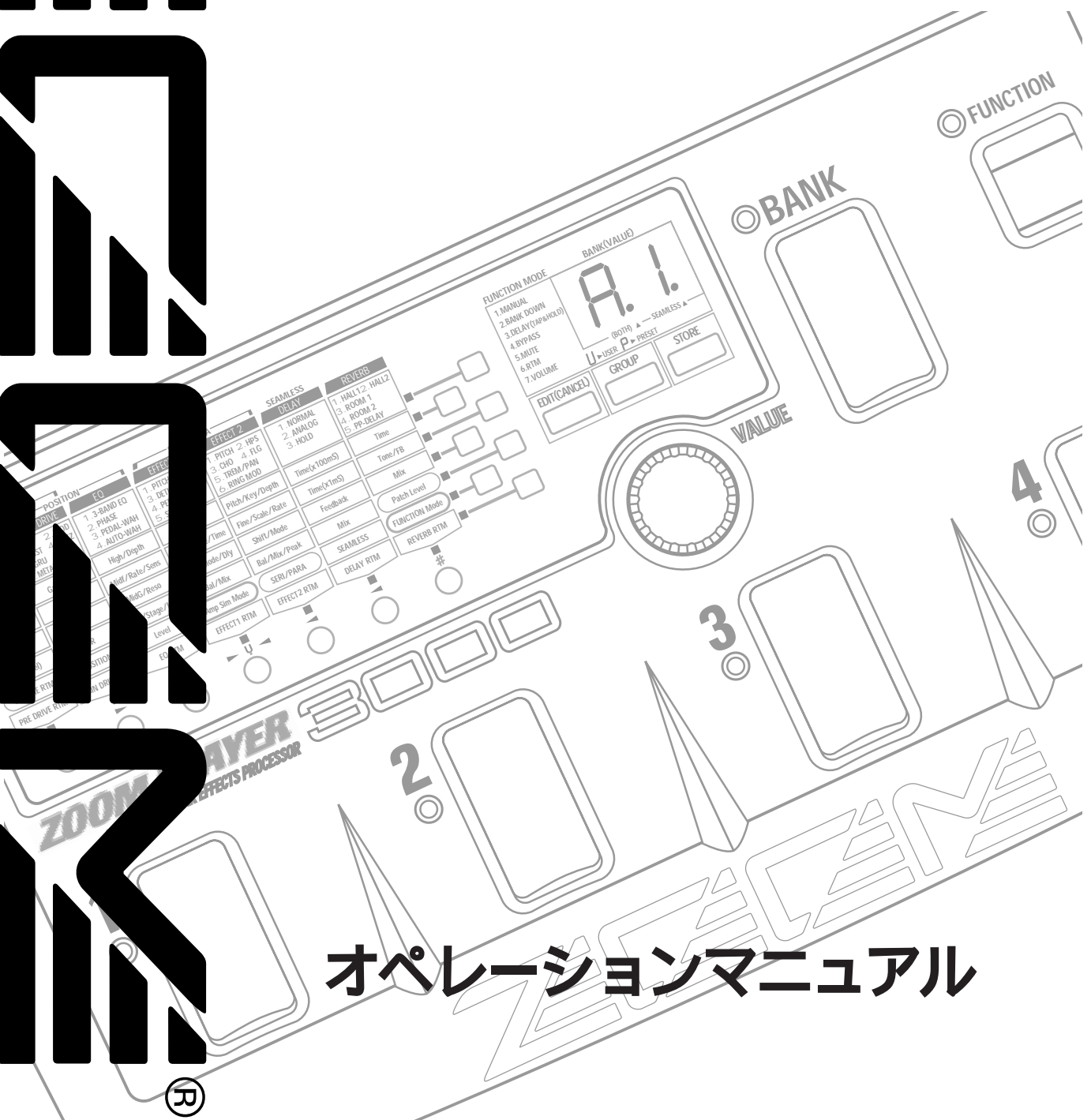


ZOOM

ZOOM PLAYER ADVANCED GUITAR EFFECTS PROCESSOR

30000



オペレーションマニュアル

®

目次

はじめに	1	その他の機能	28
各部の名称	2	アンプシミュレーターを使う	28
フロントパネル	2	3000 を工場出荷時の状態に	
リアパネル	2	もどす (オールイニシャライズ/ ファクトリーリコール)	29
接続しましょう	3	トーキングボックスエフェクトを	
演奏前の準備	3	利用する	30
3000 のご紹介	4	マイクの接続方法	30
3000 の全体像	4	マイクを使ってトーキングボックス	
パッチとパラメーターについて	5	エフェクトを利用する	30
グローバルパラメーターについて	5	リモートペダルを利用する	32
3000 のモードについて	5	RP01 の各部の名称および接続方法	32
パッチを聴いてみましょう		RP01 で RTM をコントロール	
(プレイモードの操作)	6	する (RTM モード)	33
プレイモードのパネル表示	6	RP01 でディレイのタップ入力や	
パッチを選ぶ	7	ホールドディレイを操作する	
マスターボリュームを調節する	8	(DELAY モード)	35
エフェクト音を一時的にオフにして原音を		エフェクトタイプとパラメーター	36
出力する (バイパス機能)	9	PRE DRIVE	36
原音とエフェクト音を一時的にオフにし		MAIN DRIVE	37
て無音状態にする (ミュート機能)	10	EQ	39
ギターをチューニングする		EFFECT1	40
(オートチューナー機能)	11	EFFECT2	42
チューナーの基準ピッチを調節する		DELAY	43
(キャリブレーション機能)	12	REVERB	45
パッチの音色を変更する		故障かな? まず、つぎの項目を確認して	
(エディットモードの操作)	13	ください	46
エディットモードとプレイモードを		3000 製品仕様	48
切り替えるには	13	安全上のご注意	49
エディットモードのパネル表示	14	安全上のご注意	49
エフェクトモジュールのオン / オフを		使用上のご注意	49
切り替える	15	ファンクションスイッチの操作	18
パラメーターの設定を変更する	16	ファンクションスイッチの機能を	
パッチを保存する	17	選択する	18
ファンクションスイッチの操作	18	マニュアルモード	20
ファンクションスイッチの機能を		ディレイタイムをタップ入力する	21
選択する	18	ホールドディレイを利用する	22
マニュアルモード	20	エフェクトパラメーターを	
ディレイタイムをタップ入力する	21	リアルタイムで操作する (RTM)	23
ホールドディレイを利用する	22	ボリュームをリアルタイムで	
エフェクトパラメーターを		操作する (VOLUME RTM)	26
リアルタイムで操作する (RTM)	23		
ボリュームをリアルタイムで			
操作する (VOLUME RTM)	26		

はじめに

このたびは、ズームプレーヤー 3000（以下“3000”と呼びます）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。3000はつぎのような特長を備えたマルチエフェクターです。

多彩な37種類のエフェクトを内蔵。最大9種類のエフェクトを自由に組み合わせられます。また、アンプシミュレーターやZNR（ズームノイズリダクション）も搭載されています。

プリセットメモリー40種類、ユーザーメモリー40種類=合計80種類のパッチを切り替えて使用できます。

2種類の歪み系エフェクトを同時使用可能。従来のマルチエフェクターでは難しかったバリエーション豊かなディストーションやオーバードライブサウンドが得られます。

演奏するスケールに応じたインテリジェントなピッチシフトを行うHPS（ハーモナイズドピッチシフター）を搭載しています。

新開発エフェクトTALKING BOXを搭載。本体に接続したマイクに声を入力することで、トーキングモジュレーター風のサウンドが得られます。

パッチを切り替えたときにも前のパッチのディレイ音が残るシームレス機能を搭載。継ぎ目の目立たない自然なパッチ切り替えが行えます。

ユーザーが機能を定義できるファンクションスイッチを搭載。バイパススイッチやミュートスイッチとして利用できるほか、演奏中にエフェクトの要素やボリュームをリアルタイムで変化させるコントローラーとしても使用可能。単体のみでも多彩な表現が行えます。

オプションのリモートペダルRP01を接続すれば、好きな位置にペダルを配置して、エフェクトの要素やボリュームをリアルタイムで変更できます。また、ペダルワウ、ペダルピッチシフターとしても利用できます。

ファンクションスイッチやリモートペダルの操作で、ディレイタイムを曲のテンポに合わせて変更するタップ機能や、演奏したフレーズを繰り返し再生するホールドディレイ機能も利用できます。

3種類のアンプシミュレーターにより、オーディオシステムやヘッドフォンでモニターするときも迫力あるギターサウンドが楽しめます。

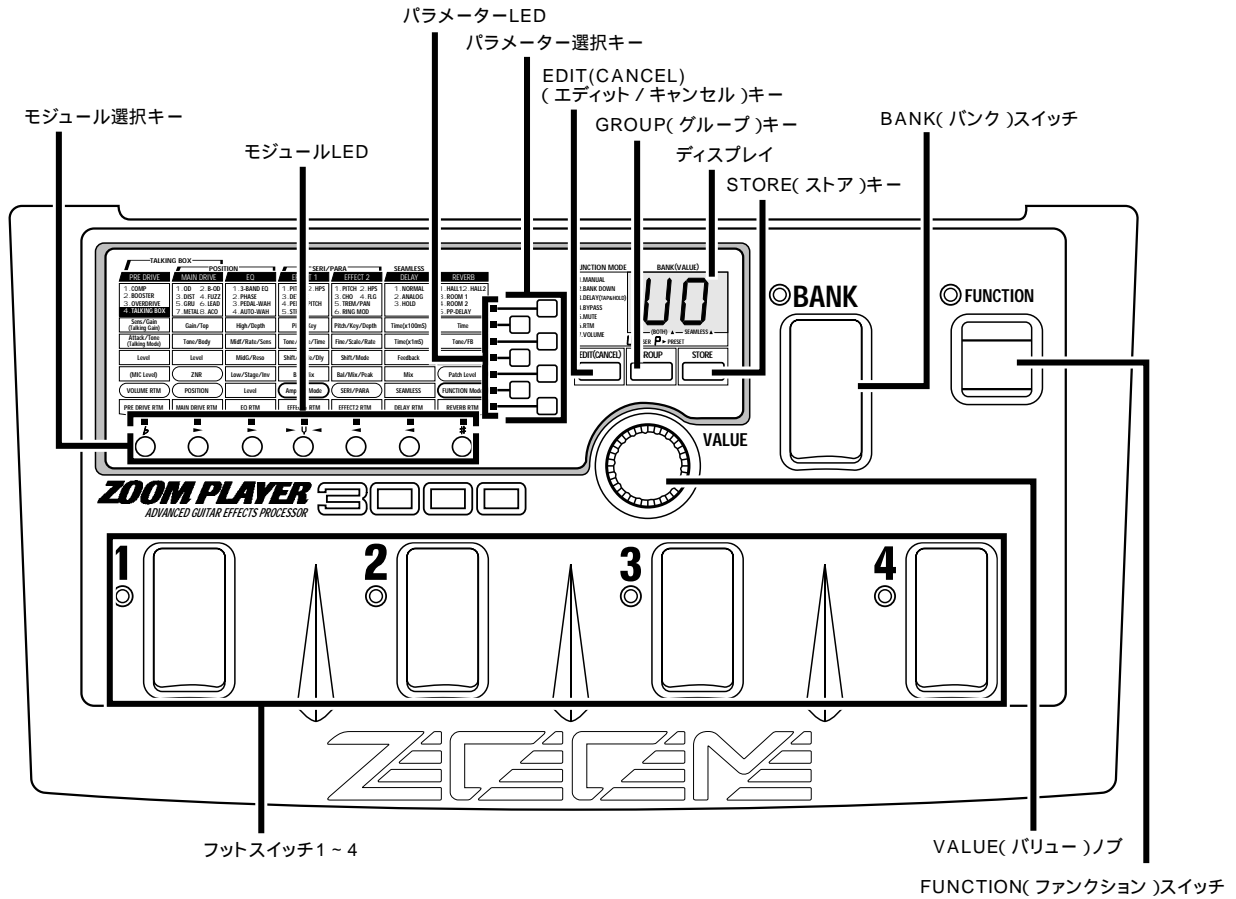
ギター用オートクロマチックチューナーを内蔵。ステージ上でも簡単にチューニングできます。

3000の機能をよく理解し、末永くご愛用いただくために、このマニュアルをよくお読みくださるようお願いいたします。

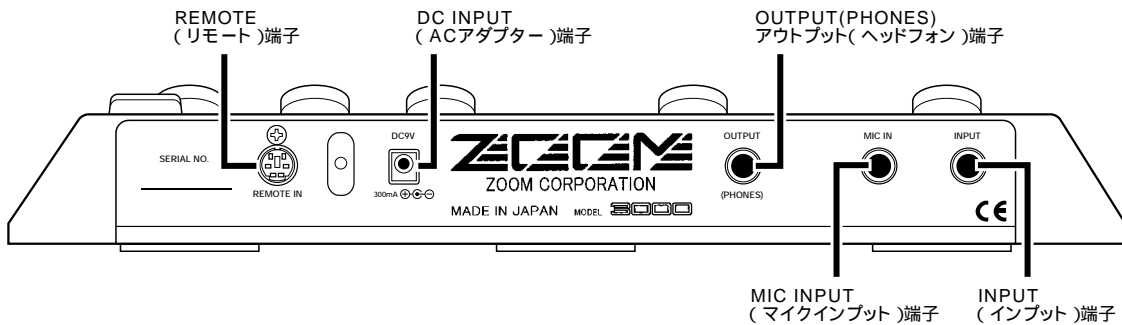
各部の名称

フロントパネル

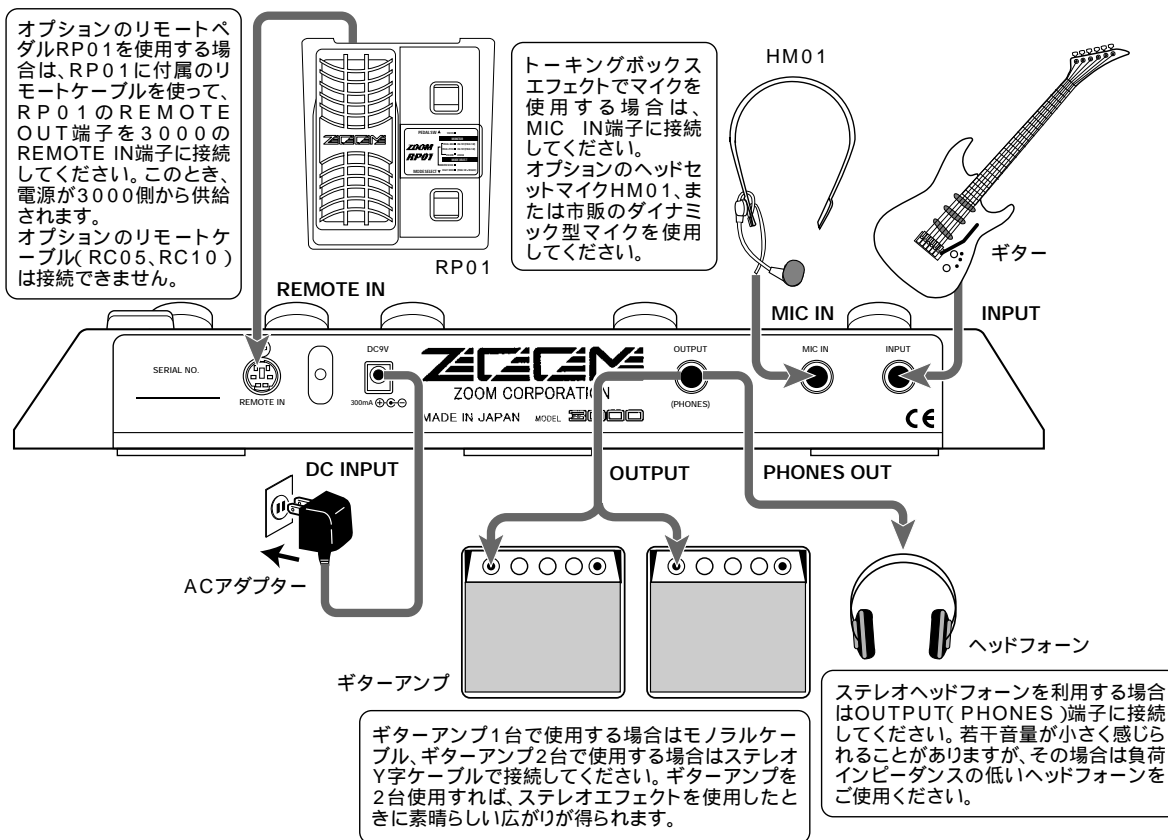
各部の名称



リアパネル



接続しましょう



各部の名称

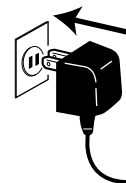
演奏前の準備

接続が済んだら、つぎの操作で音量を調節します。

操作1 アンプの電源を切り、ボリュームを最小にしぼった状態で3000を楽器やアンプと正しく接続してください。

操作2 3000の電源をオンにしてください。

DC INPUT 端子に付属のACアダプターを接続します。
ACアダプターをコンセントに差し込むと、3000の電源がオンになります。



操作3 アンプの電源を入れてください。

楽器を弾きながら、楽器やアンプのボリュームを適切な音量に調節しましょう。

3000のご紹介

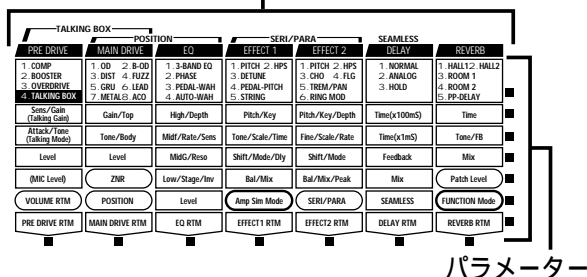
3000の全体像

3000は、7系統のエフェクトモジュール（エフェクトのブロック）から構成されたマルチエフェクターです。エフェクトモジュールの1つ1つは、コンパクトエフェクターと同じように単体エフェクトとして働きます。つまり、3000全体では、7種類のコンパクトエフェクターを接続したのと同じように機能すると考えていいでしょう。

コンパクトエフェクターには、効果の種類や深さを調節するノブがついていますね。同じように、エフェクトモジュールも効果の種類や深さを決定するエフェクトパラメーターから構成されています。

ここで、3000のフロントパネルを見てみましょう。パネル上のリストの横列（PRE DRIVE ~ REVERB）はエフェクトモジュールを表わしています。また、縦列（パラメーター1 ~ 7）はそれぞれのエフェクトモジュールを構成するエフェクトパラメーターを表しています（中には、個々のエフェクトモジュールからは独立したパラメーターや、3000全般に関する設定を行うパラメーターも含まれています）。

エフェクトモジュール

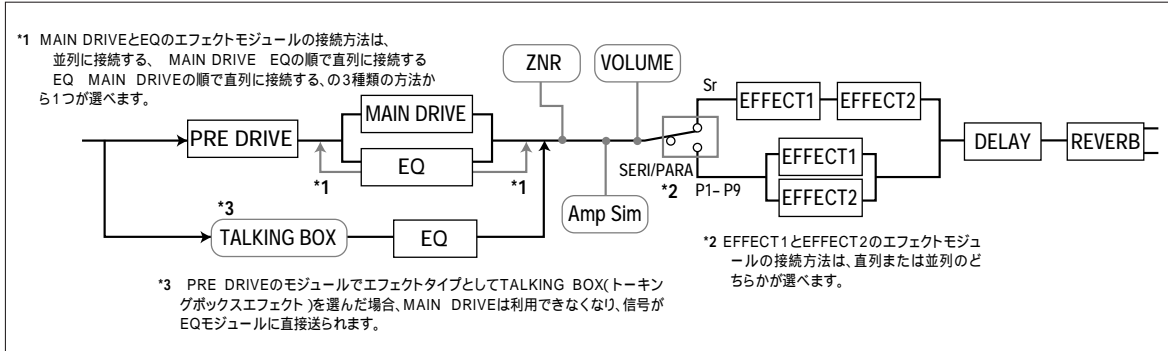


3000のエフェクトモジュールには、つぎの種類があります。

- PRE DRIVE 軽い歪み系のエフェクトモジュールです。コンプレッサー、マイクを使ったトーキングボックスエフェクトの設定もこのモジュールで行います。（エフェクトタイプ 4タイプ）
- MAIN DRIVE ハードなディストーションや、ハイゲインサウンドなど、多彩な歪み系エフェクトモジュールです。アコースティックギターシミュレーターの設定もこのモジュールで行います。（エフェクトタイプ 8タイプ）
- EQ 高域、中域、低域の3つの帯域をそれぞれ独立してブースト/カット可能な3バンドイコライザー、フェイザー、ワウなどの設定ができるイコライザー系エフェクトモジュールです。（エフェクトタイプ 4タイプ）
- EFFECT 1 ピッチシフター系のエフェクトモジュールです。（エフェクトタイプ 5タイプ）
- EFFECT 2 モジュレーション系のエフェクトモジュールです。（エフェクトタイプ 6タイプ）
- DELAY デレイ系のエフェクトモジュールです。（エフェクトタイプ 3タイプ）
- REVERB リバース系のエフェクトモジュールです。（エフェクトタイプ 5タイプ）

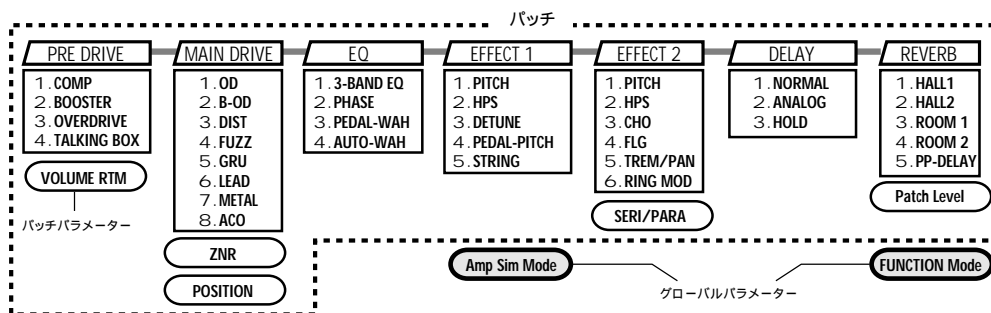
すべてのエフェクトモジュールには、効果の異なるバリエーションが数種類ずつ含まれています。これらのバリエーションを「エフェクトタイプ」と呼びます。それぞれのエフェクトモジュールでは、エフェクトタイプを1つだけ選択することができます。

つぎの図は、3000内部での信号の流れと、各エフェクトモジュールで選択可能なエフェクトタイプをまとめたものです。



3000の紹介

パッチとパラメーターについて



3000 内部のセッティングは、「パッチ」と呼ばれる単位でメモリーに保存したり、メモリーから読み出すことができます。パッチとは、最高7系統のエフェクトモジュールを組み合わせて、音色や信号の流れなどを決定する要素（これをパラメーターと呼びます）を細かく設定したものと考えることができます。

パッチに含まれるパラメーターには、エフェクトモジュールの効果の種類や音色を決定する「エフェクトパラメーター」と、ZNRの感度やモジュールどうしの接続方法など個々のモジュールからは独立した設定を行う「パッチパラメーター」があります。上の図では、点線で囲まれた部分がパッチに相当します。

3000 のパッチを保存する場所として、ユーザーが自由に書き換えできる USER（ユーザー）と、読み出し専用の PRESET（プリセット）という2種類の「グループ」があり、それぞれ40種類ずつ、合計80種類のパッチが保存されています。3000 を使用する場合は、パネル上のフットスイッチを使って、これらのパッチを瞬時に呼び出すことができます。また、パッチを構成するパラメーターを調節し、USERのグループに保存し直すことも可能です。

3000 では、パッチを4つ1組で呼び出し、フットスイッチを使ってパッチを切り替えます。この4つ1組のパッチの組み合わせを「バンク」と呼びます。USERグループ、PRESETグループそれぞれに対し0～9のバンクがあります。パッチを選ぶときは、まずバンクナンバーを切り替えてからパッチを選択します。

グローバルパラメーターについて

3000 で設定を行うパラメーターには、もう1つ「グローバルパラメーター」と呼ばれるものがあります。グローバルパラメーターとは、すべてのパッチに共通して働くパラメーターのことです。

グローバルパラメーターを変更した場合、パッチを切り替えてもグローバルパラメーターの設定内容は変化しませんが、電源を切ると以前の設定内容にもどってしまいます。グローバルパラメーターの変更内容を保存したい場合は、ユーザーグループのいずれかのパッチを選んで、ストア（保存：17ページをご参照ください）してください。

3000のモードについて

3000 の働きは、目的別に大きく4種類の機能に分けることができます。これらの機能を「モード」と呼びます。3000 のモードには、つぎの種類があります。

プレイモード ……「パッチ（セッティング）を選んで、エフェクトを使用して演奏」

パッチを選んで、エフェクトを使った演奏をするモードです。エフェクト音を一時的にオフにしたり、楽器をチューニングする機能も、このモードから利用できます。

マニュアルモード ……「エフェクトモジュールを個別にオン/オフ」

フロントパネルのBANKスイッチとフットスイッチ1～4を使って、演奏中にエフェクトモジュールのオン/オフを個別に切り替えるモードです。

エディットモード ……「エフェクトパラメーター/パッチパラメーターの変更」

現在選んでいるパッチに含まれるエフェクトパラメーターやパッチパラメーターをエディット（編集）するモードです。また、グローバルパラメーターもこのモードで変更します。

特殊モード ……「3000を初期状態にもどす」

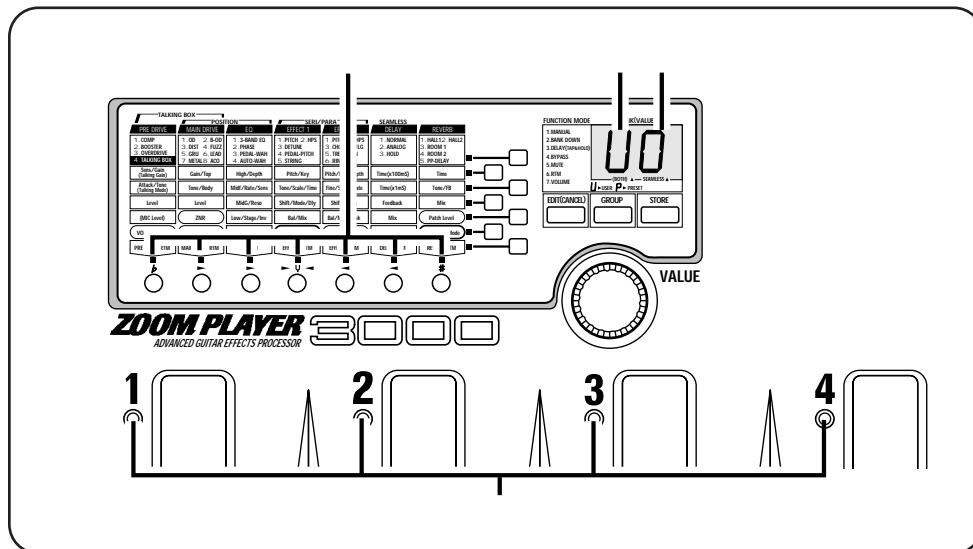
3000 全体、またはUSERグループの任意のパッチを工場出荷時の初期設定にもどす特殊な機能です。

パッチを聴いてみましょう(プレイモードの操作)

プレイモードはパッチを選択して演奏するためのモードです。3000の電源を入れると、自動的にプレイモードとなり、USERグループのBANK 0のパッチナンバー1が選ばれます。

プレイモードのパネル表示

プレイモードでは、パネル上のディスプレイやLEDに、つぎのような情報が表示されます。



パッチを聴いてみましょう
(プレイモードの操作)

グループ

現在選ばれているグループの種類が、ディスプレイの左の桁に表示されます。

バンクナンバー

現在選ばれているバンクナンバーが、ディスプレイの右の桁に表示されます。

パッチナンバー

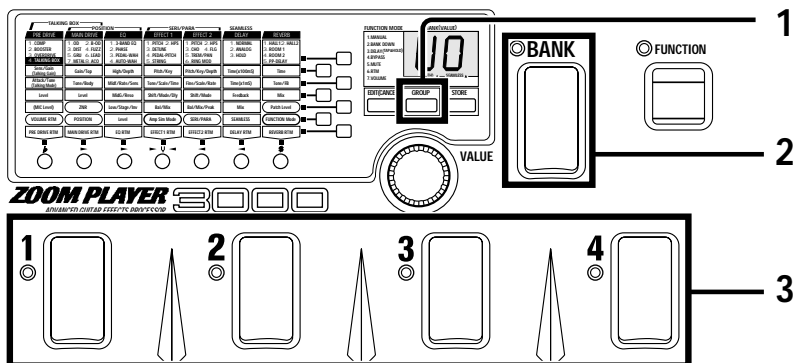
現在選ばれているパッチナンバーに対応する、フットスイッチ1～4のLEDが点灯します。

エフェクトモジュールのオン/オフ

現在選ばれているパッチ内でオンになっているエフェクトモジュールは、パネル上のモジュールLEDが点灯します。

パッチを選ぶ

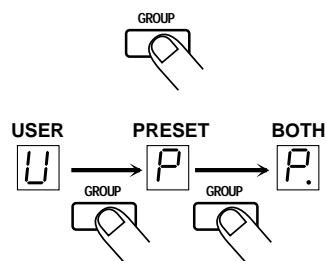
プレイモードでは、メモリーに保存された80種類のパッチ（USERグループのパッチ40種類 + PRESETグループのパッチ40種類）の中から好きなパッチを1つ選んで演奏することができます。



操作1 GROUPキーを押してグループを選んでください。

パッチを選ぶときには、まず最初にどのグループのパッチを使用するかを決めます。GROUPキーを押すごとに、ディスプレイの左の桁に、つぎの3種類が順番に表示されます。

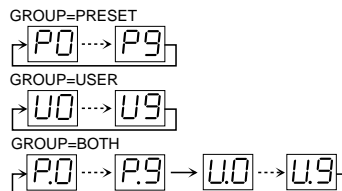
- U (USER) : ユーザーグループのパッチのみ使用可能。
- P (PRESET) : プリセットグループのパッチのみ使用可能。
- U.またはP. (BOTH) : ユーザーグループとプリセットグループの両方のパッチを使用可能。



操作2 BANKスイッチを踏んでバンクを選んでください。

1回踏むごとに、1つ上のバンクナンバーに切り替わります（このとき、ディスプレイのバンクナンバーが点滅します）。

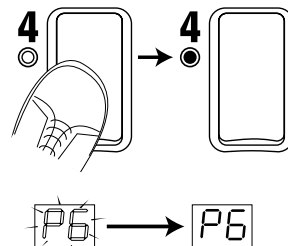
HINT この状態では、まだパッチは切り替わりません。



操作3 フットスイッチ1～4を踏んでパッチを選んでください。

フットスイッチのLEDが点灯し、そのパッチが選ばれたことを表わします。また、ディスプレイのバンクナンバーが点滅から点灯に変わります。

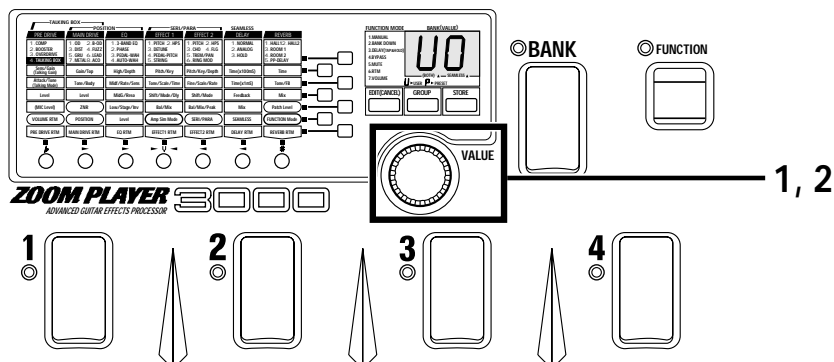
HINT ここで実際に楽器を演奏しながらパッチを切り替えてみて、3000にどんなパッチが保存されているかを試してみましょう。



プレイモードの操作
パッチを聴いてみましょう

マスターボリュームを調節する

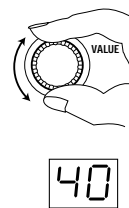
プレイモードでは、選ばれた個々のパッチのレベルに関係なく、3000から出力される最終的な音量をソフト的なマスターボリュームでコントロールすることができます。



パッチを聴いてみましょう
(プレイモードの操作)

操作1 VALUE ノブを回してください。

ディスプレイに現在のマスターボリュームの値 (1 ~ 50) が約 1 秒間表示されます (初期設定値 = 40)。



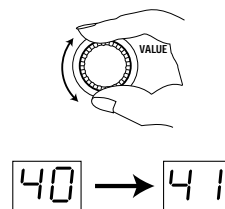
操作2 値が表示されている間に、VALUE ノブを回して最適な音量になるように調節してください。



- ・ マスターボリュームの設定は、すべてのパッチに対して共通して働きます。パッチごとに保存することはできません。
- ・ パッチごとにボリュームを変更したい場合は、エディットモードでパッチレベルを調節します。詳しくは、45 ページをご参照ください。

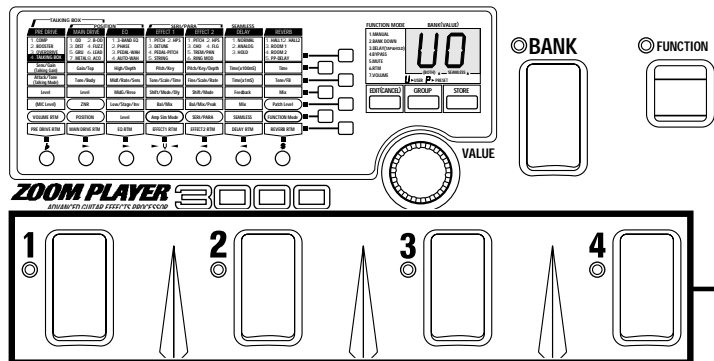


マスターレベルの値は保存することはできません。電源を ON するたびに再度調節してください。



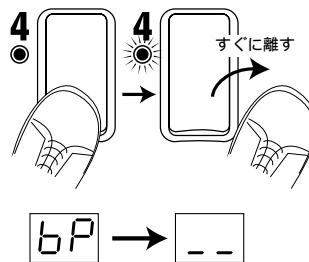
エフェクト音を一時的にオフにして原音を出力する（バイパス機能）

3000のエフェクト音を一時的にオフの状態（これをバイパスと呼びます）にして、楽器の原音のみを出力させることができます。エフェクトの効き具合を確認したいときに便利な機能です。



操作1 現在選んでいるパッチナンバーのフットスイッチ（現在LEDが点灯しているフットスイッチ）を踏んで、すばやく離してください。

LEDが点灯しているフットスイッチを踏んでから1秒未満の間に離すと、3000がバイパス状態となります。このとき、現在選択されているパッチのLEDが点滅し、モジュールLEDが入力された信号のピッチの高低を表すチューナーのメーターとなり点灯します。また、ディスプレイにはバイパスを表わす“bP”が表示されたあと、“--”の表示に変わります。

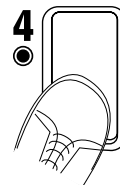


操作2 解除するには、もう一度同じフットスイッチを踏むか、別のパッチを選んでください。

3000が通常のプレイモードにもどります。

HINT ファンクションスイッチを使ってバイパスのオン/オフを切り替えることも可能です。詳しくは19ページをご参照ください。

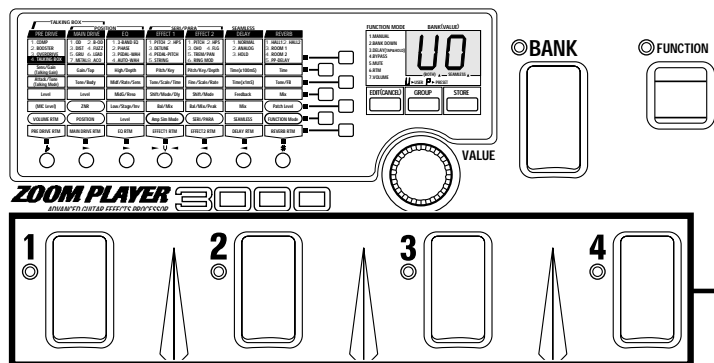
NOTE ファンクションモードがバイパスまたはミュートに設定されている場合、操作1は無効になります。フットスイッチ1～4をバイパス/ミュートのオン/オフ切り替えに使用したくない場合は、ファンクションスイッチの機能としてBYPASSまたはMUTEをお選びください。



（プレイモードの操作）
パッチを聴いてみましょう

原音とエフェクト音を一時的にオフにして無音状態にする（ミュート機能）

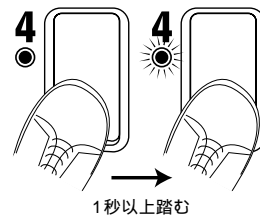
ミュート機能は、出力を一時的にオフにする機能です。



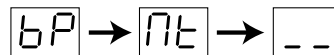
パッチを聴いてみましょう
(プレイモードの操作)

操作1 現在LEDが点灯しているフットスイッチをしばらく踏み続けてから離してください。

現在LEDが点灯しているフットスイッチを1秒以上踏み続けた場合は、エフェクト音と原音の両方が消音（ミュート）されます。このとき、現在選択されているパッチのLEDが点滅し、モジュールLEDが入力された信号のピッチの高低を表すチューナーのメーターとなり点灯します。また、ディスプレイにはミュートを表わす“MUTE”が表示されたあと、“--”の表示に変わります。



1秒以上踏む



操作2 解除するには、もう一度同じフットスイッチを踏むか、別のパッチを選んでください。

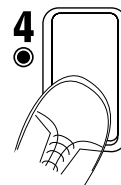
通常のプレイモードにもどります。



ファンクションスイッチを使ってミュートのオン/オフを切り替えることも可能です。詳しくは19ページをご参照ください。

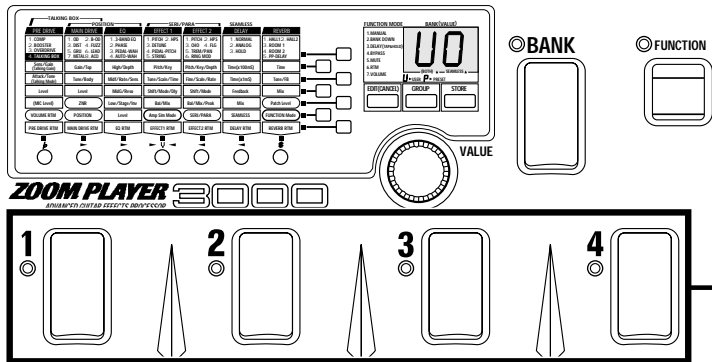


ファンクションモードがバイパスまたはミュートに設定されている場合、操作1は無効になります。フットスイッチ1～4をバイパス/ミュートのオン/オフ切り替えに使用したくない場合は、ファンクションスイッチの機能としてBYPASSまたはMUTEをお選びください。



ギターをチューニングする (オートチューナー機能)

3000はクロマチックのオートチューナー機能を搭載しています。バイパス状態またはミュート状態になっているときに、自動的にこの機能を利用できます。

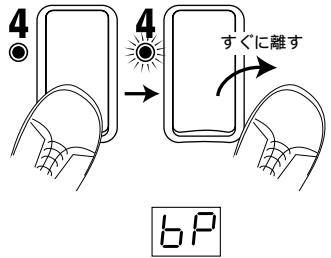


(プレイモードの操作)
パッチを聴いてみましょう

操作1 現在LEDの点灯しているフットスイッチ1～4をもう一度踏み、すばやく離してください。

3000がバイパス状態となり、オートチューナー機能が利用できるようになります。ディスプレイには“bP”と表示され、モジュールLEDが点灯します。

HINT オートチューナー機能は、3000がミュート状態のときにも利用できます。ステージなどで音を外に出さずにチューニングしたい場合は、こちらの方法が便利です。



操作2 チューニングしたい弦を開放弦で弾いてください。

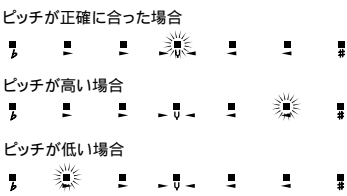
弾いた音に最も近い音名が、ディスプレイに表示されます。希望する音名になるように、ギターをチューニングしてください。

HINT ベースをチューニングする場合は、12Fハーモニクスを使って1オクターブ上の音で行なってください。

C = C	F = F	A = A
C# = C#	F# = F#	A# = A#
D = D	G = G	B = B
D# = D#	G# = G#	
E = E		

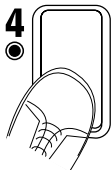
操作3 ディスプレイの表示が希望する音名になったら、EFFECT1のモジュールLEDが点灯するように、さらに微調整してください。

チューナー機能がオンのときには、モジュールLEDがチューニングの精度を計るメーターとして働きます。音程が正確に合えば、中央のLED (EFFECT1モジュールのLED) が点灯します。



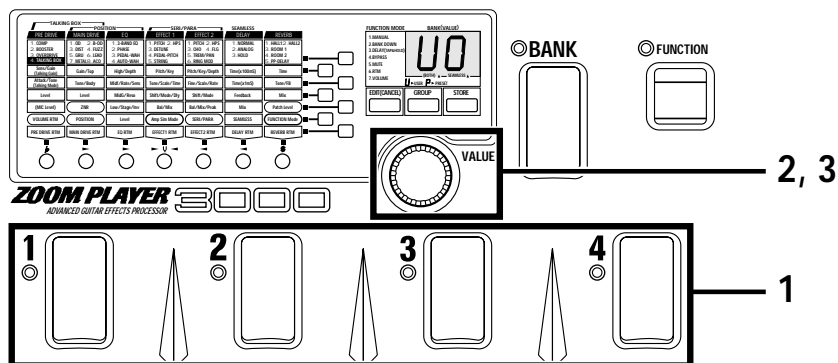
操作4 もう一度フットスイッチを踏むか、別のパッチを選んでください。

通常のプレイモードにもどります。



チューナーの基準ピッチを調節する（キャリブレーション機能）

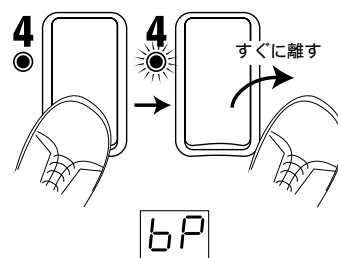
内蔵されているギターチューナーの基準ピッチ（キャリブレーション）を設定します。



パッチを聴いてみましょう
(プレイモードの操作)

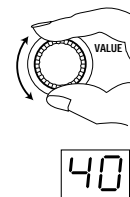
操作 1 現在LEDの点灯しているフットスイッチ 1 ~ 4 をもう一度踏んでバイパス状態にしてください。

ディスプレイには“bP”と表示され、モジュールLEDが点灯します。



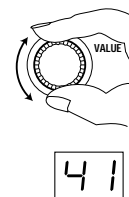
操作 2 VALUE ノブを回してください。

ディスプレイに現在のキャリブレーションの値が約 1 秒間表示されます。



操作 3 表示が消える前に、VALUE ノブをさらに回して希望する値に合わせてください。

キャリブレーションは、“35”(A=435Hz) ~ “45”(A=445Hz) の範囲で設定できます。



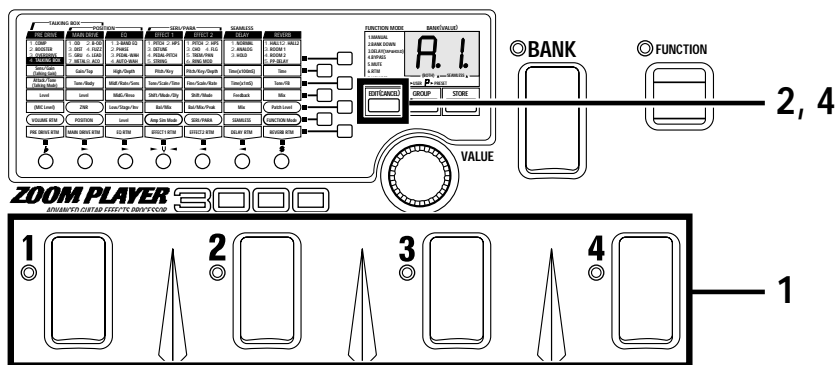
電源を再投入すると、キャリブレーションはA=440Hzにリセットされます。

435Hz : 35
440Hz : 40
445Hz : 45

パッチの音色を変更する (エディットモードの操作)

ここでは、エディットモードの基本操作について説明します。3000のパッチは、エフェクトモジュールの音色や効果を決定するエフェクトパラメーターと、ZNRの感度やモジュールどうしの接続方法など個々のエフェクトモジュールからは独立したパッチパラメーターから構成されています。エディットモードでは、自分の好みに合わせた音色に変更するために、値や設定をエディット (編集) するモードです。また、グローバルパラメーターの大半もこのモードで変更できます。

エディットモードとプレイモードを切り替えるには



(エディットモードの操作)
パッチの音色を変更する

操作 1 プレイモードの状態、エディットしたいパッチを選んでください (USER または PRESET のどちらのグループでもかまいません)。

操作 2 EDIT キーを押してください。

3000 がエディットモードになり、各パラメーターをエディットできるようになります。



操作 3 エディットしてください。

エディットの方法は、次ページから詳しく解説してあります。ご参照ください。

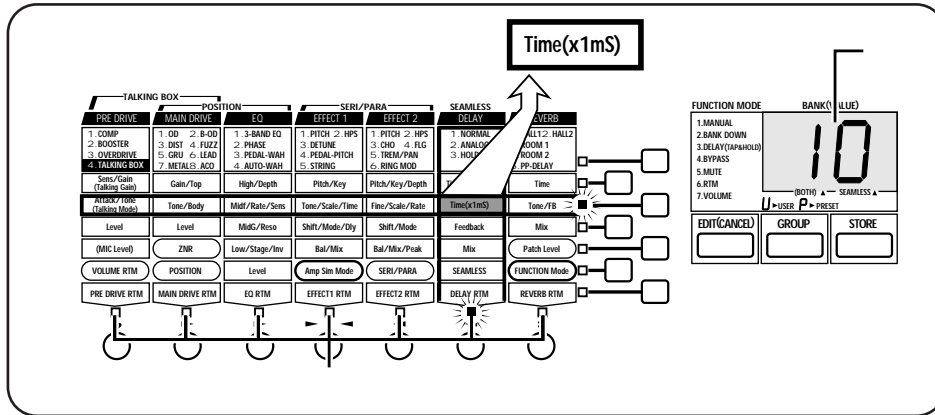
操作 4 エディットが終了したら、もう一度 EDIT キーを押してください。

3000 がプレイモードにもどります。



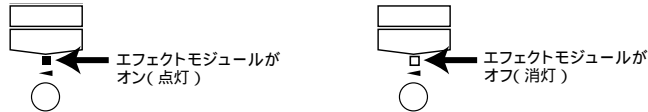
エディットモードのパネル表示

エディットモードでは、パネル上につぎの情報が表示されます。



エフェクトモジュールのオン/オフ

パッチ内でオンになっているエフェクトモジュールに対応するモジュールLEDが点灯します。



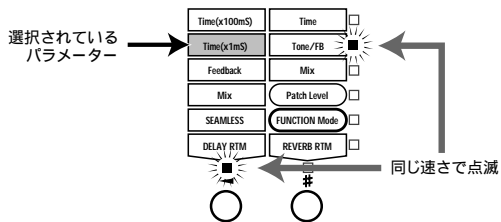
パラメーターの種類

3000のフロントパネル上では、横軸にエフェクトモジュールが、縦軸にはそのエフェクトモジュールに含まれるエフェクトパラメーターが並んでいます(中にはパッチパラメーターやグローバルパラメーターも含まれています)。

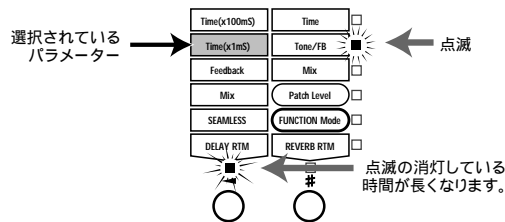
現在選ばれているパラメーター

点滅するモジュールLEDと点滅するパラメーターLEDが交差する位置にあるパラメーターが、現在エディットの対象として選ばれています。なお、オフのエフェクトモジュールが選択されているときは、モジュールLEDの点滅する間隔が変わります(消灯する時間が長くなります)。

オンになっているエフェクトモジュールが選ばれている場合

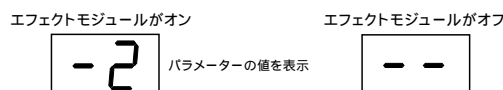


オフになっているエフェクトモジュールが選ばれている場合



パラメーターの値

現在エディットの対象として選ばれているパラメーターの値を表示します。ただし、選ばれているエフェクトモジュールがオフの場合は“--”と表示します。

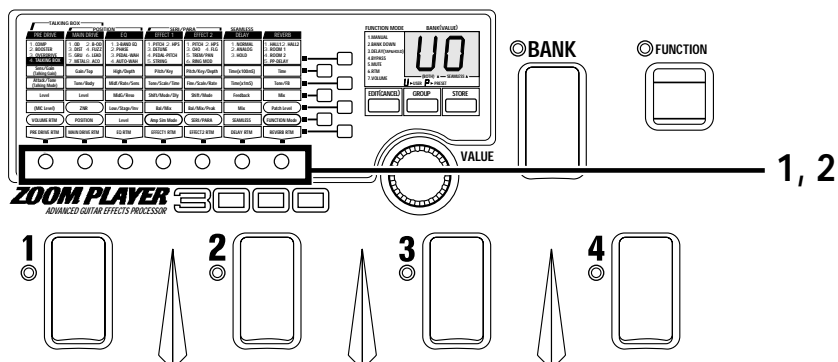


エフェクトモジュール内で選ばれているタイプによっては、設定項目のないパラメーターが含まれています。このようなパラメーターが選ばれている場合は“-.”と表示します。エフェクトタイプとパラメーターについては36ページ以降をご参照ください。

パッチの音色を変更する
(エディットモードの操作)

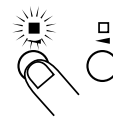
エフェクトモジュールのオン/オフを切り替える

エディットモードでは、それぞれのエフェクトモジュールのオン/オフを自由に切り替えることができます。



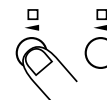
操作1 モジュール選択キーで、オン/オフを切り替えたいエフェクトモジュールを選択してください。

エディットモードでは、現在オンになっているエフェクトモジュールのモジュールLEDが点灯します。さらに現在エディットの対象に選択されたエフェクトモジュールは、モジュールLEDが点滅します。モジュールLEDの真下にあるモジュール選択キーを押すと、点滅部分がそのモジュールLEDに移動します。



操作2 同じモジュール選択キーをもう一度押して、エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えてください。

同じモジュール選択キーをもう一度押すと、選択したエフェクトモジュールのオン/オフが切り替わります。オフになったエフェクトモジュールでは、モジュールLEDが消灯します。

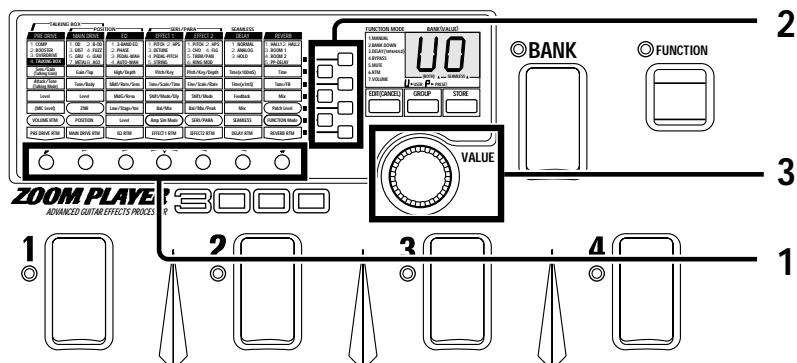


- エフェクトモジュールのオン/オフは、パッチの一部として保存することができます。必要に応じて保存の操作を行なってください(17ページをご参照ください)。
- マニュアルモードでは、BANKスイッチとフットスイッチ1~4を使って、エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えが行えます。詳しくは20ページをご参照ください。
- プレイモードでも、モジュール選択キーを押すことでモジュールのオン/オフ切り替えが可能です。

(エディットの操作)
パッチの音色を変更する

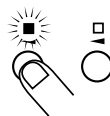
パラメーターの設定を変更する

パラメーターを選び、その設定や値を変更します。



操作1 モジュール選択キーを押して、エフェクトモジュールを選択してください。

モジュールLEDの点滅部分が選択されたモジュールに移動します。

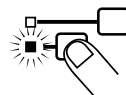


操作2 パラメーター選択キーを押して、パラメーターを選択してください。

パラメーターLEDの点滅部分が、選択されたパラメーターに移動します。



- ・ モジュールまたはパラメーターを切り替えると、それに応じてディスプレイの表示も変わります。
- ・ パッチパラメーターやグローバルパラメーターの設定も同じ要領で変更できます。
- ・ パネルの最上列にはエフェクトタイプを切り替えるエフェクトパラメーターが配置されています。あるモジュールでエフェクトタイプを切り替えると、そのモジュールに含まれるその他のエフェクトパラメーターの内容が変化します。ただし、PRE DRIVEとMAIN DRIVEの歪系エフェクトタイプとDELAYモジュールに関しては、エフェクトパラメーターの内容は変化しません。

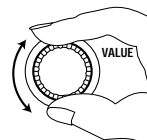


操作3 VALUEノブを回してください。

現在選んでいるパラメーターの値が変更されます。



各エフェクトモジュールのパラメーターの種類や機能については、36～45ページの「エフェクトタイプとパラメーター」をご参照ください。



操作4 他のパラメーターも同じように修正します。

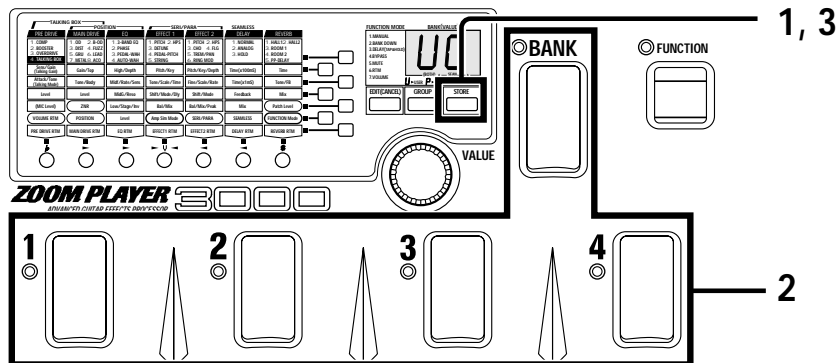


ここで行なったパラメーターの変更は一時的なもので、パッチを保存しない限り、プレイモードにもどって他のパッチを選んだときには元の値にもどってしまいます。(グローバルパラメーターは、電源を切ったときにもとの設定にもどります) パッチを保存する方法については、17ページをご参照ください。

パッチの音色を変更する
(エディットモードの操作)

パッチを保存する

エディットモードでエディットしたパッチはメモリーに保存しない限り、別のパッチを選んだときにもとの状態にもどってしまいます。ここではパッチを保存する方法について説明します。



操作1 STOREキーを押してください。

これでストア（保存）待機状態となり、モジュールLED、パラメーターLEDが点滅します。この状態から保存先のバンクナンバー、パッチナンバーを指定できます。



PRESETグループのパッチは、パラメーターを変更しても書き換えることはできません。このため、PRESETグループのパッチを変更した場合、保存先として強制的に“U”(USERグループ)が選ばれます。



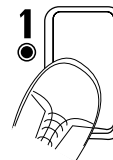
ストアはプレイモード、エディットモードのどちらのモードでもできます。

操作2 BANKスイッチとフットスイッチ1～4を使って、保存先のパッチを指定してください。

特に指定しない場合は、USERグループの元のバンクナンバー、元のパッチに保存されます。PRESETグループからの保存で指定しない場合は、USERグループのバンク0のパッチ1に保存されます。



保存を実行すると、保存先にあったパッチのデータが消えてしまいます。保存先のパッチが不要であることを確認してください。



操作3 もう一度STOREキーを押してください。これで保存が実行され、プレイモードにもどります。



最後にSTOREキーを押す前であれば、EDITキーを押すことで保存を中断し、ストア待機状態前（操作1の前）にもどります



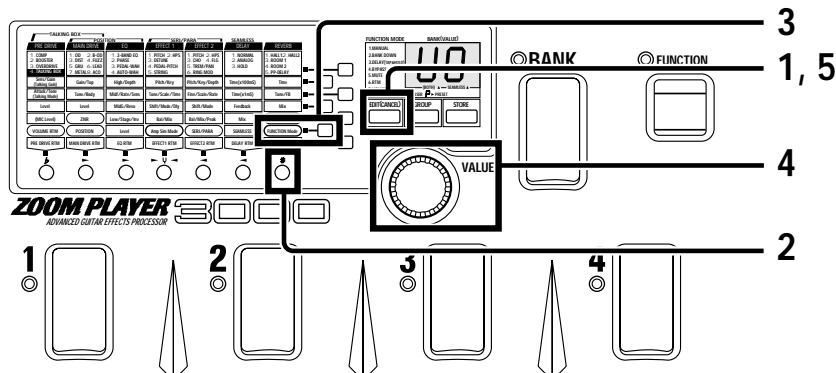
（エディットの操作）
パッチの音色を変更する

ファンクションスイッチの操作

ファンクションスイッチを利用することで、ミュートやバイパスの状態を瞬時に切り替えたり、ボリュームやエフェクトのパラメーターをリアルタイムで調節するなど、さまざまな操作が行えます。

ファンクションスイッチの機能を選択する

ファンクションスイッチには、それぞれ機能が異なる7つのモードがあり、用途に応じてモードを切り替えることができます。モードを切り替える方法は、つぎの通りです。



操作1 EDITキーを押してエディットモードに入ってください。



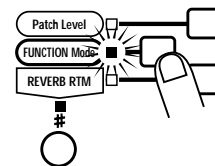
操作2 モジュール選択キーを使って、REVERBのエフェクトモジュールを選択してください。

REVERBのモジュールLEDが点滅します。



操作3 パラメーター選択キーを使って、パラメーター6 (FUNCTION Mode) を選択してください。

FUNCTION Modeは、ファンクションスイッチのモードを切り替えるグローバルパラメーターで、REVERBモジュールのオン/オフとは無関係に設定できます。



操作4 VALUEノブを回して、次の1～7のモードを選択してください。

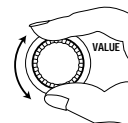
ファンクションスイッチの機能として、次の1～7のモードが選べます。

1 : MANUAL

マニュアルモードとプレイモードを切り替えます。マニュアルモードについては、20ページをご参照ください

2 : BANK DOWN

バンクナンバーを1つ下に切り替えます (BANKスイッチとは動作が逆になります)。



3 : DELAY (TAP&HOLD)

ディレイタイムをタップ入力したり、ホールドディレイを操作するためのモードです。詳しくは21、22ページをご参照ください

4 : BYPASS

バイパスのオン/オフを切り替えます。このモードを選んだときは、フットスイッチ1～4を使ったバイパス操作(9ページ)の操作1が無効となります。バイパスにしたとき、ファンクションLEDが点灯します。

5 : MUTE

ミュートのオン/オフを切り替えます。このモードを選んだときは、フットスイッチ1～4を使ったミュート操作(10ページ)の操作1が無効となります。ミュートにしたとき、ファンクションLEDが点灯します。

6 : RTM

特定のエフェクトパラメーターをリアルタイム操作します。詳しくは23ページをご参照ください。

7 : VOLUME

ボリュームをコントロールします。詳しくは26ページをご参照ください。



ここで言う「ボリューム」とは、EFFECT1またはEFFECT2の入力レベルを指します。パッチレベルやマスターレベルとは効果が異なりますので、ご注意ください。

操作5 もう一度EDITキーを押してください。

プレイモードにもどります。



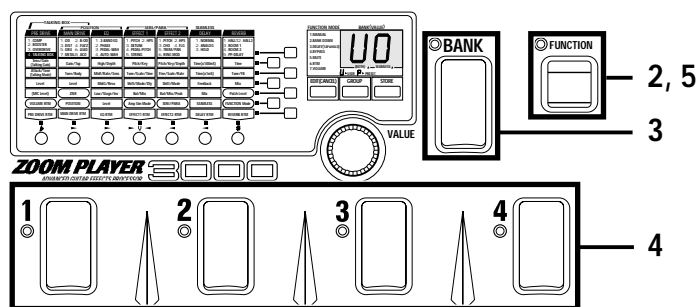
これでファンクションスイッチの機能が設定できました。



FUNCTION Modeは、グローバルパラメーターです。設定後にパッチを切り替えても、設定内容は変化しません。また、保存しない限り、電源をオフにしたときに設定前の値にもどってしまいます。保存したい場合は、USERグループのいずれかのパッチを選んでからストア(保存:17ページをご参照ください)をしてください。

マニュアルモード

マニュアルモードとは、演奏中に個々のエフェクトモジュールのオン/オフをフットスイッチ操作で行えるモードです。ファンクションスイッチのモードを1：MANUALに設定すれば、マニュアルモードと通常のプレイモードを切り替えることができます。マニュアルモードの操作方法は、つぎの通りです。

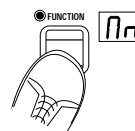


操作1 ファンクションスイッチの機能を1：MANUALに設定してください。

設定方法は、18ページをご参照ください。

操作2 プレイモードでファンクションスイッチを踏んでください。

3000がマニュアルモードとなり、ディスプレイに“fn”と表示され、ファンクションLEDが点灯します。



操作3 BANKスイッチを使って、フットスイッチ1～4に割り当てるエフェクトモジュールを選んでください。

マニュアルモードでは、BANKスイッチを使ってフットスイッチ1～4に割り当てるエフェクトモジュールを選びます。BANKスイッチのLEDが点灯のときには、フットスイッチ1～4に右表のエフェクトモジュールが割り当てられます。

BANKスイッチを押してLEDが点滅になったときには、フットスイッチ1～4に右表のエフェクトモジュールが割り当てられます。

BANK LED点灯	フットスイッチ	対応するエフェクトモジュール
	1	PRE DRIVE モジュール オン/オフ
	2	MAIN DRIVE モジュール オン/オフ
	3	EQ モジュール オン/オフ
	4	--

BANK LED点滅	フットスイッチ	内容
	1	EFFECT1 モジュール オン/オフ
	2	EFFECT2 モジュール オン/オフ
	3	DELAY モジュール オン/オフ
	4	REVERB モジュール オン/オフ



操作4 フットスイッチ1～4を使って、それぞれのエフェクトモジュールのオン/オフを切り替えてください。



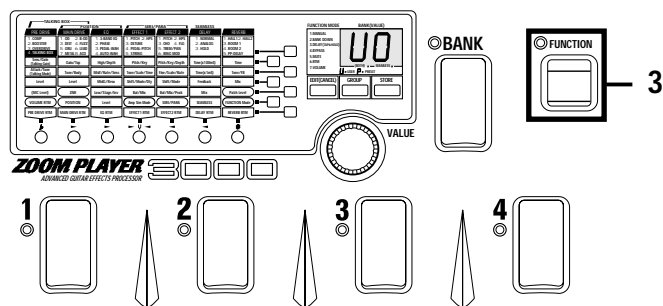
操作5 他のパッチに切り替えたいときは、ファンクションスイッチをもう一度踏んでください。

ファンクションLEDが消灯し、3000がプレイモードにもどります。



ディレイタイムをタップ入力する

ファンクションスイッチの機能を3：DELAY（TAP&HOLD）に設定した場合、DELAY モジュールでNORMALまたはANALOGのエフェクトタイプを使用しているパッチのディレイタイムをファンクションスイッチで設定できます。曲のテンポに合わせてディレイタイムを簡単に設定できます。



NOTE DELAYエフェクトモジュールでNORMALまたはANALOGのエフェクトタイプを使用しているパッチを選んでください。エフェクトタイプの種類は、エディットモードで確認できます。詳しくは14ページをご参照ください。

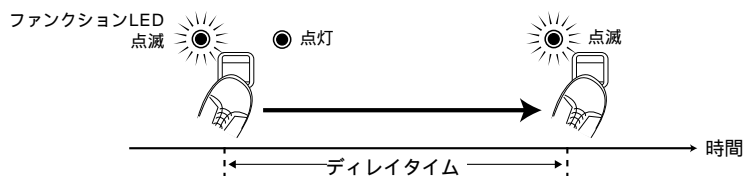
操作1 ファンクションスイッチの機能を3：DELAY（TAP&HOLD）に設定してください。

設定方法は、18～19ページをご参照ください。

操作2 曲のテンポに合わせてファンクションスイッチを2回踏んでください。

ファンクションスイッチが踏まれる間隔を3000が検出して、DELAYエフェクトモジュールのディレイタイムを設定します。

【タップ入力の操作】



HINT ファンクションスイッチの機能が3：DELAY（TAP&HOLD）に設定されている場合、ディレイタイムに合わせてファンクションスイッチのLEDが点滅します。この点滅の間隔でディレイタイムを確認できます。

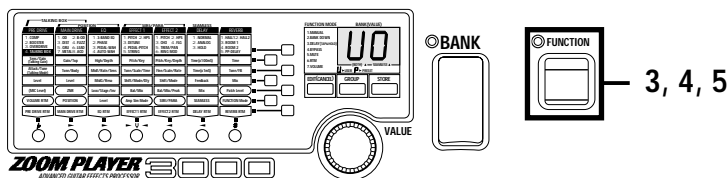
NOTE

- ファンクションスイッチを踏む間隔が2000msを越えた場合は、元のディレイタイムが有効となります。
- オプションのリモートペダルRP01がDELAYモードの設定で接続されている場合、タップ入力の操作はRP01のペダルスイッチでのみ行えます（詳しくは、35ページをご参照ください）

ファンクションスイッチの操作

ホールドディレイを利用する

ファンクションスイッチの機能を3：DELAY (TAP&HOLD) に設定した場合、DELAY モジュールで HOLD のエフェクトタイプを使用しているパッチの、ホールドディレイ機能が利用できます。ホールドディレイとは、ファンクションスイッチを踏んでから離すまでの演奏をサンプリングして、繰り返し再生する機能です。



操作1 ファンクションスイッチの機能を3：DELAY (TAP&HOLD) に設定してください。

設定方法は、18～19ページをご参照ください。

操作2 DELAY エフェクトモジュールでHOLDのエフェクトタイプを使用しているパッチを選んでください。また、必要に応じてホールドタイム (サンプリング可能な最長時間) のパラメーターを設定してください。

エフェクトタイプの確認やパラメーターの変更は、エディットモードで行います。詳しくは14ページをご参照ください。

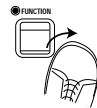
HINT ホールドタイムは、最長2000msに設定できます。

操作3 楽器を演奏しながら、サンプリングを開始するタイミングでファンクションスイッチを踏んでください。

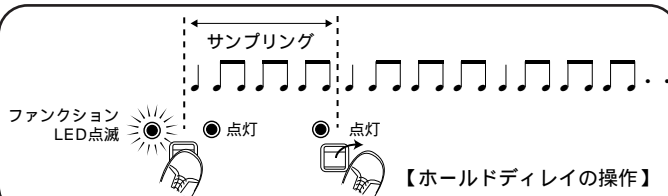


操作4 サンプリングを終了するタイミングでファンクションスイッチを離してください。

フットスイッチを踏んでいた時間だけフレーズがサンプリングされ、ファンクションスイッチを離した直後からサンプリングされたフレーズが繰り返し再生されます。



HINT ファンクションスイッチの機能が3：DELAY (TAP&HOLD) に設定されている場合、ディレイタイムに合わせてファンクションスイッチのLEDが点滅します。この点滅の間隔でディレイタイムを確認できます。



NOTE ファンクションスイッチを踏んでいる間隔がホールドタイムより長い場合は、ホールドタイムが経過したところで強制的にサンプリングが終了し、繰り返し再生を行います。

操作5 サンプリング音を止めたい場合は、ファンクションスイッチをもう一度踏んでください。

ファンクションスイッチを踏むとサンプリング音が終了し、ファンクションLEDが点滅になります。

NOTE RP01 (オプション) がDELAYモードの設定で接続されている場合、ホールドディレイの操作はRP01のペダルスイッチでのみ行えます (詳しくは、35ページをご参照ください)。

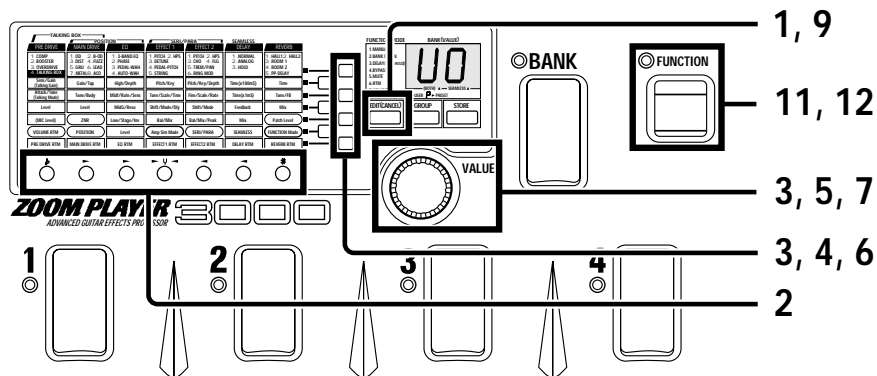


エフェクトパラメーターをリアルタイムで操作する (RTM)

3000には、ファンクションスイッチを使ってエフェクトパラメーターをリアルタイムで操作するRTM (リアルタイムモジュレーション) と呼ばれる機能が用意されています。

これらの機能を利用すれば、演奏中にファンクションスイッチを操作することで、特定のエフェクトパラメーター (オーバードライブの歪み量やリバーブ音のミックス量など) をリアルタイムで変化させることができます。また、複数のパラメーターを同時にコントロールすることも可能です。RTMで操作するパラメーターや、変化の方向、変化幅はパッチごとに設定できます。

RTMを利用するには、つぎの操作を行います。



操作 1 EDITキーを押してエディットモードに入ってください。

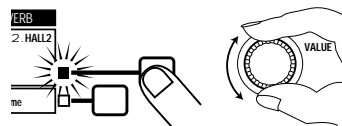


操作 2 モジュール選択キーを使って、RTMでコントロールしたいエフェクトモジュールを選んでください。

モジュールがオフになっている場合は、もう一度同じモジュール選択キーを押してオンにしてください。



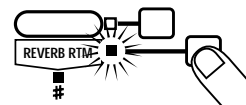
操作 3 パラメーター選択キーを使ってパラメーター1を選び、VALUEノブを回して、エフェクトタイプを選択してください。



操作 4 「エフェクトタイプとパラメーター」(36 ~ 45ページ)を参考に、現在選んでいるフェクトタイプでコントロール先となるパラメーターを調べ、そのパラメーターをパラメーター選択キーで選んでください。

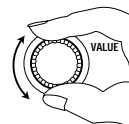
RTMで操作できるエフェクトパラメーターは、エフェクトタイプごとに異なります。36 ~ 45ページの「エフェクトタイプとパラメーター」の表でパラメーター名に(RTM)が付いたものが、RTMのコントロール先となります。

例えばDELAYモジュールをRTMでコントロールする場合、パラメーター5 (Mix (RTM))をRTMでコントロールできます。



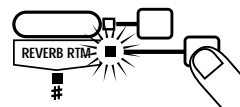
操作5 VALUE ノブを回してパラメーターの値を設定してください。

ここで設定した値が、RTM でコントロールするときの基準値となります。



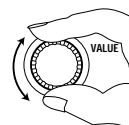
操作6 パラメーター選択キーを使って、パラメーター 7 を選んでください。

どのエフェクトモジュール / エフェクトタイプでも、パラメーター 7 が RTM の動作範囲を設定する RTM パラメーターとなっています。



操作7 VALUE ノブを回して、RTM パラメーターの値を設定してください。

RTM パラメーターは、操作 5 で設定した値を基準 (0%) として、-10 (-100%) ~ 0 (0%) ~ 10 (+100%) の範囲で設定できます。ファンクションスイッチを操作したとき、RTM のコントロール先となるパラメーターは、RTM パラメーターの値がマイナスならば基準値より下方向に、プラスならば上方向に変化します。



例えば操作 5 で Mix (RTM) のパラメーターの値を 50 に設定した場合、RTM パラメーターの値が -5 (-50%) のときは可変範囲が 50 ~ 25、+5 (+50%) のときには可変範囲が 50 ~ 75 となります。



- ・ 例外として、操作 2 で EQ モジュールのエフェクトタイプ PEDAL-WAH (ペダルワウ) または EFFECT1 モジュールのエフェクトタイプ PEDAL-PITCH (ペダルピッチシフター) を選んだ場合、RTM パラメーターの設定範囲は "dn (下方向)" または "UP (上方向)" となり、RTM の効果のかかる方向のみを設定します。
- ・ RTM では VOLUME RTM も同時に操作することができます。PRE DRIVE エフェクトモジュールの VOLUME RTM で、on (VOLUME RTM がオン) または of (VOLUME RTM がオフ) に設定できます。
- ・ RTM のコントロール先となるパラメーターの設定範囲を越えて変化させることはできません。例えばコントロール先のパラメーターが設定範囲の最大値になっている場合、RTM パラメーターをプラスの値に設定しても効果はありません。

操作8 必要に応じて、他のエフェクトモジュールでも操作 2 ~ 7 を繰り返して RTM の設定を行ってください。

操作9 設定が終わったら、EDIT キーを押してプレイモードに移ってください。

必要に応じて、パッチを保存してください (17 ページをご参照ください)。



操作10 ファンクションスイッチのモードを 6 : RTM モードに設定してください。

設定方法は 18 ページの「ファンクションスイッチの機能を選択する」をご参照ください。

操作11 演奏しながらファンクションスイッチを踏み、そのまま踏み続けてください。

RTM で操作可能なエフェクトパラメーターが徐々に変化し、パッチの音色もそれに合わせて変化していきます。RTMパラメーターで設定した変化幅の最大値（最小値）に到達した後も、ファンクションスイッチを踏み続けている間はその値が保持されます。

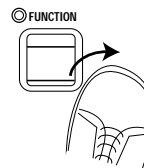


操作12 ファンクションスイッチを離してください。

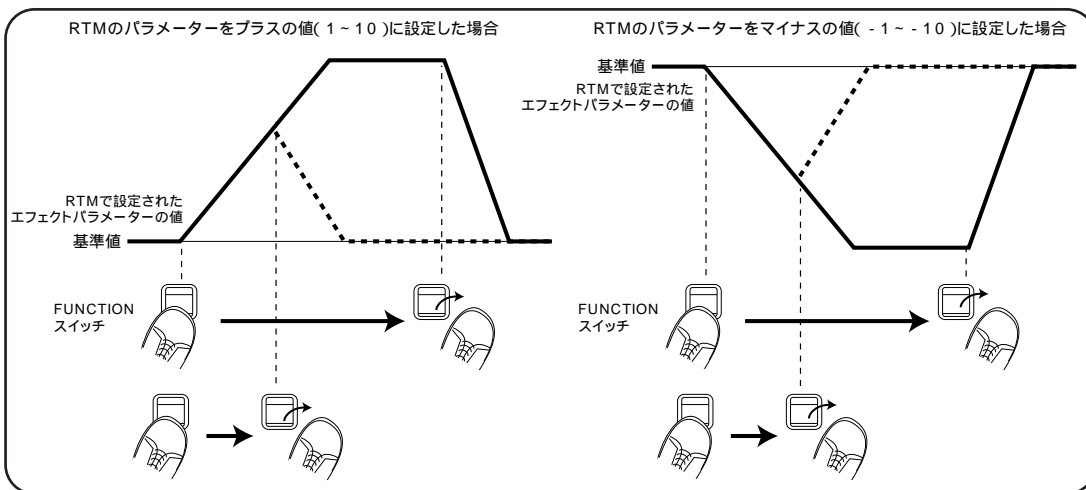
RTM で操作可能なエフェクトパラメーターが徐々に元の値にもどります。



RTM で操作可能なエフェクトパラメーターが変化幅の最大値（最小値）に到達する前にファンクションスイッチを離した場合も、徐々に元の値にもどります。



【RTM の効果】



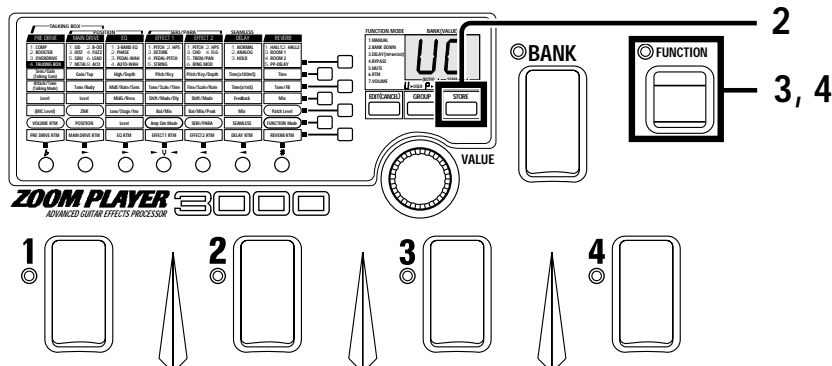
ファンクションスイッチの操作



- PRE DRIVEまたはMAIN DRIVEモジュールの歪み系エフェクトタイプをRTMでコントロールする場合、RTMパラメーターが“dn”に設定されているときはファンクションスイッチを踏み込んだときにGain (RTM)パラメーターが基準値から最小値へと変化し、“UP”に設定されているときは最小値から基準値へと変化します。このときの最小値は、エフェクトタイプやGain (RTM)パラメーターの設定値に応じて異なり、Gain (RTM)パラメーターの最小値(1)より小さくなることもあります。これは最適な効果が得られるように、内部で数値を調整しているためです。
- EQモジュールのエフェクトタイプPEDAL-WAH (ペダルワウ)をRTMでコントロールする場合、RTMパラメーターが“dn”のときにファンクションスイッチを押し続けると強調される周波数が下がり、RTMパラメーターが“UP”のときに強調される周波数が上がります。また、どちらの場合もファンクションスイッチを離すと元のピッチに徐々に戻ります。
- EFFECT 1モジュールのエフェクトタイプPEDAL-PITCH (ペダルピッチシフター)をRTMでコントロール場合、ファンクションスイッチを押し続けるとピッチが徐々に上または下に変化していきます。上下どちらの方向に効果がかかるかは、RTMパラメーターの設定(“dn”または“UP”)によって決まります。

ボリュームをリアルタイムで操作する (VOLUME RTM)

VOLUME RTMとは、EFFECT1 (またはEFFECT2) エフェクトモジュールの入力レベルをファンクションスイッチでリアルタイム操作する機能です。この機能を使えば、演奏中にボリュームを自然にフェードアウトさせ、また元のボリュームにもどすことができます。



操作1 ファンクションスイッチのモードを7 : VOLUME に設定してください。

設定方法は18ページ「ファンクションスイッチの機能を選択する」をご参照ください。



ファンクションスイッチを7 : VOLUME に設定した場合、PRE DRIVEエフェクトモジュールに含まれるVOLUME RTMの設定にかかわらず、ファンクションスイッチはVOLUMEとして機能します。

操作2 必要に応じて、パッチを保存してください (17ページをご参照ください)。

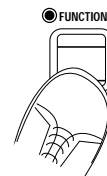


操作3 演奏しながらファンクションスイッチを踏み続けてください。

3000のボリュームが徐々に小さくなっていき、最終的には無音状態となります。ファンクションスイッチを踏んでいる間はファンクションLEDが点灯します。

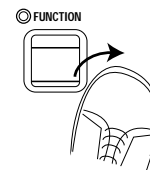


ここで操作しているのは3000の最終的な出力レベルではなく、EFFECT 1またはEFFECT 2の入力レベルだということに注意してください。例えばフィードバックを上げた長めのディレイを使用している場合、原音のみのボリュームを下げてディレイ音のみを残すことができます。

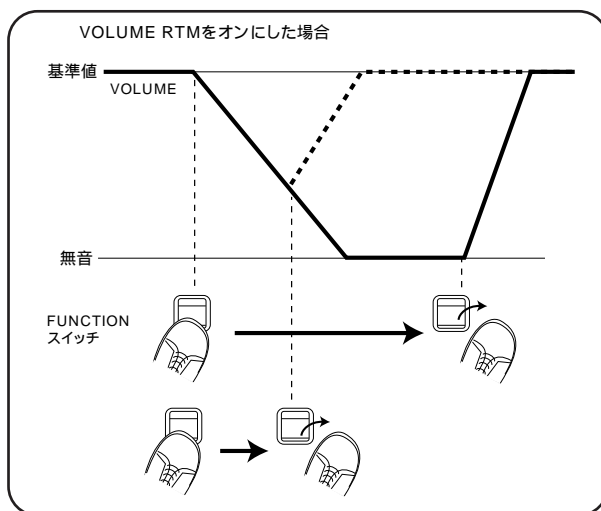


操作4 ファンクションスイッチを離してください。

ボリュームが徐々に元の値にもどります。



【VOLUME RTMの効果】

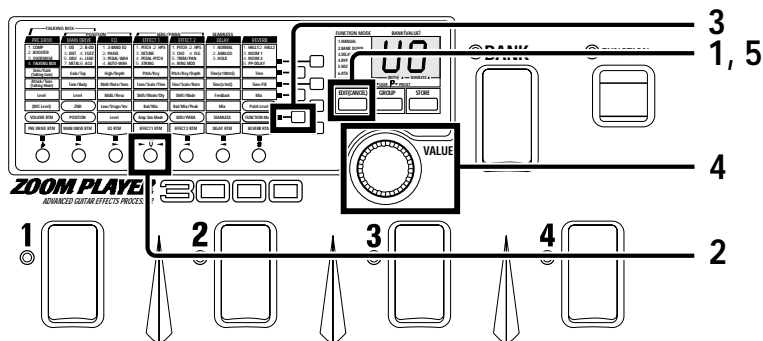


無音状態となる前にファンクションスイッチを離した場合も、徐々に元の値にもどります。

その他の機能

アンプシミュレーターを使う

3000には、すべてのパッチで共通して利用できるアンプシミュレーターが内蔵されています。アンプシミュレーターを使えば、ヘッドフォンやオーディオシステムでモニターしたときにも、リアルなギターアンプのサウンドを得ることができます。

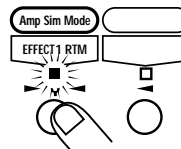


操作1 EDITキーを押してエディットモードに入ってください。



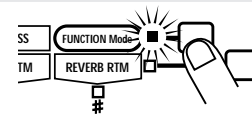
操作2 モジュール選択キーを使って、EFFECT1のエフェクトモジュールを選んでください。

EFFECT1のモジュールLEDが点滅します。



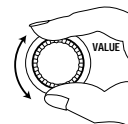
操作3 パラメーター選択キーを使って、Amp Sim Modeを選んでください。

Amp Sim Modeは、アンプシミュレーターのオン/オフ切り替え、およびモードの選択を行うグローバルパラメーターです。



操作4 VALUEノブを回して、アンプシミュレーターのモードを次の中から選んでください。

値	コントロール	内容
oF	OFF (オフ)	アンプシミュレーターの機能がオフになります。
C1 - C9	COMBO (コンボ)	100Wクラスのコンポアンプで鳴らしたサウンドをシミュレートします。値が大きくなるほど、箱鳴りの効果が増えます。
b1 - b9	BRIGHT COMBO (ブライコンボ)	120Wクラスのコンポアンプで高音域を強調したようなサウンドをシミュレートします。値が大きくなるほど、箱鳴りの効果が増えます。
S1 - S9	STACK (スタック)	スピーカー4個の段階みスタックアンプで鳴らしたようなサウンドをシミュレートします。値が大きくなるほど、箱鳴りの効果が増えます。



操作5 プレイモードにもどりたときは、EDITキーを押してください。



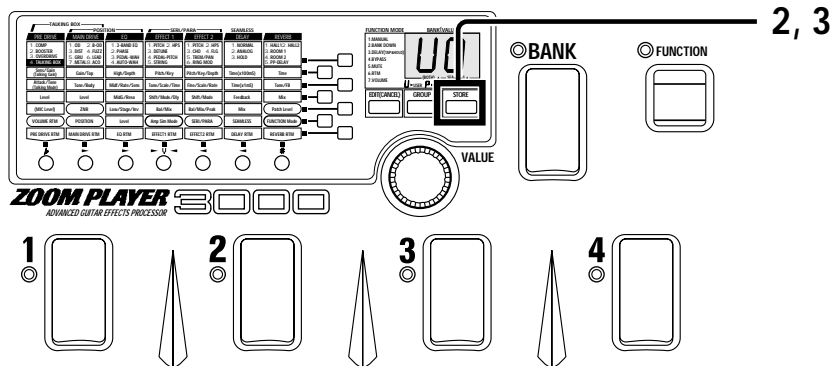
- ・ Amp Sim Modeは、すべてのパッチに共通して働くグローバルパラメーターです。設定後にパッチを切り替えても、設定内容は変化しません。また、EFFECT1のエフェクトモジュールがオフになっても、パラメーターの設定は行えます。
- ・ グローバルパラメーターの設定は、パッチを保存しない限り、電源をオフにしたときに以前の値にもどってしまいます。グローバルパラメーターの変更内容を保存したい場合は、USERグループのパッチをいずれか1つ選んでからストア（保存：17ページをご参照ください）をしてください。



3000 を工場出荷時の状態にもどす (オールイニシャライズ/ファクトリーリコール)

オールイニシャライズは、USER グループのパッチすべてと、グローバルパラメーターを工場出荷時の設定にもどします。また、ファクトリーリコールは USER グループの特定のパッチのみを工場出荷時の状態にもどす機能です。

NOTE オールイニシャライズを実行すると、ユーザーが保存したパッチはすべて消えてしまいますので注意してください。



操作 1 3000 の電源をオフにしてください (アンプのボリュームは最小に絞っておいてください)。



操作 2 STORE キーを押しながら AC アダプターを差し込み、電源をオンにしてください。

ディスプレイに “AL” の表示が点灯し、モジュールLEDとパラメーターLEDが点滅します。これはオールイニシャライズの待機状態にあることを示します。

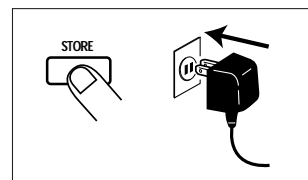
オールイニシャライズを実行する場合

このまま操作 3 に進んでください。

ファクトリーリコールを実行する場合

BANK スイッチとフットスイッチ 1 ~ 4 で工場出荷時の設定にもどしたいパッチ (USER グループ) を選択してください。

操作を中断したい場合は、EDIT キーを押してください (プレイモードにもどります)。



AL

操作 3 もう一度 STORE キーを押してください。

オールイニシャライズを実行する場合は、モジュールLEDとパラメーターLEDがすばやく点滅します。完了すると自動的にプレイモードにもどります。

ファクトリーリコールを実行する場合は、モジュールLEDとパラメーターLEDがすばやく点滅し、指定のパッチが復帰します。ファクトリーリコールは継続して行うことができます。リコール操作から抜けたい場合は、EDIT キーを押せば、プレイモードに切り替わります。また、電源をオフすることでメモリコール操作から抜けることができます。

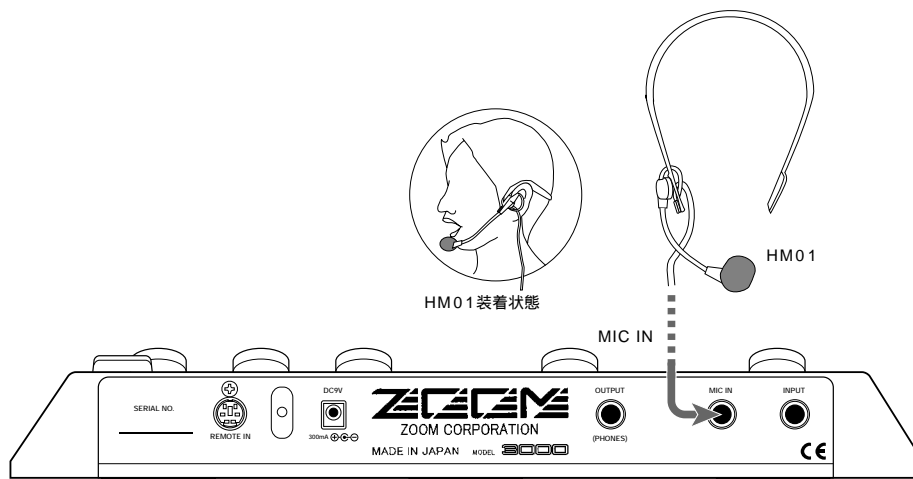


その他の機能

トーキングボックスエフェクトを利用する

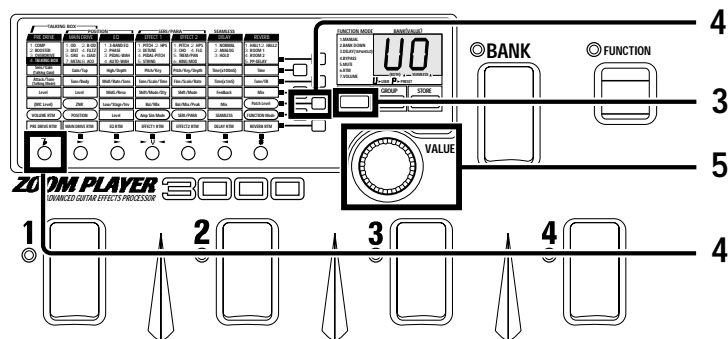
TALKING BOX (トーキングボックス) エフェクトは、PRE DRIVE エフェクトモジュールに含まれるエフェクトタイプで、ギターの色を人の声のように変化させる効果が得られます。オプションのヘッドセットマイク HM01 や市販のダイナミック型マイクを利用することで、マイクに入力された自分の声に応じてギターの色が変化します。

マイクの接続方法



マイクを使ってトーキングボックスエフェクトを利用する

ここでは、オプションのマイクを使ってトーキングボックスエフェクトを利用する方法を説明します。



操作 1 オプションのマイクが 3000 の MIC IN 端子に接続されていることを確認してください。

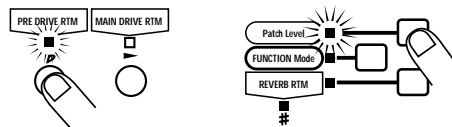
操作 2 PRE DRIVE エフェクトモジュールで TALKING BOX のエフェクトタイプを使用しているパッチを選んでください。

エフェクトタイプの確認は、エディットモードで行えます。詳しくは 14 ページをご参照ください。

操作 3 EDIT キーを押してエディットモードに入ってください。

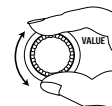


操作 4 エディットモードでPRE DRIVEのモジュール選択キーとパラメーター5のパラメーター選択キーを押し、MIC Levelのパラメーターを呼び出してください。



操作 5 VALUE ノブを回してMIC Levelのパラメーターを調節してください。

MIC LevelのパラメーターでMIC IN端子の入力レベルを調節します。マイクに向かって喋りながら楽器を演奏し、最適な効果が得られるように設定してください。



HINT 必要に応じて、Talking Gainパラメーター（歪みの量）やTalking Modeパラメーター（効果のバリエーション）も調節してみましょう。

操作 6 プレイモードに戻りたいときは、EDITキーを押してください。

パラメーターの内容を保存したい場合は、17ページを参考にパッチを保存してください。



操作 7 マイクに向かって喋りながら楽器を演奏してみましょう。

マイクに入力された音声に応じて、ギターの色が変化します。

HINT マイクを使わなくても、トーキングボックスエフェクトは利用できます。

NOTE PRE DRIVEエフェクトモジュールでTALKING BOXのエフェクトタイプを選択している状態では、MAIN DRIVEエフェクトモジュールが利用できません。

トーキングボックスエフェクトを利用する

リモートペダルを利用する

オプションのリモートペダルRP01を利用すれば、3000本体のファンクションスイッチの代わりにRP01のペダルやスイッチを使ってさまざまな操作が行えます。RP01にはつぎの2つのモードがあり、それぞれ使用可能な機能が異なります。

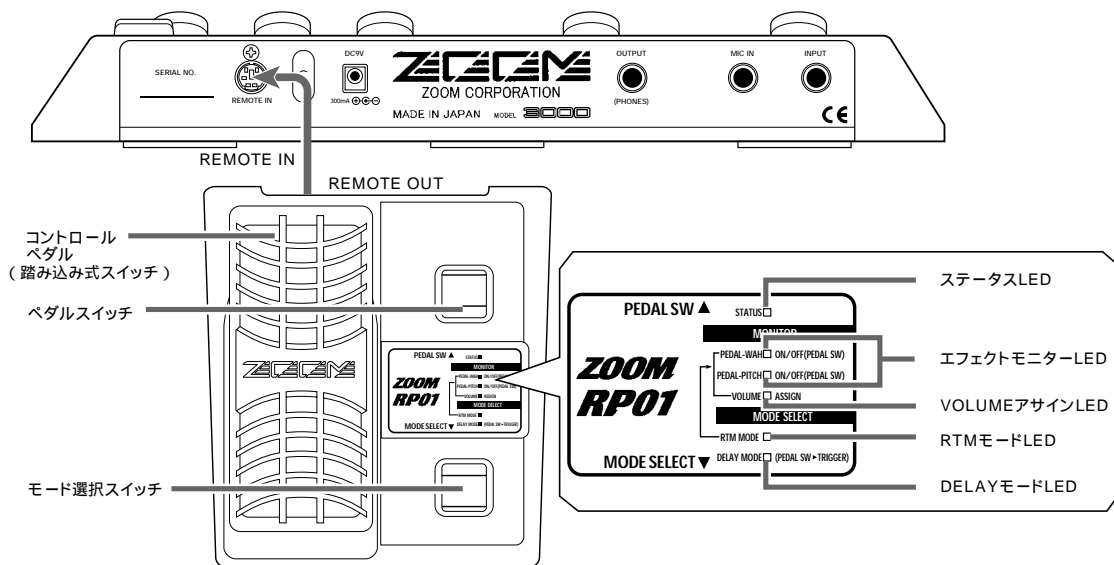
RTMモード

RP01のコントロールペダルを使って、パッチ側で設定されたRTMやVOLUME RTMを連続的に変化させるモードです。また、ペダルを使った本格的なペダルワウやペダルピッチシフターの効果が利用できます。3000側のファンクションスイッチはボリューム、RP01はRTMのコントロールといった使い分けも可能です。

DELAYモード

RP01のスイッチを使って、ディレイタイムのタップ入力やホールドディレイを操作するモードです。3000側のファンクションスイッチはRTMに、RP01はタップ入力に、といった使い分けも可能です。

RP01の各部の名称および接続方法



コントロールペダル (踏み込み式スイッチ)

RTMやVOLUME RTMなどをコントロールするペダルです。RTMモードのときにこのペダルをさらに踏み込むと、ペダルワウやペダルピッチシフターのオン/オフ切り替えが行えます。(踏み込み式スイッチ)

ペダルスイッチ

ペダルワウやペダルピッチシフターのオン/オフ切り替えや、ディレイタイムのタップ入力などに利用します。

ステータスLED

RP01の状態を示します。

エフェクトモニターLED

ペダルワウやペダルピッチシフターのオン/オフの状態を示します。

VOLUMEアサインLED

VOLUME RTMのオン/オフの状態を示します(点灯時、RP01でVOLUMEがコントロール可能な状態を示します)。

RTMモードLED

RP01がRTMモードのときに点灯します。

DELAYモードLED

RP01がDELAYモードのときに3000のDELAYモジュールのオン/オフ状態を示します。

モード選択スイッチ

RTMモードとDELAYモードを切り替えます。

RP01でRTMをコントロールする(RTMモード)

ここでは、パッチ内部で設定されたRTMをRP01側からコントロールする方法を説明します。

操作1 RP01が3000に接続されていることを確認してください。



RP01を接続するときは必ず3000の電源がオフになっていることを確認してください。電源がオンのまま接続すると誤動作の原因になります。

操作2 ファンクションスイッチのモードを1～5のいずれかに設定してください。

設定方法は18ページ「ファンクションスイッチの機能を選択する」をご参照ください。



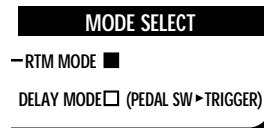
ファンクションスイッチのモードが6/7のときは、RP01の動作が異なります。34ページをご参照ください。

操作3 RTMを設定したパッチを呼び出してください。

RTMの設定方法については、23ページをご参照ください。



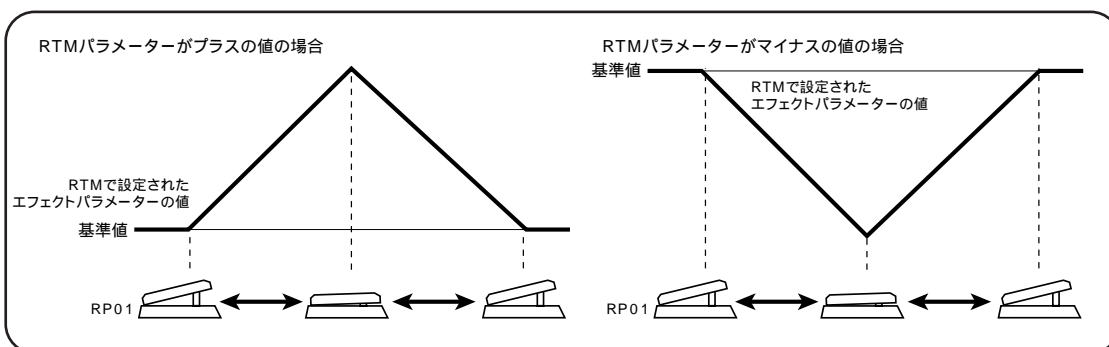
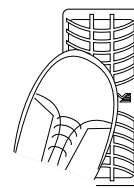
新しくパッチを呼び出したときは、RP01が常にRTMモードになり、RTMモードLEDが点灯します。



【RP01のRTMモードLEDが点灯】

操作4 演奏しながらRP01のコントロールペダルを操作してみましょう。

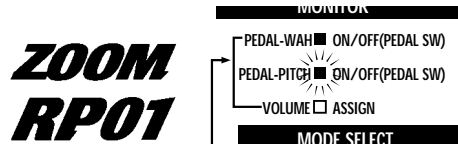
RTMで設定されたエフェクトパラメーターをコントロールペダルでコントロールできます。3000側のファンクションスイッチを使った場合とは異なり、エフェクトパラメーターをペダル操作で自由に上下させたり、任意の値で固定させることができます。



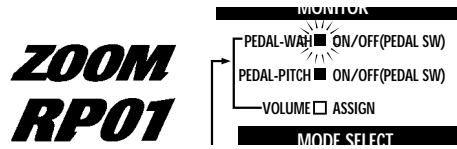
リモートペダルを利用する

呼び出されたパッチでPEDAL-WAH (EQ エフェクトモジュール) や PEDAL-PITCH (EFFECT1 モジュール) のエフェクトタイプが選択 されていれば、RP01 のコントロールペダルを使ってペダルワウやペダ ルピッチシフターとして利用できます。

ペダルワウ / ペダルピッチシフターのオン / オフは、RP01 のエフェ クトモニターLED で確認できます。



ペダルピッチシフター: オン(点灯)
ペダルワウ: オフ(点滅)



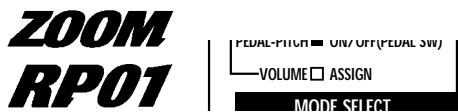
ペダルピッチシフター: オフ(点滅)
ペダルワウ: オン(点灯)

ペダルワウやペダルピッチシフターのオン / オフを切り替えたい場合 は、コントロールペダルの踏み込み式スイッチまたはペダルスイッチを 押してください。

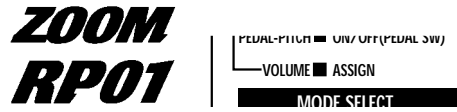
HINT コントロールペダルを連続操作しながらペダルワウ / ペダルピッチシフ ターのオン / オフを切り替えたいときは踏み込み式スイッチを使用し、 コントロールペダルを半分開いた状態でオン / オフを切り替えたいとき はペダルスイッチを使うといいでしょう。

呼び出されたパッチで VOLUME RTM の設定がオンになっている場 合、コントロールペダルで VOLUME RTM がコントロールできます。

このとき、VOLUME アサインLED が点灯します。



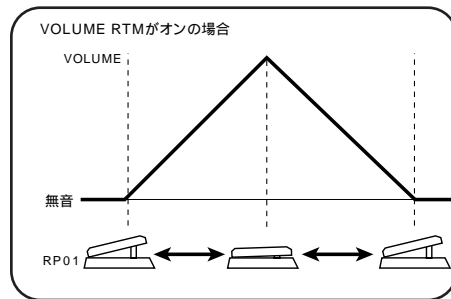
VOLUME RTM: オフ(消灯)



VOLUME RTM: オン(点灯)

NOTE

- エフェクトモニターLED が消灯している場合は、該 当するモジュールでエフェクトタイプ PEDAL- WAH / PEDAL-PITCH が選ばれていないことを示 します。この場合、踏み込み式スイッチやペダルスイ ャッチを押しても効果はありません。
- RTM パラメーターの変更は一時的なもので、新しい パッチが呼び出されると、そのパッチの設定内容に 切り替わります。



HINT ファンクションスイッチのモードで 6 または 7 を選ぶ と、ファンクションスイッチと RP01 のコントロールペ ダルに異なる機能を割り当てることができます。

ファンクション スイッチのモード	RP01を接続しない場合	RP01を接続した場合	
	ファンクションスイッチの動作 (3000)	ファンクションスイッチの動作 (3000)	コントロールペダルの動作 (RP01)
6:RTMモード	VOLUME RTMを含んだRTM (VOLUME RTMの設定有効)	VOLUME RTMを除いたRTM (VOLUME RTMの設定無効)	グローバルなVOLUME RTM (VOLUME RTMの設定無効)
7:VOLUMEモード	グローバルなVOLUME RTM (VOLUME RTMの設定無効)	グローバルなVOLUME RTM (VOLUME RTMの設定無効)	VOLUME RTMを除いたRTM (VOLUME RTMの設定無効)

NOTE 3000 側のファンクションスイッチのモードがモード 6 (RTM) 設定 されている場合に限り、RP01 のペダルスイッチ (または踏み込み式 スイッチ) を使ってペダルワウやペダルピッチシフターのオン / オフを切 り替えることはできません。

RP01 でディレイのタップ入力やホールドディレイを操作する (DELAY モード)

ここでは、RP01 のDELAYモードの基本的な操作方法を説明します。

操作 1 RP01 が3000 に接続されていることを確認してください。



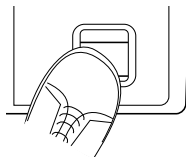
RP01 を接続するときは必ず3000の電源がオフになっていることを確認してください。電源がオンのまま接続すると誤動作の原因になります。

操作 2 DELAYエフェクトモジュールがオンになっているパッチを呼び出してください。

- ・ 選択したパッチでNORMALまたはANALOGのエフェクトタイプが選ばれているときは、ディレイタイムのタップ入力が行えます。
- ・ 選択したパッチでHOLDのエフェクトタイプが選ばれているときは、ホールドディレイ機能が利用できます。

操作 3 RP01 のモード選択スイッチを踏んで、DELAYモードに切り替えてください。

DELAYモードLEDが、3000のDELAYモジュールがオンのとき点灯し、オフのときは点滅します。



モード選択スイッチを踏む



3000のDELAYモジュールがオンのとき、DELAYモードLEDが点灯

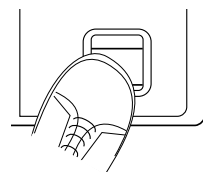
操作 4 ペダルスイッチを使って、ディレイタイムのタップ入力、またはホールドディレイの操作を行ってください。

この操作は、3000本体のファンクションスイッチによるディレイタイムのタップ入力、ホールドディレイの操作と同じです。また、ステータスLEDがファンクションLEDの役割を行います。詳しくは、21ページ「ディレイタイムをタップ入力する」、または22ページ「ホールドディレイを利用する」をご参照ください。



- ・ RP01 がDELAYモードで接続されている場合、3000側のファンクションスイッチでは(たとえファンクションスイッチのモードが3: DELAY (TAP&HOLD) に設定されている場合でも)ディレイタイムのタップ入力やホールドディレイの操作は行えません。
- ・ RP01 がDELAYモードのときは、コントロールペダルでディレイ音と原音のミックス量をコントロールできます。また、踏み込み式スイッチでディレイ音のオン/オフを切り換えることができます。

操作 5 RTMモードにもどる場合は、もう一度モード選択スイッチを踏んでください。



モード選択スイッチを踏む

リモートペダルを利用する

エフェクトタイプとパラメーター

ここではズームプレーヤー 3000 のすべてのパラメーターについて説明します。ただし、他のエフェクトタイプと共通のパラメーターについては、最小限の説明にとどめています。

- ・パラメーター名に(G)がついたものはグローバルパラメーター、(P)がついたものはパッチパラメーターであることを示します。グローバルパラメーターとパッチパラメーターは、そのパラメーターが属しているエフェクトモジュールのオン/オフとは無関係に変更できます。
- ・パラメーター名に(RTM)がついたものは、そのエフェクトタイプが選ばれているときに、RTMで操作可能なパラメーターであることを示します。



各モジュールにて、タイプによって設定項目のないパラメーター(あみかけ部)があります。このようなパラメーターのディスプレイは14ページをご参照ください。

PRE DRIVE

コンプレッサー、オーバードライブなどのエフェクトタイプを含む歪み系モジュールです。マイクを使ったトーキングボックスエフェクトは、このモジュールで利用できます。また、VOLUME RTMの設定はこのモジュールで行います。

Parameter 1 TYPE	1. COMP	2. BOOSTER	3. OVERDRIVE	4. TALKING BOX
Parameter 2	Sens (RTM) 1 ~ 10	Gain (RTM) 1 ~ 16		Talking Gain (RTM) 1 ~ 16
Parameter 3	Attack 0 ~ 10	Tone 0 ~ 10		Talking Mode M1, M2, G1, G2
Parameter 4	Level 1 ~ 30			
Parameter 5				MIC Level 1 ~ 10
Parameter 6	VOLUME RTM(P) oF, on			
Parameter 7	PRE DRIVE RTM - 10 ~ + 10	PRE DRIVE RTM oF, dn, UP		

パラメーター 1 TYPE (エフェクトタイプ)
PRE DRIVEエフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の4種類から選択します。

- タイプ1 COMP (コンプレッサー)
- タイプ2 BOOSTER (ブースター)
- タイプ3 OVERDRIVE (オーバードライブ)
- タイプ4 TALKING BOX (トーキングボックス)

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター 2、3、5、7の内容が変化します。

タイプ1 COMP (コンプレッサー)
レベルを均一に保ち、音の粒立ちを揃えるエフェクトです。

パラメーター 2 Sens (RTM)
コンプレッション効果の深さを設定します。

パラメーター 3 Attack
ギターを弾いたアタックからコンプレッション効果がかかり始めるまでの時間を設定します。

タイプ2 BOOSTER (ブースター)
中、高音域が盛り上がった音色が得られるブースターエフェクトです。

パラメーター 2 Gain (RTM)
歪みの強さを設定します。

パラメーター 3 Tone
高音域の音質を調節します。

タイプ3 OVERDRIVE (オーバードライブ)
真空管アンプで歪ませたようなサウンドが得られるオーバードライブエフェクトです。パラメーターの内容は、タイプ2のBOOSTERと同じです。

タイプ4 TALKING BOX (トーキングボックス)
このエフェクトタイプを選び、MIC IN 端子に接続されたマイクに向かって喋ると、その音声に応じて演奏中のギターの音色が変化します。また、マイクを使わなくても面白いギターサウンドが得られます。なお、このエフェクトタイプを選ぶと、MAIN DRIVE のエフェクトモジュールは利用できなくなります。

パラメーター 2 Talking Gain (RTM)
歪みの量を設定します。

パラメーター 3 Talking Mode
効果のバリエーションを選択します。

M1、M2 のバリエーションはオプションのHM01または市販のダイナミック型マイクを使用してコントロールできます。

M1 : マイルドな音色が得られます (マイク入力対応)

M2 : 広帯域で効果が得られます (マイク入力対応)

G1 : マイルドな音色が得られます (ギター入力対応)

G2 : 広帯域で効果が得られます (ギター入力対応)

パラメーター 5 MIC Level

M1、M2 : MIC IN 端子の入力レベルを設定します。

G1、G2 : ギター入力センスを設定します。

タイプ1 ~ 4 に共通のパラメーター

パラメーター 4 Level
モジュールの出力レベルを設定します。

パラメーター 6 VOLUME RTM (P)
パッチの音量をRTMでコントロールするかどうかを選択するパッチパラメーターです。このパラメーターをonに設定したパッチは、ファンクションスイッチやオプションのリモートペダルRP01を使って、EFFECT 1またはEFFECT 2モジュールの入力レベルをコントロールできます。詳しくは23、33ページをご参照ください。

パラメーター 7 PRE DRIVE RTM (RTM) のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールする方向と変化幅を設定します。プラスの値に設定すれば、ファンクションスイッチやオプションのリモートペダルRP01を踏み込んだときにコントロール先のパラメーターの値が上がり、マイナスの値に設定すれば、ファンクションスイッチやリモートペダルRP01を踏み込んだときにパラメーターの値が下がります。コントロール先の現在の設定値を基準にして、-10 (-100%) ~ +10 (+100%) の範囲で増減できます。また、歪み系のエフェクトタイプでは、“oF”、“UP”、“dn”の設定値となります。詳しくは25ページのNOTEをご参照ください。

MAIN DRIVE

歪み系エフェクトを中心としたモジュールです。ZNRの設定(パッチパラメーター)や、MAIN DRIVEとEQモジュールとの接続方法(パッチパラメーター)も、このモジュールで設定します。

Parameter 1 TYPE	1. OD	2. B-OD	3. DIST	4. FUZZ	5. GRU	6. LEAD	7. METAL	8. ACO
Parameter 2	Gain (RTM) 1 ~ 30							Top 1 ~ 10
Parameter 3	Tone 0 ~ 10							Body 1 ~ 10
Parameter 4	Level 1 ~ 30							Level (RTM) 1 ~ 30
Parameter 5	ZNR (P) oF, 1 ~ 7							
Parameter 6	POSITION (P) ME, EM, Pr							
Parameter 7	MAIN DRIVE RTM oF, dn, UP						MAIN DRIVE RTM - 10 ~ + 10	

パラメーター 1 TYPE (エフェクトタイプ)
MAIN DRIVEエフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の8種類から選択します。

タイプ1 OD (オーバードライブ)

タイプ2 B-OD (ブルースオーバードライブ)

タイプ3 DIST (ディストーション)

タイプ4 FUZZ (ファズ)

タイプ5 GRU (グランジ)

タイプ6 LEAD (リード)

タイプ7 METAL (メタル)

タイプ8 ACO (アコースティック)

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター2、3、4、7の内容が変化します。

タイプ1 OD (オーバードライブ)

真空管で歪ませたようなオーバードライブです。PRE DRIVEのオーバードライブのバリエーションです。

パラメーター2 Gain (RTM)

歪みの量を設定します。

パラメーター3 Tone

音質を調節します。

値を上げるほど明るい音色になります。

タイプ2 B-OD (ブルースオーバードライブ)

ブルースに最適な音に芯のあるオーバードライブです。パラメーターの内容はタイプ1 (OD) と同じです。

タイプ3 DIST (ディストーション)

大型アンプで歪ませたようなディストーションです。パラメーターの内容はタイプ1 (OD) と同じです。

タイプ4 FUZZ (ファズ)

60年代のロックに欠かせないピンテージファズです。パラメーターの内容はタイプ1 (OD) と同じです。

タイプ5 GRU (グランジ)

刺激的なサウンドが魅力の現代風ファズです。パラメーターの内容はタイプ1 (OD) と同じです。

タイプ6 LEAD (リード)

リードギターに最適な、音の抜けがよいサウンドです。パラメーターの内容はタイプ1 (OD) と同じです。

タイプ7 METAL (メタル)

高音域と低音域を強調したヘビメタルに最適なサウンドです。パラメーターの内容はタイプ1 (OD) と同じです。

タイプ8 ACO (アコースティック)

エレクトリックギターの音をアコースティックギター風の音色に変化させる、アコースティックギターシミュレーターです。

パラメーター2 Top

高音域を調節します。値を上げるほど、アコースティックギター特有の弦の響きが強調されます。

パラメーター3 Body

低音域を調節します。値を上げるほど、胴鳴りの響きが強調されます。

エフェクトタイプ1～8に共通のパラメーター

パラメーター4 Level (RTM)

モジュールの出力レベルを設定します。

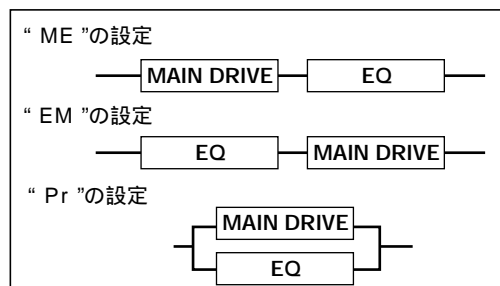
パラメーター5 ZNR (P)

ZNR (ズームノイズリダクション) の感度を設定するパッチパラメーターです。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値にしてください。of のときにはZNRが無効となります。

パラメーター6 POSITION (P)

MAIN DRIVE モジュールとEQ モジュールの接続方法を選択するパッチパラメーターです。

ME (MAIN DRIVE EQ)、EM (EQ MAIN DRIVE)、Pr (パラレル) が選択できます。



PRE DRIVE モジュールで TALKING BOX が設定された場合、信号が EQ モジュールに直接送られるため、POSITION パラメーターは設定できません (4 ページ下図をご参照ください)。

パラメーター7 MAIN DRIVE RTM

(RTM) のマークが付いたパラメーターを RTM でコントロールする方向と変化幅を設定します。

3バンドイコライザー、フェイザー、ワウ系のエフェクトタイプを備えたエフェクトモジュールです。

Parameter 1 TYPE	1. 3-BAND EQ	2. PHASE	3. PEDAL-WAH	4. AUTO-WAH
Parameter 2	High - 12 ~ + 12	Depth 0 ~ 10	High - 12 ~ + 12	Depth 1 ~ 10
Parameter 3	Midf 0.2/0.4/0.8/1.2/2.0/3.1/5.6/8.0	Rate(RTM) 1 ~ 50	f 1 ~ 50	Sens(RTM) 1 ~ 10
Parameter 4	MidG - 12 ~ + 12	Reso 0 ~ 10		Reso 1 ~ 3
Parameter 5	Low - 12 ~ + 12	Stage 4, 8	Low - 12 ~ + 12	Inv dn, UP
Parameter 6	Leve(RTM) 1 ~ 30	Level 1 ~ 30		
Parameter 7	EQ RTM - 10 ~ + 10		EQ RTM oF, dn, UP	EQ RTM - 10 ~ + 10

パラメーター 1 TYPE (エフェクトタイプ)
EQエフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプ
を次の4種類から選択します。

- タイプ1 3-BAND EQ (3バンドEQ)
- タイプ2 PHASE (フェイザー)
- タイプ3 PEDAL-WAH (ペダルワウ)
- タイプ4 AUTO-WAH (オートワウ)

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター 2
~ 7 の内容が変化します。

タイプ1 3-BAND EQ (3バンドEQ)
高音域、中音域、低音域の調節が行える、3バンドイ
コライザーです。

パラメーター 2 High
高音域をブースト/カットします。

パラメーター 3 Midf
中音域の周波数を、0.2 (250Hz)、0.4 (400Hz)、
0.8 (800Hz)、1.2 (1.25kHz)、2.0 (2kHz)、
3.1 (3.15kHz)、5.6 (5.6kHz)、8.0 (8kHz) の
の中から選択します。

パラメーター 4 MidG
中音域をブースト/カットします。

パラメーター 5 Low
低音域をブースト/カットします。

パラメーター 6 Level(RTM)
モジュールの出力レベルを設定します。
“ 25 ” に設定するとフラットになります。

パラメーター 7 EQ RTM
(RTM)のマークが付いたパラメーターをRTMでコ
ントロールする方向と変化幅を設定します。

タイプ2 PHASE (フェイザー)
ダイレクト音に、位相をずらしたエフェクト音を加え、
ウネリのある特徴的なサウンドを生み出すエフェクト
です。

パラメーター 2 Depth
フェイザー効果の深さを設定します。

パラメーター 3 Rate(RTM)
フェイザー効果の速さを設定します。

パラメーター 4 Reso
フェイザー効果にクセをつけるレゾナンスを設定し
ます。

パラメーター 5 Stage
フェイザー効果の段数を設定します。8 に設定すると、
きめの細かいフェイザー効果が得られます。

パラメーター 6 Level

パラメーター 7 EQ RTM

タイプ3 PEDAL-WAH (ペダルワウ)
オプションのリモートペダルRP01もしくは3000の
ファンクションスイッチをワウペダルとして利用するた
めのエフェクトタイプです。

パラメーター 2 High
高音域をブースト/カットします。

パラメーター 3 f
初期状態 (ペダル操作をしないとき) の周波数を設定
します。

パラメーター 5 Low
低音域をブースト/カットします。

パラメーター 6 Level

パラメーター 7 EQ RTM

ペダルを踏み込んだときにワウ効果が増える方向を
設定します。dnで下方向、UPで上方向に強調された
周波数が移動します。

タイプ4 AUTO-WAH (オートワウ)
ピッキングの強弱に応じて自動的にワウ効果が得られるエフェクトタイプです。

パラメーター2 Depth
オートワウ効果のかかる深さを設定します。

パラメーター3 Sens(RTM)
ワウ効果のかかる感度を設定します。

パラメーター4 Reso
オートワウ効果にクセをつけます。

パラメーター5 Inv
ワウ効果の変化の方向を設定します。dnで下方向、UPで上方向に強調された周波数が移動します。

パラメーター6 Level

パラメーター7 EQ RTM
(RTM)のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールする方向と変化幅を設定します。

EFFECT 1

ピッチシフト系のエフェクトタイプを中心としたエフェクトモジュールです。また、アンプシミュレーター(グローバルパラメーター)を利用するときも、このエフェクトモジュールで設定を行います。

Parameter 1 TYPE	1. PITCH	2. HPS	3. DETUNE	4. PEDAL-PITCH	5. STRING
Parameter 2	Pitch 0, 1, 2, ...11, 12, 24	Key C, C#, ...A#, b	Pitch - 12 ~ + 12		Pitch 0, 1, 2, ...11, 12, 24
Parameter 3	Tone 0 ~ 10	Scale M3, m3, 4t, 5t, 6t	Tone 0 ~ 10		Time 0 ~ 99
Parameter 4	Shift dn, UP		Dly 0 ~ 50	Mode 1 ~ 8	Shift dn, UP
Parameter 5	Bal (RTM) 0 ~ 99, 1.0	Mix (RTM) 0 ~ 99, 1.0	Bal (RTM) 0 ~ 99, 1.0		Bal (RTM) 0 ~ 99, 1.0
Parameter 6	Amp Sim Mode (G) oF, C1 ~ C9, b1 ~ b9, S1 ~ S9				
Parameter 7	EFFECT1 RTM - 10 ~ + 10		EFFECT1 RTM dn, UP		EFFECT1 RTM - 10 ~ + 10

パラメーター1 TYPE (エフェクトタイプ)
EFFECT1 エフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の5種類から選択します。

- タイプ1 PITCH (ピッチシフター)
- タイプ2 HPS (ハーモナイズドピッチシフター)
- タイプ3 DETUNE (デチューン)
- タイプ4 PEDAL-PITCH (ペダルピッチシフター)
- タイプ5 STRING (ストリングス)

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター2 ~ 5、7の内容が変化します。

タイプ1 PITCH (ピッチシフター)
± 2 オクターブの範囲でピッチを上下できるピッチシフターです。

パラメーター2 Pitch
ピッチの変化幅を半音単位で設定します。

パラメーター3 Tone
エフェクト音の高音域を調節します。値が小さいほど高音域がカットされた柔らかい音になります。

パラメーター4 Shift
ピッチシフトする方向を設定します。dnで下方向、UPで上方向のピッチシフト音が得られます。

パラメーター5 Bal(RTM)
エフェクト音と原音の音量バランスを設定します。0で原音のみ、1.0(100)でエフェクト音のみとなります。

パラメーター7 EFFECT1 RTM
(RTM)のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールする方向と変化幅を設定します。

タイプ2 HPS (ハーモナイズドピッチシフター)
設定したキーやスケールに応じたハーモニーが得られるピッチシフターです。

パラメーター2 Key
スケールの主音をC, C#, d, d#, E, F, F#, g, g# ,A, A#, bの中から選びます。

パラメーター3 Scale
ハーモニーの音程を設定します。
M3 = メジャー3rd、m3 = マイナー3rd、
4t = 4th、5t = 5th、6t = 6th

- パラメーター 4 Shift
- パラメーター 5 Mix(RTM)
エフェクト音のミックス量を設定します。
- パラメーター 7 EFFECT1 RTM



このエフェクトタイプを利用するときは、単音弾きで演奏してください。

タイプ3 DETUNE (デチューン)

微妙にピッチを変化させたエフェクト音と原音をミックスすることで、変調感の少ないコーラス効果が得られるエフェクトタイプです。

- パラメーター 2 Pitch
ピッチのデチューン量を設定します。
- パラメーター 3 Tone
エフェクト音の高音域を調節します。値が小さいほど高音域がカットされた柔らかい音になります。
- パラメーター 4 Dly
エフェクト音のディレイタイムを設定します。
- パラメーター 5 Bal(RTM)
エフェクト音と原音の音量バランスを設定します。0で原音のみ、1.0(100)でエフェクト音のみとなります。
- パラメーター 7 EFFECT1 RTM

タイプ4 PEDAL- PITCH (ペダルピッチシフター)

オプションのリモートペダルRP01もしくは3000のファンクションスイッチをペダルピッチシフターとして利用するためのエフェクトタイプです。

- パラメーター 3 Tone
- パラメーター 4 Mode
ピッチシフトの方法を8つのモードの中から選びます。

RTMパラメーターが " UP "のとき	踏み込み	踏み上げ
RTMパラメーターが " dn "のとき	踏み上げ	踏み込み
モード		
1:ダーティーベンド	- 100cent	DRY
2:デチューン	DOUBLING	- 30 cent+ DRY
3:ベンドアップ	0cent	+ 1oct
4:アームダウン	0cent	- 2oct
5:オクターブハーモニー	- 1oct+DRY	+ 1oct+DRY
6: - 5th / + 4th	- 700cent+DRY	+ 500cent+DRY
7:クロスフェード	- +DRY	+ 1oct
8:ストップ	- +DRY	+ 1oct+DRY

- パラメーター 7 EFFECT1 RTM
パッチを呼び出したときや、タイプを切り換えてペダルピッチシフターが選ばれた際は踏み上げた状態が初期値となります。

タイプ5 STRING (ストリングス)

「バイオリン奏法」を自動的に行うスローアタックと、ピッチシフターを組み合わせたエフェクトタイプです。

- パラメーター 2 Pitch
ピッチの変化幅を半音単位で調節します。
- パラメーター 3 Time
音が立ち上がるまでの時間を設定します。
- パラメーター 4 Shift
ピッチシフトする方向を設定します。dnで下方向、UPで上方向のピッチシフト音が得られます。
- パラメーター 5 Bal(RTM)
アタックを遅らせたピッチシフト音と原音の音量バランスを設定します。0で原音のみ、1.0(100)でエフェクト音のみとなります。
- パラメーター 7 EFFECT1 RTM
(RTM)のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールする方向と変化幅を設定します。

タイプ1 ~ 5に共通のパラメーター

- パラメーター 6 Amp Sim Mode (G)
アンプシミュレーターの色キャラクターを選択するグローバルパラメーターです。28ページの「アンプシミュレーターを使う」をご参照ください。

EFFECT2

コーラス、フランジャー、トレモロなどモジュレーション系エフェクトタイプを含むエフェクトモジュールです。EFFECT1 モジュールとEFFECT2 モジュールの接続方法（シリアル/パラレル）は、このエフェクトモジュールで設定します。

Parameter 1 TYPE	1. PITCH	2. HPS	3. CHO	4. FLG	5. TREM/PAN	6. RING MOD
Parameter 2	Pitch 0, 1, 2, ... 11, 12, 24	Key C, C#, ... A#, b	Depth 0 ~ 10			Depth (Time) 0 ~ 10
Parameter 3	Fine - 10 ~ oF ~ + 10	Scale M3, m3, 4t, 5t, 6t	Rate 1 ~ 50	Rate (RTM) 1 ~ 50		
Parameter 4	Shift dn, UP		Mode M1, M2, S1, S2	Mode 1 ~ 10	Mode (DEPTH) 0 ~ 10	Mode (Reso) 0 ~ 10
Parameter 5	Bal (RTM) 0 ~ 99, 1.0	Mix (RTM) 0 ~ 99, 1.0		Peak (FB) 0 ~ 10	Peak (CLIP) 0 ~ 10	Mix 0 ~ 99, 1.0
Parameter 6	SERI/PARA (P) Sr, P1 ~ P9					
Parameter 7	EFFECT2 RTM - 10 ~ + 10					

パラメーター 1 TYPE（エフェクトタイプ）
EFFECT2エフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の6種類から選択します。

- タイプ1 PITCH（ピッチシフター）
- タイプ2 HPS（ハーモナイズドピッチシフター）
- タイプ3 CHO（コーラス）
- タイプ4 FLG（フランジャー）
- タイプ5 TREM/PAN
（トレモロ/オートパンポット）
- タイプ6 RING MOD（リングモジュレーター）

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター 2 ~ 5 の内容が変化します。

タイプ1 PITCH（ピッチシフター）
上下2オクターブの範囲でピッチシフトできるエフェクトタイプです。

- パラメーター 2 Pitch
ピッチの変化幅を半音単位で設定します。
- パラメーター 3 Fine
ピッチの変化幅をさらに微調節します。
- パラメーター 4 Shift
ピッチシフトする方向を設定します。dnで下方向、UPで上方向のピッチシフト音が得られます。
- パラメーター 5 Bal(RTM)
エフェクト音と原音の音量バランスを設定します。0で原音のみ、1.0（100）でエフェクト音のみとなります。

タイプ2 HPS（ハーモナイズドピッチシフター）
設定したキーやスケールに応じたハーモニーが得られ

るピッチシフターです。EFFECT1のHPSと併用することで、3パートのハーモニーを演奏できます。パラメーターの内容は、EFFECT1のHPSと同じです。



このエフェクトタイプを利用するときは、単音弾きで演奏してください。

タイプ3 CHO（コーラス）
空間的な広がりや暖かみのあるサウンドが得られるコーラスエフェクトです。

- パラメーター 2 Depth
効果の深さを設定します。
- パラメーター 3 Rate
変調の速度を設定します。
- パラメーター 4 Mode
コーラス効果のバリエーションを設定します。
M1, M2 = モノラルコーラスのバリエーション
S1, S2 = ステレオコーラスのバリエーション
- パラメーター 5 Mix(RTM)

タイプ4 FLG（フランジャー）
ジェット効果のようなクセのあるウネリが得られるフランジャーエフェクトです。

- パラメーター 2 Depth
- パラメーター 3 Rate(RTM)
フランジャー効果の速度を設定します。
- パラメーター 4 Mode(PreDLY)
フランジャー効果のプリディレイタイムを設定します。
- パラメーター 5 Peak(FB)
フランジャー効果のウネリのクセを強調します。

タイプ5 TREM/PAN(トレモロ/オートパンポット)
音に揺れを与えるトレモロエフェクトと、音像を自動的に左右に移動させるオートパンポットを組み合わせたエフェクトタイプです。

パラメーター2 Depth
トレモロ効果の深さを設定します。

パラメーター3 Rate(RTM)
トレモロ効果の速度を設定します。

パラメーター4 Mode(DEPTH)
オートパンポット効果の深さを設定します。

パラメーター5 Peak(CLIP)
変調波形を変化させる効果です。値が大きくなるほど変調波形がクリップして、トレモロ効果が強調されます。

タイプ6 RING MOD (リングモジュレーター)
金属的な音を作り出すリングモジュレーターです。

パラメーター2 Depth(Time)
エフェクト音のディレイタイムを設定します。

パラメーター3 Rate(RTM)
変調周波数を設定します。

パラメーター4 Mode(Reso)
リングモジュレーターのレゾナンス量を設定します。

パラメーター5 Mix
エフェクト音と原音の音量バランスを設定します。0で原音のみ、1.0(100)でエフェクト音のみとなります。

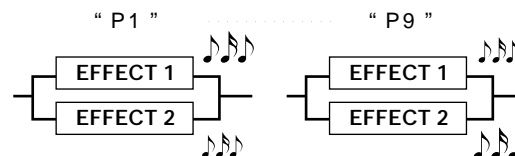
タイプ1～6に共通のパラメーター

パラメーター6 SERI/PARA(P)
EFFECT1とEFFECT2の接続方法を選択するパッチパラメーターです。つぎの設定値が選べます。
・Sr.....EFFECT1とEFFECT2が直列(シリアル)で接続されます。
・P1～P9.....EFFECT1とEFFECT2が並列(パラレル)で接続されます。このとき、右側の数値でEFFECT1とEFFECT2の音量バランスを調節できます(P1ではEFFECT1の方が音量が大きく、P9ではEFFECT2の方が音量が大きくなります)。

“Sr”の設定



“P1”～“P9”の設定



パラメーター7 EFFECT2 RTM
(RTM)のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールする方向と変化幅を設定します。

DELAY

ディレイを中心としたエフェクトタイプを含むモジュールです。ファンクションスイッチやオプションのリモートペダルRP01を使ってホールドディレイ機能を利用したい場合は、このエフェクトモジュールでエフェクトタイプHOLDを選んでください。

Parameter 1 TYPE	1. NORMAL	2. ANALOG	3. HOLD
Parameter 2	Time (x100mS) 0 ~ 20		
Parameter 3	Time (x1mS) 0 ~ 99		
Parameter 4	Feedback 0 ~ 10		
Parameter 5	Mix (RTM) 0 ~ 99, 1.0		
Parameter 6	SEAMLESS oF, 1 ~ 10,		
Parameter 7	DELAY RTM - 10 ~ + 10		

パラメーター1 TYPE(エフェクトタイプ)
DELAYエフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の3種類から選択します。

タイプ1 NORMAL(ノーマルディレイ)
タイプ2 ANALOG(アナログディレイ)
タイプ3 HOLD(ホールドディレイ)

エフェクトタイプとパラメーター

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター 4 の内容が変化します。

タイプ1 NORMAL (ノーマルディレイ)

最高2秒間のディレイタイムが得られる一般的なディレイエフェクトです。

パラメーター2 Time(x100ms)
ディレイタイムを100ms単位で設定します。

パラメーター3 Time(x1ms)
ディレイタイムを1ms単位で設定します。

パラメーター4 Feedback
ディレイのフィードバック量を設定します。

パラメーター5 Mix(RTM)
エフェクト音のミックス量を設定します。0で原音のみ、1.0(100)でエフェクト音と原音のレベルが等しくなります。

タイプ2 ANALOG (アナログディレイ)

柔らかなディレイ音を得られるアナログディレイ風のエフェクトです。パラメーターの内容は、タイプ1 (NORMAL) と同じです。

タイプ3 HOLD (ホールドディレイ)

最高2秒間までのフレーズをサンプリングして繰り返し鳴らすホールドディレイのエフェクトタイプです。

パラメーター2 Time(x100ms)
ホールドタイム(サンプリング可能な最長時間)を100ms単位で設定します。

パラメーター3 Time(x1ms)
ホールドタイムを1ms単位で設定します。

パラメーター5 Mix(RTM)
エフェクト音の音量レベルを設定します。

タイプ1~3に共通のパラメーター

パラメーター6 SEAMLESS

シームレス機能の設定を行うパラメーターです。下記の「シームレス機能について」をご参照ください。

パラメーター7 DELAY RTM

(RTM)のマークが付いたパラメーターをRTMでコントロールする方向と変化幅を設定します。

シームレス機能について

「シームレス機能」とは、パッチを切り替えたときに前のパッチのディレイ音を残すことで、継ぎ目を目立たなくさせるための機能です。シームレス機能が利用できるように設定されたパッチから別のパッチへと切り替えたとき、直前まで鳴っていたディレイ音がしばらく鳴り続けます。シームレス機能の設定には、つぎの選択肢があります。

oF.....シームレス機能がオフになります。

1~10.....DELAYエフェクトのFeedbackパラメーターの設定とは無関係に、ディレイ音が鳴り続ける長さを1秒単位(1秒~10秒)で設定します。

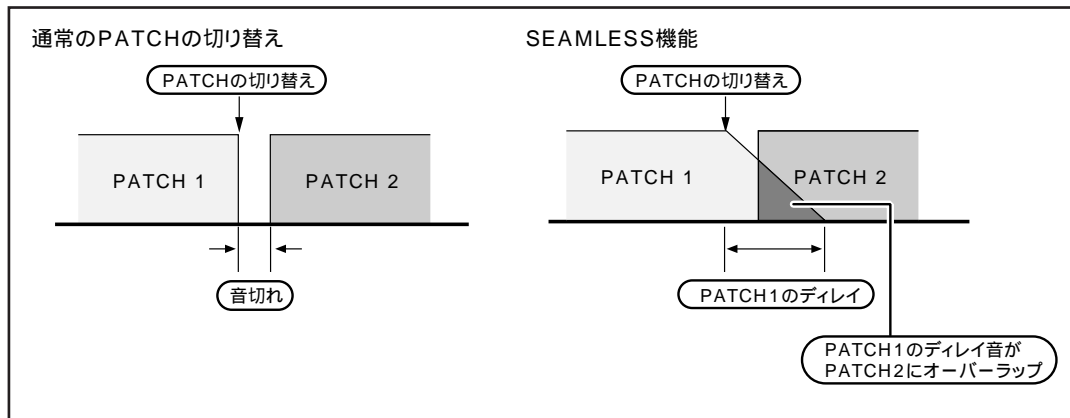
.....DELAYエフェクトのFeedbackパラメーターの設定通りの長さで、ディレイ音が鳴り続けます。



・切り替え前のパッチ、または切り替え後のパッチで、どちらか一方でもディレイタイムが1秒を越えている(1001mS以上)場合、シームレス機能は無効となります。

・切り替え後のパッチで、DELAYモジュールがオフの場合でも、ディレイタイムが1001mS以上の状態でDELAYモジュールがオフされた場合は、シームレス機能が無効になります。ディレイタイムを1000mS以下に設定してDELAYモジュールをオフしてください。

・シームレス機能を1~10に設定したパッチでホールドディレイを使用していた場合、パッチを切り替えたときにサンプリングされたフレーズが指定した長さだけ繰り返されます。また、シームレス機能を に設定したパッチでホールドディレイを使用していた場合、パッチを切り替えてもサンプリングされたフレーズが(バイパス/ミュート操作を行うまで)持続します。



REVERB

サウンドに残響成分を加えるリバーブのエフェクトモジュールです。パッチ全体の音量を調節するパッチパラメーター Patch Level や、ファンクションスイッチの機能を選択するグローバルパラメーター FUNCTION Mode も、このエフェクトモジュールで設定します。

Parameter 1 TYPE	1. HALL 1	2. HALL 2	3. ROOM 1	4. ROOM 2	5. PP-DELAY
Parameter 2	Time 1 ~ 30			Time (x10mS) 1 ~ 99, 1.0	
Parameter 3	Tone 0 ~ 10			FB 0 ~ 10	
Parameter 4	Mix (RTM) 0 ~ 99, 1.0				
Parameter 5	Patch Level (P) 1 ~ 50				
Parameter 6	FUNCTION Mode (G) 1 ~ 7				
Parameter 7	REVERB RTM - 10 ~ + 10				

パラメーター 1 TYPE (エフェクトタイプ)
REVERB エフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の 5 種類から選択します。

- タイプ 1 HALL1 (ホールリバーブ 1)
- タイプ 2 HALL2 (ホールリバーブ 2)
- タイプ 3 ROOM1 (ルームリバーブ 1)
- タイプ 4 ROOM2 (ルームリバーブ 2)
- タイプ 5 PP-DELAY (ピンボンディレイ)

選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター 2 ~ 3 の内容が変化します

タイプ 1 HALL1 (ホールリバーブ 1)
コンサートホールの残響をシミュレートした、明るい響きのリバーブエフェクトです。

- パラメーター 2 Time
残響の長さ (リバーブタイム) を設定します。
- パラメーター 3 Tone
エフェクト音の高音域を調節します。値が小さいほど高音域がカットされた柔らかい音になります。

タイプ 2 HALL2 (ホールリバーブ 2)
コンサートホールの残響をシミュレートした、暖かみのあるリバーブエフェクトです。パラメーターの内容は、タイプ 1 (HALL1) と同じです。

タイプ 3 ROOM1 (ルームリバーブ 1)
部屋の残響をシミュレートした、明るい響きのリバーブエフェクトです。パラメーターの内容は、タイプ 1 (HALL1) と同じです。

タイプ 4 ROOM2 (ルームリバーブ 2)
部屋の残響をシミュレートした、暖かみのあるリバーブエフェクトです。パラメーターの内容は、タイプ 1 (HALL1) と同じです。

タイプ 5 PP-DELAY (ピンボンディレイ)
エフェクト音の音像が左右へ移動するピンボンディレイです。

- パラメーター 2 Time(x10ms)
ディレイタイムを 10ms 単位で設定します。
- パラメーター 3 FB
ディレイのフィードバック量を設定します。

タイプ 1 ~ 5 に共通のパラメーター

- パラメーター 4 Mix(RTM)
エフェクト音の音量レベルを設定します。
- パラメーター 5 Patch Level (P)
パッチ全体の音量を調節するパッチパラメーターです。
- パラメーター 6 FUNCTION Mode (G)
ファンクションスイッチの機能を決定するグローバルパラメーターです。各モードについては 18 ページをご参照ください。
- パラメーター 7 REVERB RTM
(RTM)のマークが付いたパラメーターを RTM でコントロールする方向と変化幅を設定します。

故障かな？ まず、つぎの項目を確認してください

症状	確認	対策
音がでない、非常に小さい	・ ACアダプターが正しく接続されて電源がオンされていますか？	⇒ 「接続しましょう」のページに従って、電源をオンしてください。
	・ INPUT端子とギター、OUTPUT端子とアンプが正しく接続されていますか？	⇒ 「接続しましょう」のページに従って、接続してください。
	・ ご使用のシールドケーブルは正常ですか？	⇒ シールドケーブルを交換してみてください。
	・ 接続されているアンプの電源はオンされていますか？	⇒ アンプの電源をオンしてください。
	・ ギターやアンプのボリュームは適切ですか？	⇒ 適切な音量になるように調節してください。
	・ PRE DRIVE、MAIN DRIVE、EQエフェクトモジュールのLEVELパラメーターが下がっていませんか？	⇒ エディットモードに入って(13ページ)パラメーターの値を適切に調節してください。
	・ EQエフェクトモジュールのパラメーターの設定でカットが強すぎませんか？	⇒ エディットモードに入って(13ページ参照)、各パラメーターの値を適切に調節してください。
	・ ミュート状態になっていませんか？	⇒ LEDの点滅するフットスイッチを踏んでミュートを解除してください。ファンクションスイッチのモード(18ページ参照)がMUTEモードになっている場合は、ファンクションスイッチを押してミュートを解除してください。
・ マスターボリュームが下がっていませんか？	⇒ プレイモードでVALUEノブを回し、適切な音量に調節してください(8ページ)。	
・ RP01(オプション)のフットペダルでボリュームが下がっていませんか？	⇒ RP01のフットペダルを操作してみてください。	
パッチが切り替わらない	・ マニュアルモードになっていませんか？	⇒ ファンクションスイッチを押して、プレイモードにもどってください。
	・ ストア待機状態やオールイニシャライズ待機状態になっていませんか？	⇒ STOREキーを押して動作を実行させるか、EDITキーを押して待機状態から抜けてプレイモードにもどってください。
ファンクションスイッチでディレイタイムのタップ入力やホールドディレイの操作ができない	・ ファンクションスイッチのモードは適切ですか？	⇒ ファンクションスイッチのモードを3:DELAY(TAP&HOLD)に設定してください(18ページ)。
	・ RP01(オプション)を利用していませんか？	⇒ RP01を利用しているときは、ディレイタイムのタップ入力やホールドディレイの操作はRP01でのみ行えます。
MAIN DRIVEエフェクトモジュールがオンにできない	・ PRE DRIVEエフェクトモジュールでTALKING BOXのエフェクトタイプが選ばれていませんか？	⇒ エディットモードでPRE DRIVEのエフェクトタイプとしてTALKING BOX以外を選んでください。TALKING BOXが選ばれていると、たとえPRE DRIVEモジュールがオフのときでも、MAIN DRIVEモジュールをオンにすることはできません。

故障かな？
まず、つぎの項目を確認してください

症状	確認	対策
RP01のフットペダルでRTM(ペダルワウ、ペダルピッチシフターを含む)の操作ができない。	<ul style="list-style-type: none"> ・ RTMの設定をしたパッチが選ばれていますか? ・ ペダルワウ、ペダルピッチシフターが行えるエフェクトタイプが選ばれていますか? ・ エフェクトモニターLEDがオフ(点滅)になっていませんか? ・ RP01がDELAYモードになっていませんか? ・ 3000のファンクションスイッチのモードが6:RTMになっていませんか? 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ エディットモードで、RTMの設定を行ってください(23ページ)。 ⇒ EQとEFFECT1エフェクトモジュールのエフェクトタイプに、それぞれPEDAL-WAH、PEDAL-PITCH エフェクトタイプが選ばれていることを確認してください(37、38ページ)。 ⇒ ペダルスイッチを押して、オン(点灯)に切り替えてください。 ⇒ RP01のモード選択スイッチを押して、RTMモードに切り替えてください。 ⇒ ファンクションスイッチのモードが6:RTMでは、RP01にフットペダルはボリュームペダルとして動作します。他のモードに切り替えてください(32ページ)。
RP01の踏み込み式スイッチやペダルスイッチを押しても、ペダルワウやペダルピッチシフターのオン/オフが切り替わらない。	<ul style="list-style-type: none"> ・ RP01がDELAYモードになっていませんか? ・ 3000のファンクションスイッチのモードが6:RTMモードになっていませんか? 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ RP01のモード選択スイッチを押して、RTMモードに切り替えてください。 ⇒ モード6:RTMに限り、RP01のペダルスイッチや踏み込み式スイッチを押して、ペダルワウやペダルピッチシフターのオン/オフを切り替えることはできません(32ページ)。他のモードに設定してください。
マイクを利用したトーキングボックスエフェクトが利用できない	<ul style="list-style-type: none"> ・ マイクが正しくMIC IN端子に接続されていますか? ・ PRE DRIVEエフェクトモジュールでTALKING BOXのエフェクトタイプが選ばれていますか? ・ PRE DRIVEエフェクトモジュールのMIC Levelパラメーターは適切ですか? 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ 30ページに従って、マイクを正しく接続してください。 ⇒ エディットモードで、PRE DRIVEエフェクトモジュールのエフェクトタイプとしてTALKING BOXが選ばれていることを確認してください。 ⇒ エディットモードで、MIC Levelのパラメーターを上げてみてください

まず、つぎの項目を確認してください
故障かな？

3000 製品仕様

エフェクトプログラム	37種類 (35エフェクトタイプ + アンブシミュレーター + ZNR)
エフェクトモジュール	7モジュール + アンブシミュレーター + ZNR
パッチメモリー	USER 10バンク × 4 = 40 (書き換え、保存可能) PRESET 10バンク × 4 = 40 合計 80パッチ
サンプリング周波数	39.0625kHz
A / D変換	20ビット 64倍オーバーサンプリング
D / A変換	20ビット 128倍オーバーサンプリング
DSP	ZOOMオリジナル ZFx - 2 × 2
インプット	ギターインプット 標準モノラルフォーンジャック (定格入力レベル = -20dBm / 入力インピーダンス = 470k) マイクインプット 標準モノラルフォーンジャック (定格入力レベル = -50dBm / 入力インピーダンス = 470k)
アウトプット	ライン / ヘッドフォン兼用アウトプット 標準ステレオフォーンジャック (最大出力レベル = +6dBm / 出力負荷インピーダンス = 10k 以上時)
コントロール端子	オプションRP01 接続端子
ディスプレイ	2桁7セグメントLEDディスプレイ
電源	DC9V センターマイナス 300mA (専用ACアダプター付属)
外形寸法	373 (W) × 200 (D) × 46 (H)
重量	1.5kg

0dBm = 0.775Vrms

製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

安全上のご注意

安全上のご注意

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



警告

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



注意

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

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。



電源について

警告

3000の電源には付属のACアダプターを使用します。これ以外のACアダプターでご使用になりますと、故障や誤動作あるいは火災などの原因となり危険です。

AC100Vと異なる電源電圧の地域（たとえば国外）で、3000をご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターをご使用ください。

長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをACコンセントから抜いておくようにしてください。



使用環境について

注意

3000をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますので避けください。

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



取り扱いについて

注意

3000は精密機器ですので、フットスイッチ以外のスイッチ類は足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。



接続ケーブルと入出力ジャックについて

注意

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



改造について

注意

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

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

3000は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、3000と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。デジタル制御の電子機器では、3000も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

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

故障について

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

保証書の手続きとサービスについて

3000の保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された販売店で必ず保証書の手続きを行なってください。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますのでお買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

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

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

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



株式会社ズーム

〒183-0022 東京都府中市宮西町 2-10-2 ノアビル 1階 TEL: 0423-69-7111 FAX: 0423-69-7115

Printed in Japan 3000-5010