

PFX-9003

Palmtop Effects Processor

Manuale operativo

Contenuti

Precauzioni per la sicurezza	2
Introduzione	3
Termini usati nel manuale	4
Inserimento delle batterie	5
Controlli e Funzioni	6
Collegamenti	8
Guida rapida (1)	10
Guida rapida (2) Uso dell'accordatore e funzioni Rhythm	12
Esecuzione di patch (modo Play)	14
Display nel modo Play	14
Selezione di un patch	14
Cambiare il suono di un patch	15
Uso del microfono incorporato	17
Uso della funzione Rhythm	17
Elenco dei pattern ritmici	19
Uso dell'accordatore (modo Tuner)	20
Uso dell'accordatore cromatico	20
Uso di altri tipi di accordatura	21
Cambiare pitch di riferimento dell'accordatore	22
Uso della funzione Sampler	24
Cambiare il suono di un Patch (modo Edit)	28
Configurazione patch	28
Step di base nel modo Edit	28
Cambiare nome di un patch	31
Memorizzare e scambiare patch (modo Store)	33
Uso della funzione ARRM	35
Altre funzioni	40
Ripristino delle impostazioni default di fabbrica	40
Spegnimento della retroilluminazione	41
Tipi di effetto e parametri	42
Modulo COMP	42
Modulo DRIVE	42
Modulo ZNR	44
Modulo EQ	44
Modulo MOD	44
Modulo REV	47
Modulo TOTAL	49
Modulo ARRM	49
Elenco dei patch	50
Soluzione dei problemi	53
Specifiche	54
Precauzioni per l'uso	55



© ZOOM Corporation

La riproduzione di questo manuale, in tutto o in parte, con ogni mezzo effettuata, è vietata.

Precauzioni per la sicurezza

In questo manuale vengono usati dei simboli per evidenziare avvertenze e pericoli che è necessario leggere in modo da prevenire incidenti.

Il significato di questi simboli è il seguente:



Avvertenza

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni molto pericolose. Se gli utenti lo ignorano e usano l'apparecchio in modo scorretto, possono derivarne seri danni alle persone, anche mortali.



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti lo ignorano e usano l'apparecchio in modo scorretto, possono risultarne danni alle persone e alle apparecchiature.

Vi preghiamo di osservare i seguenti suggerimenti e precauzioni sulla sicurezza per assicurarvi un utilizzo sicuro di PFX-9003.

Alimentazione



Avvertenza

Poiché il consumo di energia di questa unità è piuttosto alto, consigliamo di usare un adattatore AC quando possibile. Quando alimentate l'unità a batterie, usate solo quelle di tipo alcalino.

[Funzionamento con adattatore]

- Accertatevi di usare solo un adattatore AC che fornisca 9 V DC, 300 mA e sia fornito di spina con "negativo al centro" (Zoom AD-0006). L'uso di un adattatore diverso da quello del tipo specificato può danneggiare l'unità e costituire un serio rischio.
- Collegare l'adattatore AC solo a una presa AC che fornisca il tipo di voltaggio richiesto dall'adattatore.
- Quando scollegate l'adattatore AC dalla presa, afferrate sempre direttamente l'adattatore, senza tirare il cavo.
- Quando non usate l'unità per lunghi periodi, scollegate l'adattatore AC dalla presa di corrente.

[Funzionamento a batterie]

- Usate quattro normali batterie IEC R03 (size AAA) (alcaline).
- PFX-9003 non può essere utilizzato per la ricarica. Fate molta attenzione all'etichetta sulle batterie per esser certi di aver scelto il tipo corretto.
- Quando non usate l'unità per lunghi periodi di tempo, rimuovete le batterie dall'unità.
- Se si verificano perdite dalle batterie, asciugate con attenzione il vano batterie e i terminali delle batterie per rimuovere ogni residuo di fluido.
- Quando si usa l'unità, il coperchio del vano batterie deve essere chiuso.

Ambiente



Attenzione

Evitate l'uso di PFX-9003 in ambienti dove possa risultare esposto a:

- Temperature estreme
- Alto tasso di umidità
- Sabbia o polvere eccessiva
- Eccessive vibrazioni o colpi

Utilizzo



Attenzione

Poiché PFX-9003 è uno strumento elettronico di precisione, non applicate forza eccessiva su interruttori e pulsanti. Fate anche molta attenzione a non far cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o pressione eccessiva.

Alterazioni



Attenzione

Non aprite mai il contenitore di PFX-9003 né cercate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo potrebbe provocare danni all'unità.

Collegamento cavi e prese input/output



Attenzione

Spegnete sempre l'alimentazione di PFX-9003 e delle altre apparecchiature prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi anche di scollegare tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare PFX-9003.

Introduzione

Grazie per aver scelto il processore di effetti ZOOM PFX-9003 Palmtop (indicato semplicemente come "PFX-9003" in questo manuale).

Questo prodotto è un apparecchio sofisticato con le seguenti caratteristiche:

- **Effetti multipli in un'unità palmare**

Sebbene PFX-9003 sia estremamente compatto e pesi solo 130 grammi (senza batterie), è in grado di offrire una quantità di funzioni sofisticate. Si tratta di un processore multi-effetto, con 60 tipi di effetti disponibili di cui fino a 10 utilizzabili simultaneamente. Dispone anche di accordatore, rhythm machine, campionatore, e di un microfono a condensatore incorporato.

- **VAMS vi permette di godervi il suono dell'amplificazione vintage**

Variable Architecture Modeling System (VAMS) sviluppato da ZOOM offre simulazioni incredibilmente accurate di ampli, cabinet ed effetti a pedale vintage, più preamp microfonica e realistica simulazione di chitarra acustica.

- **Possibilità di 30 secondi di campionamento**

Una frase di chitarra o il segnale in ingresso da un lettore CD possono essere campionati fino a 30 sec. e salvati nella memoria interna. Il sample registrato può anche esser riprodotto a velocità inferiore senza alterazione di pitch.

- **Sorgente ritmica integrata**

Sono disponibili 60 pattern ritmici incorporati che utilizzano fonti PCM dal suono naturale. Ottimo per fare pratica o per una veloce jam session.

- **La funzione ARRM di recente sviluppo produce effetti unici**

ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) vi permette di regolare le forme d'onda degli effetti di modulazione (wah, per esempio) in tempo reale e agganciare queste forma d'onda al tempo delle vostre tracce ritmiche.

- **Possibilità di attenuazione del centro dello stereo**

Create un semplice sistema di karaoke grazie a un solo switch. Un segnale stereo fornito via presa AUX IN può essere trattato in modo che il segnale posto al centro (come una traccia di voce o di chitarra solista) risulti attenuato.

- **Accordatore versatile**

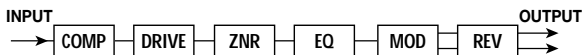
L'accordatore incorporato può essere usato non solo per intonazioni standard ma anche per chitarre a 7 corde e altre accordature non convenzionali.

Termini usati nel manuale

Questa sezione spiega alcuni termini importanti usati nel manuale.

• Modulo effetto

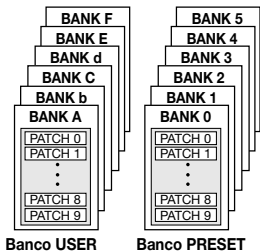
Un "modulo effetto" funziona come un effetto compatto "stand-alone" per modificare su misura certi aspetti del suono. Come mostrato nell'illustrazione qui sotto, PFX-9003 può essere pensato come una serie di tali moduli effetto.



• Tipi di effetto e parametri

Differenti tipi di suono entro un modulo sono detti "tipi di effetto". Nella maggior parte dei moduli, potete scegliere un tipo di effetto fra parecchie possibilità. Le diverse impostazioni del modulo effetto sono dette parametri.

• Patch e banchi (bank)



Combinazioni di moduli effetto e impostazioni di parametro effetto vengono memorizzate e richiamate in unità dette "patch".

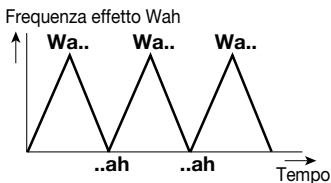
Queste sono divise in banchi utente (A – F) che possono essere modificati, e banchi preset (0 – 5) di sola lettura. Poiché ogni banco ha 10 patch (numerati 0 – 9), ci sono 120 patch in tutto.

• Modi

Il funzionamento di PFX-9003 si divide in vari Modi, che hanno scopi differenti. C'è un modo Play per la selezione e l'esecuzione di patch, un modo Edit per la modifica dei parametri, un modo Tuner per l'utilizzo del tuner incorporato, un modo Sampler per la registrazione, eccetera.

• ARRМ (Auto-Repeat Real-time Modulation)

La nuovissima funzione ARRМ vi consente di variare parametri di effetto in tempo reale, usando forme d'onda di controllo generate internamente il cui livello cambia periodicamente. Per esempio, se controllate l'effetto wah con ARRМ, la frequenza di wah sale e scende. La velocità di modulazione ARRМ è sincronizzata al tempo del pattern ritmico.



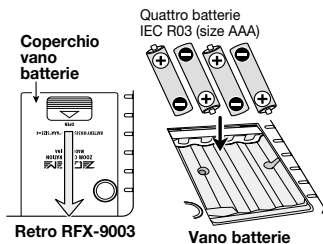
Inserimento delle batterie

Per usare PFX-9003 a batterie, inserite le batterie come qui indicato.

1. Capovolgete l'unità e aprite il coperchio del vano batterie.

2. Inserite quattro batterie IEC R03 (size AAA) nel vano batterie. L'uso di batterie alcaline è consigliato.

L'orientamento corretto (+) (-) delle batterie è mostrato all'interno del vano batterie.



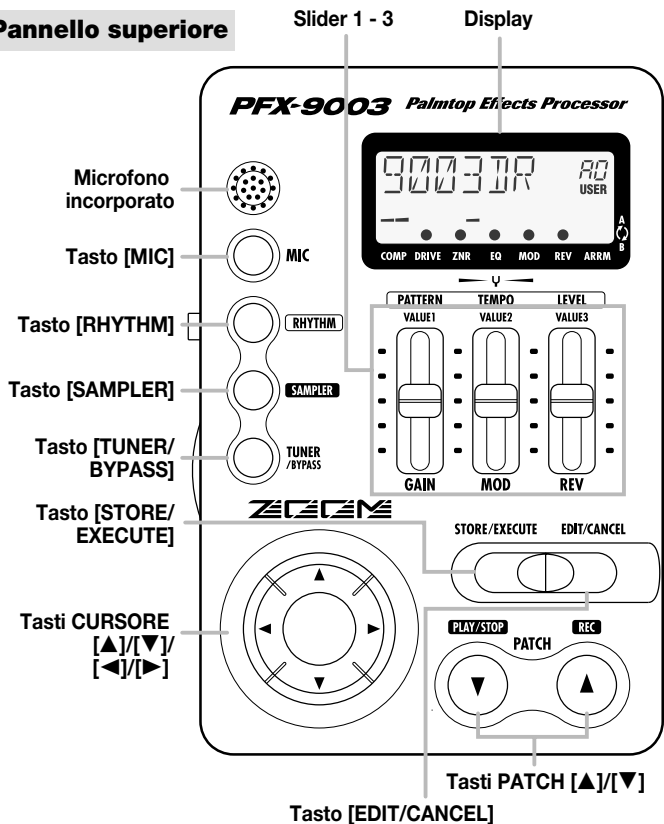
3. Chiudete il coperchio del vano batterie, assicurandovi che si senta lo scatto del coperchio che entra nella giusta posizione.

NOTA

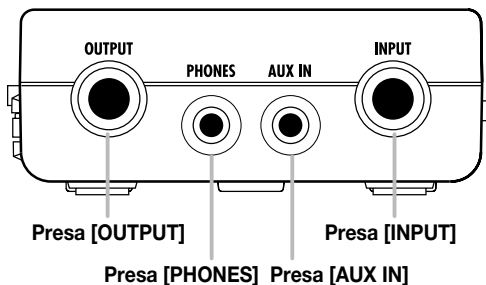
- Quando non usate l'unità per periodi di tempo prolungati, rimuovete le batterie per prevenire la possibilità di danni provocati dalla perdita di fluido delle batterie.
- Quando l'indicazione "BATT" appare sul display, le batterie sono quasi esauste. Sostituite appena possibile le batterie con delle batterie nuove.

Controlli e Funzioni

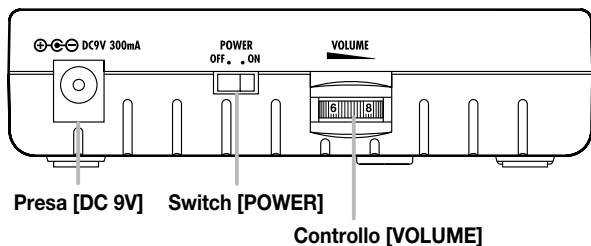
Pannello superiore



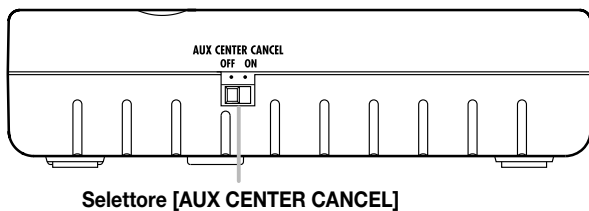
Pannello anteriore



Pannello lato sinistro

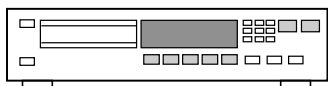


Pannello lato destro



Collegamenti

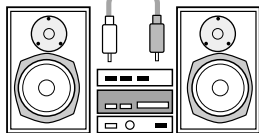
Collegando l'uscita di un lettore CD/MD o similare alla presa [AUX IN], il segnale dal lettore può essere mixato al suono del vostro strumento. Il segnale risultante viene fornito alla presa [OUTPUT], ma il segnale dalla presa [AUX IN] non è soggetto al trattamento dell'effetto. Questo segnale può essere usato come fonte di sampling.



Lettoce CD

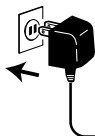
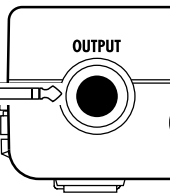
Pannello anteriore

Collegate la presa [OUTPUT] a un sistema audio o altro sistema di riproduzione.



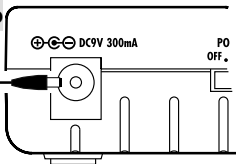
Sistema di riproduzione audio

Presa [OUTPUT]



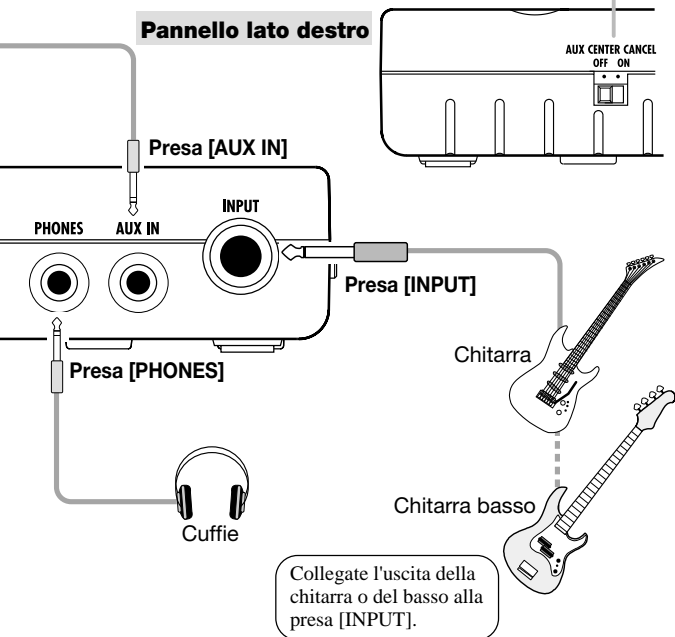
Pannello lato sinistro

Presa [DC 9V]



Collegate l'adattatore AC (AD-0006) disponibile separatamente

Impostando lo switch [AUX CENTER CANCEL] su ON, il segnale stereo dalla presa AUX IN viene processato così che il suono posizionato al centro (come una traccia di voce, chitarra solista, basso, cassa o simili) risulterà attenuato.



Guida rapida (1)

Questa sezione spiega alcuni dei passi operativi di base di PFX-9003.

1 Accendete l'alimentazione

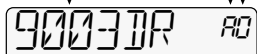
Mettete lo switch [POWER] del pannello lato sinistro su ON, e quindi accendete l'impianto audio.



Quando lo accendete, PFX-9003 si trova nel modo Play, e potete selezionare i patch per l'esecuzione.

Display nel modo play

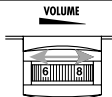
Nome del patch Banco Numero del patch



* Per spegnere, seguire questa sequenza al contrario.

2 Regolate il volume

Mentre suonate il vostro strumento, regolate il controllo [VOLUME] sul livello adeguato.

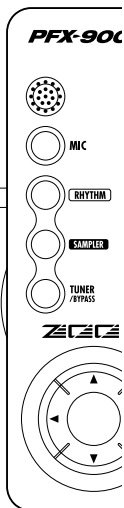


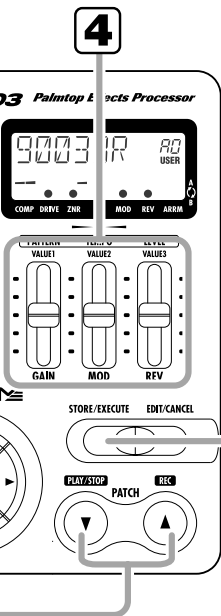
3 Selezionate un patch

Usate i tasti PATCH [▲]/[▼] per cambiare patch fino a quando non ottenete il suono desiderato.

Banchi e patch vengono commutati nell'ordine A0 – A9, b0 – 9, eccetera.

* Potete usare anche i tasti CURSORE [▲]/[▼] per cambiare direttamente solo i banchi.

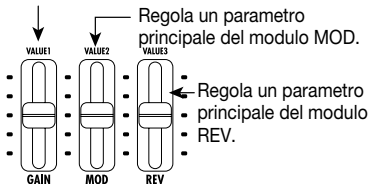




4 Regolate il suono del patch

In modo Play, potete usare gli slider 1 - 3 per regolare il suono del patch.

Regola l'intensità di distorsione del modulo DRIVE.



* Le regolazioni fatte andranno perse quando passate a un altro patch. Assicuratevi di memorizzare il patch se volete conservare le modifiche.

5 Memorizzate il patch

Se avete fatto regolazioni al suono del patch, potete memorizzarlo per mantenere le impostazioni. Premete il tasto [STORE/EXECUTE].

STOREP R0 ← banco destinatario della memorizzazione/numero di patch

L'unità entra in standby pronto alla memorizzazione.

Per effettuare la memorizzazione, selezionate un patch utente (user)

e quindi premete il tasto [STORE/EXECUTE] ancora una volta.

Per annullare l'operazione, premete il tasto [EDIT/CANCEL].

* I banchi preset (0 - 5) sono di sola lettura e non possono essere scelti come destinatari della memorizzazione.

Guida rapida (2) Uso dell'accordatore e funzioni Rhythm

Questa sezione spiega come usare la funzione Tuner e la funzione Rhythm di PFX-9003.

1 Uso dell'accordatore

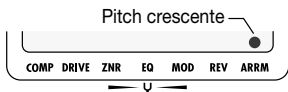
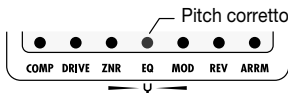
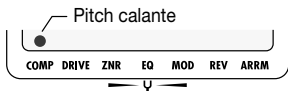
Per usare la funzione Tuner, premete il tasto [TUNER/BYPASS] nel modo Play.

Quando premete brevemente il tasto [TUNER/BYPASS], PFX-9003 entra in condizione bypass (patch temporaneamente disattivati), e può essere utilizzata la funzione Tuner (cromatico). Quando in questa condizione suonate una corda libera, il nome della nota più vicina apparirà sul display.

Nome della nota più vicina

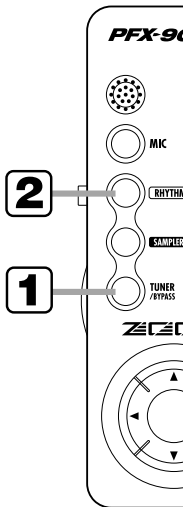


I punti nella sezione inferiore del display vi permettono di verificare l'intonazione (pitch). Intonate la corda per ottenere la nota desiderata.



Per tornare al modo Play, premete [EDIT/ CANCEL].

* Per informazioni sulle funzioni Tuner avanzate, v. pag. 20.

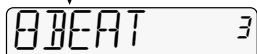


2 Uso della funzione Rhythm

Per eseguire un pattern ritmico, premete il tasto [RHYTHM].

La riproduzione del ritmo ha inizio. Nel modo Play sul display appare la seguente informazione.

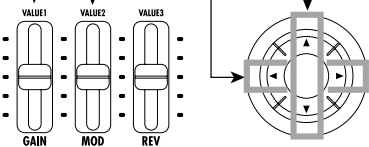
Nome del pattern



Quando si esegue un pattern ritmico nel modo Play, i seguenti controlli possono essere usati per selezionare il tipo di pattern ritmico e per regolare volume e tempo.

Commuta i pattern ritmici

Regola il tempo del ritmo (BPM).



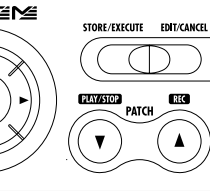
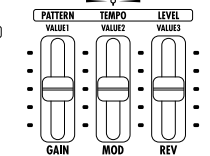
Regola il livello del ritmo.

Per fermare la riproduzione del pattern ritmico, premete il tasto [RHYTHM] ancora una volta.

* Per la lista dei pattern ritmici, v. pag. 19.

* Per dettagli sulla funzione Rhythm, v. pag. 17.

003 Palmtop Effects Processor

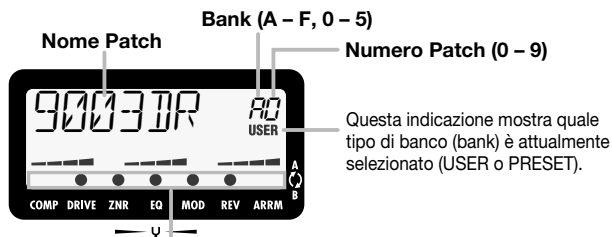


Esecuzione di patch (modo Play)

La condizione in cui richiamate i patch salvati nella memoria di PFX-9003 e li usate per suonare il vostro strumento è chiamata modo Play. Quando lo accendete, PFX-9003 si trova inizialmente in questo modo. Le diverse cose che potete fare nel modo Play vengono descritte in questa sezione.

Display nel modo Play

Nel modo Play, il display mostra la seguente informazione.



I moduli effetto attivi (ON) nel patch attualmente selezionato sono contrassegnati da (●).

Selezione di un patch

1. Per scegliere un patch nel modo Play, usate i tasti PATCH [▲]/[▼]. Per esempio, premendo il tasto PATCH [▲] ripetutamente si cambieranno banchi e numeri di patch nel seguente ordine.



SUGGERIMENTO

Se tenete premuto uno dei tasti PATCH [▲]/[▼] e quindi premete anche il tasto opposto, i patch scorreranno più velocemente.

2. Per cambiar bank direttamente, usate i tasti CURSORE [▲]/[▼].

Il tasto CURSORE [▲] passa al successivo banco di numero superiore e il tasto CURSORE [▼] al precedente banco di numero inferiore.

NOTA

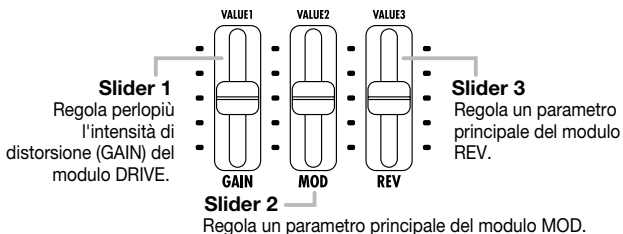
Mentre suona un pattern ritmico, non si possono cambiare i banchi direttamente.

Cambiare il suono di un patch

Dopo aver selezionato un patch nel modo Play, potete usare gli slider e i tasti CURSORE [◀]/[▶] per regolare il suono e il livello del patch.

1. Per regolare il suono del patch nel modo play, azionate gli slider 1 – 3 mentre suonate il vostro strumento.

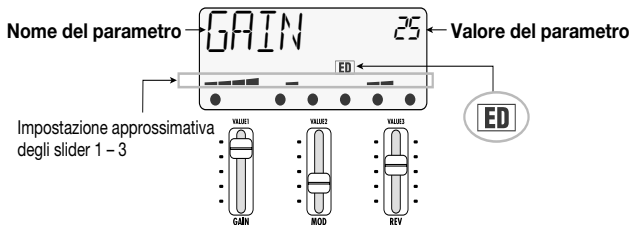
I parametri assegnati agli slider sono i seguenti.



NOTA

- A seconda del tipo di effetto selezionato per il modulo DRIVE, può essere assegnato un parametro diverso dal GAIN allo slider 1.
- Quali parametri sono regolati dagli slider 2 e 3 dipende dal tipo di effetto attualmente selezionato dal rispettivo modulo.

Quando azionate uno degli slider, nome del parametro e impostazione corrente vengono visualizzati brevemente sul display. L'impostazione approssimativa degli slider 1 – 3 può essere vista anche nelle barre grafiche in basso nel display.



L'indicazione "ED" mostra che un parametro è stato modificato. Quando il parametro viene riportato al suo valore originario, l'indicazione scompare.

2. Per regolare il livello del patch, usate i tasti CURSORE [◀]/[▶].

Il livello del patch è un parametro che controlla il livello individuale di quel patch. Quando premete uno dei tasti CURSORE [◀]/[▶], il nome del parametro e il suo valore vengono brevemente visualizzati sul display.



3. Se desiderate conservare le impostazioni modificate del patch, eseguite la memorizzazione ("store") come descritto a pag. 33.

Se non fate il salvataggio del patch e passate a un altro patch o spegnete l'unità, le impostazioni modificate andranno perse. Fate attenzione a non perdere accidentalmente delle impostazioni che volete conservare.

NOTA

Mentre suona un pattern ritmico non si può regolare direttamente il livello del patch.

Uso del microfono incorporato

PFX-9003 possiede un microfono incorporato ad alta sensibilità. Potete usare il microfono per riprendere il suono di una chitarra acustica o di una voce, e applicare gli effetti a quel suono così come li usereste alla presa [INPUT]. Quando incontrate una delle seguenti tre condizioni, è possibile utilizzare il microfono incorporato e il simbolo del microfono appare sul display.

 = **Microfono**

- (1) Il modulo DRIVE è ON, e il tipo di effetto MIC PRE o CABI è selezionato
- (2) Il modulo DRIVE è OFF (disattivato)
- (3) Il modo Tuner è attivo

1. Per usare il microfono incorporato, verificate che il simbolo Mic sia visualizzato sul display, e premete il tasto [MIC].

Il tasto [MIC] lampeggia e il segnale alla presa [INPUT] viene tagliato. Se il simbolo Mic non viene mostrato, la pressione del tasto [MIC] non ha effetto.

2. Se il gain del microfono è basso, premete il tasto [MIC] di nuovo.

Il tasto [MIC] resta acceso. Ci sono due impostazioni gain (Hi/Lo) per il microfono incorporato. La prima pressione del tasto [MIC] attiva la regolazione Lo (tasto lampeggiante), e la seconda cambia in Hi (tasto acceso).

3. Per disattivare il microfono incorporato, premete il tasto [MIC] ancora una volta quando è attiva l'impostazione Hi gain.

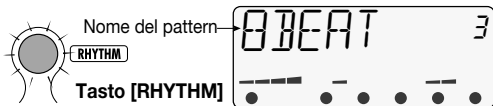
Il tasto [MIC] si spegne, e il microfono incorporato viene disattivato.

Uso della funzione Rhythm

Nel modo Play, potete scegliere fra 60 pattern rhythm. Questo risulta utile per fare pratica da soli o per delle semplici jam session.

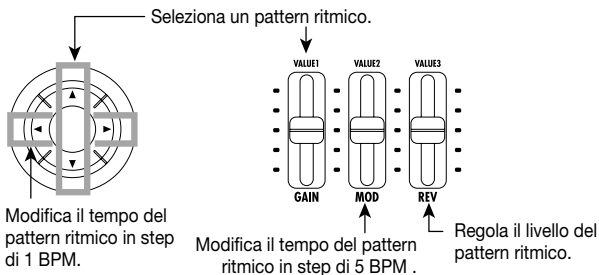
1. Premete il tasto [RHYTHM] quando PFX-9003 è nel modo play.

La riproduzione del pattern ritmico ha inizio. Il display mostra brevemente il nome del patch attualmente selezionato. Il LED del tasto [RHYTHM] lampeggia in sincrono col tempo del pattern.



2. Per modificare i parametri relativi al ritmo, usate i tasti CURSORE [▲]/[▼]/[◀]/[▶] e gli slider 1 - 3.

Quando sta suonando un pattern ritmico, i seguenti controlli vengono assegnati ai parametri ritmici.



SUGGERIMENTO

- L'impostazione approssimativa dei parametri del pattern ritmico può essere vista sulle barre grafiche degli slider 1 - 3 nella parte inferiore del display.
- Potete selezionare un altro patch anche mentre un pattern ritmico sta suonando. Tuttavia non è possibile regolare i parametri e selezionare direttamente il banco.

3. Per fermare l'esecuzione del pattern ritmico, premete il tasto [RHYTHM] ancora una volta.

Elenco dei pattern ritmici

Pattern rhythm	Display	
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 rhythm	Display		
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 (triple time)	METRO	3	
METRO (quadruple time)		4	
METRO (quintuple time)		5	
METRO (sextuple time)		6	
METRO (septuple time)		7	
METRO		METRO	

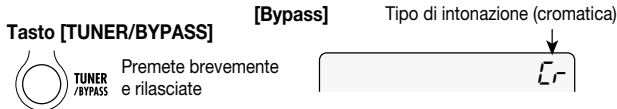
Uso dell'accordatore (modo Tuner)

PFX-9003 incorpora un versatile accordatore utile anche con chitarre a 7 corde e altre accordature meno convenzionali. La funzione Tuner risulta disponibile quando l'unità è impostata nella condizione di bypass (effetti temporaneamente disattivati) o nella condizione di mute (effetti e suono diretto disattivati).

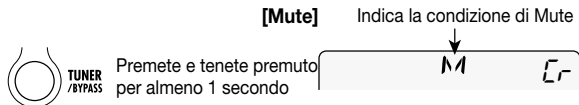
Uso dell'accordatore cromatico

1. Per impostare PFX-9003 nel modo Tuner, premete il tasto [TUNER/BYPASS] nel modo play.

Quando premete il tasto [TUNER/BYPASS] brevemente e quindi rilasciate il tasto, PFX-9003 entra nella condizione di bypass (effetti disattivati). L'indicazione "CHRMTC" viene mostrata brevemente sul display, e l'accordatore cromatico può essere usato.

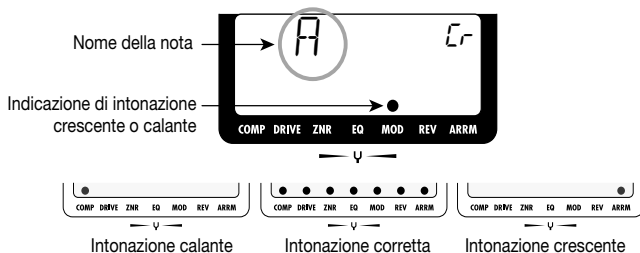


Quando tenete premuto il tasto [TUNER/BYPASS] per un secondo o più, PFX-9003 entra nella condizione di mute (suono diretto ed effetti disattivati). L'indicazione "CHRMTC" viene brevemente mostrata sul display, e quindi viene mostrata una "M" (per Mute). Il tuner cromatico può ora essere usato.



2. Suonate la corda libera che volete intonare.

L'intonazione (pitch) viene automaticamente rilevata, e il display mostra la nota più prossima all'intonazione corrente. I simboli del punto (•) nella sezione inferiore del display vi consentono di controllare l'intonazione.



Regolate la corda per ottenere la nota desiderata.

3. Intonate le altre corde allo stesso modo.

4. Per tornare nel modo play, premete il tasto [EDIT/CANCEL].

Uso di altri tipi di accordatura

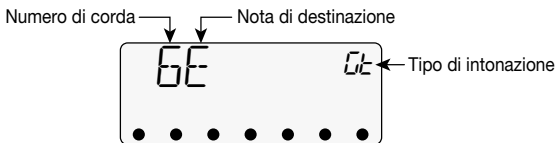
PFX-9003 consente vari altri tipi di accordatura oltre a quella cromatica. Per questi tipi è necessario prima selezionare un numero di corda e quindi intonare la corda corrispondente alla nota visualizzata.

1. Nel modo Tuner, premete il tasto [TUNER/BYPASS] più volte per selezionare il tipo di accordatura.

A ciascuna pressione del tasto, il tipo di accordatura passa ciclicamente attraverso l'impostazione mostrata nella tabella alla pagina seguente. (Il nome del nuovo tipo di accordatura viene visualizzato brevemente sul display.)

Accordatura	GUITAR	BASS	OPEN-A	OPEN-D	OPEN-E	OPEN-G	DADGA (D modal)
Corda/nome della nota	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
	2D	5D	2C#	2A	2D	2D	2A
	1E		1E	1D	1E	1D	1D
	7D						

Per esempio, quando viene selezionato GUITAR come tipo di accordatura, il display mostra il numero di corda e la nota prefissata.



2. Suonate libera la corda indicata, ed eseguite l'intonazione.

3. Usate i tasti **CURSORE** [▲]/[▼] per selezionare un altro numero di corda.

Per esempio, quando è selezionato il tipo di accordatura GUITAR, premendo il tasto **CURSORE** [▼] si passa ciclicamente tra i seguenti numeri di corda:

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

4. intonate le altre corde nello stesso modo.

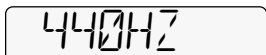
Cambiare pitch di riferimento dell'accordatore

All'accensione dell'unità, l'intonazione di riferimento dell'accordatore

incorporato è sempre sul La centrale = 440 Hz. Se volete, potete modificarlo in step di 1-Hz entro il seguente range: La centrale = 435 – 445 Hz. Potete anche selezionare l'accordatura "half-step down" (un semitono sotto), o l'accordatura "full-step down" (due semitoni sotto).

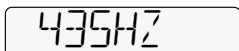
1. Nel modo Tuner, premete uno dei tasti CURSORE [◀]/[▶].

Il pitch di riferimento corrente viene brevemente mostrato sul display. Se l'unità è in condizione di default all'accensione, il La centrale è = 440 Hz.



2. Mentre viene mostrato il pitch di riferimento, potete usare i tasti CURSORE [◀]/[▶] per cambiare pitch (altezza/frequenza).

Il range disponibile è La centrale = 435 – 445 Hz, in step di 1-Hz.



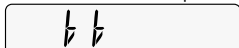
3. Per selezionare le accordature "half-step down" o "full-step down", premete il tasto CURSORE [◀] una volta (o due) quando viene visualizzato "435 Hz".

Se premete il tasto CURSORE [◀] una volta mentre è visualizzato "435 Hz", appare un simbolo "♭". Se premete il tasto due volte, appaiono due simboli "♭". Questo indica che il pitch generale è stato abbassato di un semitono ("♭") o due semitoni ("♭♭") rispetto al pitch di riferimento (La centrale = 440 Hz).

Intonazione half-step in basso



Intonazione full-step in basso



SUGGERIMENTO

- La modifica del pitch di riferimento si applica a tutti i tipi di accordatura.
- Il pitch di riferimento viene resettato a 440 Hz quando l'unità viene spenta e poi riaccesa.

Uso della funzione Sampler

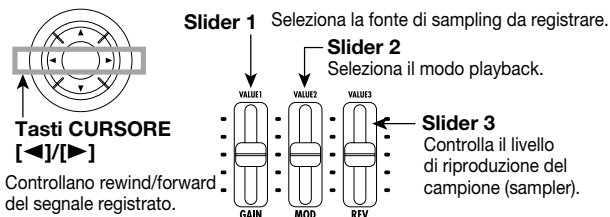
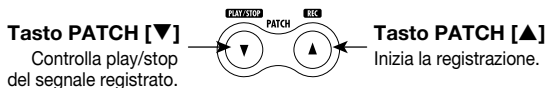
PFX-9003 ha un campionatore incorporato che vi consente di registrare e riprodurre con facilità fino a 30 secondi del segnale in ingresso alla presa [INPUT] o alla presa [AUX IN]. Durante la riproduzione è anche possibile cambiare il tempo di esecuzione senza alterare l'intonazione. Questo può essere utile per imparare una frase veloce di chitarra.

- 1. Collegate la sorgente di campionamento (strumento o altro apparecchio) alle prese [INPUT] o [AUX IN] (v. pagg. 8 - 9).**
- 2. Accendete PFX-9003 e premete il tasto [SAMPLER] in modo Play.**

PFX-9003 passa al modo Sampler, e il display mostra la sorgente d'ingresso (di solito "GT MIC").



Nel modo Sampler, le seguenti funzioni vengono assegnate ai controlli.



NOTA

Nel modo Sampler, i tasti PATCH [▲]/[▼] agiscono da tasti Play/Stop e Rec. Perciò i patch non possono essere cambiati finché l'unità non torna nel modo Play.

3. Usate lo slider 1 per scegliere una delle seguenti due sorgenti.• **GT MIC**

Il segnale alla presa [INPUT] (se il tasto [MIC] è spento) o il microfono incorporato (se il tasto [MIC] è acceso o lampeggia) vengono usati come sorgente del campionamento.

• **AUX**

Il segnale alla presa [AUX IN] viene usato come fonte del campionamento.

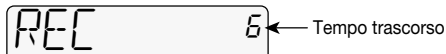
Quando muovete lo slider 1, la fonte d'ingresso selezionata viene brevemente visualizzata sul display.

**NOTA**

Il trattamento effetti non è disponibile per il segnale dalla presa [AUX IN].

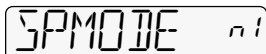
4. Per iniziare a registrare, premete il tasto PATCH [▲] e quindi suonate la frase (o date lo start sull'apparecchio sorgente).

Durante la registrazione, l'indicazione "REC" appare sul display, e il tempo di registrazione trascorso (in secondi) viene visualizzato sulla destra.

**5. Per fermare il campionamento, premete il tasto PATCH [▼] ancora una volta.**

Se non premete il tasto, il campionamento si fermerà automaticamente quando il tempo massimo di 30 secondi è stato raggiunto.

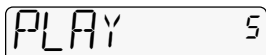
6. Usate lo slider 2 per scegliere fra questi modi di riproduzione:



- n1
Riproduzione a velocità normale
- n2
Riproduzione a metà tempo, metà altezza (pitch)
- P2
Riproduzione a metà tempo, altezza normale
- n4
Riproduzione a un quarto del tempo, un quarto dell'altezza
- P4
Riproduzione a un quarto del tempo, altezza normale

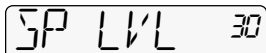
7. Usate il tasto PATCH [▼] e i tasti CURSORE [◀]/[▶] per controllare playback start/stop e rewind/forward.

Quando il modo Sampler è attivato per la prima volta, premendo il tasto PATCH [▼] il campione registrato suonerà una volta (one-shot playback). Durante la riproduzione, il display visualizza "PLAY", e il tempo trascorso (in secondi) viene visualizzato sulla destra.



8. Potete regolare il volume di riproduzione del campione con lo slider 3.

Il range di impostazione del livello è 0 – 30.



NOTA

Durante la riproduzione del campione, gli slider 1 e 2 sono inattivi.

9. Per eseguire la riproduzione ripetuta del campione, specificate i punti iniziale e finale di riproduzione e ripetete punti iniziale e finale col tasto [SAMPLER] mentre ascoltate il suono riprodotto.

Se premete il tasto [SAMPLER] una volta durante la riproduzione del campione, quel punto viene specificato come punto iniziale. Premendo il tasto ancora una volta, potete specificare il punto finale. La ripetizione della riproduzione viene quindi eseguita tra i punti iniziale e finale. Durante la riproduzione ripetuta, viene visualizzato il simbolo del punto (•) del modulo ARRM.



Per tornare alla riproduzione “one-shot”, premete il tasto [SAMPLER] ancora una volta.

10. Per tornare al modo Play, premete il tasto [EDIT/CANCEL] quando la riproduzione del campione è ferma.

NOTA

- Quando ritornate nel modo Play, i contenuti registrati andranno persi.
- La funzione Sampler non può essere usata insieme alla funzione Rhythm.
- Nel modo Sampler, il modulo MOD, il modulo REV, e il modulo ARRM non possono essere usati. (Questi moduli sono automaticamente impostati su OFF.)

Cambiare il suono di un patch (modo Edit)

Il modo Edit consente di modificare liberamente i parametri di un patch, così da poter creare i vostri patch personali. Questa sezione descrive come farlo.

Configurazione patch

Come mostrato di seguito, PFX-9003 consiste in una serie di singoli effetti (moduli effetto). Un patch è una combinazione memorizzata di moduli, ognuno con le proprie impostazioni di parametro distinte.



Step di base nel modo Edit

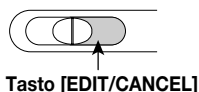
Questa sezione descrive la procedura di base per la modifica di patch nel modo edit. Per informazioni sui tipi di effetto e parametri nei diversi moduli, ved. alla sezione "Tipi di effetto e parametri" a pag. 42.

1. Nel modo Play, selezionate il patch che volete modificare.

I patch da modificare possono essere selezionati sia da un banco utente (A-F) che da un banco preset (0-5). Tuttavia, i patch dei banchi preset sono di sola lettura. Una volta modificato un tale patch, se volete memorizzarlo, dovete selezionare un patch di un banco utente come destinazione del salvataggio. (Il patch numero 0 nel banco utente "A" viene automaticamente prescelto.)

2. Per attivare il modo Edit, premete il tasto [EDIT/CANCEL].

L'indicazione "EDIT" appare sul display.

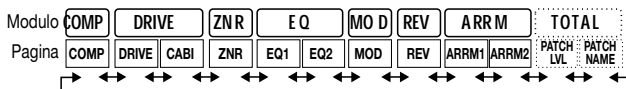


La prima volta che passate al modo edit dopo aver acceso l'unità, verrà

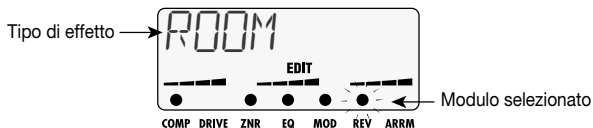
selezionato il parametro PATLVL (livello del patch) del modulo TOTAL.

3. Usate i tasti CURSORE [◀]/[▶] per selezionare il modulo che volete modificare.

I moduli da modificare vengono commutati nell'ordine qui sotto indicato. I moduli con molti parametri (DRIVE, EQ, ARRМ, ecc.) hanno più pagine di impostazione dei parametri. Per questi moduli, possono essere usati i tasti CURSORE [◀]/[▶] per scorrere fra le pagine.



Nella parte inferiore del display, il simbolo del punto (•) del modulo selezionato lampeggia (eccetto per il modulo TOTAL). Per la maggior parte dei moduli, il tipo di effetto attualmente selezionato è visualizzato nella parte superiore del display.



SUGGERIMENTO

- Il modulo ARRM e il modulo TOTAL non sono moduli "stand-alone" (autonomi). Il modulo ARRM comprende solo impostazioni di funzione ARRM, e il modulo TOTAL serve a impostare il livello del patch e il nome del patch.
- Quando la pagina PATCH NAME del modulo TOTAL è selezionata, i tasti CURSORE [◀]/[▶] possono essere usati per selezionare il carattere del nome di 6 caratteri che deve essere modificato.

4. Per commutare On/Off il modulo selezionato, premete il tasto [TUNER/BYPASS] quando il tipo di effetto per quel modulo viene visualizzato.

L'indicazione del tipo di effetto cambia in "-OFF-". Per riattivare il modulo

effetto, premete il tasto [TUNER/BYPASS] ancora una volta.

- 5.** Per cambiare il tipo di effetto del modulo effetto selezionato, premete uno dei tasti CURSORE [▲]/[▼] mentre viene visualizzato il tipo di effetto.



- 6.** Per cambiare il valore del parametro, azionate gli slider 1 – 3.

Nel modo Edit, gli slider 1 – 3 sono assegnati ai vari parametri. Quando azionate uno slider, il nome del parametro assegnato e la sua attuale impostazione appaiono sul display.



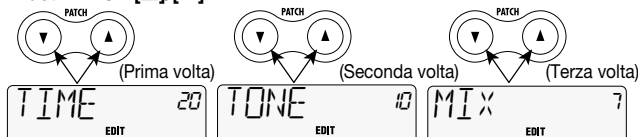
NOTA

Quali sono i parametri assegnati agli slider 1 – 3 dipende dal tipo di effetto scelto per quel modulo. I dettagli sono alla sezione "Tipi di effetto e parametri" a pag. 42.

- 7.** Per controllare il valore del parametro senza spostare lo slider, premete entrambi i tasti PATCH [▲]/[▼] insieme.

Ogni volta che fate ciò, vengono mostrati il successivo parametro assegnato agli slider 1 – 3 e il suo valore.

Tasti PATCH [▲]/[▼] Premere insieme



SUGGERIMENTO

Se premete uno dei tasti PATCH [▲]/[▼], il valore del parametro attualmente visualizzato aumenta o diminuisce. Questo metodo risulta utile quando volete fare regolazioni fini.

8. Ripetete gli step 3 – 7 per modificare altri moduli nello stesso modo.

9. Per uscire dal modo Edit, premete il tasto [EDIT/CANCEL].

L'unità ritorna nel modo Play. Se un qualunque patch è stato modificato, viene mostrata l'indicazione "ED".

NOTA

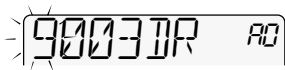
Per conservare le modifiche al patch, assicuratevi di eseguire l'operazione di salvataggio (ved. pag. 33). Se cambiate patch senza memorizzazione, le modifiche andranno perse.

Cambiare nome di un patch

Se volete, potete assegnare un nuovo nome a un patch modificato. Procedete nel modo seguente.

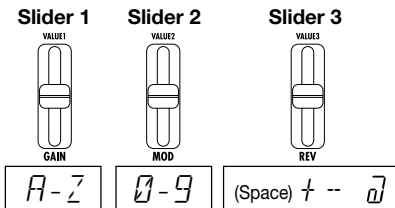
1. Nel modo Edit, usate i tasti CURSORE [◀]/[▶] per richiamare il nome del patch sul display.

Per richiamare il nome del patch, premete il tasto CURSORE [◀] mentre è selezionato il modulo COMP, o premete il tasto CURSORE [▶] due volte mentre è selezionata la pagina 2 del modulo ARRM. Il carattere nel nome del patch che può essere modificato lampeggia.



- Usate i tasti **CURSORE** [◀]/[▶] per selezionare il carattere che volete modificare fra i 6 caratteri del nome del patch. Quindi usate gli slider 1 – 3 per cambiare il carattere.

I seguenti caratteri sono assegnati agli slider 1 – 3.



SUGGERIMENTO

Potete anche premere uno dei tasti **PATCH** [▲]/[▼] per cambiare i caratteri uno alla volta.

- Ripetete lo step 2 per completare il nome del patch. Quando il nome è quello desiderato, premete il tasto **[EDIT/CANCEL]** per tornare al modo play.

NOTA

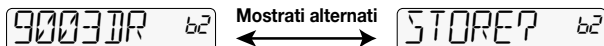
Per abilitare il nuovo nome del patch, assicuratevi di eseguire l'operazione di salvataggio (ved. a pag. 33). Se cambiate patch senza averlo memorizzato, le modifiche andranno perse.

Memorizzare e scambiare patch (modo Store)

Questa sezione descrive come memorizzare un patch modificato nella memoria di PFX-9003, e come sostituire patch nei banchi utente.

1. In modo Play o modo Edit, premete il tasto [STORE/EXECUTE].

PFX-9003 entra in standby nel modo "Store". Il nome del patch e le indicazioni "STORE" o "SWAP" vengono visualizzate alternativamente sul display. In alto a destra sul display, vengono mostrati il banco utente destinatario del salvataggio e il numero del patch.



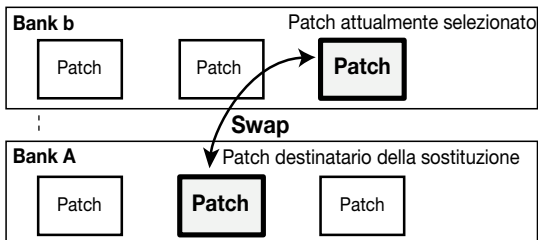
SUGGERIMENTO

Se desiderate cambiare nome al patch prima di memorizzarlo, ved. a pag. 31.

2. Usate i tasti CURSORE [◀]/[▶] per selezionare o "STORE" o "SWAP".

Quando selezionate STORE, potete salvare il patch corrente in una posizione di un banco utente ("user bank").

Quando selezionate SWAP, potete sostituire il patch corrente del banco utente con un altro patch del banco utente. Questo risulta utile per esempio se volete cambiare l'ordine dei patch da usare durante una performance.



NOTA

Se il patch originale appartiene a un banco preset, l'opzione "SWAP" non può essere selezionata.

- 3. Usate i tasti CURSORE [▲]/[▼] e i tasti PATCH [▲]/[▼] per selezionare il banco e il numero di patch destinatario dell'operazione "store/swap".**

NOTA

Un banco preset non può essere selezionato come destinazione dello "Store". Se premete il tasto [STORE] quando è selezionato un patch di un banco preset, la selezione cambia automaticamente in "A0" (numero di patch 0 nel banco utente A).

- 4. Premete il tasto [STORE] ancora una volta.**

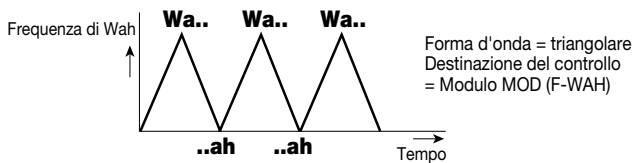
L'operazione di memorizzazione o sostituzione viene eseguita e l'unità ritorna nel modo originario. Se il patch allo step 1 era stato modificato, le modifiche effettuate vengono memorizzate e scompare l'indicazione "ED".

Se premete il tasto [EDIT/CANCEL] invece del tasto [STORE], l'operazione "store/swap" viene annullata e l'unità ritorna al modo originario.

Uso della funzione ARRM

La funzione ARRM utilizza varie forme d'onda di controllo (dente di sega, sinusoidale, triangolare, quadra) generate internamente da PFX-9003 per modificare ciclicamente i parametri effetto. Volume, modulo DRIVE, modulo MOD, o modulo REV possono essere scelti come destinatari del controllo.

Quando il modulo DRIVE, il modulo MOD, o il modulo REV sono selezionati, quale parametro effetto verrà controllato dalla funzione ARRM dipende dal tipo di effetto attualmente selezionato. Per esempio, quando è selezionata un'onda triangolare come forma d'onda di controllo e destinatario del controllo è il tipo di effetto F-WAH nel modulo MOD, la frequenza di wah (parametro FREQ) cambierà, col risultato di un suono di wah ciclico.



SUGGERIMENTO

Il ciclo della forma d'onda di controllo è sempre agganciato al tempo del ritmo. Se suonate un pattern ritmico mentre è attiva la funzione ARRM, l'effetto verrà modulato "in sync" con il pattern ritmico.

Per usare la funzione ARRM per variare un parametro effetto in tempo reale, procedete nel modo seguente.

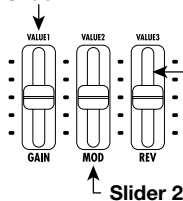
- 1. Nel modo play, selezionate il patch.**
- 2. Premete il tasto [EDIT/CANCEL] per attivare il modo Edit, e quindi i tasti CURSORE [◀]/[▶] per chiamare la pagina 1 del modulo ARRM.**

Se il modulo ARRM è su Off, premete [TUNER/BYPASS] per riattivarlo.

ASSIGN

Quando è selezionata la pagina 1 del modulo ARRM, gli slider 1 – 3 controllano i seguenti parametri.

Slider 1 Parametro ASSIGN (destinazione del controllo)



Slider 3

Parametro MODE (direzione e range di modifica alla destinazione del controllo)

Parametro MINVOL (impostazione di volume valida con volume quale destinazione di controllo e parametro MODE su Hi o Lo)

3. Usate lo slider 1 per selezionare la destinazione del controllo tra le seguenti opzioni.

- **vL (volume)**
La funzione ARRM controlla il volume dell'intero patch.
- **GA (gain)**
L'ARRM controlla il parametro GAIN (per alcuni tipi di effetto il TOP) del modulo DRIVE. Ciò significa che l'intensità della distorsione cambia.
- **Md (modulation)**
La funzione ARRM controlla il tipo di effetto attualmente selezionato nel modulo MOD. Quale parametro cambia, dipende dal tipo di effetto.
- **rv (reverb)**
La funzione ARRM controlla il tipo di effetto attualmente selezionato nel modulo REV. Quale parametro cambia, dipende dal tipo di effetto.

4. Se il destinatario del controllo selezionato è "vL", regolate il valore del parametro MINVOL con lo slider 2, quanto serve.

5. Usate lo slider 3 per impostare direzione e range della modifica alla destinazione del controllo.

- **UP**

Il parametro cambia dal valore minimo al valore massimo secondo il cambiamento di livello della forma d'onda di controllo.

- **dn**

Come per UP, il parametro cambia dal valore minimo al valore massimo, ma all'opposto del cambiamento di livello della forma d'onda di controllo. (Quando la forma d'onda di controllo è sul massimo, il parametro è sul minimo, e viceversa.)

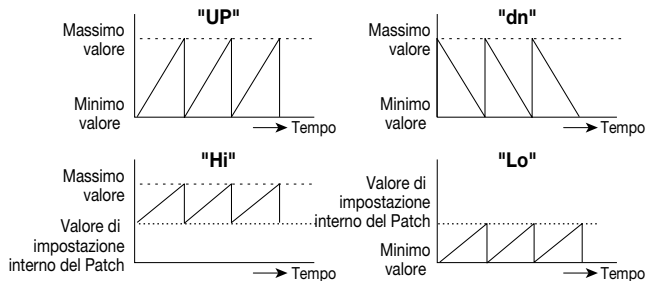
- **Hi**

Il parametro cambia dal livello di impostazione del patch (o il valore del parametro MINVOL) al valore massimo secondo il cambiamento di livello della forma d'onda di controllo.

- **Lo**

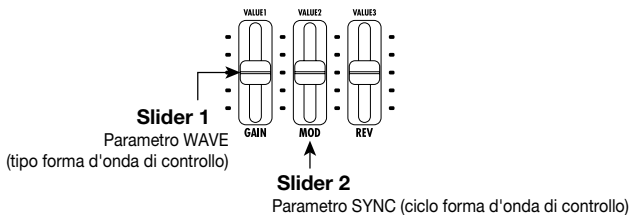
Il parametro cambia dal valore minimo al valore di impostazione del patch (o il valore del parametro MINVOL) secondo il cambiamento di livello della forma d'onda di controllo.

Per esempio, se è selezionata quella a dente di sega ascendente come forma d'onda di controllo, il parametro cambierà come mostrato di seguito, a seconda dell'impostazione del parametro MODE.



6. Premete il tasto CURSORE [▶] una sola volta per richiamare la pagina 2 del modulo ARRM.

A pag. 2 del modulo ARRM, sono assegnati agli slider 1 e 2 questi parametri .



7. Usate lo slider 1 per selezionare il tipo di forma d'onda di controllo. Sono disponibili le seguenti scelte.

1		Dente di sega ascendente
2		Pinna di squalo ascendente
3		Dente di sega discendente
4		Pinna di squalo discendente

5		Onda triangolare
6		Onda triangolare alla seconda
7		Sinusoidale
8		Onda quadra

8. Usate lo slider 2 per impostare il ciclo della forma d'onda.

Basato sul tempo del pattern ritmico, il ciclo della forma d'onda di controllo può essere specificato in note e misure. Sono disponibili le seguenti scelte.

05: ottavo di nota	b1: 1 misura
1: quarto di nota	b2: 2 misure
2: metà nota	b3: 3 misure
3: metà puntata	b4: 4 misure

9. Richiamate il modulo di destinazione del controllo e regolate tipo di effetto e parametro quanto necessario.

Per informazioni sul parametro che può essere controllato dalla ARRM quando è selezionato il modulo DRIVE, MOD, o REV, ved. a pagina 42.

10. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EDIT/CANCEL] per ritornare nel modo Play.

Le impostazioni della funzione ARRM vengono memorizzate separatamente per ciascun patch. Memorizzate il patch se volete conservare le impostazioni.

11. Controllate l'effetto mentre suonate il vostro strumento.

Il valore del parametro effetto varia ciclicamente secondo la forma d'onda di controllo selezionata.

Altre funzioni

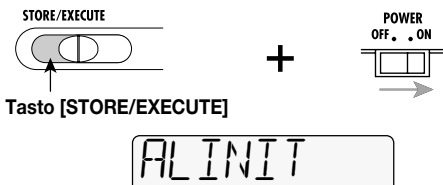
Ripristino delle impostazioni default di fabbrica

I patch nei banchi utente possono essere riportati alla loro condizione originaria in qualunque momento, anche se li avete modificati.

Ci sono due modi di ripristinare i default di fabbrica. "All Initialize" riporta tutti i patch del banco utente alla condizione originaria. "Factory Recall" riporta solo uno specifico patch nella condizione originale.

1. Accendete l'alimentazione di PFX-9003 tenendo premuto il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione "ALINIT" appare sul display.



- Per eseguire "All Initialize", passate allo step 2.
- Per eseguire "Factory Recall", usate i tasti CURSORE [▲]/[▼] e i tasti PATCH [▲]/[▼] per selezionare il patch utente che volete riportare nella condizione originaria.

2. Premete il tasto [STORE/EXECUTE] ancora una volta.

L'operazione "All Initialize" (o "Factory Recall") viene eseguita. Dopo "All Initialize", l'unità passa automaticamente nel modo Play. Tutti i patch che erano stati modificati e memorizzati dall'utente sono ora persi.

Per annullare "All Initialize" o "Factory Recall", premete il tasto [EDIT/CANCEL] prima di eseguire lo step 2.

Spegnimento della retroilluminazione

Quando usate PFX-9003 a batterie, potete estendere la durata delle batterie disattivando la retroilluminazione del display. Procedete nel modo seguente.

- 1. Accendete l'illuminazione di PFX-9003 tenendo premuto il tasto CURSORE [▼].**



PFX-9003 funzionerà senza la retroilluminazione del display.

- 2. Per attivare nuovamente la retroilluminazione, spegnete l'unità e quindi riaccendetela di nuovo.**

Tipi di effetto e parametri

In questa sezione vengono spiegati tutti i tipi di effetto e parametri dei moduli in PFX-9003. I tipi di effetto e parametri che possono essere usati in ciascun modulo sono elencati qui di seguito.

Il simbolo **[A]** indica che questo parametro può essere assegnato alla funzione ARRM. I parametri visualizzati in nero al negativo sono assegnati agli slider nel modo Play.

• Modulo COMP

COMP	Modulo compressore che serve a tenere i segnali di livello entro un certo range.		
	Parametro 1: SENS	Parametro 2: ATTACK	Parametro 3: LEVEL
LIMIT	Limiter che attenua i picchi di segnale.		
	Parametro 1: THRESH	Parametro 2: ATTACK	Parametro 3: LEVEL

Descrizione del parametro

Nome parametro	Range impostazione	Spiegazione
SENS	0 – 10	Regola la sensibilità d'ingresso della compressione.
ATTACK	0 – 10	Regola la velocità con cui l'effetto interviene.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello di uscita del modulo.
THRESH	0 – 10	Regola la soglia d'azione del limiter.

• Modulo DRIVE

* I parametri per i tipi da J-CLN a FDR B sono gli stessi.

J-CLN	Suono clean che simula un ampli combo a transistor.		
US-CLN	Suono clean che simula un ampli combo valvolare di tipo built-in.		
US-DRV	Suono drive che simula un ampli combo valvolare di tipo built-in.		
TWEED	Suono di piccolo ampli combo valvolare di tipo built-in con distorsione dry.		
CLASSA	Suono di crunch unico che simula un ampli combo British-style.		
UK-CRU	Suono crunch che simula un ampli stack valvolare British-style.		
UK-DRV	Suono drive che simula un ampli stack valvolare British-style.		
CMB335	Simula un ampli combo valvolare caratterizzato da lungo sustain.		
MTLPNL	Suono drive high-gain che simula un ampli stack valvolare.		
BLKBTM	Simula un ampli stack valvolare con basse corpose e delicata distorsione.		
SLDN	Suono drive che modella un ampli high-gain adatto come solista.		
FZ-STK	Tipico suono Sixties di un'unità Fuzz passata in un ampli stack.		
TE B	Simula un ampli per basso con un range low-mid particolarmente pulito.		
FDR B	Simula un ampli per basso con drive in vintage-style.		
	Parametro 1: GAIN [A]	Parametro 2: TONO	Parametro 3: LIVELLO

* I parametri per i tipi da SANS B a 9002 sono gli stessi.			
SANS B	Suono drive "trebly" (sulle alte) per basso.		
CR	Simulazione modello di crunch vintage.		
TS	Simulazione modello di overdrive vintage.		
GV	Simulazione modello di distorsione vintage.		
MTZONE	Distorsione high-gain con ricco sustain.		
9002	Simula la distorsione di ZOOM 9002.		
	Parametro 1: GAIN [A]	Parametro 2: TONE	Parametro 3: LEVEL
	Parametro 4: CABI	Parametro 5: SPEAKR	Parametro 6: DEPTH
AC SIM	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in un suono tipo chitarra acustica.		
	Parametro 1: TOP [A]	Parametro 2: BODY	Parametro 3: LEVEL
	Parametro 4: CABI	Parametro 5: SPEAKR	Parametro 6: DEPTH
CABI	Simula il cabinet di un ampli per chitarra/basso.		
	Parametro 1: CABI	Parametro 2: SPEAKR	Parametro 3: DEPTH [A]
MICPRE	Preamplificatore per uso microfonico.		
	Parametro 1: COLOR	Parametro 2: HPF	Parametro 3: LEVEL [A]
	Parametro 4: CABI	Parametro 5: SPEAKR	Parametro 6: DEPTH
Descrizione parametro			
Nome parametro	Range d'impostazione	Spiegazione	
GAIN	1 – 30	Regola il guadagno di distorsione.	
TONE	0 – 10	Regola il tono.	
LEVEL	1 – 8	Regola il livello di uscita del modulo.	
CABI	Vedi tabella 1	Seleziona il tipo di cabinet.	
SPEAKR	Vedi tabella 2	Seleziona il tipo di speaker.	
DEPTH	0 – 10	Regola l'intensità del suono del cabinet.	
TOP	1 – 30	Regola la risonanza delle corde.	
BODY	0 – 10	Regola la risonanza del body.	
COLOR	Vedi tabella 3	Seleziona le caratteristiche di preamp microfonica.	
HPF	0 – 10	Imposta la frequenza del filtro passa-alto.	

Tabella 1: CABI

CM	Combo: simulazione di cabinet tipo combo.
br	Bright Combo: produce un tono più brillante di Combo.
Ft	Flat: un cabinet con una risposta flat.
St	Stack: produce il carattere di un cabinet tipo stack.
bC	BassCombo: il suono di un cabinet per basso tipo combo.
bS	BassStack: il suono di un cabinet per basso tipo stack.

Tabella 2: SPEAKR

CI	Combo 1: Il suono di ampli per chitarra tipo combo con cono da 12".
-----------	---

C2	Combo 2: il suono di un ampli per chitarra tipo combo con due coni da 12".
C3	Combo 3: il suono di un ampli per chitarra tipo combo con un cono da 10".
GS	Gt Stack: Il suono di un ampli per chitarra tipo stack con quattro coni da 10".
GW	Gt Wall: il suono di più ampli tipo stack messi insieme.
bC	Bs Combo: il suono di un ampli per basso tipo combo con un cono da 15".
bS	Bs Combo: il suono di un ampli per basso tipo stack con quattro coni da 6.5".

Tabella 3: COLOR

Ft	Risposta flat.
vo	Caratteristiche adatte per la voce.
Gt	Caratteristiche adatte per chitarra acustica.
d1	Caratteristiche di leggera distorsione.
d2	Caratteristiche con gain più leggero di d1.

• Modulo ZNR

Noise reduction originale sviluppata da ZOOM per tagliare il noise nelle pause della performance.

Parametro 1: ZNR

Descrizione parametro

Nome parametro	Range impostazione	Spiegazione
ZNR	0 – 15	Regola la sensibilità di ZNR. Per miglior risultati, impostatelo più alto possibile senza però che gli attacchi o i decadimenti suonino innaturali.

• Modulo EQ

Equalizzatore a 3 bande.

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

Descrizione parametro

Nome parametro	Range impostazione	Spiegazione
HIGH	-12 – 12	Regola taglio/enfasi sulle alte frequenze.
MID	-12 – 12	Regola taglio/enfasi sulle medie frequenze.
LOW	-12 – 12	Regola taglio/enfasi sulle basse frequenze.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello di uscita del modulo.

• Modulo MOD

CHORUS	Aggiunge vibrazione e spazialità al suono.		
	Parametro 1: DEPTH	Parametro 2: RATE	Parametro 3: MIX [A]
V-CHO	Simula il caldo suono di un effetto vintage.		
	Parametro 1: DEPTH	Parametro 2: RATE [A]	Parametro 3: MIX
FLANGE	Produce un suono ondulante unico.		
	Parametro 1: DEPTH	Parametro 2: RATE [A]	Parametro 3: FB
PHASE	Produce un suono di risucchio.		
	Parametro 1: POSI	Parametro 2: RATE [A]	Parametro 3: COLOR

TREMOL	Varia periodicamente il livello del suono.		
	Parametro 1: DEPTH	Parametro 2: RATE [A]	Parametro 3: CLIP
A-PAN	Effetto di stereo panning muove periodicamente il suono da destra a sinistra quando si usano due ampli. Quando si usa un amplificatore, produce un tremolo.		
	Parametro 1: WIDTH	Parametro 2: RATE [A]	Parametro 3: CLIP
A-WAH	Questo effetto produce un suono di wah che varia a seconda dell'intensità di pick.		
	Parametro 1: POSI	Parametro 2: RESO	Parametro 3: SENS [A]
F-WAH	Permette di controllare l'effetto wah con la funzione ARRM.		
	Parametro 1: POSI	Parametro 2: FREQ [A]	Parametro 3: DIRMIX
STEP	Cambia il suono con caratteristiche del tipo step (a gradini).		
	Parametro 1: DEPTH	Parametro 2: RATE [A]	Parametro 3: RESO
PITCH	Questo è un pitch shifter con un range di 1 ottava verso il basso e 2 verso l'alto.		
	Parametro 1: SHIFT	Parametro 2: TONE	Parametro 3: BAL [A]
RING-M	Produce un suono metallico.		
	Parametro 1: POSI	Parametro 2: RATE [A]	Parametro 3: BAL
SLOW-A	Questo effetto crea un attacco morbido.		
	Parametro 1: POSI	Parametro 2: TIME [A]	Parametro 3: CURVE
FILTER	L'effetto segue l'azione del picking e controlla l'apertura del filtro di conseguenza.		
	Parametro 1: POSI	Parametro 2: TIME [A]	Parametro 3: RANGE
DELAY	Effetto delay con tempo di ritardo fino a 1000 millisecondi.		
	Parameter 1: TIME	Parametro 2: FB	Parametro 3: MIX [A]
ECHO	Effetto delay con suono caldo e tempo di ritardo fino a 1000 millisecondi.		
	Parametro 1: TIME [A]	Parametro 2: FB	Parametro 3: MIX
T-TRIP	Questo effetto delay varia il tempo di ritardo a seconda dell'intensità di pick.		
	Parametro 1: SENS [A]	Parametro 2: FB	Parametro 3: BAL
TRMCHO	Una combinazione di tremolo ed effetto chorus.		
	Parametro 1: TRMRAT [A]	Parametro 2: CHORAT	Parametro 3: CHOMIX
RINVIB	Una combinazione di modulatore ad anello ed effetto vibrato.		
	Parametro 1: RINRAT [A]	Parametro 2: VIBRAT	Parametro 3: VIBDEP
VIBE	Un effetto di vibrato automatico.		
	Parametro 1: DEPTH	Parametro 2: RATE [A]	Parametro 3: BAL
EXCIT	Dà al suono un contorno chiaro e lo rende più prominente.		
	Parametro 1: FREQ	Parametro 2: DEPTH [A]	Parametro 3: LOWBST
AIR	Simula l'aria di una stanza e dà profondità al suono.		
	Parametro 1: SIZE	Parametro 2: TONE	Parametro 3: MIX [A]
WIDE	Simula una registrazione stereo con due microfoni.		
	Parametro 1: TIME	Parametro 2: WETLVL [A]	Parametro 3: DRYLVL

ARRM-P	Usa la funzione ARRM per shiftare il pitch.	
	Parametro 1: TYPE	Parametro 3: TONE
Descrizione parametro		
Nome parametro	Range d'impostazione	Spiegazione
DEPTH	0 – 10 (diverso da EXCIT)	Regola la profondità dell'effetto.
	0 – 30 (EXCIT)	
RATE	1 – 30	Regola la velocità dell'effetto.
MIX	0 – 30	Regola il bilanciamento tra suono diretto ed effetto.
FB	-10 – 10 (FLANGE, T-TRIP)	Regola la quantità di feedback.
	0 – 10 (DELAY, ECHO)	
POSI	AF/bF	Seleziona il punto di connessione del modulo MOD. AF: dopo il modulo EQ (After) bF: prima del modulo DRIVE (Before)
COLOR	1 – 4	Seleziona il colore del suono.
CLIP	0 – 10	Enfatizza la modulazione.
WIDTH	0 – 10	Regola l'ampiezza di modulazione.
RESO	1 – 10 (A-WAH)	Regola l'intensità del carattere dell'effetto.
	0 – 10 (STEP)	
SENS	-10 – -1, 1 – 10 (A-WAH)	Regola la sensibilità dell'effetto.
	1 – 50 (T-TRIP)	
FREQ	1 – 10 (F-WAH)	Regola la frequenza.
	1 – 5 (EXCIT)	
DIRMIX	0 – 10	Regola quantità di mix del suono diretto.
SHIFT	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	Regola la quantità di pitch shift. L'impostazione "dt" produce un effetto "detune".
TONE	0 – 10	Regola il tono.
BAL	0 – 30	Regola il bilanciamento tra suono diretto ed effetto.
TIME	1 – 30 (SLOW-A, FILTER)	Regola la velocità d'attacco.
	1 – 100 (DELAY, ECHO)	Regola il tempo di delay in step di 10-ms.
	0 – 63 (WIDE)	Regola la distanza del microfono.
CURVE	1 – 10	Regola la direzione della curva d'attacco.
RANGE	1 – 10	Regola il range del filtro.
TRMRAT	1 – 30	Regola la frequenza del tremolo.
CHORAT	1 – 30	Regola la frequenza del chorus.
CHOMIX	0 – 30	Regola il livello di mix del chorus.
RINRAT	1 – 30	Regola la frequenza della modulazione ad anello.
VIBRAT	1 – 30	Regola la velocità dell'effetto vibrato.
VIBDEP	0 – 10	Regola la profondità dell'effetto vibrato.
LOWBST	0 – 10	Enfatizza il range delle basse frequenze.

SIZE	1 – 10	Regola la dimensione dello spazio simulato.
WETLVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono effettato.
DRYLVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono diretto.
TYPE	1 – 16	Seleziona il tipo di modifica del pitch causato dalla ARRM (vedi tabella 4).

Tabella 4: TYPE

Impostazione	Pitch in uscita
1	Semitono più basso → pitch originale
2	Pitch originale → semitono più basso
3	Doubling → detune + pitch originale
4	Detune + pitch originale → doubling
5	Pitch original → 1 ottava più alta
6	1 ottava più alta → pitch originale
7	Pitch originale → 2 ottave più basse
8	2 ottave più basse → pitch originale
9	1 ottava più bassa + pitch originale → 1 ottava più alta + pitch originale
10	1 ottava più alta + pitch originale → 1 ottava più bassa + pitch originale
11	Quinta perfetta più bassa + pitch originale → quarta perfetta più alta + pitch originale
12	Quarta perfetta più alta + pitch orig. → quinta perfetta più bassa + pitch orig.
13	0 Hz + pitch originale → 1 ottava più alta
14	1 ottava più alta → 0 Hz + pitch originale
15	0 Hz + suono originale → 1 ottava più alta + pitch originale
16	1 ottava più alta + suono originale → 0 Hz + pitch originale

• Modulo REV

HALL	Effetto di riverbero che simula l'acustica di una sala da concerto.		
	Parametro 1: TIME	Parametro 2: TONE	Parametro 3: MIX [A]
ROOM	Effetto di riverbero che simula l'acustica di una stanza.		
	Parametro 1: TIME	Parametro 2: TONE	Parametro 3: MIX [A]
SPRING	Effetto di riverbero che simula un apparecchio di riverbero a molla.		
	Parametro 1: TIME	Parametro 2: TONE	Parametro 3: MIX [A]
MN-DLY	Mono delay con durata fino a 1.9 secondi.		
	Parametro 1: TIME	Parametro 2: FB	Parametro 3: MIX [A]
PP-DLY	Quando si usano due amplificatori, questo serve come effetto delay ping-pong con una durata fino a 1.9 secondi. Con un solo ampli, l'effetto è un delay mono.		
	Parametro 1: TIME	Parametro 2: FB	Parametro 3: MIX [A]

LNGDLY	Mono delay con tempo di ritardo massimo fino a 7 secondi.		
	Parametro 1: TIME	Parametro 2: FB	Parametro 3: MIX [A]
DLYHAL	Combinazione di delay ed effetto riverbero tipo hall.		
	Parametro 1: DLYTIM	Parametro 2: DLYMIX [A]	Parametro 3: REVMIX
DLYROM	Combinazione di delay ed effetto riverbero tipo room.		
	Parametro 1: DLYTIM	Parametro 2: DLYMIX [A]	Parametro 3: REVMIX
AIR	Simula l'aria in una stanza e dà profondità al suono.		
	Parametro 1: SIZE	Parametro 2: TONE	Parametro 3: MIX [A]
WIDE	Simula una registrazione stereo con due microfoni.		
	Parametro 3: TIME	Parametro 1: WETLVL [A]	Parametro 3: DRYLVL

Descrizione parametro

Nome parametro	Range d'impostazione	Spiegazione
TIME	1 – 30 (HALL, ROOM, SPRING)	Regola il tempo di ritardo.
	1 – 190, M1 – t9 (MN-DLY, PP-DLY)	Regola il tempo di ritardo in step di 10-ms. (per M1 - t9, ved. tabella 5.)
	1 – 70 (LNGDLY)	Regola il tempo di ritardo in step di 100-ms.
	0 – 63 (WIDE)	Regola la distanza del microfono.
TONE	0 – 10	Regola il tono.
MIX	0 – 30	Regola il bilanciamento fra suono diretto ed effetto.
FB	0 – 0	Regola la quantità di feedback.
DLYTIM	1 – 190, M1 – t9	Regola il tempo di ritardo in step di 10-ms. (per M1 - t9, ved. tabella 5.)
DLYMIX	0 – 15	Regola la quantità di mix del suono con delay.
REVMIX	0 – 15	Regola la quantità di mix del suono riverberato.
SIZE	1 – 10	Regola le dimensioni dello spazio simulato.
WETLVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono con effetto.
DRYLVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono diretto.

Tabella 5: TIME

Impostaz.	Durata	Impostaz.	Durata
M1	Nota intera x 4	t4	Ottavo puntato
M2	Nota intera x 3	t5	Terzina di metà
M3	Nota intera x 2	t6	Ottavo
M4	Nota intera	t7	Sedicesimo puntato
t1	Metà nota	t8	Terzina di quarti
t2	Quarto puntato	t9	Sedicesimo
t3	Quarto		

• Modulo ARRМ

Varia i parametri ciclicamente secondo la forma d'onda di controllo del generatore interno.

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

Descrizione parametro

Nome parametro	Range d'impostazione	Spiegazione
ASSIGN	vL, GA, Md, rv	Seleziona il modulo da controllare. (ved. tabella 6.)
MINVOL	0 – 10	Imposta il volume minimo quando il parametro ASSIGN è VOL.
MODE	UP, dn, Hi, Lo	Seleziona il tipo di cambiamento e l'ampiezza.
WAVE	1 – 8	Seleziona il tipo di forma d'onda di controllo.
SYNC	0.5 – 3, b1 – b4	Regola il ciclo della forma d'onda di controllo (ved. tabella 7.)

Tabella 6: ASSIGN

Impost.	Destinazione del controllo	Impost.	Destinazione del controllo
vL	Volume del patch	Md	Parametro del modulo MOD
GA	Param. GAIN del modulo DRIVE	rv	Parametro del modulo REV

Tabella 7: SYNC

Impost.	Ciclo	Impost.	Ciclo
5	Ottavo	b1	1 misura
1	Quarto	b2	2 misure
2	Metà	b3	3 misure
3	Metà puntata	b4	4 misure

• Modulo TOTAL

Comprende impostazioni generali del patch.

Parametro 1: PATLVL	Parametro 4: Nome del patch (A-Z)	Parametro 5: Nome del patch (0-9)
Parametro 6: Nome del patch (simboli)		

Descrizione parametro

Nome parametro	Range d'impostazione	Spiegazione
PATLVL	1 – 30	Regola il livello di volume del patch. Un'impostazione di 25 produce eguale livello di segnale in ingresso e in uscita.
Nome patch (A-Z)	A – Z	Immette caratteri alfabetici.
Nome patch (0-9)	0 – 9	Immette numeri.
Nome patch (simboli)	+ - @ (spazio)	Immette simboli.

Elenco patch

Bank A " Modeling 1 "			
N.	Nome		
0	9003DR	Distorsione	Potente suono distinto
1	RCT-BG	Per il picking	Suono di ampli high-gain della serie americana "Rectifier"
2	9002LD	Per solista	L'originale suono 9002
3	STNDRD	Clean	Suono clean di base formato per la registrazione
4	F-TWED	Crunch	Il suono di un piccolo ampli valvolare vintage americano
5	J-CHO	Clean	Suono clean JC
6	ARMWAH	Effetto	Per un suono che taglia (usando ARRM) senza l'uso di un pedale
7	BEATON	Crunch	Suono in classe A tipo Mersey Beat
8	ARPEG	Clean	Suono clean adatto agli arpeggi
9	JIMVIB	Crunch	Ricreate il famoso timbro "vibe"
Bank B " Modeling 2 "			
No	Name		
0	BLACK	Backing	Suono heavy metal di ampli stack americani "serie 5100"
1	BALLAD	Distorsione	Caldo suono solista
2	P-ARRM	Effetto	Suono unico con un'onda ogni 2 misure (ARRM)
3	TWIN	Backing	Suono del canale drive di ampli valvolare vintage americano
4	ARMPIT	Effetto	Ottima combinazione di ARRM e pitch shifter (ARRM)
5	CLN-CH	Clean	Suono del canale clean di un ampli valvolare vintage americano
6	MATCRU	Crunch	Suono crunch di ampli modern classe A
7	SNAKE	Distorsione	Suono heavy metal con solido low-end
8	NYFSN	Clean	Suono clean adatto per la registrazione di linea
9	WDFUZZ	Effetto	Suono di fuzz box vintage

Bank C " Acoustic "			
N.	Nome		
0	AG-CHO		Suono di chorus per chitarra elettroacustica. Usatelo con strumming, arpeggi o assoli.
1	AG-REV		Suono adatto per esecuzioni finger-style
2	AG-LIV	Built-in mic	Suono live per registrazioni microfoniche. Può essere usato per molte altre applicazioni oltre alla chitarra.
3	AG-BRT	Built-in mic	Suono brillante e distinto per registrazioni microfoniche
4	AG-SOL	Built-in mic	Lussuoso suono solista
5	VO-ECH	Built-in mic	Ampio effetto vocale con lungo delay + reverb
6	VO-ROK	Built-in mic	Effetto vocale rock con pronunciato riverbero room
7	VO-BLD	Built-in mic	Solido effetto vocale da ballad con chorus detune
8	VO-JAM	Built-in mic	Efficace suono spazioso
9	VO-LOF	Built-in mic	Simulazione di suono lo-fi
Bank D " Bass "			
N.	Nome		
0	B-PICK	Basso	Suono adatto per pizzicati stretti
1	B-OD	Basso	Suono rock con retro-distorsione
2	B-DRV	Basso	Suono per basso con forte distorsione
3	B-FNGR	Basso	Suono tutto tondo per fingerpicking
4	B-SLAP	Basso	Chiaro suono slap
5	B-FLNG	Basso	Suono efficace con flanger
6	B-ROCK	Basso	Caldo timbro tipo mainstream anni '70
7	B-BIG	Basso	Simulazione del carattere di un grosso ampli
8	B-WAH	Basso	Suono auto-wah caratterizzato da forte doubling
9	B-COMP	Basso	Piacevole suono di compressione

Bank E " Guitar Variation 1 "			
N.	Nome		
0	CMPCLN	Clean	Suono di compressione naturale
1	FUNKCT	Clean	Tagliente suono funky
2	FD-CLN	Clean	Suono clean di ampli valvolare vintage americano
3	RCKBLY	Clean	Suono rockabilly con breve delay
4	ELEACO	Clean	Suono di simulazione acustica
5	AG-KeyD	Off-color	Suono di patch elettroacustico. Usate con strumming o sliding (accordatura in RE).
6	AG-KeyG	Off-color	Suono di patch elettroacustico. Usate con fingering o sliding (accordatura in SOL).
7	BOTTLE	Off-color	Suono slide principalmente per chitarra elettrica
8	MATDRV	Distorsione	Suono drive di ampli Modern class A
9	PS-DRV	Distorsione	Suono drive ricco e regolare per "easy playing"
Bank F " Guitar Variation 2 "			
No	Name		
0	CMB-BG	Distorsione	Suono caratterizzato da dettagliato overdrive e lungo sustain
1	MIDDRV	Distorsione	Suono con distinte caratteristiche di picco
2	LATNRK	Distorsione	Suono latin rock con forte midrange
3	BR-DRV	Distorsione	Il grande suono degli ampli stack britannici "900 series"
4	CRY-LD	Effetto	Suono di effetto cry originale di ZOOM
5	PITSFT	Effetto	Suono con pitch shifter
6	50SRNB	Effetto	Suono di tremolo adatto al rhythm & blues
7	SE-SFX	Effetto	Ring modulator che crea un effetto particolare
8	SL-ATK	Effetto	Suono dall'attacco lento che simula automaticamente lo stile del volume di esecuzione
9	ZAKWAH	Effetto	Suono solista con auto-wah

Soluzione dei problemi

- **Nessun suono o volume molto basso**
- **l'interruttore Power è su ON?**
Verificate che siano inserite le corrette batterie o sia collegato l'adattatore AC, e quindi accendete l'alimentazione.
- **Le prese [INPUT] e [OUTPUT] sono collegate correttamente allo strumento e all'amplificatore?**
Fate riferimento a "Collegamenti" a pag. 8 e fate le giuste connessioni. Verificate lo stato dell'alimentazione e delle impostazioni di volume su strumento e ampli.
- **Il cavo schermato è difettoso?**
Provate a sostituire il cavo.
- **PFX-9003 si trova nella condizione di "mute"?**
Annullate la condizione di "mute".
- **Il tasto [MIC] è su ON?**
Quando il microfono incorporato è attivo (ON), il segnale dalla presa [INPUT] è in "mute". Premete il tasto [MIC] per impostare il microfono su OFF.
- **Non si riesce a registrare dalla presa [AUX IN], o il suono alla presa [AUX IN] risulta strano**
- **La sorgente di input è su "GT MIC"?**
Mettetela su "AUX".
- **Il selettore [AUX CENTER CANCEL] è su ON?**
Quando il selettore [AUX CENTER CANCEL] si trova su ON, lo strumento o l'altro suono posizionato al centro del segnale fornito dalla presa [AUX IN] vengono attenuati. Impostate il selettore [AUX CENTER CANCEL] su OFF.
- **Il suono è distorto in modo innaturale**
Regolate i parametri di livello e GAIN dei moduli effetti.
- **Alti livelli di rumore (noise)**
Regolate il parametro ZNR. Se il problema persiste, provate a ridurre il GAIN.
- **Non si sentono i pattern ritmici o il volume è molto basso**
- **Il volume del ritmo è impostato su un valore basso?**
Portate il parametro LVL fino a un livello adeguato.
- **Non riuscite a registrare con il microfono incorporato**
- **Il modulo DRIVE è su ON, oppure è selezionato un tipo diverso da MIC PRE o CABI?**
Impostate il modulo DRIVE su OFF, o selezionate MIC PRE o CABI.

Specifiche

Programmi effetti	60 tipi Max. uso simultaneo: 10 tipi
Moduli effetti	7 moduli Max. uso simultaneo: 7 moduli
Memoria patch	Utente: 6 banchi x 10 patch = 60 patch Preset: 6 banchi x 10 patch = 60 patch Totale 120 patch
Freq. campionamento	31.25 kHz
Convertitore A/D	20-bit (64 times oversampling)
Convertitore D/A	20-bit (8 times oversampling)
Display	LCD Originale
Input	
Guitar/Bass	Presenza phone standard mono Livello ingresso: -20 dBm Impedenza ingresso: 470 KOhm
Ingresso AUX	Presenza phone mini stereo Livello ingresso: -20 dBm Impedenza ingresso: 20 KOhm
Output	
Uscita di linea	Presenza phone standard stereo Max. livello di uscita: 3 dBm Carico impedenza uscita: 10 KOhm o più
Uscita cuffie	Presenza phone mini stereo 50 mW con carico da 32 ohm
Alimentazione	Adattatore AC opzionale 9 V DC, 300 mA Zoom AD-0006 Batterie: 4 batterie IEC R03 (size AAA) Durata batterie: approx. 6 ore di uso continuato (con pile alcaline)
Dimensioni	73 (W) x 105 (D) x 30 (H) mm
Peso	130 g (senza batterie)

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Progetto e specifiche soggetti a modifiche senza obbligo di avviso.

Precauzioni per l'uso

• Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, PFX-9003 è stato progettato in modo da fornire massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, non devono essere collocati vicino a PFX-9003 apparecchi molto sensibili alle interferenze o che emettano potenti onde elettromagnetiche, poiché la possibilità di interferenze non può mai essere esclusa completamente.

Con qualunque tipo di apparecchio di controllo digitale, PFX-9003 incluso, l'interferenza elettromagnetica può causare malfunzionamento e può rovinare o distruggere i dati. Occorre fare attenzione e minimizzare il rischio di danni.

• Pulizia

Usate un panno morbido asciutto per pulire PFX-9003. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per pittura o alcool per le pulizie), poiché questi potrebbero intaccare le finiture o danneggiare la superficie.

Conservate il manuale in un luogo comodo per ogni futura consultazione.



ZOOM CORPORATION

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

PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

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