。
US-DRV	ビルトイン型真空管コンポアンプをモデリングしたドライブサウンドです。
TWEED	枯れた歪みが特徴の小型真空管コンポアンプのモデリングです。
CLASSA	ブリティッシュ系コンポアンプをモデリングした独特のクランチサウンドです。
UK-CRU	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたクランチサウンドです。
UK-DRV	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたドライブサウンドです。
CMB335	ロングサステインが特徴の真空管コンポアンプのモデリングです。
MTLPNL	真空管スタックアンプをモデリングしたハイゲインのドライブサウンドです。
BLKBTM	太い低音と細かい歪みが特徴の真空管スタックアンプのモデリングです。
SLDN	リード向けのハイゲインアンプをモデリングしたドライブサウンドです。
FZ-STK	ファズで音を歪ませてスタックアンプで鳴らしたような60年代風サウンドです。
TE B	クリーンな中低域が特徴のベースアンプのモデリングです。
FDR B	ビンテージドライブ風のベースアンプのモデリングです。
	Parameter 1: GAIN [A] Parameter 2: TONE Parameter 3: LEVEL

*タイプ SANS B ~ タイプ 9002 までパラメーターは共通です。

SANS B	ベース用のトレブリリーなドライブサウンドです。		
CR	ビンテージクランチをモデリングしたサウンドです。		
TS	ビンテージオーバードライブをモデリングしたサウンドです。		
GV	ビンテージディストーションをモデリングしたサウンドです。		
MTZONE	サステインの豊かなハイゲインディストーションです。		
9002	ズーム 9002 のディストーションのモデリングです。		
	Parameter 1: GAIN [A]	Parameter 2: TONE	Parameter 3: LEVEL
	Parameter 4: CABI	Parameter 5: SPEAKR	Parameter 6: DEPTH
AC SIM	エレクトリックギターのをアコースティックギター風に変化させます。		
	Parameter 1: TOP [A]	Parameter 2: BODY	Parameter 3: LEVEL
	Parameter 4: CABI	Parameter 5: SPEAKR	Parameter 6: DEPTH
CABI	キャビネットの箱鳴りのシミュレーションです。		
	Parameter 1: CABI	Parameter 2: SPEAKR	Parameter 3: DEPTH [A]
MICPRE	マイクを使用する際のプリアンプです。		
	Parameter 1: COLOR	Parameter 2: HPF	Parameter 3: LEVEL [A]
	Parameter 4: CABI	Parameter 5: SPEAKR	Parameter 6: DEPTH

[パラメーター説明]

パラメーター名	設定範囲	解説
GAIN	1 ~ 30	歪みの量を設定します。
TONE	0 ~ 10	音質を調整します。
LEVEL	1 ~ 8	モジュールの出力レベルを設定します。
CABI	別表 1	キャビネットを選びます。
SPEAKR	別表 2	スピーカを選びます。
DEPTH	0 ~ 10	弦の響きを調整します。
TOP	1 ~ 30	弦の響きを調整します。
BODY	0 ~ 10	胴鳴りの響きを調整します。
COLOR	別表 3	マイクプリアンプの特性を選択します。
HPF	0 ~ 10	ハイパスフィルターの周波数を設定します。

[別表 1: CABI]

CM	Combo : コンボタイプのキャビネットです。
br	Bright Combo : Combo よりも明るめの音色です。
Ft	Flat : フラットな特性のキャビネットです。
St	Stack : スタックタイプのキャビネットです。
bC	BassCombo : ベース用のコンボタイプキャビネットです。
bS	BassStack : ベース用のスタックキャビネットです。

【別表2: SPEAKR】

C1	Combo 1 : 12 インチスピーカー x 1 のコンボ型ギターアンプです。
C2	Combo 2 : 12 インチスピーカー x 2 のコンボ型ギターアンプです。
C3	Combo 3 : 10 インチスピーカー x 1 のコンボ型ギターアンプです。
GS	Gt Stack : 10 インチスピーカー x 4 のスタック型ギターアンプです。
GW	Gt Wall : スタック型を複数積み上げたサウンドです。
bC	Bs Combo : 15 インチスピーカー x 1 のコンボ型ベースアンプです。
bS	Bs Combo : 6.5 インチスピーカー x 4 のスタック型ベースアンプです。

【別表3: COLOR】

Ft	フラットな特性です。	d1	軽く歪む特性です。
vo	ボーカル向けの特性です。	d2	d1 よりもゲインの高い特性です。
Gt	アコースティックギター向けの特性です。		

◆ZNRモジュール

無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

Parameter 1: ZNR

【パラメーター説明】

パラメーター名	設定範囲	解説
ZNR	0 ~ 15	ZNR の感度を設定します。音の立ち上がりや切れ際が不自然にならない範囲で大きく設定すると最適な効果が得られます。

◆EQモジュール

3バンドのイコライザーです。

Parameter 1: HIGH	Parameter 2: MID	Parameter 3: LOW	Parameter 4: LEVEL
-------------------	------------------	------------------	--------------------

【パラメーター説明】

パラメーター名	設定範囲	解説
HIGH	- 12 ~ 12	高音域をブースト/カットします。
MID	- 12 ~ 12	中音域をブースト/カットします。
LOW	- 12 ~ 12	低音域をブースト/カットします。
LEVEL	1 ~ 8	モジュールの出力レベルを設定します。

◆MODモジュール

CHORUS	音に揺れと拡がり感を加えます。		
	Parameter 1: DEPTH	Parameter 2: RATE	Parameter 3: MIX [A]
V-CHO	オールドエフェクターのような暖みのあるコーラスです。		
	Parameter 1: DEPTH	Parameter 2: RATE [A]	Parameter 3: MIX
FLANGE	音に揺れと強力なうねりを加えます。		
	Parameter 1: DEPTH	Parameter 2: RATE [A]	Parameter 3: FB
PHASE	音にシュワシュワした揺らぎを与えます。		
	Parameter 1: POSI	Parameter 2: RATE [A]	Parameter 3: COLOR

TREMOL	音量を周期的に変化させます。		
	Parameter 1: DEPTH	Parameter 2: RATE [A]	Parameter 3: CLIP
A-PAN	2 台のアンプで鳴らすと音像が左右に揺れます。1 台のアンプで鳴らすとトレモロ効果となります。		
	Parameter 1: WIDTH	Parameter 2: RATE [A]	Parameter 3: CLIP
A-WAH	ピッキングの強弱に応じてワウ効果がかかります。		
	Parameter 1: POSI	Parameter 2: RESO	Parameter 3: SENS [A]
F-WAH	ARRM と組み合わせてワウ効果をコントロールします。		
	Parameter 1: POSI	Parameter 2: FREQ [A]	Parameter 3: DIRMIX
STEP	音色が階段状に変化します。		
	Parameter 1: DEPTH	Parameter 2: RATE [A]	Parameter 3: RESO
PITCH	下 1 オクターブから上 2 オクターブの範囲でピッチを上下させます。		
	Parameter 1: SHIFT	Parameter 2: TONE	Parameter 3: BAL [A]
RING-M	金属的なサウンドを作ります。		
	Parameter 1: POSI	Parameter 2: RATE [A]	Parameter 3: BAL
SLOW-A	ゆるやかな立ち上がりを加えます。		
	Parameter 1: POSI	Parameter 2: TIME [A]	Parameter 3: CURVE
FILTER	ピッキングに追従してフィルターが開きます。		
	Parameter 1: POSI	Parameter 2: TIME [A]	Parameter 3: RANGE
DELAY	最長 1000ms のディレイタイムを設定できるディレイです。		
	Parameter 1: TIME	Parameter 2: FB	Parameter 3: MIX [A]
ECHO	最長 1000ms のディレイタイムを設定できる、暖みのあるディレイです。		
	Parameter 1: TIME [A]	Parameter 2: FB	Parameter 3: MIX
T-TRIP	ピッキングの強弱に応じてディレイタイムが変化します。		
	Parameter 1: SENS [A]	Parameter 2: FB	Parameter 3: BAL
TRMCHO	トレモロとコーラスの組合せです。		
	Parameter 1: TRMRAT [A]	Parameter 2: CHORAT	Parameter 3: CHOMIX
RINVIB	リングモジュレーターとビブラートの組合せです。		
	Parameter 1: RINRAT [A]	Parameter 2: VIBRAT	Parameter 3: VIBDEP
VIBE	自動的にビブラートがかかります。		
	Parameter 1: DEPTH	Parameter 2: RATE [A]	Parameter 3: BAL
EXCIT	音の輪郭をはっきりさせ、音像を際立たせます。		
	Parameter 1: FREQ	Parameter 2: DEPTH [A]	Parameter 3: LOWBST
AIR	部屋鳴りの空気感を再現し、音に空間的な奥行きを与えます。		
	Parameter 1: SIZE	Parameter 2: TONE	Parameter 3: MIX [A]
WIDE	マイク 2 本を使ってステレオ録音したようなサウンドにします。		
	Parameter 1: TIME	Parameter 2: WETLVL [A]	Parameter 3: DRYLVL

ARRM-P	ARRM と組み合わせてピッチを上下させます。	
	Parameter 1: TYPE	Parameter 3: TONE

【パラメーター説明】

パラメーター名	設定範囲	解説
DEPTH	0 ~ 10 (EXCIT 以外)	効果の深さを設定します。
	0 ~ 30 (EXCIT)	
RATE	1 ~ 30	効果の速さを設定します。
MIX	0 ~ 30	原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。
FB	- 10 ~ 10 (FLANGE, T-TRIP)	フィードバック量を設定します。
	0 ~ 10 (DELAY, ECHO)	
POSI	AF/bF	MOD モジュールの接続位置を選択します。
		AF: EQ モジュールの後
		bF: DRIVE モジュールの前
COLOR	1 ~ 4	音色のタイプを選択します。
CLIP	0 ~ 10	変調感を強調します。
WIDTH	0 ~ 10	揺れの幅を設定します。
RESO	1 ~ 10 (A-WAH)	クセの強さを調整します。
	0 ~ 10 (STEP)	
SENS	- 10 ~ -1, 1 ~ 10 (A-WAH)	効果の感度を設定します。
	1 ~ 50 (T-TRIP)	
FREQ	1 ~ 10 (F-WAH)	周波数を設定します。
	1 ~ 5 (EXCIT)	
DIRMIX	0 ~ 10	原音のミックス量を設定します。
SHIFT	- 12 ~ -1, dt, 1 ~ 12, 24	ピッチシフト量を設定します。'dt' に設定したときはデチューン効果が得られます。
TONE	0 ~ 10	音質を調整します。
BAL	0 ~ 30	原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。
TIME	1 ~ 30 (SLOW-A, FILTER)	音の立ち上がりの速さを設定します。
	1 ~ 100 (DELAY, ECHO)	ディレイタイムを 10ms 単位で設定します。
	0 ~ 63 (WIDE)	マイクの距離を調節します。
CURVE	1 ~ 10	音の立ち上がり方を設定します。
RANGE	1 ~ 10	フィルターの可変範囲を設定します。
TRMRAT	1 ~ 30	トレモロの揺れの速さを設定します。
CHORAT	1 ~ 30	コーラスの揺れの速さを設定します。
CHOMIX	0 ~ 30	コーラス音の音量レベルを設定します。
RINRAT	1 ~ 30	リングモジュレーターの周波数を設定します。

VIBRAT	1 ~ 30	ビブラートの揺れの速さを設定します。
VIBDEP	0 ~ 10	ビブラートの揺れの深さを設定します。
LOWBST	0 ~ 10	低音域を強調します。
SIZE	1 ~ 10	空間の広さを設定します。
WETLVL	0 ~ 30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRYLV	0 ~ 30	原音のミックス量を設定します。
TYPE	1 ~ 16	ARRM によるピッチ変化のタイプを選択します。(別表 4)

【別表 4: TYPE】

設定	出力されるピッチ
1	半音下 → 原音
2	原音 → 半音下
3	ダブリング → デチューン + 原音
4	デチューン + 原音 → ダブリング
5	原音 → 1 オクターブ上
6	1 オクターブ上 → 原音
7	原音 → 2 オクターブ下
8	2 オクターブ下 → 原音
9	1 オクターブ下 + 原音 → 1 オクターブ上 + 原音
10	1 オクターブ上 + 原音 → 1 オクターブ下 + 原音
11	完全 5 度下 + 原音 → 完全 4 度上 + 原音
12	完全 4 度上 + 原音 → 完全 5 度下 + 原音
13	0 Hz + 原音 → 1 オクターブ上
14	1 オクターブ上 → 0 Hz + 原音
15	0 Hz + 原音 → 1 オクターブ上 + 原音
16	1 オクターブ上 + 原音 → 0 Hz + 原音

◆REVモジュール

HALL	コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。		
	Parameter 1: TIME	Parameter 2: TONE	Parameter 3: MIX [A]
ROOM	部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。		
	Parameter 1: TIME	Parameter 2: TONE	Parameter 3: MIX [A]
SPRING	スプリングを使って残響を得るマシンをシミュレートしたリバーブです。		
	Parameter 1: TIME	Parameter 2: TONE	Parameter 3: MIX [A]
MN-DLY	最長 1.9 秒のディレイタイムを設定できるモノラルディレイです。		
	Parameter 1: TIME	Parameter 2: FB	Parameter 3: MIX [A]
PP-DLY	2 台のアンプで鳴らしたときに、左右交互にディレイ音が鳴るピンボンディレイです。アンプが 1 台のときはモノラルディレイになります。		
	Parameter 1: TIME	Parameter 2: FB	Parameter 3: MIX [A]

LNGDLY	最長 7秒のディレイタイムを設定できるモノラルディレイです。		
	Parameter 1: TIME	Parameter 2: FB	Parameter 3: MIX [A]
DLYHAL	ディレイとホールリバーブの組合せです。		
	Parameter 1: DLYTIM	Parameter 2: DLYMIX [A]	Parameter 3: REVMIX
DLYROM	ディレイとルームリバーブの組合せです。		
	Parameter 1: DLYTIM	Parameter 2: DLYMIX [A]	Parameter 3: REVMIX
AIR	部屋鳴りの空気感を再現し、音に空間的な奥行きを与えます。		
	Parameter 1: SIZE	Parameter 2: TONE	Parameter 3: MIX [A]
WIDE	マイク 2 本を使ってステレオ録音したようなサウンドにします。		
	Parameter 3: TIME	Parameter 1: WETLVL [A]	Parameter 3: DRYLVL

【パラメーター説明】

パラメーター名	設定範囲	解説
TIME	1 ~ 30 (HALL, ROOM, SPRING)	残響の長さを設定します。
	1 ~ 190, M1 ~ t9 (MN-DLY, PP-DLY)	ディレイタイムを 10ms 単位で設定します。(M1 ~ t9 は別表 5 を参照)
	1 ~ 70 (LNGDLY)	ディレイタイムを 100ms 単位で設定します。
	0 ~ 63 (WIDE)	マイクの距離を調節します。
TONE	0 ~ 10	音質を調整します。
MIX	0 ~ 30	原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。
FB	0 ~ 10	フィードバック量を設定します。
DLYTIM	1 ~ 190, M1 ~ t9	ディレイタイムを 10ms 単位で設定します。(M1 ~ t9 は別表 5 を参照)
DLYMIX	0 ~ 15	ディレイのミックス量を設定します。
REVMIX	0 ~ 15	リバーブ成分のミックス量を設定します。
SIZE	1 ~ 10	空間の広さを設定します。
WETLVL	0 ~ 30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRYLVL	0 ~ 30	原音のミックス量を設定します。

【別表 5: TIME】

設定	長さ	設定	長さ
M1	全音符 x 4	t4	付点 8 分音符
M2	全音符 x 3	t5	2 分 3 連符
M3	全音符 x 2	t6	8 分音符
M4	全音符	t7	付点 16 分音符
t1	2 分音符	t8	4 分 3 連符
t2	付点 4 分音符	t9	16 分音符
t3	4 分音符		

◆ARRM モジュール

内蔵波形を使ってパラメーターを周期的に変化させます。		
Parameter 1: ASSIGN	Parameter 2: MINVOL	Parameter 3: MODE
Parameter 4: WAVE	Parameter 5: SYNC	

【パラメーター説明】

パラメータ名	設定範囲	パラメータ説明
ASSIGN	vL, GA, Md, rv	コントロール先モジュールを設定します。(別表 6)
MINVOL	0 ~ 10	ASSIGN パラメーターを VOL に設定したときの最小ボリュームを設定します。
MODE	UP, dn, Hi, Lo	変化幅を設定します。
WAVE	1 ~ 8	コントロール波形を選択します。
SYNC	0.5 ~ 3, b1 ~ b4	コントロール波形の周期を設定します。(別表 7)

別表 6: ASSIGN

設定	コントロール先	設定	コントロール先
vL	パッチのボリューム	Md	MOD モジュールのパラメーター
GA	DRIVE モジュールの GAIN パラメーター	rv	REV モジュールのパラメーター

別表 7: SYNC

設定	周期	設定	周期
05	8 分音符	b1	1 小節
1	4 分音符	b2	2 小節
2	2 分音符	b3	3 小節
3	付点 2 分音符	b4	4 小節

◆TOTAL モジュール

パッチ全体に関する設定を行います。		
Parameter 1: PATLVL	Parameter 4: パッチ名 (A-Z)	Parameter 5: パッチ名 (0-9)
Parameter 6: パッチ名 (記号)		

【パラメーター説明】

パラメータ名	設定範囲	パラメータ説明
PATLVL	1 ~ 30	パッチの音量レベルを設定します。値が 25 のとき入力信号と出力信号のレベルが同じになります。
パッチ名 (A-Z)	A ~ Z	アルファベットを入力します。
パッチ名 (0-9)	0 ~ 9	数字を入力します。
パッチ名 (記号)	+ @ (space)	記号を入力します。

パッチリスト

Bank A " Modeling 1 "			
No	Name		
0	9003DR	歪み	パワフルで音抜けが良いサウンド
1	RCT-BG	バックিং向き	"整流器" というシリーズ名をもつアメリカ製のハイゲインアンプサウンド
2	9002LD	リード可	これぞ元祖 9002 サウンド
3	STNDRD	クリーン	録音に適したシェイプアップされた基本クリーン
4	F-TWED	クランチ	アメリカ製の小型のピンテージチューブアンプサウンド
5	J-CHO	クリーン	JC クリーンサウンド
6	ARMWAH	エフェクト	足で踏まなくても良いカッティング用ワウサウンド (ARRM)
7	BEATON	クランチ	クラス A 方式のマーシービートサウンド
8	ARPEG	クリーン	アルペジオ向けクリーンサウンド
9	JIMVIB	クランチ	著名なバイブトーンを再現
Bank B " Modeling 2 "			
No	Name		
0	BLACK	バックিং向き	ヘビーマタル向きのアメリカ製スタックアンプ "5100 系" サウンド
1	BALLAD	歪み	温かみのあるリードサウンド
2	P-ARRM	エフェクト	2小節ごとに現れるウエーブが変化をもたらすユニークなサウンド (ARRM)
3	TWIN	バックিং向き	アメリカ製のピンテージチューブドライブチャンネルサウンド
4	ARMPIT	エフェクト	重ねて楽しいARRMとピッチシフターの共演 (ARRM)
5	CLN-CH	クリーン	アメリカ製のピンテージチューブクリーンチャンネルサウンド
6	MATCRU	クランチ	モダンなクラス A アンプのクランチサウンド
7	SNAKE	歪み	しっかりとしたボトムを持つヘビーマタルサウンド
8	NYFSN	クリーン	ライン録音向きのクリーンサウンド
9	WDFUZZ	エフェクト	ピンテージファズボックスサウンド

Bank C " Acoustic "			
No	Name		
0	AG-CHO		エレアコ用コーラスサウンド。ストローク、アルペジオからソロまで。
1	AG-REV		フィンガー奏法向きサウンド
2	AG-LIV	On Board Mic	ライブ感のあるマイク録り用サウンド。ギター以外にも幅広く使える。
3	AG-BRT	On Board Mic	ブライトで音抜けの良いマイク録り用サウンド
4	AG-SOL	On Board Mic	ゴージャスなソロ用サウンド
5	VO-ECH	On Board Mic	ロングディレイ+リバープで広がりのあるボーカルエフェクト
6	VO-ROK	On Board Mic	ルームリバープの効いたロックボーカルエフェクト
7	VO-BLD	On Board Mic	デチューンコーラスで厚みを出したバラードボーカルエフェクト
8	VO-JAM	On Board Mic	エフェクティブなスペースサウンド
9	VO-LOF	On Board Mic	ローファイ・サウンドをシミュレート
Bank D " Bass "			
No	Name		
0	B-PICK	bass	タイトなピック弾き用サウンド
1	B-OD	bass	レトロな歪み感のロックサウンド
2	B-DRV	bass	ハードな歪みベースサウンド
3	B-FNGR	bass	万人向けお助けフィンガー奏法用サウンド
4	B-SLAP	bass	メリハリのあるスラップサウンド
5	B-FLNG	bass	フランジャーを効かせたエフェクティブサウンド
6	B-ROCK	bass	70年代に主流の暖かいトーンを持たせたパッチ
7	B-BIG	bass	大型アンプのテストをシミュレート
8	B-WAH	bass	音色を引き立てるダブルリングがポイントのオートワウ・サウンド
9	B-COMP	bass	気持ち良くかかるコンプサウンド

Bank E "Guitar Variation 1"			
No	Name		
0	CMPCLN	クリーン	ナチュラルなコンプサウンド
1	FUNKCT	クリーン	ファンキーカッティング向きサウンド
2	FD-CLN	クリーン	アメリカ製のビンテージチューブクリーンサウンド
3	RCKBLY	クリーン	ショートディレイを活かしたロカビリーサウンド
4	ELEACO	クリーン	アコースティックシミュレーションサウンド
5	AG-KeyD	変則	エレアコに適したパッチ。ストローク～スライドに対応 (Dチューニング)
6	AG-KeyG	変則	エレアコに適したパッチ。フィンガー～スライドに対応 (Gチューニング)
7	BOTTLE	変則	主にエレキギター用のスライドバーに適したサウンド
8	MATDRV	歪み	モダンなクラス A アンプのドライブサウンド
9	PS-DRV	歪み	スムーズで弾き易いゴージャスなドライブ
Bank F "Guitar Variation 2"			
No	Name		
0	CMB-BG	歪み	キメの細かいオーバードライブとロングサスティーンが特徴のサウンド
1	MIDDRV	歪み	ピーキーな特性を持ったサウンド
2	LATNRK	歪み	中音域のクセをもつラテンロックサウンド
3	BR-DRV	歪み	イギリス製スタックアンプ "900 系" の王道サウンド
4	CRY-LD	エフェクト	ズームオリジナルのクライサウンド
5	PITSFT	エフェクト	ピッチシフターを使用したサウンド
6	50SRNB	エフェクト	トレモロを使用したリズム&ブルース向きサウンド
7	SE-SFX	エフェクト	リングモジュレーターで効果音を演出
8	SL-ATK	エフェクト	ボリューム奏法をオートで再現してくれるスローアタックサウンド
9	ZAKWAH	エフェクト	オートワウを使用したリードサウンド

故障かな？と思う前に

■ 音が出ない、非常に小さい

- 電源スイッチがオンになっていますか？
適切な電池が装着されているか、または AC アダプターが接続されているかを確認し、電源をオンにしてください。
- [INPUT] 端子と楽器、[OUTPUT] 端子とアンプが正しく接続されていますか？
「接続しましょう」のページに従って、正しく接続してください。また、楽器やアンプの電源/ボリュームも確認してください。
- ご使用のシールドケーブルは正常ですか？
シールドケーブルを取り替えてみてください。
- 本機がミュート状態になっていませんか？
ミュート状態を解除してください。
- [MIC] キーがオンになっていませんか？
内蔵マイクがオンの時、[INPUT] 端子からの入力はミュートされます。[MIC] キーを押して内蔵マイクをオフにしてください。

■ [AUX IN] 端子から録音できない、録音した音がおかしい

- 入力ソースを GT MIC のままにしていますか？
AUX に切り替えてください。
- [AUX CENTER CANCEL] スイッチがオンになっていませんか？
[AUX CENTER CANCEL] スイッチがオンのときは、[AUX IN] 端子の信号から、中央に定位する楽器音がキャンセルされます。[AUX CENTER CANCEL] スイッチをオフに戻してください。

■ 音が変に歪む

各エフェクトモジュールのレベルや GAIN パラメーターを調節してみてください。

■ ノイズが大きい

ZNR を調節してみてください。それでも改善されない場合、GAIN を上げすぎているか確認してください。

■ リズムパターンが再生できない、非常に小さい

- リズムの音量が下がっていませんか？
適切な音量になるように、LVL パラメーターを調節してください。

■ 内蔵マイクをオンにできない

- DRIVE モジュールがオンになっていて、MIC PRE、CAB1 以外のタイプが選択されていませんか？
DRIVE モジュールをオフにするか、タイプを MIC PRE か CAB1 にしてください。

仕様

エフェクトプログラム	60 タイプ
エフェクトモジュール	7 モジュール
パッチメモリ	ユーザー 6バンクx10パッチ=60パッチ プリセット 6バンクx10パッチ=60パッチ 合計 120パッチ
サンプリング周波数	31.25kHz
A/D変換	20 ビット64倍オーバーサンプリング
D/A変換	20 ビット8倍オーバーサンプリング
ディスプレイ	オリジナルLCD
インプット	
ギター/ベースインプット	標準モノラルフォーンジャック 定格入力レベル -20dBm 入カインピーダンス470k Ω
AUXインプット	ステレオミニジャック 定格入力レベル -20 dBm 入カインピーダンス 20 k Ω
アウトプット	
ラインアウトプット	標準ステレオフォーンジャック 最大出力レベル3dBm 出力負荷インピーダンス10k Ω 以上時
ヘッドフォンアウトプット	ステレオミニジャック 50 mW 32 Ω 負荷時
電源	ACアダプターDC9V300mA ズームAD-0006
	電池 単4乾電池4本 連続使用約6時間(アルカリ電池使用時)
外形寸法	73 (W) x 105 (D) x 30 (H) mm
重量	130g (電池含まず)

*0 dBm = 0.775 Vrms

*製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

PFX-9003は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、PFX-9003と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。デジタル制御の電子機器では、PFX-9003も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。
クレンジャー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて
保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。
ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。
万一、保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。

ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災(地震、落雷、津波など)によって生じた故障の場合。
8. 消耗品(電池など)を交換する場合。
9. 日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行ないます。

このマニュアルは将来必要となることがありますので必ず参照しやすいところに保管してください。



株式会社ズーム

〒183-0022

東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル1階

TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

PFX-9003 - 5010-1