

PFX-9003

Palmtop Effects Processor

Mode d'emploi

Sommaire

Consignes de sécurité	2
Introduction	3
Termes utilisés dans ce manuel	4
Insertion des piles	5
Commandes et fonctions	6
Se connecter	8
Guide rapide (1)	10
Guide rapide (2) Emploi de l'accordeur et des fonctions rythmiques	12
Jeu des Patches (Mode de jeu)	14
Affichage en mode de jeu	14
Sélection d'un Patch	14
Changement du son d'un Patch	15
Emploi du micro intégré	17
Emploi de la fonction rythmique	17
Liste des Patterns rythmiques	19
Emploi de l'accordeur (Mode Tuner)	20
Emploi de l'accordeur chromatique	20
Emploi d'autres types d'accord	21
Changement de la hauteur de référence de l'accordeur	22
Emploi de la fonction Sampler	24
Changement du son d'un Patch (Mode Edit)	28
Configuration de Patch	28
Etapas de base en mode Edit	28
Changer un nom de Patch	31
Mémorisation et échange de Patches (Mode Store)	33
Emploi de la fonction ARRM	35
Autres fonctions	40
Retour aux réglages d'usine par défaut	40
Coupure du rétro-éclairage	41
Types et paramètres d'effet	42
Module COMP	42
Module DRIVE	42
Module ZNR	44
Module EQ	44
Module MOD	44
Module REV	47
Module TOTAL	49
Module ARRM	49
Liste des Patches	50
Mauvais fonctionnement	53
Caractéristiques	54
Précautions d'utilisation	55



© ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel, en totalité ou partie, par tout moyen, est interdite.

Consignes de sécurité

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire pour prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



Ce symbole signale des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour utiliser sans danger le PFX-9003.

Alimentation électrique



Comme la consommation électrique de cette unité est assez élevée, nous vous recommandons d'employer autant que possible l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

[Fonctionnement avec adaptateur secteur]

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur fournissant un CC 9V, 300 mA et doté du "-" en fiche centrale (AD-0006 Zoom). L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez toujours l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.

[Fonctionnement sur piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- Le PFX-9003 ne peut pas servir de chargeur.
- Portez attention à l'étiquetage de la pile pour veiller à choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essayez soigneusement le compartiment des piles et les extrémités de celles-ci pour retirer tous les restes de liquide.
- Durant l'utilisation de l'appareil, le capot du compartiment des piles doit être fermé.

Environnement



Evitez d'utiliser votre PFX-9003 dans des conditions où il est exposé à des:

- Températures extrêmes
- Forte humidité ou condensation
- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs

Maniement



Le PFX-9003 est un instrument de précision. N'exercez pas de force excessive sur ses boutons et commandes. Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou pressions excessives.

Altérations



N'ouvrez jamais le boîtier du PFX-9003 et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.

Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie



Vous devez toujours éteindre le PFX-9003 et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et le cordon d'alimentation avant de déplacer le PFX-9003.

Introduction

Merci d'avoir sélectionné le processeur d'effets Palmtop PFX-9003 ZOOM (appelé simplement "PFX-9003" dans ce manuel).

Ce produit est une unité sophistiquée ayant les fonctionnalités suivantes:

- **Multiples effets dans une unité tenant dans la main**

Bien que le PFX-9003 soit extrêmement compact et ne pèse que 130g (sans piles), il offre une foule de fonctions sophistiquées. C'est un processeur multi-effet avec 60 types d'effet disponibles dont 10 peuvent être utilisés simultanément. Il comprend également un accordeur, une boîte à rythmes, un sampler (échantillonneur) et même un microphone à condensateur intégré.

- **Le VAMS vous permet de bénéficier du son d'amplis vintage**

Le système de modélisation d'architecture variable (Variable Architecture Modeling System/VAMS) développé par ZOOM procure des simulations incroyablement précises d'ampli vintage, d'enceinte et de pédale d'effet. Il apporte aussi des simulations de pré-ampli micro et de guitare acoustique réaliste.

- **Fonction d'échantillonnage sur 30 secondes**

Une phrase de guitare ou le signal d'une source telle qu'un lecteur de CD peut être échantillonné sur 30 secondes et conservé en mémoire interne. L'enregistrement peut aussi être reproduit à vitesse moindre sans altération de la hauteur.

- **Source rythmique intégrée**

60 Patterns rythmiques intégrés utilisant des sources PCM au son naturel sont disponibles. C'est parfait pour s'exercer ou pour une session improvisée.

- **La nouvelle fonction ARRM produit des effets uniques**

L'ARRM (Modulation en temps réel de répétition automatique ou Auto-Repeat Real-time Modulation) vous permet d'ajuster en temps réel les formes d'onde d'effet de modulation (wah-wah par exemple) et de coupler ces formes d'onde au tempo de vos pistes rythmiques.

- **Fonction d'annulation centrale**

Créez un système de karaoké simple avec un seul bouton. Un signal stéréo reçu en entrée AUX IN peut être traité pour que le signal placé au centre (tel qu'une voix ou une guitare solo) soit atténué.

- **Accordeur polyvalent**

L'accordeur intégré peut être utilisé pour l'accord chromatique standard, mais aussi pour une guitare 7 cordes et d'autres applications à accord non conventionnel.

Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés dans ce manuel.

■ Module d'effet

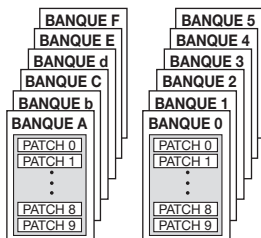
Un "module d'effet" agit comme une unité d'effet compacte autonome pour façonner certains aspects du son. Comme représenté ci-dessous, le PFX-9003 peut être comparé à une série de ces modules d'effet.



■ Types et paramètres d'effet

Différents types de son dans un module sont nommés types d'effet. Dans la plupart des modules, vous pouvez sélectionner un type d'effet parmi plusieurs. Les différents réglages du module d'effet sont appelés paramètres.

■ Patches et banques



BANQUE UTILISATEUR BANQUE PRESET

Les combinaisons de modules d'effet et les réglages de paramètres d'effet sont mémorisés et rappelables via des unités nommées "Patches".

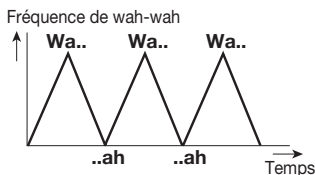
Ceux-ci sont répartis en banques utilisateur (A – F) qui peuvent être modifiées et en banques presets (0 – 5) qui ne peuvent qu'être lues. Comme chaque banque a 10 patches (numérotés de 0 à 9), cela fait 120 Patches au total.

■ Modes

Le fonctionnement du PFX-9003 se fait dans différents modes, chacun servant à un but différent. Il existe un mode de jeu pour sélectionner et faire jouer les Patches, un mode d'édition pour changer les paramètres, un mode accordeur pour utiliser l'accordeur intégré, un mode sampler pour enregistrer, etc.

■ ARRМ (Auto-Repeat Real-time Modulation)

La nouvelle fonctionnalité ARRМ vous permet de faire varier en temps réel les paramètres d'effet, à l'aide de formes d'onde de commande, générées en interne, dont le niveau change périodiquement. Par exemple, si vous pilotez l'effet wah-wah avec l'ARRМ, la fréquence de la wah-wah montera et descendra. La vitesse de modulation ARRМ est synchronisée sur le tempo du Pattern rythmique.



Insertion des piles

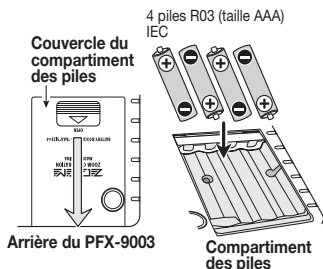
Pour utiliser le PFX-9003 avec des piles, insérez celles-ci comme ci-dessous.

1. Retournez l'unité et ouvrez le compartiment des piles.

2. Insérez 4 piles R03 (taille AAA) IEC dans le compartiment. L'emploi de piles alcalines est recommandé.

L'orientation correcte (+) (-) des piles est indiquée à l'intérieur du compartiment.

3. Refermez le compartiment des piles en vous assurant qu'il est bien en place.

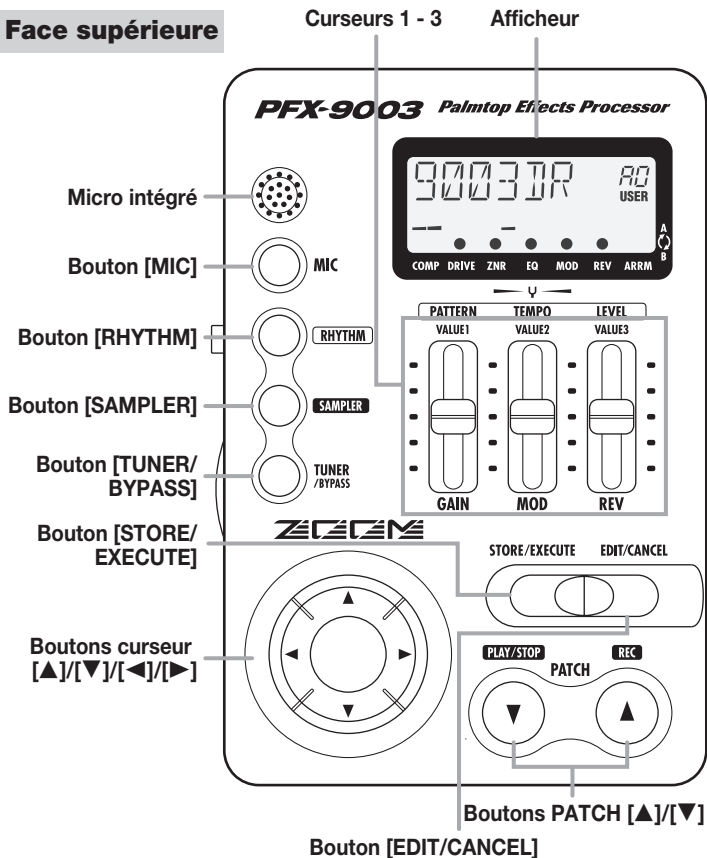


NOTE

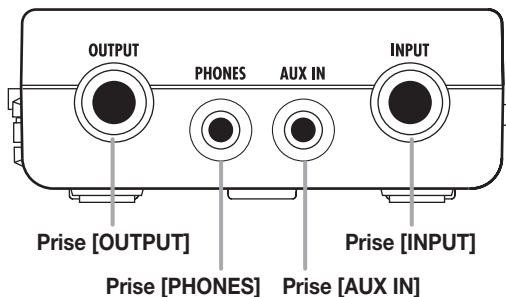
- Si vous n'utilisez pas l'unité durant une période prolongée, retirez les piles pour prévenir le risque de dommage causé par une fuite de celles-ci.
- Quand l'indication "BAT" s'affiche, les piles sont quasiment épuisées. Remplacez-les dès que possible par des neuves.

Commandes et fonctions

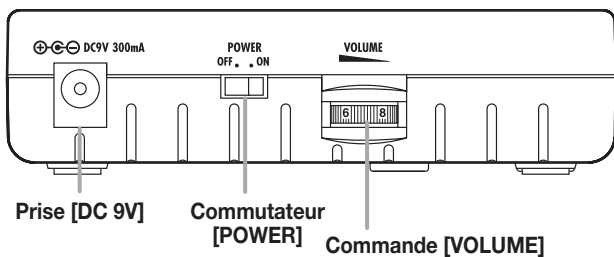
Face supérieure



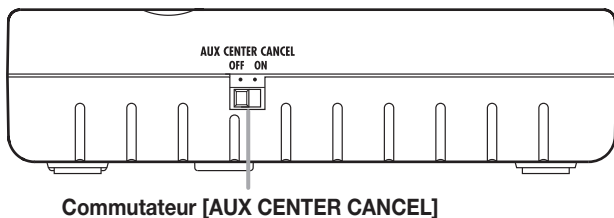
Face frontale



Face latérale gauche

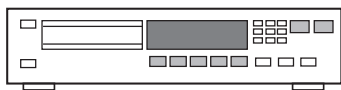


Face latérale droite



Se connecter

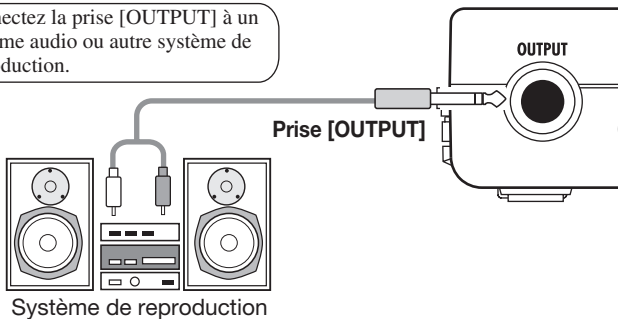
En connectant la sortie d'un lecteur de CD/MD ou similaire à la prise [AUX IN], le signal du lecteur peut être mélangé au son de votre instrument. Le signal combiné est produit en prise de sortie [OUTPUT], mais le signal reçu en prise [AUX IN] ne subit pas de traitement d'effet. Ce signal peut être utilisé comme source d'échantillonnage.



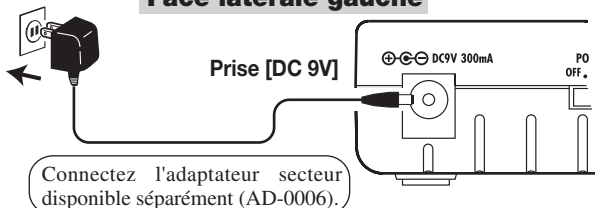
Lecteur de CD

Face supérieure

Connectez la prise [OUTPUT] à un système audio ou autre système de reproduction.

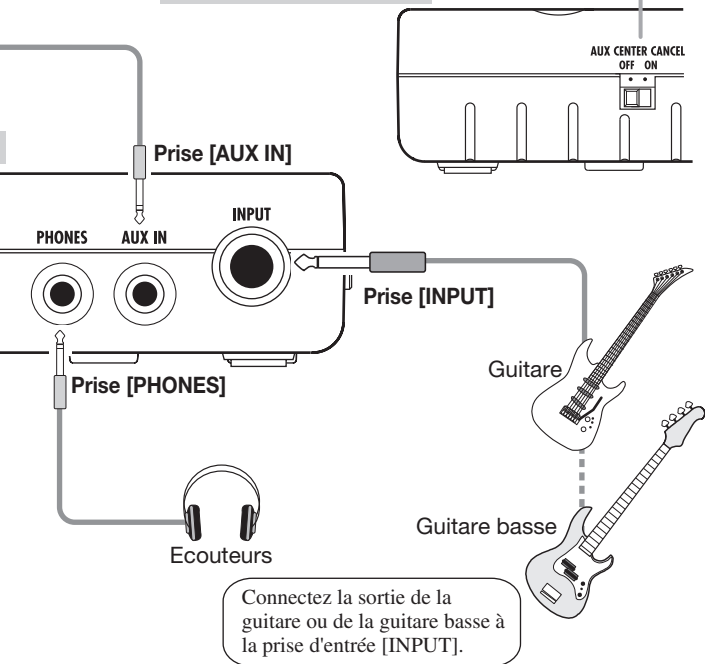


Face latérale gauche



En réglant le commutateur [AUX CENTER CANCEL] sur ON, le signal stéréo de la prise AUX IN est traité pour que le son positionné au centre (tel qu'une voix, guitare solo, basse ou grosse caisse) soit atténué.

Face latérale droite



Guide rapide (1)

1 Mise sous tension

Poussez le commutateur [POWER] de la face latérale gauche sur ON, puis mettez sous tension votre système d'écoute.



Quand vous allumez le PFX-9003, il est en mode de jeu. Dans ce mode, vous pouvez sélectionner des Patches pour jouer.

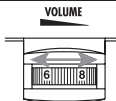
Affichage en mode de jeu



* Pour éteindre, inversez la séquence ci-dessus.

2 Réglage du volume

Tout en jouant de votre instrument, ajustez la commande [VOLUME] pour obtenir le niveau voulu.

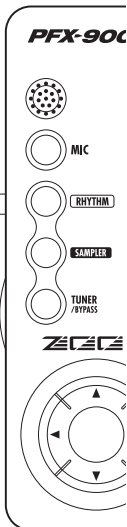


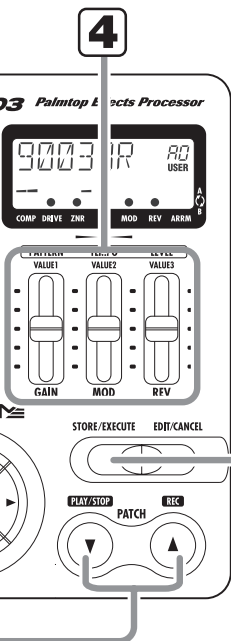
3 Sélection d'un patch

Utilisez les boutons PATCH [▲]/[▼] pour changer de Patch jusqu'à obtention du son désiré.

Banques et Patches changent dans l'ordre A0 – A9, b0 – 9 etc.

* Vous pouvez aussi utiliser les boutons curseur [▲]/[▼] pour directement changer de banque.

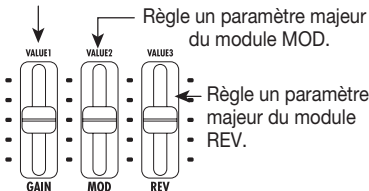




4 Réglage du son d'un Patch

En mode de jeu, vous pouvez utiliser les curseurs 1 - 3 pour régler le son du Patch.

Règle l'intensité de distorsion du module DRIVE.



* Les réglages que vous faites sont perdus quand vous changez de Patch. Veuillez à mémoriser le Patch si vous voulez conserver les changements.

5 Stockage du Patch

Si vous avez fait des réglages du son d'un Patch, vous pouvez les mémoriser pour les conserver. Pressez le bouton [STORE/EXECUTE].

STOREP RD

← Numéro de banque/Patch destination de la mémorisation

L'appareil passe en mode d'attente de mémorisation. Pour effectuer le processus de mémorisation, sélectionnez un Patch utilisateur si nécessaire, puis pressez une fois encore le bouton [STORE/EXECUTE]. Pour annuler la procédure, pressez le bouton [EDIT/CANCEL].

* Les banques presets (0 - 5) ne peuvent qu'être lues et ne peuvent donc pas être sélectionnées comme destination de mémorisation.

Guide rapide (2) Emploi de l'accordeur et des fonctions rythmiques

Cette section explique comment utiliser la fonction accordeur et la fonction rythmique du PFX-9003.

1 Emploi de l'accordeur

Pour utiliser la fonction accordeur, pressez le bouton [TUNER/BYPASS] en mode de jeu.

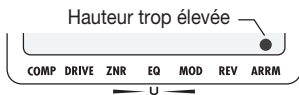
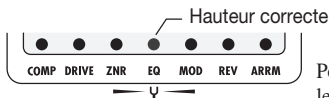
Quand vous pressez brièvement le bouton [TUNER/BYPASS], le PFX-9003 passe en mode Bypass (les Patches sont temporairement désactivés) et la fonction accordeur chromatique peut être employée.

Quand vous jouez une corde à vide dans cette condition, le nom de la note la plus proche s'affiche.

Nom de la note la plus proche

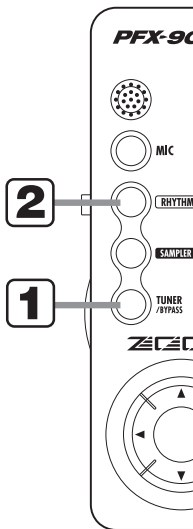


Les points de la section inférieure de l'afficheur vous permettent de contrôler la hauteur. Accordez la corde pour obtenir la note désirée.



Pour revenir au mode de jeu, pressez le bouton [EDIT/CANCEL].

* Pour des informations sur les fonctions perfectionnées de l'accordeur, voir page 20.

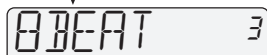


2 Emploi de la fonction rythmique

Pour faire jouer un Pattern rythmique, pressez le bouton [RHYTHM].

La lecture rythmique commence. En mode de jeu, l'information suivante s'affiche.

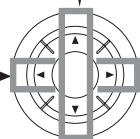
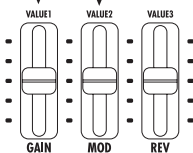
Nom du Pattern



Tout en jouant un Pattern rythmique en mode de jeu, les commandes suivantes peuvent servir à sélectionner le type de Pattern rythmique et à régler son volume et son tempo.

Changement de Pattern rythmique

Réglage du tempo rythmique (BPM).

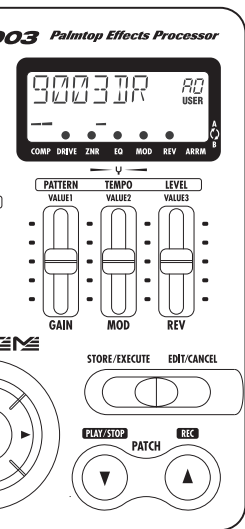


Réglage du niveau rythmique

Pour stopper la lecture de Pattern rythmique, pressez une fois encore le bouton [RHYTHM].

* Pour la liste des Patterns rythmiques, voir page 19.

* Pour des détails sur la fonction rythmique, voir page 17.

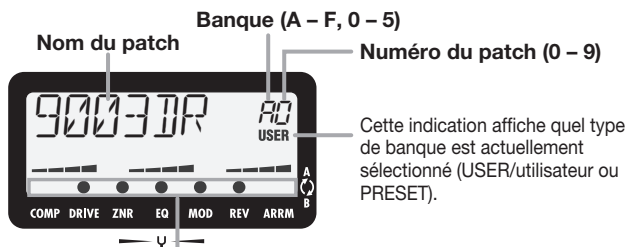


Jeu des Patches (Mode de jeu)

Le statut dans lequel vous appelez les Patches mémorisés dans le PFX-9003 et les utilisez pour jouer de votre instrument est appelé mode de jeu. Quand vous allumez le PFX-9003, il est initialement dans ce mode. Les différentes choses à faire en mode de jeu sont décrites dans cette section.

Affichage en mode de jeu

En mode de jeu, l'affichage donne les informations suivantes.



Les modules d'effet qui sont activés dans le Patch actuellement sélectionné sont marqués par un point (●).

Sélection d'un Patch

1. Pour sélectionner un Patch en mode de jeu, utilisez les boutons PATCH [▲]/[▼].

Par exemple, presser répétitivement le bouton PATCH [▲] fera changer les banques et numéros de Patch dans l'ordre suivant.

Bouton PATCH [▲]



Banques utilisateur (User)

A0 → A1 ... A9 → B0 ... F9
USER USER USER USER USER

Banques presets

00 → 01 ... 09 → 10 ... 59 →
PRESET PRESET PRESET PRESET PRESET

TRUC

Si vous tenez enfoncé un des boutons PATCH [▲]/[▼] et pressez aussi le bouton opposé, les Patches défilent plus rapidement.

2. Pour directement changer de banque, utilisez les boutons curseur [▲]/[▼].

Le bouton curseur [▲] fait passer à la banque immédiatement supérieure et le bouton curseur [▼] à la banque immédiatement inférieure.

NOTE

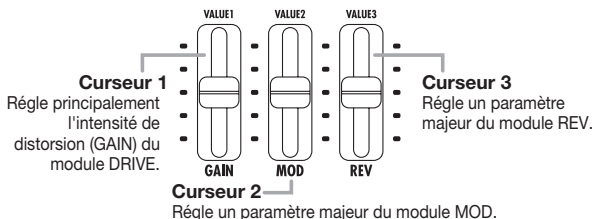
Quand un Pattern rythmique joue, les banques ne peuvent pas être ainsi changées.

Changement du son d'un Patch

Après avoir sélectionné un Patch en mode de jeu, vous pouvez utiliser les curseurs et les boutons curseur [◀]/[▶] pour régler le son et le numéro du Patch.

1. Pour régler le son du Patch en mode de jeu, bougez les curseurs 1 – 3 tout en jouant de votre instrument.

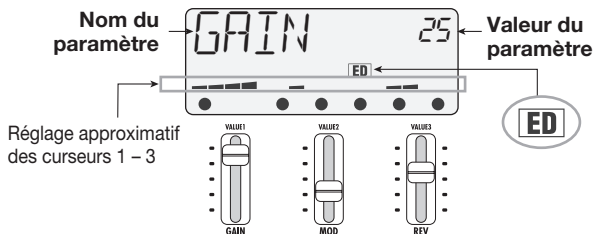
Les paramètres affectés aux curseurs sont les suivants.



NOTE

- Selon le type d'effet sélectionné pour le module DRIVE, un paramètre autre que le GAIN peut être affecté au curseur 1.
- Les paramètres réglés par les curseurs 2 et 3 dépendent du type d'effet actuellement sélectionné pour le module correspondant.

Quand vous bougez un des curseurs, le nom du paramètre et son réglage actuel s'affichent brièvement. Les réglages approximatifs pour les curseurs 1-3 peuvent également être vus dans les bargraphs en partie inférieure de l'afficheur.



L'indication "ED" signifie qu'un paramètre a été modifié (édité). Quand le paramètre revient à sa valeur d'origine, cette indication disparaît.

2. Le niveau du Patch se règle avec les boutons curseur [◀]/[▶].

PATLVL pilote le niveau individuel du Patch. Si vous pressez un des boutons curseur [◀]/[▶], le nom du paramètre et la valeur s'affichent brièvement.



3. Si vous désirez conserver les réglages faits pour le Patch, accomplissez la mémorisation comme décrit en page 33.

Si vous ne mémorisez pas le Patch et passez à un autre Patch ou éteignez l'appareil, vos réglages modifiés seront perdus. Prenez garde à ne pas accidentellement perdre des réglages que vous désirez garder.

NOTE

Quand un Pattern rythmique joue, le niveau du Patch ne peut pas être directement réglé.

Emploi du micro intégré

Le PFX-9003 a un microphone à haute sensibilité intégré. Vous pouvez l'utiliser pour capter le son d'une guitare acoustique ou d'une voix et appliquer le traitement d'effet sur ce son de la même façon qu'avec la prise d'entrée [INPUT]. Quand une des trois conditions suivantes est remplie, le micro intégré peut être utilisé et le symbole de micro s'affiche.

((☺)) Symbole de micro

- (1) Module DRIVE activé et type d'effet MIC PRE ou CABI sélectionné
- (2) Module DRIVE désactivé
- (3) Mode accordeur activé

1. Pour utiliser le micro intégré, vérifiez que le symbole de micro s'affiche et pressez le bouton [MIC].

Le bouton [MIC] clignote et le signal de la prise d'entrée [INPUT] est coupé. Si le symbole Mic ne s'affiche pas, presser le bouton [MIC] n'a pas d'effet.

2. Si le gain du micro intégré est faible, pressez une fois encore le bouton [MIC].

Le bouton [MIC] est maintenant constamment allumé. Il y a deux réglages de gain (haut/bas) pour le micro intégré. La première pression du bouton [MIC] active le réglage bas (bouton clignotant) et la seconde pression fait passer au réglage haut (bouton allumé).

3. Pour couper le micro intégré, pressez une fois encore le bouton [MIC] quand le réglage de gain haut est actif.

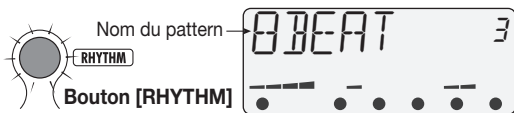
Le bouton [MIC] s'éteint et le microphone intégré est désactivé.

Emploi de la fonction rythmique

En mode de jeu, vous pouvez choisir parmi 60 Patterns rythmiques. C'est pratique pour le jeu en solo ou pour des sessions improvisées.

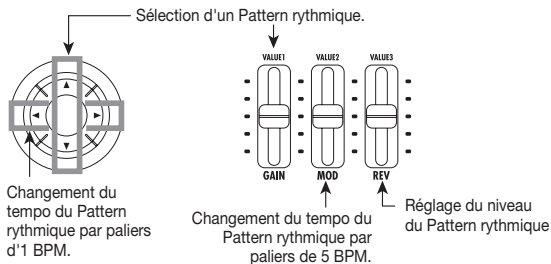
1. Pressez le bouton [RHYTHM], le PFX-9003 étant en mode de jeu.

La lecture de Pattern rythmique commence. L'afficheur présente brièvement le nom du Patch actuellement sélectionné. La diode du bouton [RHYTHM] clignote en mesure avec le tempo du Pattern.



2. Pour changer les paramètres relatifs au rythme, utilisez les boutons curseur [▲]/[▼]/[◀]/[▶] et les curseurs 1 – 3.

Pendant qu'un Pattern rythmique joue, les commandes suivantes sont affectées aux paramètres rythmiques.



TRUC

- Le réglage approximatif des paramètres de Pattern rythmique peut être visualisé dans les bargraphs des curseurs 1-3 en partie inférieure de l'afficheur.
- Vous pouvez sélectionner un autre Patch pendant qu'un Pattern rythmique joue. Mais, le réglage des paramètres et la sélection directe de banque ne sont pas possibles.

3. Pour stopper la lecture du Pattern rythmique, pressez une fois encore le bouton [RHYTHM].

Liste des Patterns rythmiques

Pattern rythmique	Affichage	
8 BEAT 1	8BEAT	1
8 BEAT 2		2
8 BEAT 3		3
8 BEAT 4		4
8 BEAT 5		5
8 BEAT SHUFFLE 1	8SHUFL	1
8 BEAT SHUFFLE 2		2
16 BEAT 1	16BEAT	1
16 BEAT 2		2
16 BEAT 3		3
16 BEAT 4		4
16 BEAT SHUFFLE	16SHFL	
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

Pattern rythmique	Affichage		
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 temps)	METRO	3	
METRO (4 temps)		4	
METRO (5 temps)		5	
METRO (6 temps)		6	
METRO (7 temps)		7	
METRO		METRO	

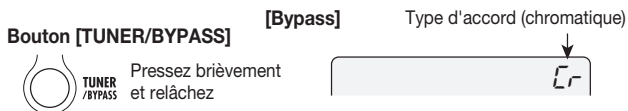
Emploi de l'accordeur (Mode Tuner)

Le PFX-9003 comprend un accordeur polyvalent qui peut aussi servir à une guitare 7 cordes et à d'autres accords non conventionnels. La fonction accordeur devient accessible quand l'unité est réglée en mode bypass (effets temporairement désactivés) ou est coupée (effets et son direct coupés).

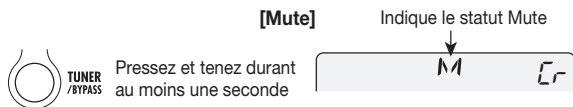
Emploi de l'accordeur chromatique

1. Pour faire passer le PFX-9003 en mode accordeur, pressez le bouton [TUNER/BYPASS] depuis le mode de jeu.

Quand vous pressez brièvement le bouton [TUNER/BYPASS] puis relâchez ce bouton, le PFX-9003 passe en mode bypass (effets désactivés). L'indication "CHRMTC" s'affiche brièvement et l'accordeur chromatique peut être employé.



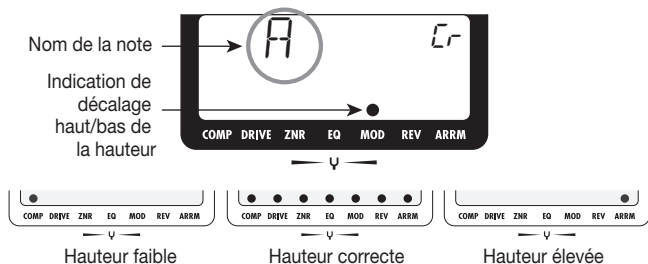
Quand vous tenez enfoncé le bouton [TUNER/BYPASS] pendant une seconde ou plus, le PFX-9003 passe en mode Mute (son direct et effets sont coupés). L'indication "CHRMTC" s'affiche brièvement, puis un "M" (pour Mute) s'affiche. L'accordeur chromatique peut maintenant être employé.



2. Jouez à vide la corde que vous voulez accorder.

La hauteur est automatiquement détectée et l'afficheur donne la note la plus

proche de la hauteur détectée. Les points (●) en section inférieure de l'afficheur vous permettent de mieux estimer la hauteur.



Réglez la corde pour obtenir la note désirée.

- Réglez les autres cordes de la même façon.**
- Pour retourner en mode de jeu, pressez le bouton [EDIT/CANCEL].**

Emploi d'autres types d'accord

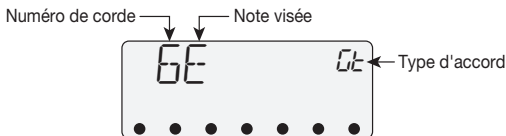
Le PFX-9003 permet divers autres types d'accord en plus de l'accord chromatique. Pour ces types, il est nécessaire de d'abord sélectionner un numéro de corde, puis de l'accorder par rapport à la note affichée.

- En mode accordeur (Tuner), pressez plusieurs fois le bouton [TUNER/BYPASS] pour sélectionner le type d'accord.**

A chaque pression du bouton, le type d'accord change selon un cycle de réglage représenté dans le tableau de la page suivante (le nom du nouveau type d'accord s'affiche brièvement).

Type d'accord	GUITARE	BASSE	OPEN-A	OPEN-D	OPEN-E	OPEN-G	DADGA (D modal)
Corde/Nom de note	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	2B	2B	2A
	1E		1E	1D	1E	1D	1D
	7B						

Par exemple, quand GUITARE a été sélectionné comme type d'accord, l'affichage présente le numéro de la corde et la note visée.



2. Jouez à vide la corde indiquée et accordez-vous.

3. Utilisez les boutons curseur [▲]/[▼] pour sélectionner un autre numéro de corde.

Par exemple, quand GUITARE a été sélectionné comme type d'accord, presser le bouton curseur [▼] fait passer en revue les numéros de corde suivants.

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

4. Accordez les autres cordes de la même façon.

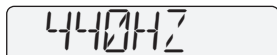
Changement de la hauteur de référence de l'accordeur

Après mise sous tension, la hauteur de référence de l'accordeur intégré est toujours de 440 Hz pour le *la* médian. Si désiré, vous pouvez changer cela par

paliers de 1 Hz dans la plage suivante, 435 – 445 Hz. Vous pouvez aussi sélectionner un accord basé un demi-ton plus bas ou deux demi-tons plus bas.

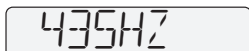
1. En mode Tuner, pressez un des boutons curseur [◀]/[▶].

La hauteur de référence actuelle s'affiche brièvement. Si l'unité est en réglage par défaut après mise sous tension, le *la* médian vaut 440 Hz.



2. Pendant l'affichage de la hauteur de référence, vous pouvez utiliser les boutons curseur [◀]/[▶] pour changer la hauteur.

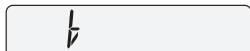
La plage de réglage va de 435 à 445 Hz, par paliers d'1 Hz.



3. Pour sélectionner l'accord au demi-ton inférieur ou au ton inférieur, pressez une fois (ou deux fois) le bouton curseur [◀] quand "435 Hz" s'affiche.

Si vous pressez une fois le bouton curseur [◀] quand "435 Hz" est affiché, un seul symbole "♭" s'affiche. Si vous pressez deux fois le bouton, deux symboles "♭" s'affichent. Cela indique que la hauteur générale a été abaissée d'un demi-ton ("♭") ou de deux demi-tons ("♭♭") par rapport à la hauteur de référence (la médian = 440 Hz).

Accord au demi-ton inférieur



Accord au ton inférieur



TRUC

- Le changement de la hauteur de référence s'applique à tous les types d'accord.
- La hauteur de référence est ramenée à 440 Hz quand l'unité est éteinte puis rallumée.

Emploi de la fonction Sampler

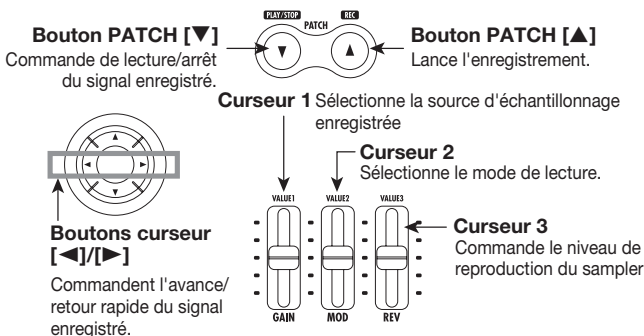
Le PFX-9003 a un sampler intégré qui vous permet d'enregistrer et de reproduire facilement jusqu'à 30 secondes d'un signal reçu en prise [INPUT] ou [AUX IN]. Durant la lecture, il est également possible de changer le tempo de reproduction sans modifier la hauteur. C'est pratique pour travailler une phrase de guitare rapide.

- 1. Connectez la source à échantillonner (instrument ou autre appareil) à la prise [INPUT] ou [AUX IN] (voir pages 8 – 9).**
- 2. Mettez sous tension le PFX-9003 et pressez le bouton [SAMPLER] en mode de jeu.**

Le PFX-9003 passe en mode Sampler et l'afficheur indique la source d'entrée (normalement "GT MIC").



En mode Sampler, les fonctions suivantes sont affectées aux commandes.



NOTE

En mode Sampler, les boutons PATCH [▲]/[▼] fonctionnent comme boutons lecture/arrêt et enregistrement. Par conséquent, on ne peut pas changer de Patch sans revenir en mode de jeu.

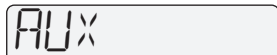
3. Utilisez le curseur 1 pour sélectionner une des deux sources:• **GT MIC**

Le signal de la prise [INPUT] (bouton [MIC] relâché) ou du micro intégré (bouton [MIC] allumé ou clignotant) sert de source d'échantillonnage.

• **AUX**

Le signal de la prise [AUX IN] sert de source d'échantillonnage.

Quand vous bougez le curseur 1, la source sélectionnée comme entrée s'affiche brièvement.

**NOTE**

Le traitement d'effet n'est pas disponible pour le signal venant de la prise [AUX IN].

4. Pour lancer l'enregistrement, pressez le bouton PATCH [▲] puis jouez la phrase (ou lancez la lecture sur l'appareil source).

Durant l'enregistrement, l'indication "REC" s'affiche et le temps d'enregistrement écoulé (en secondes) s'affiche à droite.

**5. Pour stopper l'échantillonnage, pressez une fois encore le bouton PATCH [▼].**

Si vous ne pressez pas le bouton, l'échantillonnage s'arrête automatiquement quand la durée maximale de 30 secondes est atteinte.

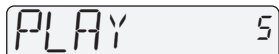
6. Utilisez le curseur 2 pour sélectionner un des modes de reproduction suivants.



- n1
Reproduction à vitesse normale
- n2
Reproduction à demi-temps, demi-hauteur
- P2
Reproduction à demi-temps, hauteur normale
- n4
Reproduction à quart de temps, quart de hauteur
- P4
Reproduction à quart de temps, hauteur normale

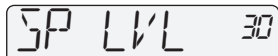
7. Utilisez le bouton PATCH [▼] et les boutons curseur [◀]/[▶] pour piloter lecture/arrêt et avance/retour rapide de la reproduction.

Quand le mode Sampler a été activé pour la première fois, presser le bouton PATCH [▼] fera jouer une seule fois l'échantillon enregistré (lecture unique ou "one-shot"). Durant la lecture, l'afficheur indique "PLAY" et le temps écoulé (en secondes) s'affiche à droite.



8. Pour régler le volume de reproduction de l'échantillon, utilisez le curseur 3.

La plage de réglage de niveau est 0 – 30.

**NOTE**

Durant la reproduction d'échantillon, les curseurs 1 et 2 sont inactifs.

9. Pour une lecture répétitive de l'échantillon, spécifiez les points de début et de fin de la répétition avec le bouton [SAMPLER] pendant que le son est reproduit.

Si vous pressez le bouton [SAMPLER] une fois durant la reproduction de l'échantillon, le point ainsi marqué est choisi comme point de départ. En pressant une nouvelle fois le bouton, vous pouvez spécifier le point de fin. La reproduction répétitive s'accomplit alors entre ce point de départ et ce point de fin. Durant la reproduction répétitive, un point (●) s'affiche face au module ARR.M.



Pour revenir à la reproduction unique (One-shot), pressez une fois encore le bouton [SAMPLER].

10. Pour retourner en mode de jeu, pressez le bouton [EDIT/CANCEL] alors que la reproduction d'échantillon est arrêtée.

NOTE

- Quand vous retournez en mode de jeu, le contenu enregistré est perdu.
- La fonction Sampler ne peut pas être utilisée conjointement à la fonction rythmique.
- En mode Sampler, les modules MOD, REV et ARR.M ne peuvent pas être employés (ils sont automatiquement réglés sur OFF).

Changement du son d'un Patch (Mode Edit)

Le mode Edit permet de librement modifier les paramètres qui constituent un Patch, pour créer vos propres Patches. Cette section décrit comment faire.

Configuration de Patch

Comme représenté ci-dessous, le PFX-9003 est constitué d'une série d'effets simples (modules d'effet). Un Patch est une combinaison de modules mémorisée, chaque module ayant ses propres réglages de paramètres.



Etapes de base en mode Edit

Cette section décrit la procédure de base pour modifier les Patches en mode Edit. Pour des informations sur les types et paramètres d'effet des différents modules, voir la section "Types et paramètres d'effet" en page 42.

1. En mode de jeu, sélectionnez le Patch à modifier.

Les Patches à modifier peuvent être sélectionnés dans une banque utilisateur (User A- F) ou une banque preset (0 – 5). Toutefois, les Patches d'une banque preset ne peuvent qu'être lus. Lorsque vous avez modifié un de ces Patches et désirez le mémoriser, vous devez sélectionner comme emplacement de stockage un Patch de banque utilisateur (le Patch numéro 0 de la banque utilisateur A est automatiquement sélectionné par défaut).

2. Pour activer le mode Edit, pressez le bouton [EDIT/CANCEL].

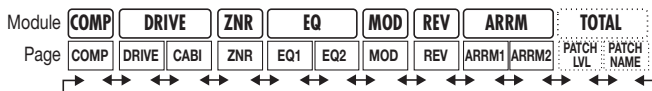
L'indication "EDIT" s'affiche.



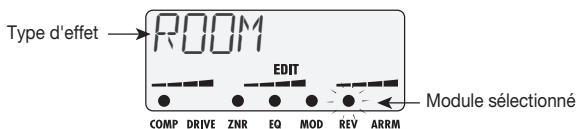
La première fois que vous passez en mode Edit après la mise sous tension de l'appareil, le paramètre PATLVL (Patch Level/niveau de Patch) du module TOTAL est sélectionné.

3. Utilisez les boutons curseur [◀]/[▶] pour sélectionner le module que vous voulez modifier.

Les modules à modifier sont sélectionnés dans l'ordre ci-dessous. Les modules ayant de nombreux paramètres (DRIVE, EQ, ARRM etc.) ont plusieurs pages pour faire les réglages de leurs paramètres. Pour de tels modules, les boutons curseur [◀]/[▶] peuvent servir à changer de page.



En partie inférieure de l'afficheur, un point (●) clignote face au module sélectionné (excepté pour le module TOTAL). Pour la plupart des modules, le type d'effet sélectionné s'affiche en partie supérieure de l'afficheur.



TRUC

- Le module ARRM et le module TOTAL ne sont pas des modules autonomes. Le module ARRM ne comprend que les réglages de la fonction ARRM et le module TOTAL sert au réglage du niveau du Patch et du nom du Patch.
- Quand la page PATCH NAME (nom du Patch) du module TOTAL est sélectionnée, les boutons curseur [◀]/[▶] peuvent servir à sélectionner un des 6 caractères du nom pour le modifier.

4. Pour activer/désactiver le module sélectionné, pressez le bouton [TUNER/BYPASS] quand le type d'effet de ce module est affiché.

L'indication du type d'effet se change en "-OFF-". Pour ré-activer le module d'effet, pressez encore le bouton [TUNER/BYPASS].

- 5.** Pour changer le type d'effet du module d'effet sélectionné, pressez un des boutons curseur [▲]/[▼] alors que le type d'effet est affiché.



- 6.** Pour changer la valeur du paramètre, utilisez les curseurs 1 – 3.

En mode Edit, les curseurs 1 – 3 sont affectés à différents paramètres. Quand vous bougez un curseur, le nom du paramètre affecté et son réglage actuel s'affichent.



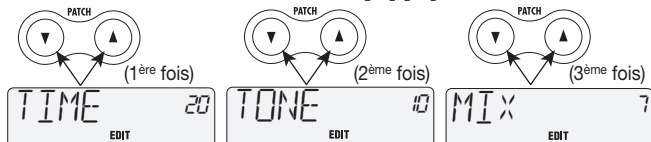
NOTE

Les paramètres affectés aux curseurs 1 - 3 dépendent du type d'effet sélectionné pour ce module. Pour des détails, voir la section "Types et paramètres d'effet" en page 42.

- 7.** Pour contrôler la valeur d'un paramètre sans bouger un curseur, pressez ensemble les boutons PATCH [▲]/[▼].

Chaque fois que vous faites cela, un des paramètres affectés aux curseurs 1 – 3 et sa valeur s'affichent.

Pressez ensemble les boutons PATCH [▲]/[▼]



TRUC

Si vous pressez un des boutons PATCH [▲]/[▼], la valeur du paramètre actuellement affiché augmente ou diminue. Cette méthode est pratique pour faire de petites modifications.

8. Répétez les étapes 3 – 7 pour modifier d'autres modules de la même façon.

9. Pour quitter le mode Edit, pressez le bouton [EDIT/CANCEL].

L'appareil revient en mode de jeu. Si un Patch a été changé, l'indication "ED" s'affiche.

NOTE

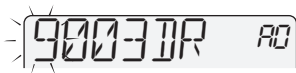
Pour conserver les changements de Patch, veillez à accomplir la procédure de mémorisation (voir page 33). Si vous changez de Patch sans l'avoir faite, les changements seront perdus.

Changer un nom de Patch

Si vous le désirez, vous pouvez affecter un nouveau nom à un Patch modifié. Procédez comme suit.

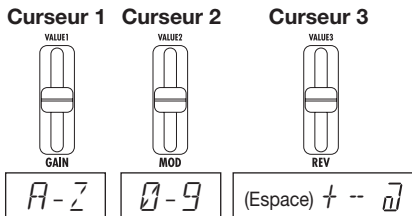
1. En mode Edit, utilisez les boutons curseur [◀]/[▶] pour faire s'afficher le nom du Patch.

Pour appeler le nom du Patch, pressez le bouton curseur [◀] alors que le module COMP est sélectionné ou pressez deux fois le bouton curseur [▶] alors que la page 2 du module ARRM est sélectionnée. Le caractère pouvant être changé dans le nom du Patch clignote.



2. Utilisez les boutons curseur [◀]/[▶] pour sélectionner celui des 6 caractères du nom de Patch que vous voulez changer. Utilisez les curseurs 1 – 3 pour changer ce caractère.

Les caractères suivants sont affectés aux curseurs 1 – 3.



TRUC

Vous pouvez aussi presser un des boutons PATCH [▲]/[▼] pour changer les caractères un à un.

- 3.** Répétez l'étape 2 pour terminer le nom du Patch. Quand le nom obtenu est celui désiré, pressez le bouton [EDIT/CANCEL] pour retourner en mode de jeu.

NOTE

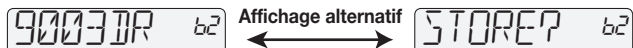
Pour valider le nouveau nom de Patch, veillez à accomplir la procédure de mémorisation (voir page 33). Si vous changez de Patch sans l'avoir faite, les changements seront perdus.

Mémorisation et échange de Patches (Mode Store)

Cette section décrit comment mémoriser un Patch modifié dans la mémoire du PFX-9003, et comment échanger les Patches dans les banques utilisateur.

1. En mode de jeu ou Edit, pressez le bouton [STORE/EXECUTE].

Le PFX-9003 passe en mode d'attente de mémorisation. Le nom du Patch et les indications "STORE" ou "SWAP" s'affichent alternativement. En haut à droite de l'afficheur, le numéro de banque utilisateur et le numéro de Patch de destination sont affichés.



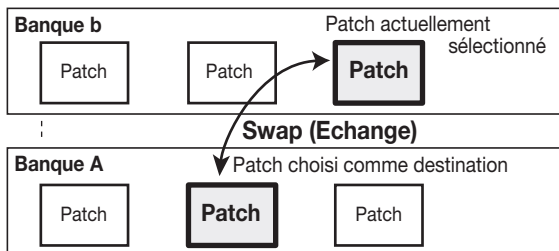
TRUC

Pour changer le nom du Patch avant mémorisation, voir page 31.

2. Utilisez les boutons curseur [◀]/[▶] pour sélectionner "STORE" ou "SWAP".

Si STORE est sélectionné, vous pouvez sauvegarder le Patch actuel dans n'importe quel emplacement de Patch de banque utilisateur.

Quand SWAP est sélectionné, vous pouvez échanger le Patch de la banque utilisateur actuelle avec un autre Patch de banque utilisateur. C'est pratique par exemple si vous désirez changer l'ordre des Patches pour l'emploi durant une interprétation.



NOTE

Si le Patch d'origine vient d'une banque preset, l'option "SWAP" ne peut pas être sélectionnée.

- 3. Utilisez les boutons curseur [▲]/[▼] et les boutons PATCH [▲]/[▼] pour sélectionner la banque et le Patch de destination de la mémorisation ou de l'échange.**

NOTE

Une banque preset ne peut pas être sélectionnée comme destination de mémorisation. Si vous pressez le bouton [STORE] alors qu'un Patch d'une banque preset est sélectionné, la sélection change automatiquement pour le Patch numéro 0 de la banque utilisateur A ("A0").

- 4. Pressez le bouton [STORE] une fois encore.**

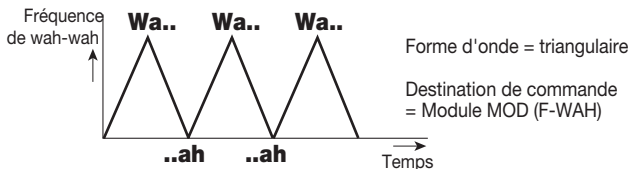
La procédure de mémorisation ou d'échange est accomplie et l'appareil revient au mode d'origine. Si le Patch de l'étape 1 avait été modifié, les changements apportés sont mémorisés et l'indication "ED" disparaît.

Si vous pressez le bouton [EDIT/CANCEL] à la place du bouton [STORE], la procédure de mémorisation/échange est annulée et l'appareil revient au mode d'origine.

Emploi de la fonction ARRM

La fonction ARRM utilise différentes formes d'onde de commande (dents de scie, sinusoïdale, triangulaire, carrée) générées en interne par le PFX-9003 pour modifier cycliquement des paramètres d'effet. Le volume, les modules DRIVE, MOD ou REV peuvent être sélectionnés comme destination de cette commande.

Quand les modules DRIVE, MOD ou REV sont sélectionnés, le paramètre d'effet réellement piloté par la fonction ARRM dépend du type d'effet sélectionné. Par exemple, quand une onde triangulaire est sélectionnée comme onde de commande et que la cible est le type d'effet F-WAH dans le module MOD, c'est la fréquence de l'effet wah-wah (paramètre **FREQ**) qui change, donnant un son wah-wah cyclique.



TRUC

Le cycle de la forme d'onde de commande est toujours lié au tempo rythmique. Si vous faites jouer un Pattern rythmique pendant que la fonction ARRM est active, l'effet sera modulé en synchronisation avec le Pattern rythmique.

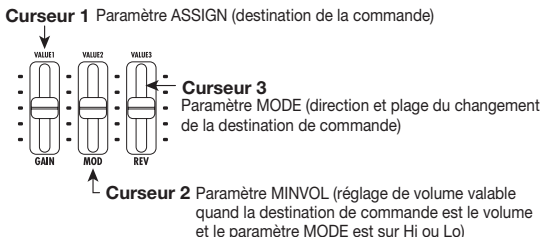
Pour utiliser la fonction ARRM afin de faire varier en temps réel un paramètre d'effet, procédez comme suit.

- 1. En mode de jeu, sélectionnez le Patch.**
- 2. Pressez le bouton [EDIT/CANCEL] pour activer le mode Edit, puis utilisez les boutons curseur [◀]/[▶] pour appeler la page 1 du module ARRM.**

Si le module ARRM est désactivé (OFF), pressez le bouton [TUNER/BYPASS] pour l'activer.



Quand la page 1 du module **ARRM** est sélectionnée, les curseurs 1 – 3 pilotent les paramètres suivants.



3. Utilisez le curseur 1 pour sélectionner une des destinations de commande suivantes.

- **vL (volume)**
La fonction **ARRM** pilote le volume de tout le Patch.
- **GA (gain)**
La fonction **ARRM** pilote le paramètre **GAIN** (pour certains types d'effet, le paramètre **TOP**) du module **DRIVE**. Cela signifie que l'intensité de distorsion change.
- **Md (modulation)**
La fonction **ARRM** pilote le type d'effet actuellement sélectionné dans le module **MOD**. Le véritable paramètre modifié dépend du type d'effet.
- **rv (reverb)**
La fonction **ARRM** pilote le type d'effet actuellement sélectionné en module **REV**. Le véritable paramètre modifié dépend du type d'effet.

4. Si "vL" est sélectionné comme destination de commande, réglez la valeur du paramètre **MINVOL** avec le curseur 2, si nécessaire.

5. Utilisez le curseur 3 pour régler la direction et la plage du changement de la destination de commande.

- **UP**

Le paramètre change de la valeur minimale à la maximale selon le changement de niveau de la forme d'onde de commande.

- **dn**

Comme pour UP, le paramètre change de la valeur minimale à la maximale, mais de façon opposée au changement de niveau de la forme d'onde de commande (quand celle-ci est maximum, le paramètre est au minimum et vice-versa).

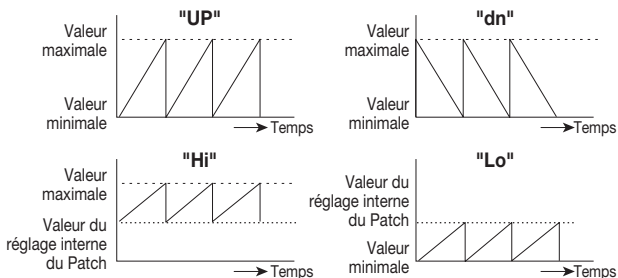
- **Hi**

Le paramètre change depuis le niveau du réglage de Patch (ou la valeur du paramètre MINVOL) jusqu'à la valeur maximale, en fonction du changement de niveau de la forme d'onde de commande.

- **Lo**

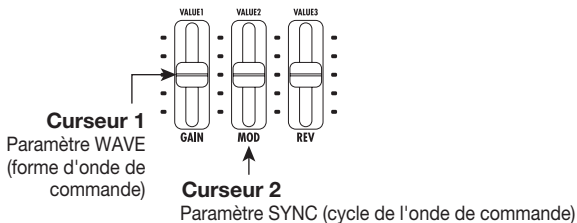
Le paramètre change depuis la valeur minimale jusqu'au niveau du réglage de Patch (ou la valeur du paramètre MINVOL), en fonction du changement de niveau de la forme d'onde de commande.

Par exemple, si une onde en dents de scie montantes est sélectionnée pour la commande, le paramètre changera comme ci-dessous, selon le réglage du paramètre MODE.



6. Pressez une fois le bouton curseur [▶] pour appeler la page 2 du module ARRM.

En page 2 du module ARRM, les paramètres suivants sont affectés aux curseurs 1 et 2.



7. Utilisez le curseur 1 pour sélectionner la forme d'onde de commande. Les choix suivants sont possibles.

1		Onde en dents de scie montantes
2		Onde en ailerons montants
3		Onde en dents de scie desc.
4		Onde en ailerons descendants

5		Onde triangulaire
6		Onde triangulaire de second ordre
7		Onde sinusoïdale
8		Onde carrée

8. Utilisez le curseur 2 pour régler le cycle de l'onde de commande.

Basé sur le tempo du pattern rythmique, le cycle de l'onde de commande peut être spécifié en notes et en mesures. Les choix suivants sont possibles.

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 05: croche | b1: 1 mesure |
| 1: noire | b2: 2 mesures |
| 2: blanche | b3: 3 mesures |
| 3: blanche pointée | b4: 4 mesures |

9. Appelez le module de destination de la commande et réglez le type d'effet et le paramètre si nécessaire.

Pour des informations sur les paramètres qui peuvent être pilotés par ARRM quand le module DRIVE, MOD, ou REV est sélectionné, voir page 42.

10. Quand le réglage est terminé, pressez le bouton [EDIT/CANCEL] pour retourner en mode de jeu.

Les réglages de la fonction ARRM sont stockés séparément pour chaque Patch. Mémorisez le Patch si vous voulez conserver les réglages.

11. Vérifiez l'effet tout en jouant de votre instrument.

La valeur du paramètre d'effet varie cycliquement en fonction de la forme d'onde de commande sélectionnée.

Autres fonctions

Retour aux réglages d'usine par défaut

Les Patches des banques utilisateur peuvent être ramenés à leur statut d'origine à tout moment, même après les avoir modifiés.

Il y a deux façons de restaurer les réglages d'usine par défaut. L'initialisation complète ("All Initialize") ramène tous les Patches des banques utilisateur à leur statut d'origine. Le rappel d'usine ("Factory Recall") ne restaure qu'un Patch isolément.

1. Mettez sous tension la PFX-9003 en tenant enfoncé le bouton [STORE/EXECUTE].

L'indication "ALINIT" s'affiche.



- Pour une initialisation totale (All Initialize), passez à l'étape 2.
- Pour un rappel d'usine (Factory Recall), utilisez les boutons curseur [▲]/[▼] et les boutons PATCH [▲]/[▼] pour sélectionner le Patch utilisateur que vous voulez ramener à son statut d'origine.

2. Pressez une fois encore le bouton [STORE/EXECUTE].

La procédure d'initialisation totale ou de rappel d'usine est effectuée. Après l'initialisation totale, l'unité passe automatiquement en mode de jeu. Tous les Patches qui avaient été modifiés et mémorisés par l'utilisateur sont perdus.

Pour annuler les procédures All Initialize ou Factory recall, pressez le bouton [EDIT/CANCEL] avant l'étape 2.

Coupure du rétro-éclairage

Quand vous utilisez le PFX-9003 sur piles, vous pouvez prolonger la durée de vie des piles en désactivant le rétro-éclairage de l'afficheur. Procédez comme suit.

- 1. Mettez sous tension le PFX-9003 en tenant enfoncé le bouton curseur [▼].**



Le PFX-9003 fonctionnera sans rétro-éclairage de l'afficheur.

- 2. Pour ré-activer le rétro-éclairage, éteignez l'appareil et rallumez-le.**

Types et paramètres d'effet

Dans cette section, tous les types et paramètres d'effet des modules du PFX-9003 sont expliqués. Les types et paramètres d'effet qui peuvent être utilisés dans chaque module sont données ci-dessous.

Le symbole **[A]** indique que ce paramètre peut être affecté à la fonction ARR.M. Les paramètres affichés en négatif sont affectés aux curseurs en mode de jeu.

◆ Module COMP

COMP	Module compresseur servant à maintenir le niveau du signal dans une certaine plage.		
	Paramètre 1: SENS	Paramètre 2: ATTACK	Paramètre 3: LEVEL
LIMIT	Limiteur qui atténue les crêtes de signal.		
	Paramètre 1: THRESH	Paramètre 2: ATTACK	Paramètre 3: LEVEL

Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Explication
SENS	0 – 10	Règle la sensibilité d'entrée de la compression.
ATTACK	0 – 10	Règle la vitesse d'entrée en action de l'effet.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
THRESH	0 – 10	Règle le seuil d'action du limiteur.

◆ Module DRIVE

* Les paramètres pour les types allant de J-CLN à FDR B sont les mêmes.

J-CLN	Son clair simulant un ampli combo à transistor.		
US-CLN	Son clair simulant un ampli combo à lampes intégré.		
US-DRV	Son saturé simulant un ampli combo à lampes intégré.		
TWEED	Son de petit ampli combo à lampes avec distorsion sèche.		
CLASSA	Son crunch unique simulant un ampli combo de style anglais.		
UK-CRU	Son crunch simulant un ampli multi-corps à lampes de style anglais.		
UK-DRV	Son saturé simulant un ampli multi-corps à lampes de style anglais.		
CMB335	Simule un ampli combo à lampes caractérisé par un long sustain.		
MTLPNL	Son saturé à haut gain simulant un ampli multi-corps à lampes.		
BLKBTM	Simule un ampli multi-corps à lampes avec de gros graves et une délicate distorsion.		
SLDN	Son saturé qui modélise un ampli à haut gain souhaitable pour le solo.		
FZ-STK	Son des années 60 typique d'une pédale fuzz jouée via un ampli multi-corps.		
TE B	Simule un ampli de basse avec une plage de bas médiums particulièrement nette.		
FDR B	Simule un ampli basse avec saturation de style vintage.		
	Paramètre 1: GAIN [A]	Paramètre 2: TONE	Paramètre 3: LEVEL

* Les paramètres pour les types allant de SANS B à 9002 sont les mêmes.			
SANS B	Son saturé aigu pour la basse.		
CR	Simulation de modèle avec crunch vintage.		
TS	Simulation de modèle avec saturation vintage.		
GV	Simulation de modèle avec distorsion vintage.		
MTZONE	Distorsion à haut gain avec sustain riche.		
9002	Simule la distorsion ZOOM 9002.		
	Paramètre 1: GAIN [A]	Paramètre 2: TONE	Paramètre 3: LEVEL
	Paramètre 4: CABI	Paramètre 5: SPEAKR	Paramètre 6: DEPTH
AC SIM	Transforme le son d'une guitare électrique en son de type guitare acoustique.		
	Paramètre 1: TOP [A]	Paramètre 2: BODY	Paramètre 3: LEVEL
	Paramètre 4: CABI	Paramètre 5: SPEAKR	Paramètre 6: DEPTH
CABI	Simule l'enceinte d'un ampli guitare/basse.		
	Paramètre 1: CABI	Paramètre 2: SPEAKR	Paramètre 3: DEPTH [A]
MICPRE	Pré-amplificateur pour emploi de micro.		
	Paramètre 1: COLOR	Paramètre 2: HPF	Paramètre 3: LEVEL [A]
	Paramètre 4: CABI	Paramètre 5: SPEAKR	Paramètre 6: DEPTH
Description des paramètres			
Nom du paramètre	Plage de réglage	Explication	
GAIN	1 – 30	Règle le gain de la distorsion.	
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.	
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.	
CABI	Voir tableau 1	Sélectionne le type d'enceinte.	
SPEAKR	Voir tableau 2	Sélectionne le type de haut-parleur.	
DEPTH	0 – 10	Règle l'intensité du son de l'enceinte.	
TOP	1 – 30	Règle la résonance des cordes.	
BODY	0 – 10	Règle la résonance de la caisse.	
COLOR	Voir tableau 3	Sélectionne les caractéristiques du pré-ampli micro.	
HPF	0 – 10	Règle la fréquence du filtre passe-haut.	

Tableau 1: CABI

CM	Combo: Simulation d'une enceinte de type combo.
br	Bright Combo: Produit un son plus brillant que Combo.
Ft	Flat: Une enceinte avec une réponse plate.
St	Stack: Produit les caractéristiques d'une enceinte multi-corps.
bC	BassCombo: Le son d'une enceinte de type combo pour basse.
bS	BassStack: Le son d'une enceinte multi-corps pour basse.

Tableau 2: SPEAKR

CI	Combo 1: Le son d'un ampli guitare de type combo avec HP 12 pouces.
-----------	---

C2	Combo 2: Le son d'un ampli guitare de type combo avec 2 HP 12 pouces.
C3	Combo 3: Le son d'un ampli guitare de type combo avec 1 HP 10 pouces.
GS	Gt Stack: Le son d'un ampli guitare type multi-corps avec 4 HP 10 pouces.
GW	Gt Wall: Le son de plusieurs amplis multi-corps regroupés.
bC	Bs Combo: Le son d'un ampli basse de type combo avec 1 HP 15 pouces.
bS	Bs Combo: Le son d'un ampli basse de type multi-corps avec 4 HP 6,5 pouces.

Tableau 3: COLOR

Ft	Réponse plate.
vo	Caractéristiques adaptées à la voix.
Gt	Caractéristiques adaptées à la guitare acoustique
d1	Caractéristiques de distorsion légère.
d2	Caractéristiques ayant un gain supérieur à d1.

◆ Module ZNR

Réduction de bruit originale développée par ZOOM pour couper le bruit durant les pauses de jeu.

Paramètre 1: ZNR

Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Explication
ZNR	0 – 15	Règle la sensibilité de la ZNR. Pour de meilleurs résultats, réglez-la aussi haut que possible sans rendre artificielles les attaques ou chutes du son.

◆ Module EQ

Egaliseur 3 bandes.

Paramètre 1: HIGH **Paramètre 2: MID** **Paramètre 3: LOW** **Paramètre 4: LEVEL**

Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Explication
HIGH	-12 – 12	Règle l'amplification/atténuation des hautes fréq.
MID	-12 – 12	Règle l'amplification/atténuation des fréq. moyennes.
LOW	-12 – 12	Règle l'amplification/atténuation des basses fréq.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

◆ Module MOD

CHORUS	Ajoute de la vibration et de l'ampleur au son.		
	Paramètre 1: DEPTH	Paramètre 2: RATE	Paramètre 3: MIX [A]
V-CHO	Simule le son chaud d'un effet vintage.		
	Paramètre 1: DEPTH	Paramètre 2: RATE [A]	Paramètre 3: MIX
FLANGE	Produit un son unique, ondulant.		
	Paramètre 1: DEPTH	Paramètre 2: RATE [A]	Paramètre 3: FB
PHASE	Produit un son soufflant.		
	Paramètre 1: POSI	Paramètre 2: RATE [A]	Paramètre 3: COLOR

TREMOL	Fait varier périodiquement le niveau du son.		
	Paramètre 1: DEPTH	Paramètre 2: RATE [A]	Paramètre 3: CLIP
A-PAN	Cet effet panoramique stéréo déplace périodiquement le son entre droite et gauche quand deux amplificateurs sont employés. Quand un seul est utilisé, l'effet donne un son de trémolo.		
	Paramètre 1: WIDTH	Paramètre 2: RATE [A]	Paramètre 3: CLIP
A-WAH	Cet effet donne un son wah-wah variant qui dépend de l'intensité d'attaque des cordes.		
	Paramètre 1: POSI	Paramètre 2: RESO	Paramètre 3: SENS [A]
F-WAH	Vous permet de piloter l'effet wah-wah par l'ARRM.		
	Paramètre 1: POSI	Paramètre 2: FREQ [A]	Paramètre 3: DIRMIX
STEP	Change le son avec des effets de type paliers.		
	Paramètre 1: DEPTH	Paramètre 2: RATE [A]	Paramètre 3: RESO
PITCH	C'est un transpositeur (pitch shifter) avec une plage d'une octave vers le bas et deux vers le haut.		
	Paramètre 1: SHIFT	Paramètre 2: TONE	Paramètre 3: BAL [A]
RING-M	Produit un son métallique.		
	Paramètre 1: POSI	Paramètre 2: RATE [A]	Paramètre 3: BAL
SLOW-A	Crée une attaque douce.		
	Paramètre 1: POSI	Paramètre 2: TIME [A]	Paramètre 3: CURVE
FILTER	Cet effet suit l'attaque de corde et contrôle l'ouverture du filtre en conséquence.		
	Paramètre 1: POSI	Paramètre 2: TIME [A]	Paramètre 3: RANGE
DELAY	Effet delay avec temps de retard allant jusqu'à 1000 millisecondes.		
	Paramètre 1: TIME	Paramètre 2: FB	Paramètre 3: MIX [A]
ECHO	Effet delay avec son chaud et temps de retard allant jusqu'à 1000 millisecondes.		
	Paramètre 1: TIME [A]	Paramètre 2: FB	Paramètre 3: MIX
T-TRIP	Cet effet delay fait varier le retard en fonction de l'intensité d'attaque des cordes.		
	Paramètre 1: SENS [A]	Paramètre 2: FB	Paramètre 3: BAL
TRMCHO	C'est un effet combinant tremolo et chorus.		
	Paramètre 1: TRMRAT [A]	Paramètre 2: CHORAT	Paramètre 3: CHOMIX
RINVIB	C'est un effet combinant modulateur en anneau et vibrato.		
	Paramètre 1: RINRAT [A]	Paramètre 2: VIBRAT	Paramètre 3: VIBDEP
VIBE	C'est un effet de vibrato automatique.		
	Paramètre 1: DEPTH	Paramètre 2: RATE [A]	Paramètre 3: BAL
EXCIT	Donne au son un contour clair et le fait ressortir.		
	Paramètre 1: FREQ	Paramètre 2: DEPTH [A]	Paramètre 3: LOWBST
AIR	Simule l'ambiance de l'air d'une pièce et donne de la profondeur au son.		
	Paramètre 1: SIZE	Paramètre 2: TONE	Paramètre 3: MIX [A]
WIDE	Simule un enregistrement stéréo avec 2 micros.		
	Paramètre 1: TIME	Paramètre 2: WETLVL [A]	Paramètre 3: DRYLVL

ARRM-P	Utilise la fonction ARRM pour décaler la hauteur.	
	Paramètre 1: TYPE	Paramètre 3: TONE
Description des paramètres		
Nom du paramètre	Plage de réglage	Explication
DEPTH	0 – 10 (autre qu'EXCIT)	Règle la profondeur d'effet.
	0 – 30 (EXCIT)	
RATE	1 – 30	Règle la vitesse d'effet
MIX	0 – 30	Règle la balance entre son direct et son d'effet.
FB	-10 – 10 (FLANGE, T-TRIP)	Règle la quantité de son ré-injecté.
	0 – 10 (DELAY, ECHO)	
POSI	AF/bF	Sélectionne le point de connexion du module MOD. AF: Après le module EQ bF: Avant le module DRIVE
COLOR	1 – 4	Sélectionne la couleur du son.
CLIP	0 – 10	Accentue la modulation.
WIDTH	0 – 10	Règle l'amplitude de modulation.
RESO	1 – 10 (A-WAH)	Règle l'intensité du caractère de l'effet
	0 – 10 (STEP)	
SENS	-10 – -1, 1 – 10 (A-WAH)	Règle la sensibilité de l'effet.
	1 – 50 (T-TRIP)	
FREQ	1 – 10 (F-WAH)	Règle la fréquence.
	1 – 5 (EXCIT)	
DIRMIX	0 – 10	Règle la quantité de son direct au mixage.
SHIFT	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	Règle la transposition. Le réglage "dt" donne un effet de désaccord ("Detune").
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
BAL	0 – 30	Règle la balance entre son direct et son d'effet.
TIME	1 – 30 (SLOW-A, FILTER)	Règle la vitesse d'attaque.
	1 – 100 (DELAY, ECHO)	Règle le temps de retard par paliers de 10 ms.
	0 – 63 (WIDE)	Règle la distance du micro.
CURVE	1 – 10	Règle la direction de la course d'attaque.
RANGE	1 – 10	Règle la plage de filtrage.
TRMRAT	1 – 30	Règle la vitesse du tremolo.
CHORAT	1 – 30	Règle la vitesse de chorus.
CHOMIX	0 – 30	Règle le niveau de mixage du chorus.
RINRAT	1 – 30	Règle la fréquence du modulateur en anneau.
VIBRAT	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet vibrato.
VIBDEP	0 – 10	Règle la profondeur de l'effet vibrato.

LOWBST	0 – 10	Accentue la plage des basses fréquences.
SIZE	1 – 10	Règle la taille de l'espace simulé.
WETLVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet mixé.
DRYLVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct mixé.
TYPE	1 – 16	Sélectionne le type de changement de hauteur causé par l'ARRM (voir tableau 4).

Tableau 4: TYPE

Réglage	Hauteur produite
1	Demi-ton inférieur → Hauteur d'origine
2	Hauteur d'origine → Demi-ton inférieur
3	Doublement → Désaccord + Hauteur d'origine
4	Désaccord + Hauteur d'origine → Doublement
5	Hauteur d'origine → 1 octave au-dessus
6	1 octave au-dessus → Hauteur d'origine
7	Hauteur d'origine → 2 octaves en-dessous
8	2 octaves en-dessous → Hauteur d'origine
9	1 octave en-dessous + Hauteur d'origine → 1 octave au-dessus + Hauteur d'origine
10	1 octave au-dessus + Hauteur d'origine → 1 octave en-dessous + Hauteur d'origine
11	Quinte en-dessous + Hauteur d'origine → Quarte au-dessus + Hauteur d'origine
12	Quarte au-dessus + Hauteur d'origine → Quinte en-dessous + Hauteur d'origine
13	0 Hz + Hauteur d'origine → 1 octave au-dessus
14	1 octave au-dessus → 0 Hz + Hauteur d'origine
15	0 Hz + Son d'origine → 1 octave au-dessus + Hauteur d'origine
16	1 octave au-dessus + Son d'origine → 0 Hz + Hauteur d'origine

◆ Module REV

HALL	Effet reverb qui simule l'acoustique d'une salle de concert.		
	Paramètre 1: TIME	Paramètre 2: TONE	Paramètre 3: MIX [A]
ROOM	Effet reverb qui simule l'acoustique d'une pièce.		
	Paramètre 1: TIME	Paramètre 2: TONE	Paramètre 3: MIX [A]
SPRING	Effet reverb qui simule une unité de réverbération à ressort.		
	Paramètre 1: TIME	Paramètre 2: TONE	Paramètre 3: MIX [A]
MN-DLY	Retard mono avec une durée pouvant atteindre 1,9 seconde.		
	Paramètre 1: TIME	Paramètre 2: FB	Paramètre 3: MIX [A]
PP-DLY	Quand deux amplificateurs sont utilisés, cela donne un effet de retard ping-pong avec une durée pouvant atteindre 1,9 seconde. Quand un seul amplificateur est utilisé, l'effet est un delay mono.		
	Paramètre 1: TIME	Paramètre 2: FB	Paramètre 3: MIX [A]

LNGDLY	Delay mono avec un retard maximal de 7 secondes.		
	Paramètre 1: TIME	Paramètre 2: FB	Paramètre 3: MIX [A]
DLYHAL	Combinaison de delay et de reverb hall.		
	Paramètre 1: DLYTIM	Paramètre 2: DLYMIX [A]	Paramètre 3: REVMIX
DLYROM	Combinaison de delay et de reverb room.		
	Paramètre 1: DLYTIM	Paramètre 2: DLYMIX [A]	Paramètre 3: REVMIX
AIR	Simule l'ambiance de l'air d'une pièce et donne de la profondeur au son.		
	Paramètre 1: SIZE	Paramètre 2: TONE	Paramètre 3: MIX [A]
WIDE	Simule un enregistrement stéréo avec deux micros.		
	Paramètre 3: TIME	Paramètre 1: WETLVL [A]	Paramètre 3: DRYLVL

Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Explication
TIME	1 – 30 (HALL, ROOM, SPRING)	Règle le temps de retard.
	1 – 190, M1 – t9 (MN-DLY, PP-DLY)	Règle le temps de retard par paliers de 10 ms (pour M1 - t9, voir tableau 5).
	1 – 70 (LNGDLY)	Règle le temps de retard par paliers de 100 ms.
	0 – 63 (WIDE)	Règle la distance du micro.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
MIX	0 – 30	Règle la balance entre son direct et son d'effet.
FB	0 – 0	Règle la quantité de ré-injection.
DLYTIM	1 – 190, M1 – t9	Règle le temps de retard par paliers de 10 ms (pour M1 - t9, voir tableau 5)
DLYMIX	0 – 15	Règle la quantité de son de delay mixé.
REVMIX	0 – 15	Règle la quantité de son de reverb mixé.
SIZE	1 – 10	Règle la taille de l'espace simulé.
WETLVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet mixé.
DRYLVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct mixé.

Tableau 5: TIME

Réglage	Durée	Réglage	Durée
M1	Ronde x 4	t4	Croche pointée
M2	Ronde x 3	t5	Blanche de triolet
M3	Ronde x 2	t6	Croche
M4	Ronde	t7	Double croche pointée
t1	Blanche	t8	Noire de triolet
t2	Noire pointée	t9	Double croche
t3	Noire		

◆ Module ARRM

Fait varier les paramètres cycliquement en fonction de la forme d'onde de commande générée en interne.

Paramètre 1: ASSIGN	Paramètre 2: MINVOL	Paramètre 3: MODE
Paramètre 4: WAVE	Paramètre 5: SYNC	

Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Explication
ASSIGN	vL, GA, Md, rv	Sélectionne le module de destination de la commande (voir tableau 6).
MINVOL	0 – 10	Fixe le volume minimal quand le paramètre ASSIGN est réglé sur VOL.
MODE	UP, dn, Hi, Lo	Sélectionne le type et l'amplitude de changement.
WAVE	1 – 8	Sélectionne le type de forme d'onde de commande.
SYNC	0.5 – 3, b1 – b4	Règle le cycle de la forme d'onde de commande (voir tableau 7).

Tableau 6: ASSIGN

Réglage	Destination de la commande	Réglage	Destination de la commande
vL	Volume du Patch	Md	Paramètre du module MOD
GA	Paramètre GAIN du module DRIVE	rv	Paramètre du module REV

Tableau 7: SYNC

Réglage	Cycle	Réglage	Cycle
5	Croche	b1	1 mesure
1	Noire	b2	2 mesures
2	Blanche	b3	3 mesures
3	Blanche pointée	b4	4 mesures

◆ Module TOTAL

Comprend des réglages concernant la totalité du patch.

Paramètre 1: PATLVL	Paramètre 4: Nom du Patch (A-Z)	Paramètre 5: Nom du Patch (0-9)
Paramètre 6: Nom du Patch (symboles)		

Description des paramètres

Nom du paramètre	Plage de réglage	Explication
PATLVL	1 – 30	Règle le niveau de volume du Patch. un réglage de 25 correspond à un signal entrant et à un signal sortant de même niveau.
Nom du Patch (A-Z)	A – Z	Saisie des caractères alphabétiques.
Nom du Patch (0-9)	0 – 9	Saisie des chiffres.
Nom du Patch (symboles)	+ - @ (espace)	Saisie des symboles.

Liste des Patches

Banque A " Modélisation 1 "			
N°	Nom		
0	9003DR	Distorsion	Puissant son caractéristique
1	RCT-BG	Médiator	Son d'ampli haut gain de la série américaine "Rectifier"
2	9002LD	Solo	Le son 9002 d'origine
3	STNDRD	Clair	Son basique clair façonné pour l'enregistrement
4	F-TWED	Crunch	Le son d'un petit ampli à lampes vintage américain
5	J-CHO	Clair	Son clair de JC
6	ARMWAH	Effet	Crée un son coupant (avec ARRM) sans emploi de pédale
7	BEATON	Crunch	Son classe A type Mersey Beat
8	ARPEG	Clair	Son clair souhaitable pour les arpèges
9	JIMVIB	Crunch	Recrée le fameux timbre vibe
Banque B " Modélisation 2 "			
N°	Nom		
0	BLACK	Accompagnement	Son Heavy Metal des amplis multi-corps américains de la gamme "5100"
1	BALLAD	Distorsion	Son chaud pour solo
2	P-ARRM	Effet	Son unique avec une onde toutes les deux mesures (ARRM)
3	TWIN	Accompagnement	Son de canal saturé d'un ampli à lampes vintage américain
4	ARMPIT	Effet	Superbe combinaison d'ARRM et de pitch shifter (ARRM)
5	CLN-CH	Clair	Son de canal clair d'un ampli à lampes vintage américain
6	MATCRU	Crunch	Son crunch d'un ampli moderne classe A
7	SNAKE	Distorsion	Son Heavy Metal avec de solides basses
8	NYFSN	Clair	Son clair souhaitable pour l'enregistrement en ligne
9	WDFUZZ	Effet	Son de pédale fuzz vintage

Banque C " Acoustique "			
N°	Nom		
0	AG-CHO		Son chorus pour guitare électro-acoustique. Utilisé en balayage, arpège ou en solo.
1	AG-REV		Son souhaitable pour le jeu au doigt
2	AG-LIV	Micro intégré	Son live pour l'enregistrement au micro. Peut servir à de nombreuses autres applications en plus de la guitare.
3	AG-BRT	Micro intégré	Son brillant et distinct pour l'enregistrement au micro
4	AG-SOL	Micro intégré	Son solo généreux
5	VO-ECH	Micro intégré	Son d'effet de voix large avec long retard + reverb
6	VO-ROK	Micro intégré	Effet de voix rock avec reverb room prononcée
7	VO-BLD	Micro intégré	Solide effet de voix ballade avec chorus désaccordé
8	VO-JAM	Micro intégré	Son spacieux efficace
9	VO-LOF	Micro intégré	Simulation de son basse fidélité
Banque D " Basse "			
N°	Nom		
0	B-PICK	Basse	Son souhaitable pour le jeu tendu au médiator
1	B-OD	Basse	Son rock avec distorsion rétro
2	B-DRV	Basse	Son de basse à distorsion dure
3	B-FNGR	Basse	Son universel pour jeu au doigt
4	B-SLAP	Basse	Son slap tranchant
5	B-FLNG	Basse	Son efficace avec flanger
6	B-ROCK	Basse	Timbre chaud de type Mainstream des années 70
7	B-BIG	Basse	Simulation des caractéristiques d'un grand ampli
8	B-WAH	Basse	Son de wah-wah automatique caractérisé par un fort doublage
9	B-COMP	Basse	Plaisant son de compression

Banque E " Variation de guitare 1 "			
N°	Nom		
0	CMPCLN	Clair	Son de compression naturelle
1	FUNKCT	Clair	Son cut Funky
2	FD-CLN	Clair	Son clair d'un ampli à lampes vintage américain
3	RCKBLY	Clair	Son rockabilly avec retard court
4	ELEACO	Clair	Son de simulation acoustique
5	AG-KeyD	Sans couleur	Son de Patch électro-acoustique. A utiliser en balayage ou en glissé (accord en ré).
6	AG-KeyG	Sans couleur	Son de Patch électro-acoustique. A utiliser au doigt ou en glissé (accord en sol).
7	BOTTLE	Sans couleur	Son de Slide Bar principalement pour guitare électrique
8	MATDRV	Distorsion	Son saturé d'ampli moderne classe A
9	PS-DRV	Distorsion	Son saturé doux et généreux pour un jeu tranquille
Banque F " Variation de guitare 2 "			
N°	Nom		
0	CMB-BG	Distorsion	Son caractérisé par une saturation détaillée et un long sustain
1	MIDDRV	Distorsion	Son avec des caractéristiques de crête distinctes
2	LATNRK	Distorsion	Son rock latino avec forts médiums
3	BR-DRV	Distorsion	Le grand son de la gamme "900" d'amplis multi-corps anglais
4	CRY-LD	Effet	Son d'effet cry original de ZOOM
5	PITSFT	Effet	Son avec transpositeur (pitch shifter)
6	50SRNB	Effet	Son trémolo souhaitable pour le rhythm & blues
7	SE-SFX	Effet	Modulateur en anneau créant un effet impressionnant
8	SL-ATK	Effet	Son à attaque lente simulant automatiquement le style de jeu de violon
9	ZAKWAH	Effet	Son solo avec wah-wah automatique

Mauvais fonctionnement

■ Pas de son ou très bas volume

• Le commutateur POWER est-il sur ON?

Vérifiez que les bonnes piles sont insérées ou que l'adaptateur secteur est connecté, puis mettez sous tension.

• Les prises [INPUT] et [OUTPUT] sont-elles correctement connectées à l'instrument et à l'amplificateur?

Référez-vous à "Se connecter" en page 8 et faites les connexions correctes.

Vérifiez l'alimentation et les réglages de volume de l'instrument et de l'ampli.

• Le câble blindé est-il défectueux?

Essayez de remplacer le câble.

• Le PFX-9003 est-il coupé?

Éliminez le statut "Mute".

• Le bouton [MIC] est-il sur ON?

Quand le micro intégré est activé, le signal de la prise [INPUT] est coupé.

Pressez le bouton [MIC] pour régler sur OFF le micro intégré.

■ Impossible d'enregistrer depuis les prises [AUX IN], ou bien le son de la prise [AUX IN] est étrange

• La source d'entrée est-elle réglée sur "GT MIC"?

Réglez-la sur "AUX".

• Le commutateur [AUX CENTER CANCEL] est-il sur ON?

Quand le commutateur [AUX CENTER CANCEL] est sur ON, l'instrument ou tout son positionné au centre du signal reçu en prise [AUX IN] est atténué.

Réglez le commutateur [AUX CENTER CANCEL] sur OFF.

■ Le son a une distorsion artificielle

Réglez les paramètres de niveau et de GAIN des modules d'effet.

■ Hauts niveaux de bruit

Réglez le paramètre ZNR. Si le problème persiste, essayez de réduire le GAIN.

■ Impossible de jouer le Pattern rythmique ou volume très faible

• Le volume rythmique est-il sur une valeur basse?

Augmentez le paramètre LVL jusqu'à un niveau souhaitable.

■ Impossible d'enregistrer depuis le micro intégré

• Le module DRIVE est-il sur ON, ou y-a-t-il un type autre que MIC PRE ou CABI sélectionné?

Réglez le module DRIVE sur OFF, ou sélectionnez MIC PRE ou CABI.

Caractéristiques

Programmes d'effet	60 types Utilisation simultanée max.: 10 types
Modules d'effet	7 modules Utilisation simultanée max.: 7 modules
Mémoires de Patch	Utilisateur: 6 banques x 10 patches = 60 patches Preset: 6 banques x 10 patches = 60 patches Total 120 patches
Fréq. d'échantillonnage	31,25 kHz
Convertisseur A/N	20 bits, suréchantillonnage 64 fois
Convertisseur N/A	20 bits, suréchantillonnage 8 fois
Afficheur	LCD spécifique
Entrée	
Entrée guitare/basse	Jack mono standard Niveau d'entrée nominal: -20 dBm Impédance d'entrée: 470 k Ω
Entrée AUX	Mini-jack stéréo Niveau d'entrée nominal: -20 dBm Impédance d'entrée: 20 k Ω
Sortie	
Sortie ligne	Jack standard stéréo Niveau de sortie max.: 3 dBm Impédance de sortie en charge: 10 k Ω ou plus
Sortie casque	Mini-jack stéréo 50 mW sous charge de 32 Ω
Alimentation requise	Adaptateur secteur optionnel 9 V CC, 300 mA Zoom AD-0006 Piles: R03 (taille AAA) IEC x 4 Durée de vie des piles : environ 6 heures en fonctionnement continu (avec piles alcalines)
Dimensions	73 (L) x 105 (P) x 30 (H) mm
Poids	130 g (sans piles)

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Apparence et caractéristiques sujettes à modification sans préavis.

Précautions d'utilisation

• Interférences électriques

Pour des considérations de sécurité, le PFX-9003 a été conçu afin d'offrir une protection maximale contre l'émission de radiations électro-magnétiques depuis l'intérieur de l'appareil, et une protection contre les interférences externes. Toutefois, un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électro-magnétiques ne doit pas être placé près du PFX-9003, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'unité de commande numérique, y compris le PFX-9003, des interférences électro-magnétiques peuvent entraîner des mauvais fonctionnements et altérer ou détruire des données. Il faut prendre soin de minimiser ce risque de dommage.

• Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le PFX-9003. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage) car ils peuvent ternir la finition ou endommager la surface.

Veillez conserver ce manuel à disposition pour référence ultérieure.



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

Téléphone: +81-42-369-7116 Télécopie: +81-42-369-7115

Site web: <http://www.zoom.co.jp>