

# ***RFX-1000***

## **DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS**

---

### **MANUALE D'ISTRUZIONI**

#### **INDICE**

|  |    |
|--|----|
| Introduzione .....                                       | 50 |
| Precauzioni per la sicurezza/Precauzioni per l'uso ..... | 51 |
| Comandi e funzioni .....                                 | 52 |
| Pannello anteriore .....                                 | 52 |
| Pannello posteriore .....                                | 52 |
| Montaggio su rack .....                                  | 54 |
| Collegamenti .....                                       | 54 |
| Proviamo ad usare gli effetti .....                      | 56 |
| Cambiamento del suono di un effetto .....                | 57 |
| Effetti dell'RFX-1000 .....                              | 58 |
| Soluzione di problemi .....                              | 66 |
| Dati tecnici .....                                       | 67 |

Grazie per aver scelto lo ZOOM RFX-1000 (d'ora in poi chiamato semplicemente "**RFX-1000**"). L'RFX-1000 è un processore di riverbero digitale e effetti multipli sofisticato con le seguenti caratteristiche e funzioni.

- **33 effetti utilizzabili immediatamente**

L'RFX-1000 è dotato di una serie completa di effetti preimpostati (11 effetti x 3 banche). Appena tirata fuori dalla scatola, l'unità è pronta a creare suoni eccezionali. La banca REVERB in particolare fornisce una vasta gamma di ambienti ed un suono naturale che soddisfa i criteri anche dei professionisti più esigenti.

- **Riverbero di qualità professionale incorporato**

Solo con gli effetti di riverbero sono possibili 121 impostazioni diverse. Questo convincente stadio sonoro creato dall'RFX-1000 sorpassa di gran lunga qualsiasi altra unità di questa classe attualmente disponibile.

- **Scelte innovative**

Lo-Fi EFX diminuisce intenzionalmente la qualità sonora per ottenere un effetto speciale. RESONANCE processa il suono in ingresso con una filtratura sofisticata. MIC SIMULATOR produce un suono da microfono a condensatore da un microfono dinamico. Questi e vari altri effetti sono eccezionali per le registrazioni e liberano la vostra creatività.

- **Attrattive caratteristiche di missaggio finale**

Gli effetti di missaggio finale possono essere usati efficacemente per aggiustare l'effetto globale di una canzone quando si esegue il missaggio finale (missaggio di piste multiple in due piste stereo finali) o il mastering (sintonizzazione fine del suono e del livello di un missaggio finale a 2 piste).

- **Comandi di montaggio intuitivi**

Comode manopole sul pannello anteriore permettono di regolare direttamente voci come il rapporto di missaggio di suono originale e suono dell'effetto. La modifica dei parametri di effetto sul momento è facile e semplice. Questo permette una rapida regolazione di precisione per un suono ottimale.

- **Presca MIC IN**

La presa microfono dedicata sul pannello anteriore è comoda per creare effetti vocali senza la necessità di scomodi collegamenti sul retro. Grazie a questa caratteristica, controllare l'effetto VOCODER è uno scherzo.

Si prega di leggere attentamente questo manuale in modo da potere ottenere il massimo dall'RFX-1000 e assicurare ottime prestazioni e affidabilità. Conservare questo manuale, la scheda di garanzia e tutte le altre documentazioni per riferimenti futuri.

## Precauzioni per la sicurezza

In questo manuale, i simboli vengono usati per evidenziare avvertimenti e precauzioni da osservare in modo da prevenire eventuali infortuni. I significati di questi simboli sono i seguenti:



**Pericolo**

Questo simbolo indica spiegazioni circa situazioni di estremo pericolo. Se gli utenti dovessero non tener conto di questo simbolo e adoperare l'apparecchiatura in modo errato, potrebbe esserci pericolo di seri infortuni e anche di morte.



**Attenzione**

Questo simbolo indica spiegazioni circa situazioni di pericolo. Se gli utenti dovessero non tener conto di questo simbolo e adoperare l'apparecchiatura in modo errato, potrebbe esserci rischi di infortuni e danneggiamenti all'apparecchiatura.

Si prega di osservare i consigli per la sicurezza e le precauzioni seguenti per assicurarsi un uso dell'RFX-1000 esente da qualsiasi rischio.



**Pericolo**

### Alimentazione

L'RFX-1000 viene alimentato dall'adattatore AC in dotazione. Per evitare un cattivo funzionamento utilizzare solo questo tipo di adattore.

Se desiderate utilizzare il RFX-1000 in un'area con una tensione diversa, consultate il vostro distributore ZOOM per poter acquistare l'adattatore corretto.



**Attenzione**

### Posizionamento

Evitate di utilizzare il RFX-1000 in un ambiente esposto a:

- Temperature estreme
- Alto tasso di umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni



**Attenzione**

### Utilizzo

L'RFX-1000 è uno strumento di precisione. Non esercitare pressioni eccessive sull'unità.

Inoltre, fate attenzione a non far cadere lo strumento e non sottoponetelo a shock o a pressioni eccessive.



**Attenzione**

### Cavi di connessione e prese di ingresso e di uscita

Spegnere sempre sia il RFX-1000 che tutti gli altri strumenti prima di connettere o sconnettere qualsiasi cavo. Inoltre, ricordatevi di sconnettere tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare il RFX-1000.



**Attenzione**

### Alterazioni

Evitate di aprire il RFX-1000 o di tentare di modificare il prodotto in qualsiasi modo poiché potreste rovinarlo irrimediabilmente.

## Precauzioni per l'uso

### Interferenze elettriche

L'RFX-1000 è stato progettato per minimizzare le emissioni di radiofrequenza ed è altamente resistente all'interferenza esterna. Se però lo si mette molto vicino a componenti quali il televisore o la radio, si potrebbero verificare interferenze con la ricezione. In tal caso, allontanare il RFX-1000 dal componente che subisce l'interferenza.

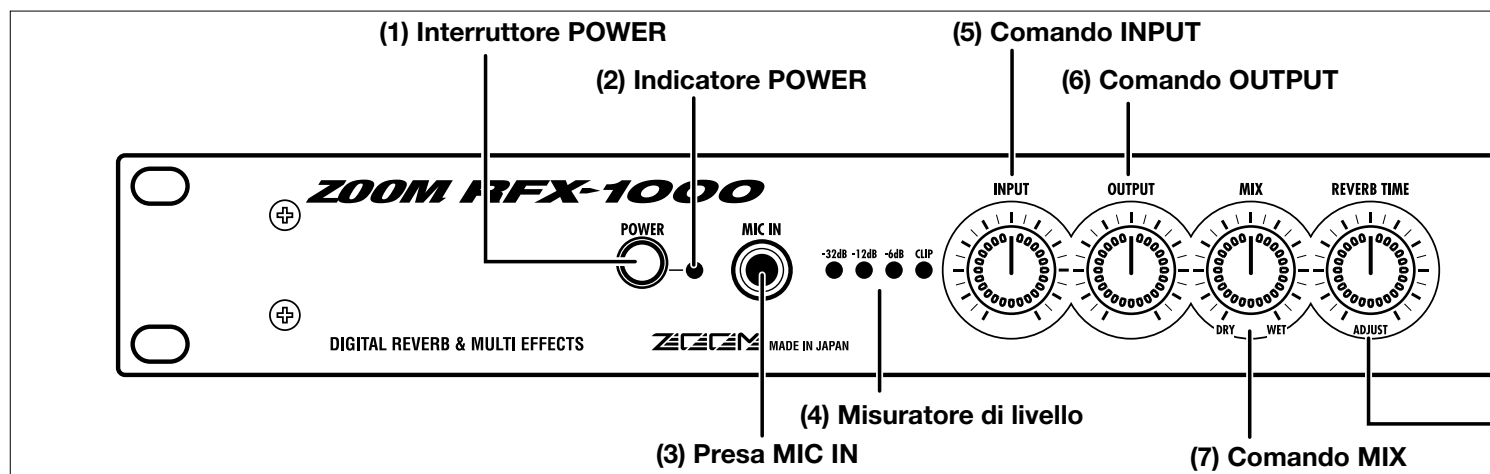
Nel caso di qualsiasi tipo di strumento a controllo digitale, RFX-1000 incluso, i danni causati dall'elettromagnetismo sono causa di cattivo funzionamento e possono rovinare o distruggere i dati. Siccome questo è un pericolo sempre presente, è bene avere sempre molta cura al fine di ridurre al minimo i rischi di danni.

### Pulizia

Utilizzate un panno morbido ed asciutto per pulire il RFX-1000. Se necessario, inumidirlo leggermente. Evitate di utilizzare abrasivi, cere o solventi (come del diluente per pittura o alcool) poiché possono intaccare le finiture o rovinarne le superfici.

Conservate le istruzioni per l'uso in un posto facilmente accessibile per riferimenti futuri.

## Pannello anteriore



### (1) Interruttore POWER

Serve per accendere e spegnere l'unità.

### (2) Indicatore POWER

Quando lo RFX-1000 è acceso, questo indicatore a LED è illuminato in verde. Quando l'interruttore pedale FS01 (opzionale) è stato usato per disattivare gli effetti, l'indicatore lampeggia in rosso.

### (3) Presa MIC IN

Un microfono dinamico con impedenza di uscita di circa 600 ohm può essere collegato qui. Normalmente il segnale in ingresso da questa presa viene missato con il segnale dalle prese INPUT sul pannello posteriore. Quando è selezionato l'effetto VOCODER, il segnale microfono in ingresso serve a controllare l'effetto. Si può usare la propria voce per alterare il carattere del suono e l'envolpe (curva di cambiamento del volume).

Nota: Quando si collega o scollega un microfono da questa presa, si possono verificare disturbi. Assicurarsi di abbassare prima il comando INPUT(5).

### (4) Misuratore di livello

Questi indicatori mostrano il livello del segnale in ingresso.

### (5) Comando INPUT

Serve per regolare il segnale dalle prese INPUT e dalla presa MIC IN.

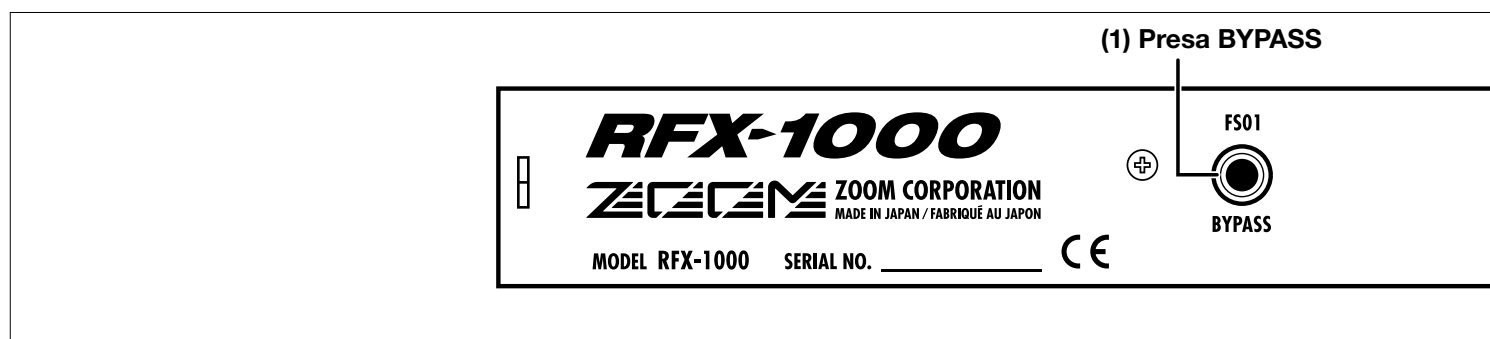
### (6) Comando OUTPUT

Serve per regolare il livello del segnale fornito alle prese OUTPUT.

### (7) Comando MIX

Serve per regolare il bilanciamento tra suono originale (DRY) e suono dell'effetto (WET). Quando il comando viene girato completamente in senso antiorario, viene emesso solo il suono originale. Quando il comando è girato completamente in senso orario, viene emesso solo il suono dell'effetto.

## Pannello posteriore



### (1) Presa BYPASS

Serve per il collegamento dell'interruttore pedale FS01 (opzionale) per attivare e disattivare gli effetti.

### (2) Prese OUTPUT

Collegare queste prese ad un registratore o sistema di riproduzione.

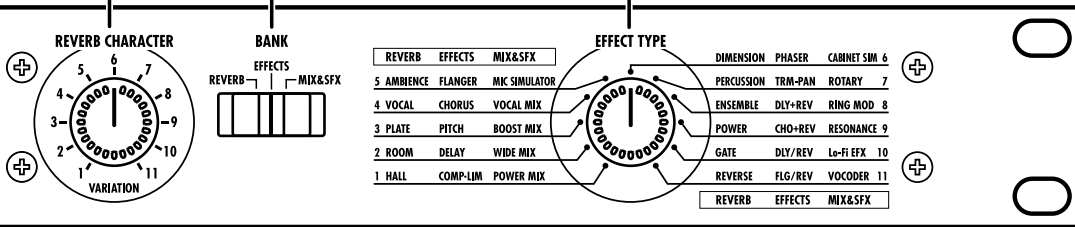
### (3) Prese INPUT

Collegare una fonte di livello in linea, come uno strumento o l'uscita di invio di un mixer, a queste prese. Se è inserita una spina solo nella presa MONO L, il segnale da questa spina viene fornito ad entrambi i canali. Una fonte ad alta impedenza come una

(9) Selettore CHARACTER/VARIATION

(10) Interruttore BANK

(11) Selettore EFFECT TYPE



(8) Comando REVERB/TIME ADJUST

(8) Comando REVERB/TIME ADJUST

Serve per regolare un parametro dell'effetto attualmente selezionato.

(9) Selettore CHARACTER/VARIATION

Serve per selezionare una delle 11 impostazioni di carattere per l'effetto attualmente selezionato o per regolare un parametro di effetto.

(10) Interruttore BANK

Serve per selezionare la banca di effetti (gruppo di effetti). Sono disponibili le tre banche di effetti seguenti.

- Banca REVERB  
Contiene vari effetti di riverbero.
- Banca EFFECTS  
Contiene singoli effetti per strumenti e voce ed effetti combinati.

• Banca MIX&SFX

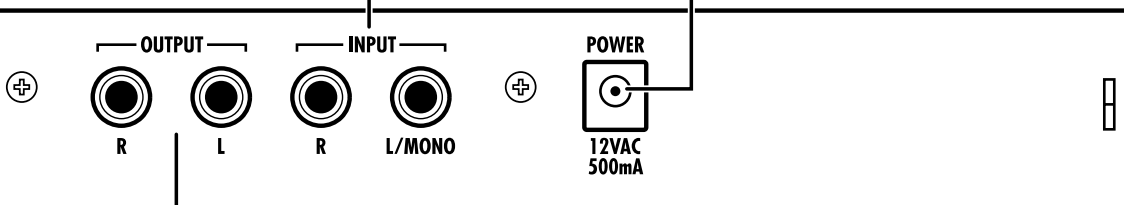
Contiene effetti speciali ed effetti particolarmente adatti al missaggio finale (missaggio di piste multiple in due piste stereo finali).

(11) Selettore EFFECT TYPE

Serve per scegliere un effetto dalla banca attualmente selezionata.

(3) Prese INPUT

(4) Connettore POWER



(2) Prese OUTPUT

chitarra elettrica deve essere prima fatta passare attraverso un preamplificatore o effetto chitarra.

(4) Connettore POWER

Il trasformatore CA in dotazione va collegato qui per alimentare l'unità.

# Montaggio su rack

L'RFX-1000 è compatibile con i criteri rack da 19 pollici internazionali (EIA, DIN). Poiché l'unità è stata progettata per l'installazione su rack, è preferibile usare l'unità in questo modo, invece di collocarla semplicemente su un tavolo o simili. Allineare i quattro fori vite con i fori vite sul rack e fissare saldamente l'unità al rack con le viti.



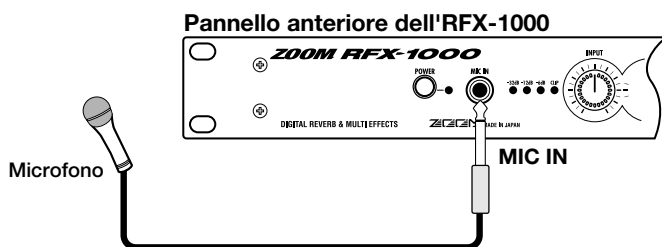
**Cautela**

- L'RFX-1000 ha un telaio di metallo che lo rende più pesante di quanto sembra a vederlo. Durante l'installazione dell'unità su un rack, sostenere bene il peso dell'unità fino a che tutte le viti sono state saldamente serrate. Altrimenti l'unità potrebbe cadere, causando lesioni alle persone o danni a sé stessa o altre apparecchiature.
- Non impilare direttamente l'unità sopra altre apparecchiature. Altrimenti il calore può creare il rischio di incendi o causare uno scadimento delle prestazioni.
- Prima di procedere all'installazione, scollegare sempre i cavi di collegamento e il cavo del trasformatore CA. Altrimenti gli apparecchi o i cavi possono rimanere danneggiati.
- Assicurarsi che il rack in cui l'unità è installata sia collocato su una superficie solida e stabile, dove non possa traballare o ribaltarsi. Altrimenti esiste il rischio di lesioni alle persone e danni all'unità o altre apparecchiature.

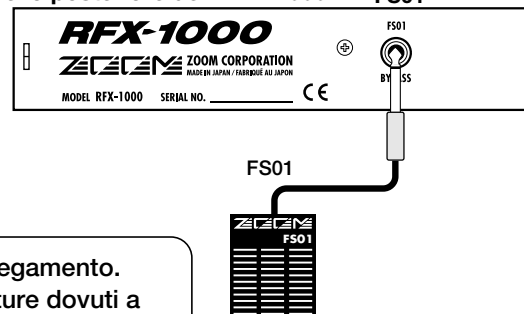
# Collegamenti

## Collegamenti basilari

L'RFX-1000 è collegato ad uno strumento elettronico, un microfono e un mixer o altro dispositivo audio.



Pannello posteriore dell'RFX-1000 FS01



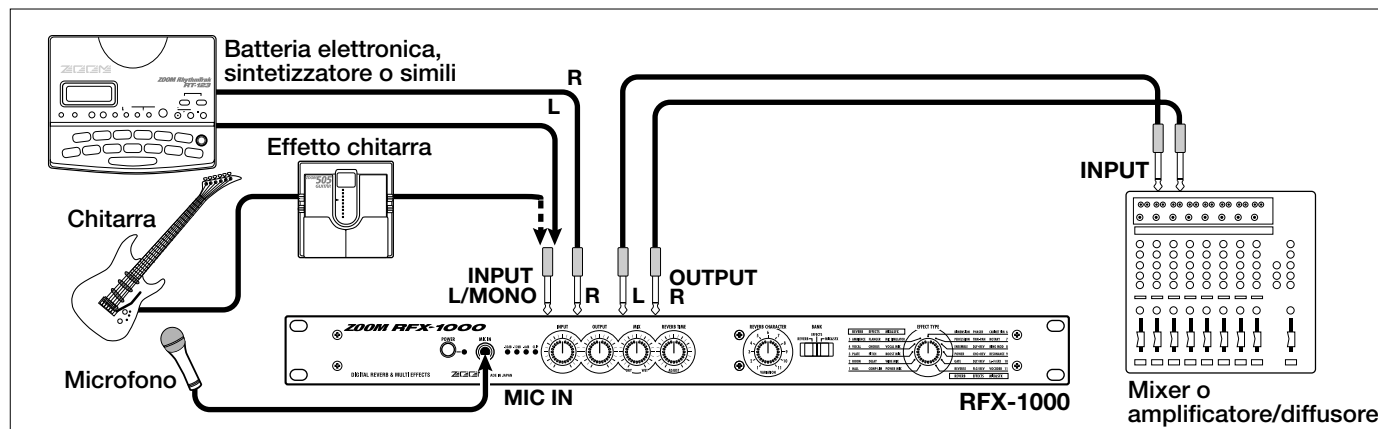
**Cautela**

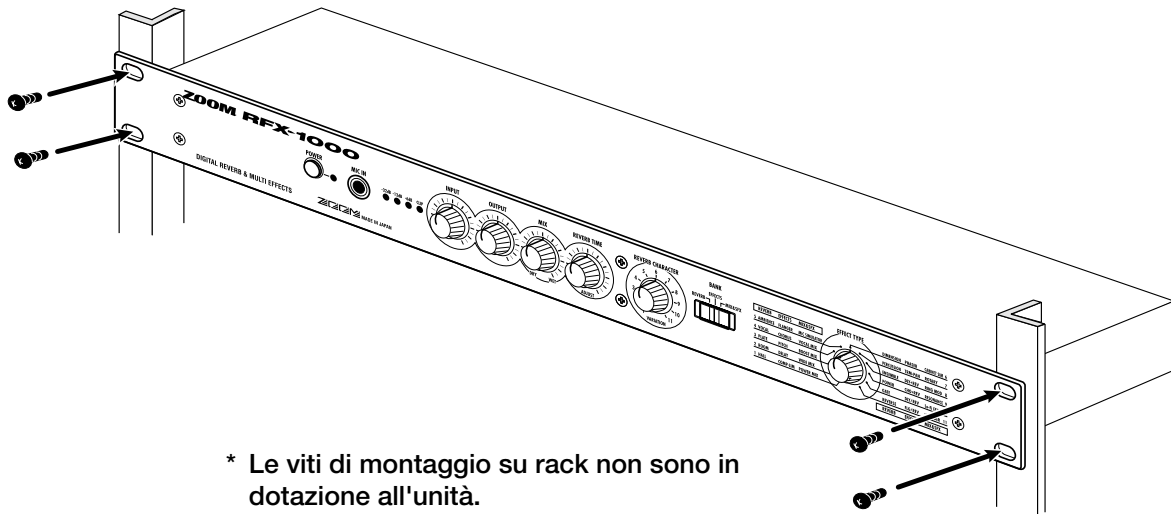
Spegnere sempre tutti i componenti prima di eseguire qualsiasi collegamento. Altrimenti esiste il rischio di danni all'udito o danni alle apparecchiature dovuti a improvvisi scoppi di suono.

## Collegamento in serie

Questo è un esempio di inserimento dell'RFX-1000 tra la fonte sonora e il sistema di riproduzione o un registratore multipista (MTR). Una fonte stereo deve essere collegata alle prese INPUT L/MONO e R. Una fonte mono deve essere collegata solo alla presa INPUT L/MONO.

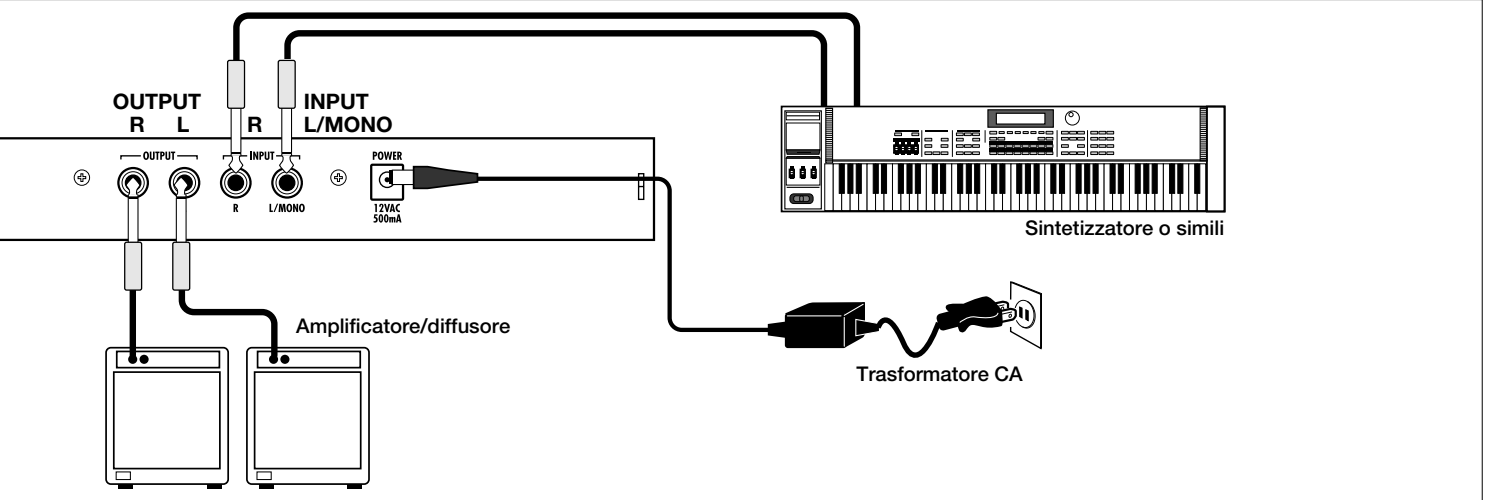
In questo esempio, il segnale dal microfono o dallo strumento viene elaborato con effetti dall'RFX-1000 e quindi inviato al sistema di riproduzione o MTR. Il bilanciamento tra suono originale e suono dell'effetto è regolato sullo RFX-1000.





\* Le viti di montaggio su rack non sono in dotazione all'unità.

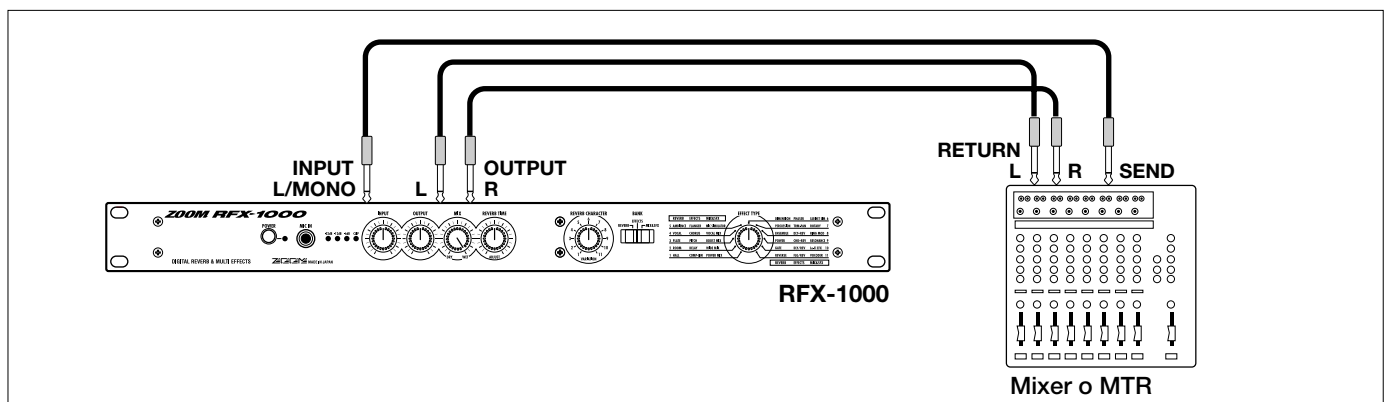
# Collegamenti



## Collegamento a invio/ritorno

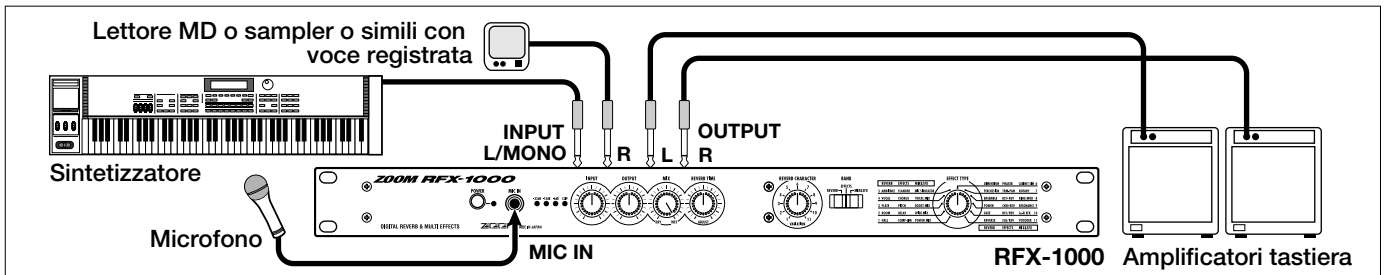
Questo è un esempio di collegamento dell'RFX-1000 alle prese di invio/ritorno di un mixer o di un registratore multipista. Collegare la presa di invio del mixer o MTR alla presa INPUT L/MONO dell'RFX-1000 e collegare le prese OUTPUT L/R dell'RFX-1000 alle prese di ritorno (alle prese di ingresso in linea stereo) del mixer o MTR.

In questa configurazione, lo RFX-1000 deve essere impostato in modo da emettere solo il suono dell'effetto e il bilanciamento tra suono originale e suono dell'effetto deve essere regolato sul mixer o registratore multipista. Si può anche fornire il segnale di invio all'RFX-1000 in stereo.



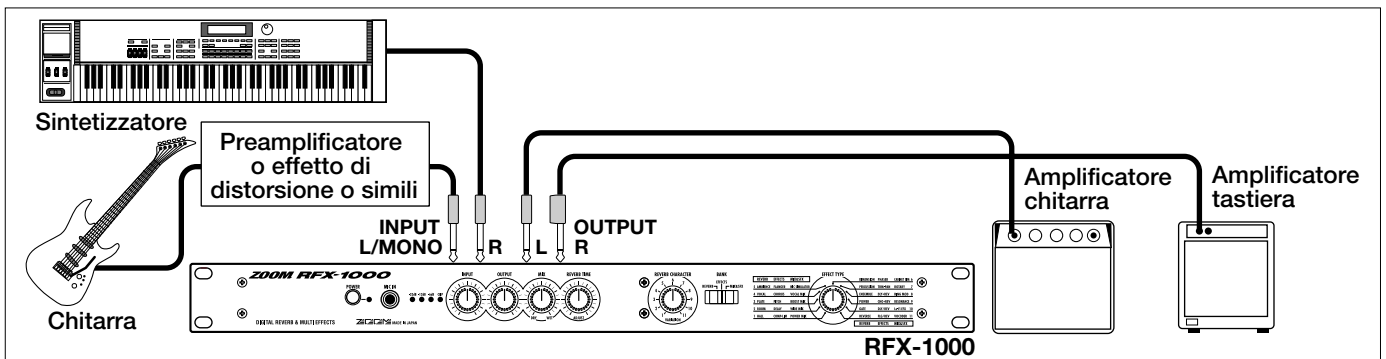
## Uso dell'effetto VOCODER

Questo è un esempio di collegamento per l'uso dell'effetto VOCODER della banca MIX&SFX. Collegare un microfono dinamico alla presa MIC IN sul pannello anteriore dell'RFX-1000. Collegare un sintetizzatore o un altro strumento alla presa INPUT L/MONO sul pannello posteriore. Si può ora usare il microfono per variare l'envelope (curva di cambiamento volume) e il carattere sonoro dell'effetto VOCODER. Invece del microfono si può anche usare il canale destro per controllare l'effetto. In questo caso, il segnale fornito alla presa INPUT L/MONO è controllato dal segnale fornito alla presa INPUT R.



## Uso di due effetti in parallelo

L'RFX-1000 permette di usare due effetti contemporaneamente (in parallelo). Questo è possibile con effetti della banca EFFECTS che hanno un doppio nome diviso da una barra ("/"). La seguente illustrazione mostra un esempio di collegamento per l'uso di due effetti indipendentemente sui canali sinistro e destro.



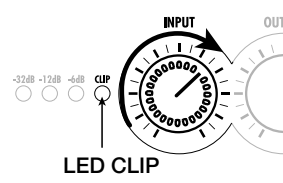
# Proviamo ad usare gli effetti

**1. Verificare che il trasformatore CA, la fonte sonora e il sistema di riproduzione siano collegati correttamente all'RFX-1000.**

I comandi INPUT e OUTPUT dell'RFX-1000 e il comando di volume del sistema di riproduzione devono essere regolati sul minimo.

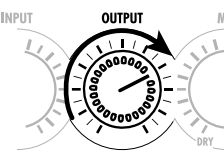
**2. Accendere il sistema nel seguente ordine: fonte sonora → RFX-1000 → sistema di riproduzione.**

**3. Mentre si riproduce la fonte sonora, alzare il comando INPUT dell'RFX-1000 per regolare il livello in ingresso.**



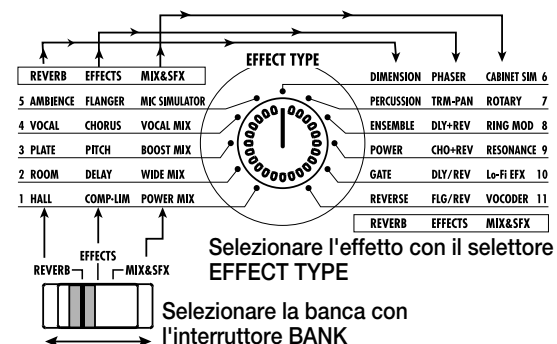
Per ridurre disturbi e distorsione, il comando INPUT va regolato il più alto possibile senza che il LED CLIP si illumini.

**4. Regolare il comando OUTPUT e il comando di volume dell'apparecchio di riproduzione per ottenere un volume di riproduzione appropriato.**



**5. Usare l'interruttore BANK e il selettore EFFECT TYPE per selezionare l'effetto desiderato.**

A seconda della posizione dell'interruttore BANK, gli effetti disponibili sono come indicato sotto.





# Cambiamento del suono di un effetto

I seguenti comandi sono disponibili per cambiare il carattere sonoro e l'intensità degli effetti prelezionati dell'RFX-1000 e per regolare il bilanciamento tra suono originale e suono dell'effetto.

## (1) Comando MIX

Regola il bilanciamento di messaggio tra suono originale e suono dell'effetto.

### • Quando si usa il tipo di collegamento in serie

Usare il comando MIX per regolare il bilanciamento di messaggio tra suono originale (DRY) e suono dell'effetto (WET).

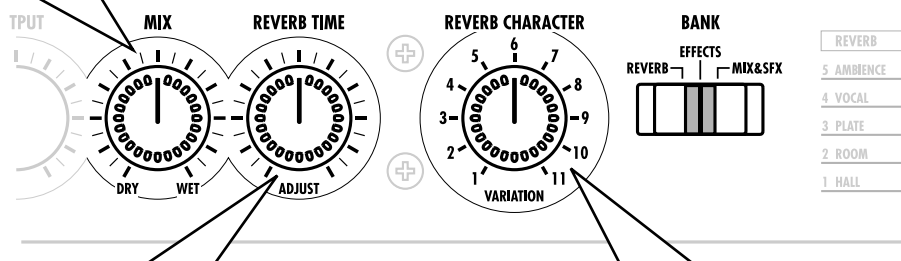


Per effetti come compressore/limitatore o simulatore microfono, in cui l'uscita è il suono originale processato, girare il comando MIX completamente verso WET.



### • Quando si usa il tipo di collegamento a invio/ritorno

Il comando MIX deve essere girato completamente verso WET, in modo che sia emesso solo il suono dell'effetto. Il bilanciamento di messaggio tra suono originale e suono dell'effetto sarà regolato sul mixer o registratore multipista.

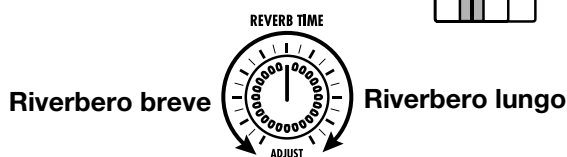


## (2) Comando REVERB TIME/ADJUST

La funzione di questo comando differisce a seconda della banca di effetti attualmente selezionata con l'interruttore BANK.

### • Quando è selezionata la banca REVERB

Il comando regola la durata del riverbero.



### • Quando è selezionata la banca EFFECTS o MIX&SFX



Il comando regola un parametro principale dell'effetto attualmente selezionato. Per informazioni su quali parametri possono essere regolati per ciascun effetto, vedere le pagine 58-65.

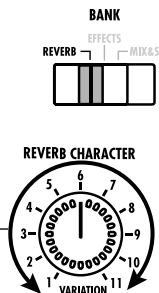
## (3) Selettore CHARACTER/VARIATION

La funzione di questo selettore varia a seconda di quale banca di effetti è attualmente selezionata con l'interruttore BANK.

### • Quando è selezionata la banca REVERB

Il selettore può essere usato per scegliere una delle 11 caratteristiche di suono di riverbero (impostazioni con tono e intensità diversi).

11 impostazioni di carattere di riverbero



### • Quando è selezionata la banca EFFECTS o MIX&SFX



Il comando regola un parametro principale dell'effetto attualmente selezionato. Per informazioni su quali parametri possono essere regolati per ciascun effetto, vedere le pagine 58-65.













# Effetti dell'RFX-1000













Questa sezione elenca tutti gli effetti disponibili nello RFX-1000 e descrivere le variazioni di carattere o parametro disponibili.




Gli effetti adatti al collegamento a invio/ritorno sono contrassegnati con il simbolo  .

## • Banca REVERB

Questa banca contiene vari effetti di riverbero. Per gli effetti 1-9, il comando CHARACTER può essere usato per selezionare una delle 11 variazioni di carattere.

| <b>1. HALL</b>   |                     | Questi effetti simulano il riverbero in vari tipi di edifici di dimensioni da medie a grandi. |    |
|------------------|---------------------|---|---|
| <b>CHARACTER</b> |                     | <b>REVERB TIME</b> Impostazione consigliata   |   |
| <b>1</b>         | <b>Large Hall</b>   | Simula una grande sala concerti.  |    |
| <b>2</b>         | <b>Bright Hall</b>  | Simula una sala di medie dimensioni con riverberi forti e brillanti.                          |    |
| <b>3</b>         | <b>Recital Hall</b> | Simula una piccola sala.  |    |
| <b>4</b>         | <b>Municipal</b>    | Simula una sala di tipo comunale abbastanza grande.   |    |
| <b>5</b>         | <b>Wood Hall</b>    | Simula una sala di medie dimensioni con interni principalmente in legno.                      |    |
| <b>6</b>         | <b>Cathedral</b>    | Simula una grande cattedrale.   |    |
| <b>7</b>         | <b>Medconcert</b>   | Simula una sala concerti di medie dimensioni.   |    |
| <b>8</b>         | <b>Strings Hall</b> | Simula una sala concerti mirata alla musica classica.   |    |
| <b>9</b>         | <b>Castle Hall</b>  | Simula un castello medievale.   |   |
| <b>10</b>        | <b>Small Hall</b>   | Simula un piccola sala con un carattere sonoro caldo.   |  |
| <b>11</b>        | <b>Gymnasium</b>    | Simula una palestra.  |  |

| <b>2. ROOM</b>   |                        | Questi effetti simulano il riverbero in vari tipi di spazi in interni, da piccole stanze a grandi club. |  |
|------------------|------------------------|---|---|
| <b>CHARACTER</b> |                        | <b>REVERB TIME</b> Impostazione consigliata   |   |
| <b>1</b>         | <b>Tile Chamber</b>    | Simula l'acustica di una stanza piastrellata.   |  |
| <b>2</b>         | <b>Warm Room</b>       | Simula l'acustica di una stanza con carattere sonoro caldo.   |  |
| <b>3</b>         | <b>Big Wooden</b>      | Simula l'acustica di una stanza abbastanza grande in legno.   |  |
| <b>4</b>         | <b>Meeting Room</b>    | Simula l'acustica di una sala per conferenze.   |  |
| <b>5</b>         | <b>Large Club</b>      | Simula l'acustica di un grande club con forti riverberi.  |  |
| <b>6</b>         | <b>GtrSpace</b>        | Riverbero con una gamma media pronunciata.  |  |
| <b>7</b>         | <b>Strings Room</b>    | Riverbero che enfatizza la gamma bassa e media.   |  |
| <b>8</b>         | <b>Small Chamber</b>   | Riverbero che fa risaltare chiaramente il parlato.  |  |
| <b>9</b>         | <b>Glass Room</b>      | Riverbero con low end ristretto.  |  |
| <b>10</b>        | <b>Rehearsal Space</b> | Simula una stanza per prove con forte riverbero.  |  |
| <b>11</b>        | <b>Garage</b>          | Simula il carattere di riverbero di un garage.  |  |

| <b>3. PLATE</b>  |                     | Questi effetti simulano il cosiddetto suono "plate reverb" (come quello prodotto da un pickup montato su una grande piastra di ferro appesa). |  |
|------------------|---------------------|---|---|
| <b>CHARACTER</b> |                     | <b>REVERB TIME</b> Impostazione consigliata   |   |
| <b>1</b>         | <b>Large Plate</b>  | Simula il riverbero prodotto da una piastra grande.   |  |
| <b>2</b>         | <b>Bright Plate</b> | Riverbero piastra brillante adatto alle percussioni.  |  |

|           |                      |   |  |  |
|-----------|----------------------|---|--|--|
| <b>3</b>  | <b>Dark Plate</b>    | Riverbero piastra con un senso di profondità.       | <b>Reverb Time</b><br>Imposta la durata del riverbero. |  |
| <b>4</b>  | <b>Clear Plate</b>   | Riverbero piastra trasparente adatto per le voci.   |  |  |
| <b>5</b>  | <b>Short Plate</b>   | Riverbero piastra con un breve tempo di riverbero.  |  |  |
| <b>6</b>  | <b>Slap Plate</b>    | Riverbero con un pre-ritardo lungo.                 |  |  |
| <b>7</b>  | <b>Lo-Pass Plate</b> | Riverbero piastra che agisce sulle basse frequenze. |  |  |
| <b>8</b>  | <b>Hi-Pass Plate</b> | Riverbero piastra che agisce sulle alte frequenze.  |  |  |
| <b>9</b>  | <b>Rich Plate</b>    | Riverbero piastra denso e dal suono ricco.          |  |  |
| <b>10</b> | <b>Endless Plate</b> | Riverbero piastra uniforme di lunga durata.         |  |  |
| <b>11</b> | <b>Tunnel</b>        | Simula il riverbero udibile in una galleria.        |  |  |

| <b>4. VOCAL</b>  |                     | Effetti di riverbero adatti alle parti vocali ed alle narrazioni. | <b>S/R</b>   |  |
|------------------|---------------------|---|--|--|
| <b>CHARACTER</b> |                     | <b>REVERB TIME</b>  | Impostazione consigliata                               |  |
| <b>1</b>         | <b>Female Rock</b>  | Riverbero adatto a cantanti donna di rock.                        | <b>Reverb Time</b><br>Imposta la durata del riverbero. |  |
| <b>2</b>         | <b>Male Ballad</b>  | Riverbero adatto a ballate cantate da vocalisti uomini.           |  |  |
| <b>3</b>         | <b>Chorus</b>       | Riverbero adatto a musica corale.                                 |  |  |
| <b>4</b>         | <b>Female Folk</b>  | Riverbero dal suono naturale ideale per voci femminili.           |  |  |
| <b>5</b>         | <b>Hi Male Rock</b> | Riverbero adatto a voci maschili di tono alquanto alto.           |  |  |
| <b>6</b>         | <b>Narration</b>    | Riverbero adatto all'enfazzazione delle narrazioni.               |  |  |
| <b>7</b>         | <b>Chanting</b>     | Riverbero adatto al canto.  |  |  |
| <b>8</b>         | <b>Slapback</b>     | Enfazzizza le voci senza cambiare le altre caratteristiche.       |  |  |
| <b>9</b>         | <b>Enhancer</b>     | Riverbero con high end enfazzizzato.                              |  |  |
| <b>10</b>        | <b>LushVerb</b>     | Spazio simulato ampio adatto alle voci.                           |  |  |
| <b>11</b>        | <b>EchoVerb</b>     | Riverbero con un pre-ritardo lungo.                               |  |  |

| <b>5. AMBIENCE</b> |                        | Questi effetti producono un'ambiente di suono naturale per la fonte sonora, adatto non solo per singoli strumenti ma anche per fonti musicali stereo. | <b>S/R</b>   |  |
|--------------------|------------------------|---|--|--|
| <b>CHARACTER</b>   |                        | <b>REVERB TIME</b>  | Impostazione consigliata                               |  |
| <b>1</b>           | <b>Rock Mix</b>        | Riverbero per fonti musicali di tipo rock.  | <b>Reverb Time</b><br>Imposta la durata del riverbero. |  |
| <b>2</b>           | <b>Jazz Band</b>       | Riverbero per fonti musicali di tipo banda jazz.  |  |  |
| <b>3</b>           | <b>Reggae Mix</b>      | Riverbero con forte senso wet, per reggae e generi simili.  |  |  |
| <b>4</b>           | <b>Keyboard</b>        | Ambiente eccezionale per esecuzioni alla tastiera.  |  |  |
| <b>5</b>           | <b>Hip Hop</b>         | Ambiente per musica di tipo rap e hip hop.  |  |  |
| <b>6</b>           | <b>Film Score</b>      | Ambiente per musica da film.  |  |  |
| <b>7</b>           | <b>Electronic Mix</b>  | Effetto di spazio adatto per sintetizzatori.  |  |  |
| <b>8</b>           | <b>New Age</b>         | Ambiente adatto a fonti sonore MIDI.  |  |  |
| <b>9</b>           | <b>Strings Quartet</b> | Ambiente caldo incentrato sulla gamma media per archi.  |  |  |
| <b>10</b>          | <b>Choral Mix</b>      | Ambiente ricco per cori e gruppi vocali.  |  |  |
| <b>11</b>          | <b>Percussion Mix</b>  | Ambiente adatto per gruppi di percussioni.  |  |  |

## 6. DIMENSION

Questi effetti controllano l'espansività nello spazio del suono.



| CHARACTER |                      | REVERB TIME  | Impostazione consigliata |
|-----------|----------------------|--|--------------------------|
| 1         | <b>Super Wide</b>    | Enfattizza la diffusione stereo delle fonti musicali.                  |                          |
| 2         | <b>Stereo → Mono</b> | Cambia la localizzazione del suono da stereo a mono.                   |                          |
| 3         | <b>Left → Right</b>  | Cambia la localizzazione del suono da sinistra a destra.               |                          |
| 4         | <b>Right → Left</b>  | Cambia la localizzazione del suono da destra a sinistra.               |                          |
| 5         | <b>Big Delay</b>     | Effetto con un lungo pre-ritardo per la creazione di uno spazio ampio. |                          |
| 6         | <b>Mono → Stereo</b> | Cambia la localizzazione del suono da mono a stereo.                   |                          |
| 7         | <b>StereoMids</b>    | Aggiunge un senso ampio ed espansivo alla gamma media.                 |                          |
| 8         | <b>Huge Bass</b>     | Crea un low end espansivo.   |                          |
| 9         | <b>Ping-Pong</b>     | Riverbero che rimbalza avanti e indietro tra sinistra e destra.        |                          |
| 10        | <b>Bass/Treble</b>   | Aggiunge riverbero alla gamma bassa e alta.                            |                          |
| 11        | <b>Millennium</b>    | Crea un ampio spazio di riverbero.                                     |                          |

**Reverb Time**  
Imposta la durata del riverbero.

## 7. PERCUSSION

Questi effetti di riverbero sono particolarmente adatti a batteria e percussioni.



| CHARACTER |                     | REVERB TIME   | Impostazione consigliata |
|-----------|---------------------|---|--------------------------|
| 1         | <b>Rock Kit/1</b>   | Riverbero adatto per batteria rock.   |                          |
| 2         | <b>LatinPerc</b>    | Ambiente leggero per percussioni.   |                          |
| 3         | <b>Jazz Drums</b>   | Riverbero per batteria jazz.  |                          |
| 4         | <b>Tom</b>          | Effetto leggermente profondo per tom-tom.   |                          |
| 5         | <b>Shaker</b>       | Crea un ambiente ottimale per shaker e strumenti a percussione simili.              |                          |
| 6         | <b>Reggae Drums</b> | Effetto incentrato sulla gamma media per batteria reggae.                           |                          |
| 7         | <b>Rock Kit/2</b>   | Permette di aggiungere riverbero a snare o cymbal senza influenzare la gamma bassa. |                          |
| 8         | <b>MalletPerc</b>   | Le percussioni di tipo a mazzuolo possono essere potenziate con questo effetto.     |                          |
| 9         | <b>Slap</b>         | Riverbero con un pre-ritardo breve, che enfattizza le frequenze basse.              |                          |
| 10        | <b>Afro Drums</b>   | Riverbero adatto a batteria di tipo afro.   |                          |
| 11        | <b>Bells</b>        | Effetto gamma alta adatto per campanelli.   |                          |

**Reverb Time**  
Imposta la durata del riverbero.

## 8. ENSEMBLE

Questi effetti sono adatti a sezioni ensemble come archi o ottoni.



| CHARACTER |                     | REVERB TIME   | Impostazione consigliata |
|-----------|---------------------|---|--------------------------|
| 1         | <b>Strings</b>      | Riverbero adatto per archi.                             |                          |
| 2         | <b>Brass</b>        | Riverbero adatto per ensemble di ottoni.                |                          |
| 3         | <b>Piano</b>        | Riverbero caldo, esteso ideale per assoli di piano.     |                          |
| 4         | <b>Winds</b>        | Riverbero adatto per strumenti a fiato di legno.        |                          |
| 5         | <b>Synth/1</b>      | Riverbero adatto per sintetizzatore.                    |                          |
| 6         | <b>Solo Strings</b> | Riverbero adatto per archi solisti.                     |                          |
| 7         | <b>Jazz Organ</b>   | Riverbero leggero per evidenziare il suono dell'organo. |                          |

**Reverb Time**  
Imposta la durata del riverbero.

|                        |   |  |  |
|------------------------|---|--|--|
| <b>8 Chorus</b>        | Riverbero ampio per gruppi corali.                                      | <b>Reverb Time</b><br>Imposta la durata del riverbero. |  |
| <b>9 Solo Winds</b>    | Riverbero sottomesso ideale per assoli di strumenti a fiato.            |  |  |
| <b>10 Church Organ</b> | Riverbero per aggiungere un senso di spaziosità alla musica per organo. |  |  |
| <b>11 Synth/2</b>      | Eccezionale suono di riverbero per sintetizzatore.                      |  |  |

**9. POWER** Questi effetti aggiungono un senso di potenza ed energia alle fonti sonore.

| CHARACTER          |  | REVERB TIME  | Impostazione consigliata |
|--------------------|--|--|--------------------------|
| <b>1 Kick/1</b>    | Enfatizza l'impatto fisico della grancassa.                      | <b>Reverb Time</b><br>Imposta la durata del riverbero. |                          |
| <b>2 Kick/2</b>    | Aumenta le dimensioni percepite dell'immagine della grancassa.   |  |                          |
| <b>3 Snare/1</b>   | Enfatizza il suono fisico del rullante.                          |  |                          |
| <b>4 Snare/2</b>   | Aggiunge un brillante suono di riverbero al rullante.            |  |                          |
| <b>5 Toms/1</b>    | Adatto per timpani sospesi e da pavimento.                       |  |                          |
| <b>6 Toms/2</b>    | Enfatizza il suono di gamma media dei tom-tom.                   |  |                          |
| <b>7 Hand Perc</b> | Adatto alle percussioni manuali.                                 |  |                          |
| <b>8 DistGtr/1</b> | Adatto per suono di chitarra distorta con forte carattere cassa. |  |                          |
| <b>9 DistGtr/2</b> | Adatto per suono di chitarra distorta con carattere brillante.   |  |                          |
| <b>10 Vocal/1</b>  | Aumenta la potenza dell'impatto delle voci.                      |  |                          |
| <b>11 Vocal/2</b>  | Adatto per voci tipo ballate.                                    |  |                          |

**10. GATE** Effetto speciale in cui il riverbero viene tagliato nettamente.

| CHARACTER        |  | REVERB TIME        |                                  |
|------------------|--|--------------------|----------------------------------|
| <b>Threshold</b> | Regola il livello di soglia a cui si attiva il gate. | <b>Reverb Time</b> | Imposta la durata del riverbero. |

**11. REVERSE** Questo ottiene un effetto simile ad un nastro riprodotto all'indietro.

| CHARACTER        |   | REVERB TIME        |                                  |
|------------------|---|--------------------|----------------------------------|
| <b>Threshold</b> | Regola la sensibilità dell'effetto, vale a dire il livello da cui viene applicato il riverbero. | <b>Reverb Time</b> | Imposta la durata del riverbero. |

• **Banca EFFECTS**



Questa banca contiene sette sofisticati effetti singoli (1-7) e quattro effetti combinati (8-11) che impiegano due effetti contemporaneamente. Gli effetti combinati contrassegnati con un "+" consistono di due effetti collegati in serie. Gli effetti combinati contrassegnati con un "/" usano due effetti in parallelo sui canali sinistro e destro.

| <b>1. COMP·LIM</b>   |   | Questo effetto serve a mantenere i livelli di segnale all'interno di una certa gamma. Il compressore alza il livello dei segnali al di sotto di una certa soglia e riduce il livello dei segnali forti. Il limitatore riduce solo il livello dei segnali forti. |   |
|--|---|---|---|
| VARIATION  |   | REVERB TIME/ADJUST  |   |
| <b>Comp Lim Release</b>  | Alterna tra compressore e limitatore e regola il tempo di rilascio. | <b>Threshold</b>  | Imposta il livello a cui si attiva il compressore/limitatore. |
| <b>1 - 6: Compressore</b><br>Valori più alti corrispondono ad un tempo di rilascio maggiore. |   | <b>7 - 11: Limitatore</b><br>Valori più alti corrispondono ad un tempo di rilascio maggiore.  |   |

## 2. DELAY

Un effetto di ritardo con un tempo di ritardo massimo di 1486 ms.




| VARIATION  |   | REVERB TIME/ADJUST  |                                |
|--|---|---|--------------------------------|
| <b>Feedback</b>  | Regola la quantità di feedback numero di ripetizioni di suono di ritardo. | <b>Delay Time</b>   | Imposta la durata del ritardo. |
| Feedback incrociato  Feedback normale |   | Ritardo breve  Ritardo lungo |                                |

## 3. PITCH

Spostatore di tono stereo che aggiunge una componente a tono spostato al suono originale.






| VARIATION  |  | REVERB TIME/ADJUST         |   |     |     |     |     |     |     |      |      |    |    |                    |   |    |     |     |     |     |     |     |     |      |      |   |  |
|--|--|----------------------------|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|----|--------------------|---|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|---|--|
| <b>Pitch Shift Interval</b>  | Imposta la quantità di spostamento di tono. La gamma va da una leggera scordatura ad 1 ottava a salire o scendere. | <b>Pitch Shift Up/Down</b> | Determina la direzione dello spostamento di tono. |     |     |     |     |     |     |      |      |    |    |                    |   |    |     |     |     |     |     |     |     |      |      |   |  |
| <table border="1"> <tr> <td>Valore VARIATION</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td> </tr> <tr> <td>Spostamento (cent)</td> <td>7</td><td>20</td><td>100</td><td>200</td><td>300</td><td>400</td><td>500</td><td>700</td><td>900</td><td>1100</td><td>1200</td> </tr> </table> 100 cent = 1 semitono |  | Valore VARIATION           | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8    | 9    | 10 | 11 | Spostamento (cent) | 7 | 20 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 700 | 900 | 1100 | 1200 | Spostamento a scendere  Spostamento a salire |  |
| Valore VARIATION   | 1  | 2                          | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10   | 11   |    |    |                    |   |    |     |     |     |     |     |     |     |      |      |   |  |
| Spostamento (cent)   | 7  | 20                         | 100   | 200 | 300 | 400 | 500 | 700 | 900 | 1100 | 1200 |    |    |                    |   |    |     |     |     |     |     |     |     |      |      |   |  |

## 4. CHORUS

Un chorus stereo con tre voci per canale.






| VARIATION  |  | REVERB TIME/ADJUST  |  |
|--|--|---|--|
| <b>Chorus Depth</b>  | Regola la profondità della modulazione di tono. Girando il comando in senso orario la modulazione aumenta. | <b>Chorus Rate</b>  | Regola la velocità di modulazione del tono.  |
| Modulazione leggera  Modulazione pesante |  | Lenta  Veloce |  |
| <b>[Esempio di impostazione]</b>   | Chorus di grado alto con presenza uniforme   | VARIATION = 4   | ADJUST  |

## 5. FLANGER

Flanger stereo con una gamma ampia.






| VARIATION   |  | REVERB TIME/ADJUST   |  |
|---|--|--|--|
| <b>Flanger Depth</b>  | Specifica la gamma in cui l'effetto è attivo. Girando il comando in senso orario si amplia la gamma. | <b>Flanger Rate</b>  | Regola la velocità di modulazione del flanger.   |
| Gamma ristretta  Gamma ampia |  | Lenta  Veloce |  |
| <b>[Esempio di impostazione]</b>  | Flanger molto lento eccezionale per hi-hat   | VARIATION = 10   | ADJUST  |

## 6. PHASER

Phaser con fluttuazione pronunciata.









| VARIATION   |  | REVERB TIME/ADJUST   |  |
|---|--|--|--|
| <b>Phaser Depth</b>   | Regola l'intensità della fluttuazione. Girando il comando in senso orario si ottiene una fluttuazione più intensa. | <b>Phaser Rate</b>   | Regola la velocità di fluttuazione del phaser.   |
| Fluttuazione leggera  Fluttuazione intensa |  | Lenta  Veloce |  |
| <b>[Esempio di impostazione]</b>  | Fluttuazione ottimizzata per piano elettrico   | VARIATION = 7  | ADJUST  |

## 7. TRM-PAN

Effetto che va dal tremolo all'auto-panning.



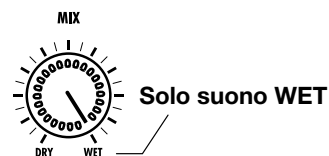
| VARIATION  |  | REVERB TIME/ADJUST   |  |
|--|--|--|--|
| <b>Depth</b>   | Girando il comando in senso antiorario si ottiene tremolo. Girandolo in senso orario si ottiene auto-panning con una diffusione più ampia. | <b>Rate</b>  | Regola le velocità dal tremolo all'auto-panning. |
| Forte tremolo  Forte auto-panning |  | Lenta  Veloce |  |

|  |  |  |   |                   |
|--|--|--|---|-------------------|
| <b>8. DLY+REV</b>  |  | Questa è una combinazione in serie di ritardo e riverbero.   |   | ↓ ↑<br><b>S/R</b> |
| <b>VARIATION</b>   |  | <b>REVERB TIME/ADJUST</b>  |   |                   |
| <b>Reverb Mix</b>  | Regola il rapporto di missaggio del suono di riverbero. Girando il comando in senso orario si aumenta il tasso di riverbero. | <b>Delay Time</b>  | Regola il tempo di ritardo fino ad un massimo di 743 ms. (Il feedback è fisso.) |                   |
| <b>9. CHO+REV</b>  |  | Questa è una combinazione in serie di chorus e riverbero.  |   | ↓ ↑<br><b>S/R</b> |
| <b>VARIATION</b>   |  | <b>REVERB TIME/ADJUST</b>  |   |                   |
| <b>Reverb Mix</b>  | Regola il rapporto di missaggio del suono di riverbero. Girando il comando in senso orario si aumenta il tasso di riverbero. | <b>Chorus Depth</b>  | Regola la profondità di modulazione. (La velocità di modulazione è fissa.)      |                   |
| <b>10. DLY/REV</b>   |  | Questa è una combinazione in parallelo di ritardo e riverbero. Il canale sinistro ha l'effetto di ritardo e il canale destro l'effetto di riverbero. |   | ↓ ↑<br><b>S/R</b> |
| <b>VARIATION</b>   |  | <b>REVERB TIME/ADJUST</b>  |   |                   |
| <b>Reverb Mix</b>  | Regola il rapporto di missaggio del suono di riverbero. Girando il comando in senso orario si aumenta il tasso di riverbero. | <b>Delay Time</b>  | Regola il tempo di ritardo fino ad un massimo di 743 ms. (Il feedback è fisso.) |                   |
| Riverbero debole  Riverbero forte   |  | Ritardo breve  Ritardo lungo                                      |   |                   |
| <b>11. FLG/REV</b>   |  | Questa è una combinazione in parallelo di flanger e riverbero. Il canale sinistro ha l'effetto di flanger e il canale destro l'effetto di riverbero. |   | ↓ ↑<br><b>S/R</b> |
| <b>VARIATION</b>   |  | <b>REVERB TIME/ADJUST</b>  |   |                   |
| <b>Reverb Mix</b>  | Regola il rapporto di missaggio del suono di riverbero. Girando il comando in senso orario si aumenta il tasso di riverbero. | <b>Flanger Rate</b>  | Regola la velocità di modulazione. (La profondità di modulazione è fissa.)      |                   |
| Riverbero debole  Riverbero forte |  | Modulazione lenta  Modulazione veloce                           |   |                   |


## • Banca MIX&SFX

Questa banca contiene effetti speciali come MIC SIMULATOR e VOCODER ed effetti di missaggio finale utili per il missaggio finale (missaggio di piste multiple in due piste stereo finali).

Gli effetti di questa banca dovrebbero essere usati con il comando MIX girato completamente in senso orario, in modo che sia emesso solo il suono WET.




Per gli effetti 1-4, i parametri controllati dai comandi VARIATION e REVERB TIME/ADJUST sono gli stessi.

|  |  |  |                  |
|--|--|--|------------------|
| <b>1. POWER MIX</b>  | Effetto di missaggio finale che enfatizza i bassi e conferisce un potente impatto al suono.                                    |  |                  |
| <b>2. WIDE MIX</b>   | Effetto di missaggio finale che enfatizza la separazione stereo sinistra/destra.   |  |                  |
| <b>3. BOOST MIX</b>  | Effetto di missaggio finale che conferisce al suono un low end ristretto e un high end vivace.                                 |  |                  |
| <b>4. VOCAL MIX</b>  | Evidenzia la flessibilità e il calore delle parti vocali enfatizzando la gamma media e aggiungendo un riverbero di tipo plate. |  |                  |
| <b>VARIATION</b>   |  | <b>REVERB TIME/ADJUST</b>  |                  |
| <b>Reverb Color</b>  | Commuta il carattere del suono di riverbero.   |  | <b>Intensity</b> |
| 2 - 6: Il rapporto di missaggio riverbero breve aumenta con i numeri più grandi.  |  | 7 - 11: Il rapporto di missaggio riverbero lungo aumenta con i numeri più grandi.                                  |                  |
| 1: Riverbero disattivato    |  | Effetto debole  Effetto forte |                  |


## 5. MIC SIMULATOR

Simula le caratteristiche di un microfono a condensatore di alta qualità quando si usa un economico microfono dinamico.

| VARIATION  |  | REVERB TIME/ADJUST   |   |
|--|--|--|---|
| <b>Vocal/Inst Comp</b>   | Commuta le caratteristiche per le voci o gli strumenti e regola la sensibilità del limitatore. | <b>Enhance</b>   | Regola l'intensità dell'enhancer acuti. |
| <b>1 - 6: Voci</b><br>Numeri maggiori producono una sensibilità limitatore maggiore. |  |  |   |
|     |  | <b>7 - 11: Strumenti</b><br>Numeri maggiori producono una sensibilità limitatore maggiore. |   |



## 6. CABINET SIM

Aggiunge le caratteristiche sonore di una cassa diffusore di amplificatore al suono di una chitarra elettrica.

| VARIATION   |   | REVERB TIME/ADJUST   |   |
|---|---|--|---|
| <b>Combo/Stack &amp; Depth</b>  | Seleziona un tipo di amplificatore (combo o stack) e regola l'intensità dell'effetto. | <b>Presence</b>  | Regola il livello della gamma ultra-alta. |
| <b>1 - 6: Tipo combo</b><br>Numeri maggiori producono un suono cassa più forte.   |   |  |   |
|  |   | <b>7 - 11: Tipo stack</b><br>Numeri maggiori producono un suono cassa più forte. |   |


## 7. ROTARY

Simula un diffusore rotante che viene ruotato meccanicamente.

| VARIATION  |  | REVERB TIME/ADJUST   |  |
|--|--|--|--|
| <b>Drive</b>   | Regola la quantità di distorsione. Girando il comando in senso orario si aumenta la distorsione. | <b>Rotary Rate</b>   | Regola la velocità di rotazione del diffusore. |
| Distorsione debole  Distorsione forte |  | Rotazione lenta  Rotazione rapida |  |


## 8. RING MOD

Questo è un modulatore ad anello con ritardo breve.

| VARIATION   |                             | REVERB TIME/ADJUST  |   |
|---|-----------------------------|---|---|
| <b>Delay Mode</b>   | Commuta il modo di ritardo. | <b>Frequency</b>  | Imposta la frequenza con cui il segnale in ingresso deve essere moltiplicato. |
| <b>1: Ritardo disattivato</b><br>Varia la frequenza di modulazione del segnale in ingresso. |                             |   |   |
|          |                             | <b>2 - 10: Varia il tempo di ritardo da flanging a ripetizione ritardo.</b> |   |
|   |                             | <b>11: Feedback disattivato</b>   |   |

## 9. RESONANCE

Questo è un effetto filtro con componente di risonanza.

| VARIATION   |   | REVERB TIME/ADJUST  |  |
|---|---|---|--|
| <b>Type &amp; Q</b>   | Seleziona il tipo di filtro e regola l'intensità della risonanza. | <b>Frequency / Sensitivity</b>  | Quando il parametro Type & Q è impostato su manuale (1-6), questo comando regola la frequenza di taglio. Quando il parametro Type & Q è impostato su automatico (7-11), questo comando controlla la sensibilità. |
| <b>1 - 6: Regola manualmente la frequenza di taglio.</b><br>Girando il comando in senso orario si aumenta la risonanza. |   |   |  |
|                                      |   | <b>7 - 11: Usa l'envelope del segnale in ingresso per modificare automaticamente la frequenza di taglio.</b><br>Girando il comando in senso orario si aumenta la risonanza. |  |



## 10. Lo-Fi EFX



Questo è un effetto speciale che può essere usato per ridurre intenzionalmente la qualità del suono.

| VARIATION          |                                   | REVERB TIME/ADJUST |                              |
|--------------------|-----------------------------------|--------------------|------------------------------|
| <b>Lo-Fi Color</b> | Seleziona il carattere del suono. | <b>Tone</b>        | Regola il tono dell'effetto. |

## 11. VOCODER

Questo effetto permette di usare un microfono collegato alla presa MIC IN per controllare il segnale da un sintetizzatore in ingresso alla presa INPUT L. Il segnale fornito alla presa INPUT R viene missato con il segnale MIC IN e può anche essere usato come segnale di controllo.

Per usare questo effetto, girare il comando MIX completamente verso WET.

| VARIATION  |   | REVERB TIME/ADJUST |                                   |                        |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
|--|---|--------------------|-----------------------------------|------------------------|----------------|--------------|----------|------------------------|------------------------|---------------|---------------|--------------|----------|---------------|--|
| <b>Mode &amp; Character</b>  | Seleziona il numero di bande filtro per VOCODER e il carattere del suono.   | <b>Sensitivity</b> | Regola la sensibilità di VOCODER. |                        |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
|   | <table border="1"> <tr> <td>1</td> <td rowspan="5">18 bande</td> <td rowspan="2">Attacco rapido</td> <td>Solo VOCODER</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>+ chorus</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>+ distorsione + chorus</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td rowspan="2">Attacco lento</td> <td>Solo VOCODER</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>+ distorsione</td> </tr> </table> | 1                  | 18 bande                          | Attacco rapido         | Solo VOCODER   | 2            | + chorus | 3                      | + distorsione + chorus | 4             | Attacco lento | Solo VOCODER | 5        | + distorsione | Sensibilità bassa  Sensibilità alta |
|  | 1   | 18 bande           |                                   |                        | Attacco rapido | Solo VOCODER |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
|  | 2   |                    |                                   | + chorus               |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
|  | 3   |                    |                                   | + distorsione + chorus |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
| 4  | Attacco lento   |                    |                                   | Solo VOCODER           |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
| 5  |   |                    | + distorsione                     |                        |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
| <table border="1"> <tr> <td>6</td> <td rowspan="4">10 bande</td> <td rowspan="2">Attacco rapido</td> <td>Solo VOCODER</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>+ chorus</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>+ distorsione + chorus</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td rowspan="2">Attacco lento</td> <td>Solo VOCODER</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>+ chorus</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>+ distorsione + chorus</td> </tr> </table> | 6   | 10 bande           | Attacco rapido                    | Solo VOCODER           | 7              | + chorus     | 8        | + distorsione + chorus | 9                      | Attacco lento | Solo VOCODER  | 10           | + chorus | 11            | + distorsione + chorus   |
| 6  | 10 bande  |                    |                                   | Attacco rapido         | Solo VOCODER   |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
| 7  |   |                    | + chorus                          |                        |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
| 8  |   |                    | + distorsione + chorus            |                        |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
| 9  |   | Attacco lento      | Solo VOCODER                      |                        |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
| 10   | + chorus  |                    |                                   |                        |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |
| 11   | + distorsione + chorus  |                    |                                   |                        |                |              |          |                        |                        |               |               |              |          |               |  |

# Soluzione di problemi

| Sintomo                                       | Controllare   | Rimedio  |
|---|---|--|
| Nessun suono o volume molto basso.            | • Il trasformatore CA in dotazione è collegato correttamente?   | ⇒ Seguire le istruzioni in "Collegamenti".   |
|   | • È collegato un trasformatore CA di altro tipo?  | ⇒ Usare solo il trasformatore CA in dotazione.   |
|   | • La fonte sonora è collegata correttamente alle prese INPUT e le prese OUTPUT sono collegate correttamente al sistema di riproduzione? | ⇒ Seguire le istruzioni in "Collegamenti".   |
|   | • Tutti i cavi schermati usati per i collegamenti sono in buone condizioni?   | ⇒ Provare a sostituire i cavi schermati.   |
|   | • La fonte sonora e il sistema di riproduzione collegati funzionano correttamente? Il volume è impostato su una posizione appropriata?  | ⇒ Controllare tutti i componenti e regolare il volume su una posizione appropriata.            |
|   | • Il comando INPUT e il comando OUTPUT dell'RFX-1000 sono impostati correttamente?  | ⇒ Seguire le istruzioni in "Proviamo ad usare gli effetti" e regolare correttamente i comandi. |
|   | • È collegato un microfono alla presa INPUT sul pannello posteriore?  | ⇒ Collegare il microfono alla presa MIC IN sul pannello anteriore.                             |
|   | • Gli effetti sono disattivati e il comando MIX è girato completamente sulla posizione WET?   | ⇒ Girare il comando MIX verso DRY.   |
| Il suono in ingresso è interrotto o distorto. | • Il livello del segnale in ingresso è troppo alto?   | ⇒ Regolare il comando INPUT in modo che il LED CLIP non si illumini ai picchi del segnale.     |
| Nessun suono dell'effetto.                    | • Gli effetti sono stati disattivati con l'interruttore pedale FS01 collegato al pannello posteriore?                                   | ⇒ Premere di nuovo l'interruttore pedale per attivare gli effetti.                             |
|   | • È collegato un interruttore pedale non corretto?  | ⇒ Usare solo lo FS01 ZOOM.   |

# Specifications

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>Number of preset programs</b> | 363 (11 effects x 3 banks x 11 variations)     |
| <b>Sampling frequency</b>        | 44.1 kHz                                       |
| <b>A/D converter</b>             | 18 bit, 64 times oversampling                  |
| <b>D/A converter</b>             | 18 bit, 8 times oversampling                   |
| <b>DSP</b>                       | Zoom original ZFX-2 (24-bit signal processing) |
| <b>Rear Inputs</b>               |  |
| L/MONO, R                        | standard monaural phone jack x 2               |
| Input impedance:                 | 10 kilohms (MONO), 20 kilohms (STEREO)         |
| Reference input level:           | -10 dBm to +4 dBm                              |
| <b>Microphone input</b>          | standard monaural phone jack x 1               |
| Input impedance:                 | 20 kilohms                                     |
| Reference input level:           | -56 dBm  |
| <b>Outputs</b>                   |  |
| L, R:                            | standard monaural phone jack x 2               |
| Output impedance:                | 100 ohms or more                               |
| Reference output level:          | -10 dBm to +4 dBm                              |
| <b>Control connector</b>         | BYPASS (FS01)                                  |
| <b>Power requirements</b>        | Applied AC adapter 12V AC (AD-0008)            |
| <b>Dimensions</b>                | 482 (W) x 44 (H) x 115 (D) mm                  |
| <b>Weight</b>                    | 1.5 kg   |

\* 0 dBm = 0.775 Vrms

\* Design and specifications subject to change without notice.



**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