

RFX-1100

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

MANUALE D'ISTRUZIONI

INDICE

Introduzione	50
PRECAUZIONI D'USO E PER LA SICUREZZA	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-1100	58
Soluzione di problemi	66
Dati tecnici	67

Grazie per aver scelto lo ZOOM RFX-1100 (d'ora in poi chiamato semplicemente "**RFX-1100**").
L'RFX-1100 è un processore di riverbero digitale e effetti multipli sofisticato con le seguenti caratteristiche e funzioni.

- **33 effetti utilizzabili immediatamente**

L'RFX-1100 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-1100 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.

- **Connettore MIC IN**

Il connettore MIC IN sul pannello frontale serve come ulteriore ingresso per un microfono. Potete utilizzarlo per applicare effetti a una parte vocale e per controllare l'effetto VOCODER con la vostra voce.

Si prega di leggere attentamente questo manuale in modo da potere ottenere il massimo dall'RFX-1100 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, sono usati dei simboli per evidenziare avvertenze e pericoli che dovete leggere in modo da prevenire incidenti. I significati di questi simboli sono i seguenti:



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni estremamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano l'apparecchio in modo errato, ne possono derivare seri danni anche mortali.



Pericolo

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo utilizzando l'apparecchio in modo errato, possono derivarne danni alle persone e alle apparecchiature.

Raccomandiamo di seguire i consigli e le precauzioni sulla sicurezza per garantirvi un uso sicuro di RFX-1100.

Alimentazione



Attenzione

- Collegatevi solo a prese AC 100-120 V o 220-240 V 50/60Hz (a seconda del voltaggio dell'unità; fate rif. al pannello posteriore). Quando non usate l'unità per lunghi periodi, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa AC.
- Effettuate un collegamento con messa a terra assicurandovi che il terminale di terra della spina dell'alimentazione sia collegato a una terra regolamentare. Non effettuate una messa a terra su tubature dell'acqua, tubi del gas, cavi telefonici o cavi di discesa dei parafulmini per evitare scosse elettriche o esplosioni.
- Durante i temporali o quando non utilizzate l'apparecchio per un lungo periodo di tempo, scollegate il cavo dell'alimentazione dalla presa CA.
- Non schiacciate o impigliate il cavo dell'alimentazione e non ponete oggetti pesanti su di esso.

Ambiente



Attenzione

Evitate di usare RFX-1100 in ambienti dove si trovi esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore come caloriferi o fornelli.
- Alto tasso di umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni o colpi



Attenzione

Lasciate uno spazio intorno all'apparecchio per permettere la ventilazione.

Non ostruite le fenditure della ventilazione con oggetti quali giornali o tende.

Trattamento



Attenzione

- Non posizionate sul RFX-1100 oggetti contenenti liquidi, come per esempio vasi, in quanto potrebbero causare scosse elettriche.
 - Non posizionate sul RFX-1100 candele accese in quanto potrebbero causare un incendio.
- RFX-1100 è uno strumento di precisione. Non esercitate indebita pressione sui tasti o altri controlli. Evitate di far cadere l'unità e non sottoponetela a colpi o pressione eccessiva.



Pericolo

Alterazioni



Attenzione

Non aprite mai il contenitore di RFX-1100 né cercate di modificare il prodotto in alcun modo poiché ciò potrebbe causare danni all'unità.

Volume



Attenzione

Non usate RFX-1100 a volume elevato per lunghi periodi poiché potrebbe causare danni all'udito.

Collegamento di cavi e prese input e output



Pericolo

Spegnete sempre l'alimentazione di RFX-1100 e tutte le altre apparecchiature prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi anche di scollegare tutti i cavi di collegamento e il cavo di alimentazione prima di spostare RFX-1100.

Precauzioni d'uso

Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, RFX-1100 è stato progettato in modo da fornire massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, apparecchiature molto sensibili alle interferenze o che emettono potenti onde elettromagnetiche non vanno posizionate vicino a RFX-1100, dato che la possibilità di interferenze non può essere esclusa totalmente.

Con qualunque tipo di apparecchio di controllo digitale, RFX-1100 incluso, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e possono danneggiare o distruggere dati. Occorre fare la massima attenzione per ridurre al minimo il rischio di danni.

Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire RFX-1100. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come sverniciatori o alcool per le pulizie), poiché questi possono intaccare le finiture o danneggiare la superficie.

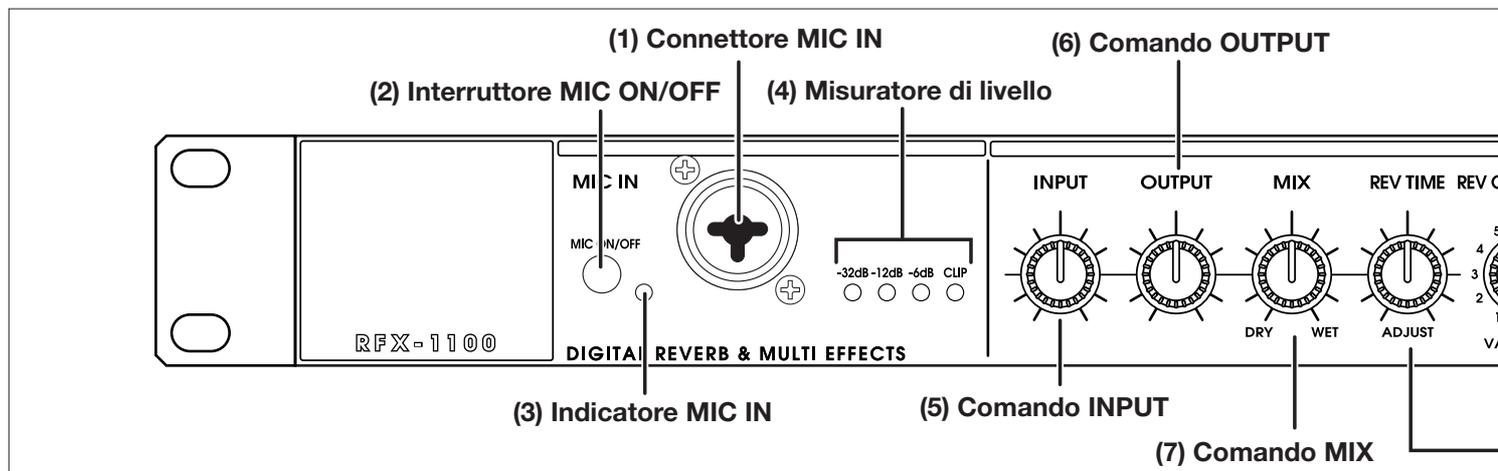
Conservate questo manuale in un luogo comodo per ogni futura consultazione.

© ZOOM Corporation

Nessuna parte di questo manuale può essere riprodotta in alcuna forma

Comandi e funzioni

Pannello anteriore



(1) Connettore MIC IN

Qui potete collegare un microfono dinamico con un'impedenza di circa 600Ω da utilizzare come ulteriore sorgente di ingresso. Potete utilizzare sia una spina XLR (collegamento bilanciato) che una spina phone (collegamento bilanciato e non). Normalmente il segnale di ingresso proveniente da questo connettore viene missato con il segnale proveniente dai connettori INPUT che si trovano sul pannello posteriore. Quando selezionate l'effetto VOCODER, il segnale proveniente da questo connettore serve per controllare il carattere del suono e l'inviluppo (la curva del cambiamento di volume) dell'effetto VOCODER.

(2) Interruttore MIC ON/OFF

Questo interruttore attiva o disattiva il segnale proveniente dal connettore MIC IN.

* Prima di collegare o di scollegare la spina di un microfono al o dal connettore MIC IN, accertatevi di impostare l'interruttore MIC ON/OFF su OFF.

(3) Indicatore MIC IN

Quando l'interruttore MIC ON/OFF è su ON, questo indicatore si accende.

(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.

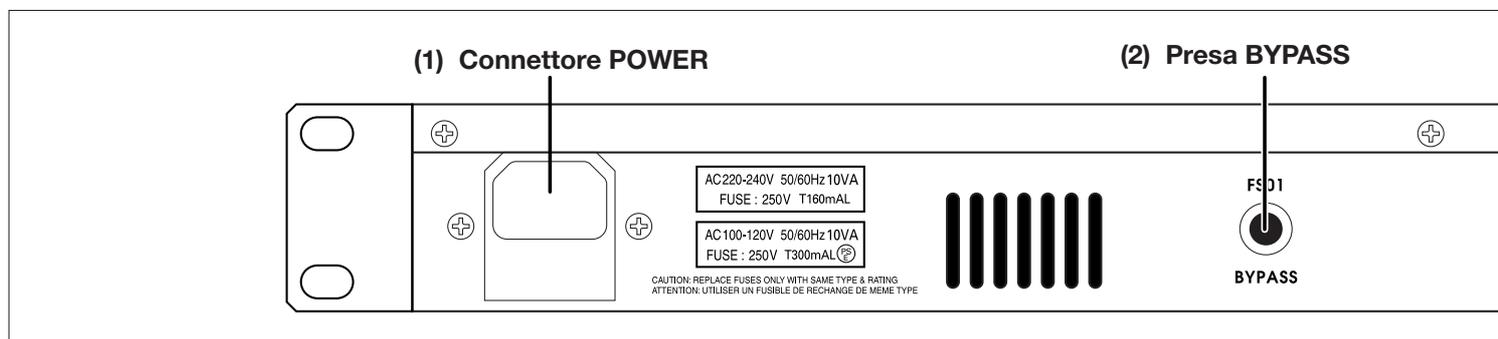
(6) Comando OUTPUT

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

Pannello posteriore



(1) Connettore POWER

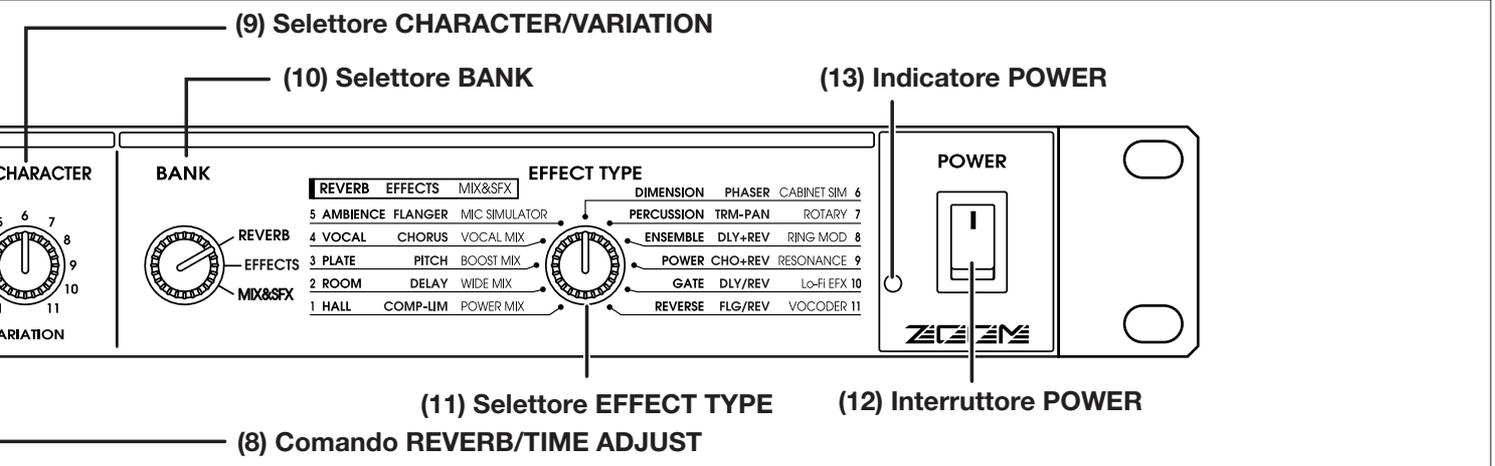
Qui dovete collegare il cavo dell'alimentazione fornito in dotazione.

(2) Presa BYPASS

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

(3) Prese OUTPUT

Collegare queste prese ad un registratore o sistema di riproduzione.



orario, viene emesso solo il suono dell'effetto.

(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) Selettore 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

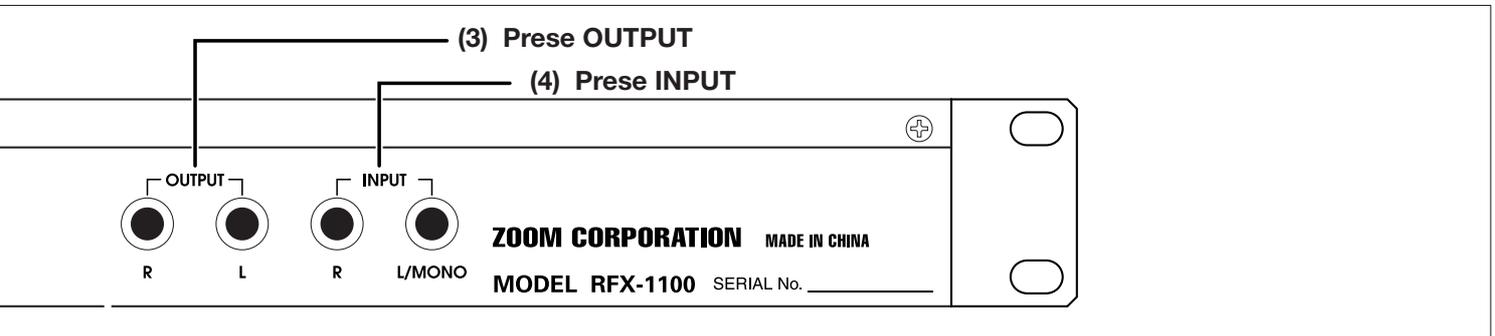
Serve per scegliere un effetto dalla banca attualmente selezionata.

(12) Interruttore POWER

Serve per accendere e spegnere l'unità.

(13) Indicatore POWER

Quando lo RFX-1100 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.



(4) 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

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

Montaggio su rack

L'RFX-1100 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.

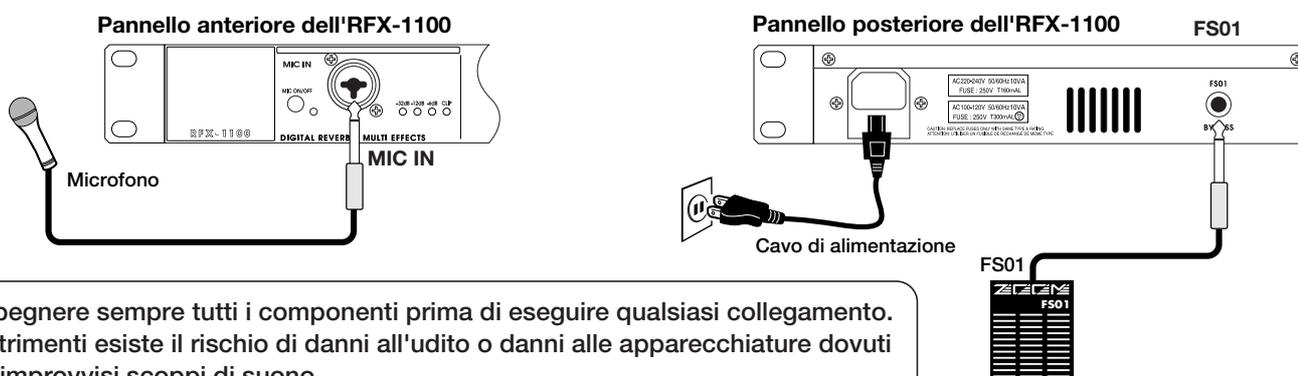


- L'RFX-1100 ha un telaio di metallo che lo rende più pesante di quanto sembra a vederlo. Durante l'installazione dell'unità su un rack, sostenere bene il peso dell'unità fino a che tutte le viti sono state saldamente serrate. Altrimenti l'unità potrebbe cadere, causando lesioni alle persone o danni 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, scollegate i cavi di collegamento e il cavo dell'alimentazione. Non facendolo potreste danneggiare l'apparecchiatura o i cavi.
- Assicuratevi 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-1100 è collegato ad uno strumento elettronico, un microfono e un mixer o altro dispositivo audio.

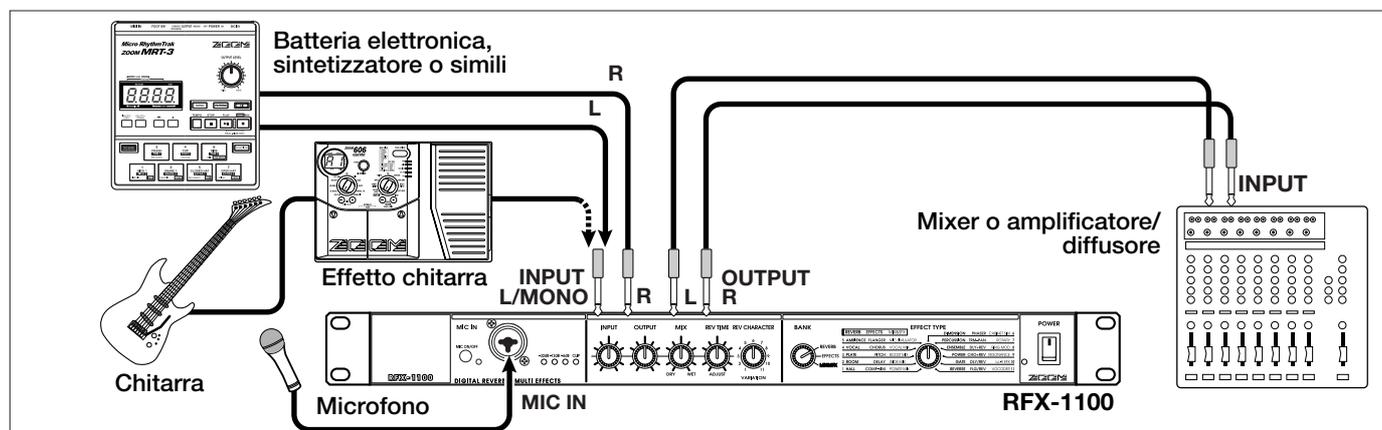


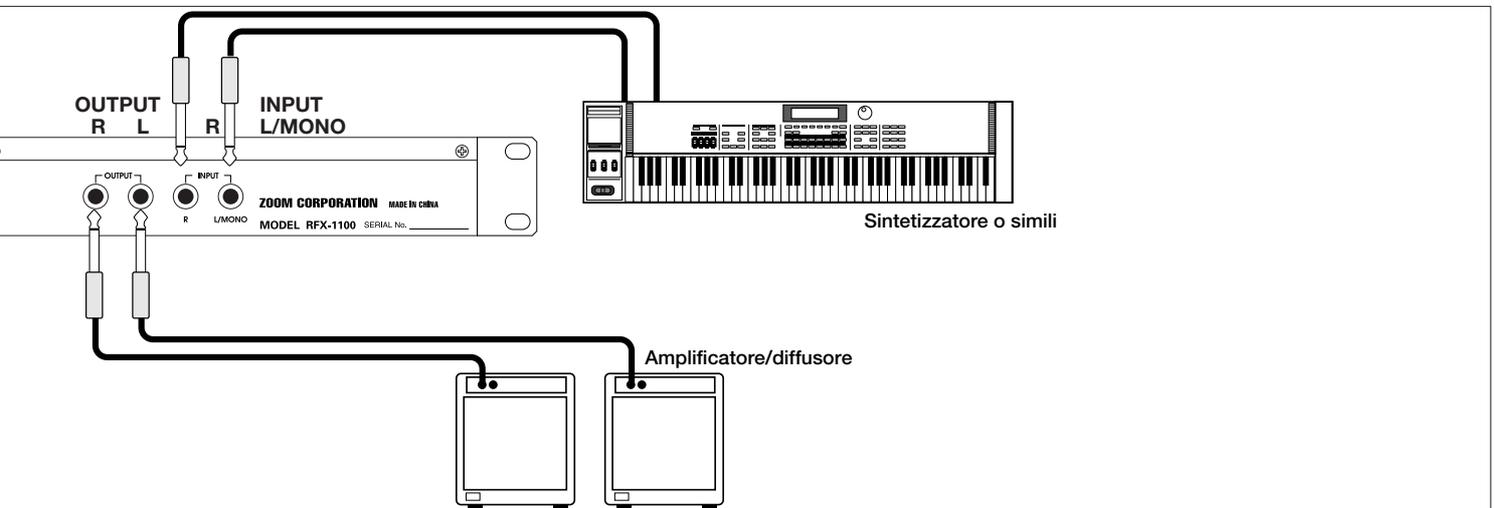
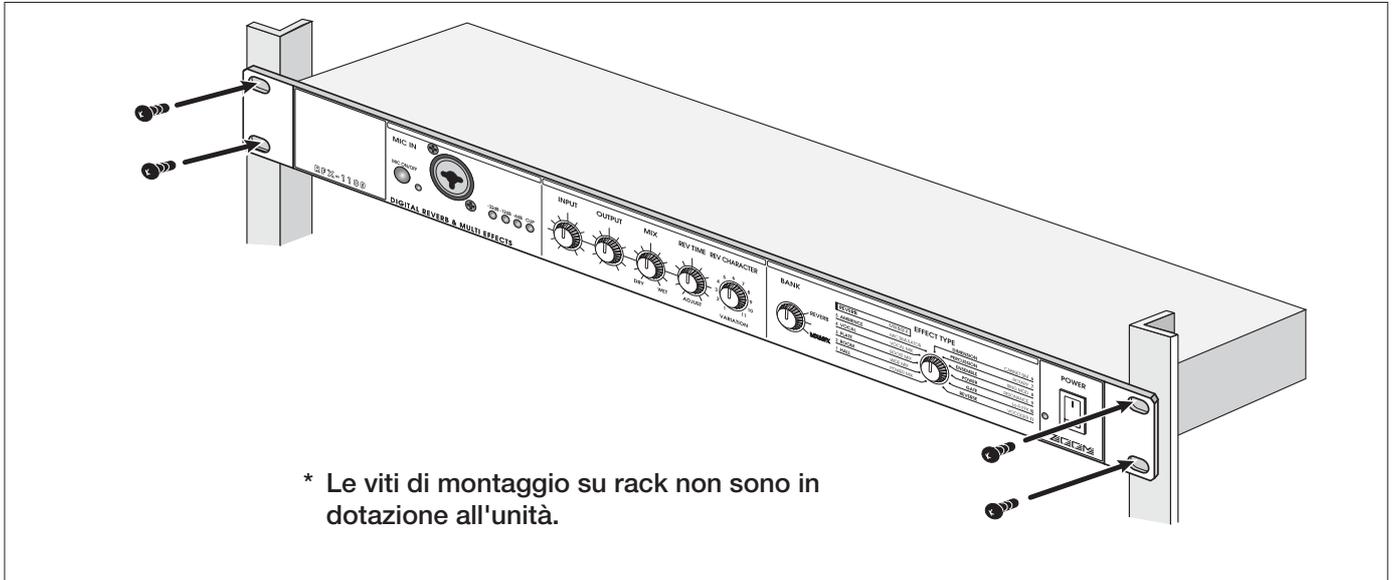
Spegnere sempre tutti i componenti prima di eseguire qualsiasi collegamento. Altrimenti esiste il rischio di danni all'udito o danni alle apparecchiature dovuti a improvvisi scoppi di suono.

Collegamento in serie

Questo è un esempio di inserimento dell'RFX-1100 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-1100 e quindi inviato al sistema di riproduzione o MTR. Il bilanciamento tra suono originale e suono dell'effetto è regolato sullo RFX-1100.

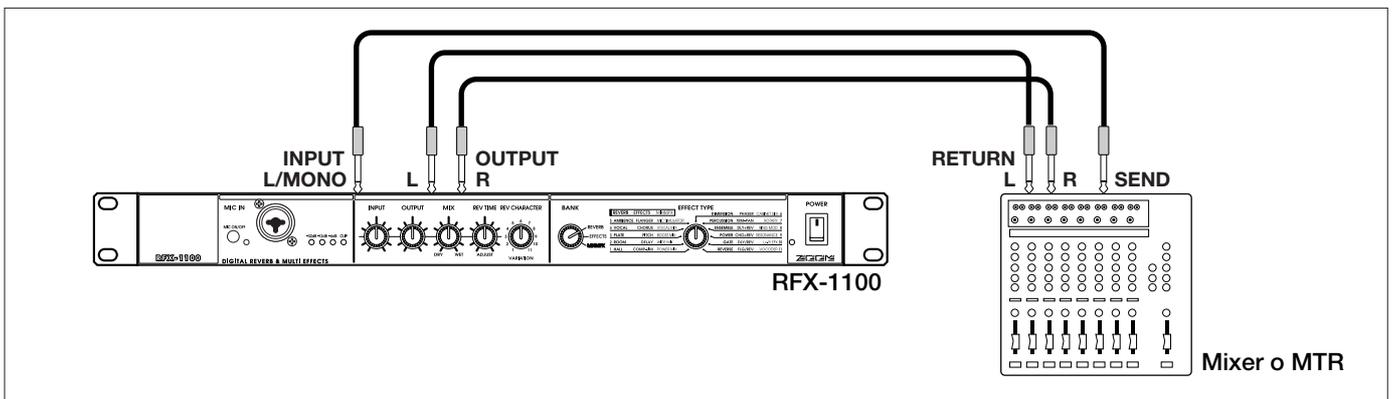




Collegamento a invio/ritorno

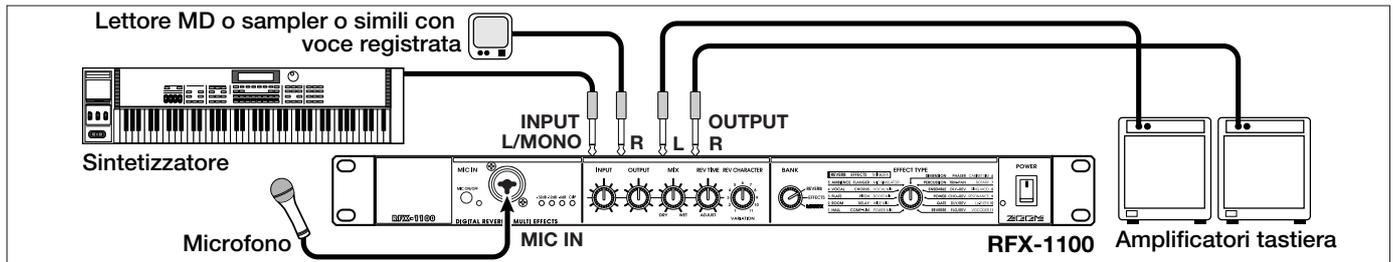
Questo è un esempio di collegamento dell'RFX-1100 alle prese di invio/ritorno di un mixer o di un registratore multipista. Collegare la presa di invio del mixer o MTR alla presa INPUT L/MONO dell'RFX-1100 e collegare le prese OUTPUT L/R dell'RFX-1100 alle prese di ritorno (alle prese di ingresso in linea stereo) del mixer o MTR.

In questa configurazione, lo RFX-1100 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-1100 in stereo.



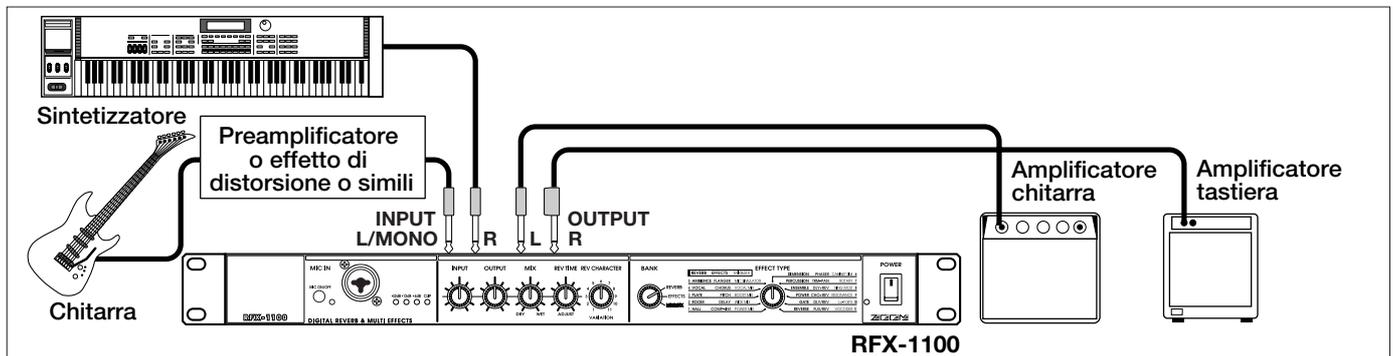
Uso dell'effetto VOCODER

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-1100. 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. Controllate che l'indicatore MIC IN sia acceso. Se non lo fosse, premete l'interruttore MIC ON/OFF in modo che l'indicatore si accenda.



Uso di due effetti in parallelo

L'RFX-1100 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. Controllate che il cavo CA, la sorgente sonora e il sistema di riproduzione siano collegati correttamente all'RFX-1100.

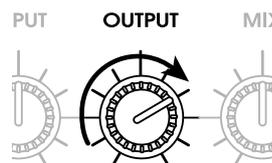
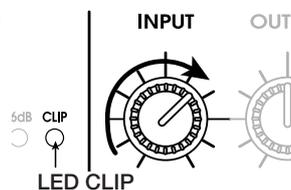
I comandi INPUT e OUTPUT dell'RFX-1100 e il comando di volume del sistema di riproduzione devono essere regolati sul minimo.

2. Accendere il sistema nel seguente ordine: fonte sonora → RFX-1100 → sistema di riproduzione.

3. Mentre si riproduce la fonte sonora, alzare il comando INPUT dell'RFX-1100 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.

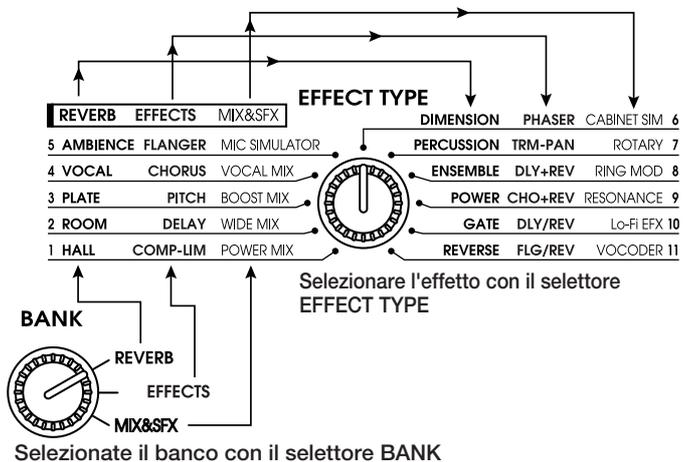
4. Regolare il comando OUTPUT e il comando di volume dell'apparecchio



di riproduzione per ottenere un volume di riproduzione appropriato.

5. Utilizzate il selettore BANK e il selettore EFFECT TYPE per selezionare l'effetto desiderato.

Gli effetti disponibili dipendono dalla posizione del selettore BANK. Si veda di seguito.



Selezionate l'effetto con il selettore EFFECT TYPE

Selezionate il banco con il selettore BANK

Cambiamento del suono di un effetto

I seguenti comandi sono disponibili per cambiare il carattere sonoro e l'intensità degli effetti preselezionati dell'RFX-1100 e per regolare il bilanciamento tra suono originale e suono dell'effetto.

(1) Comando MIX

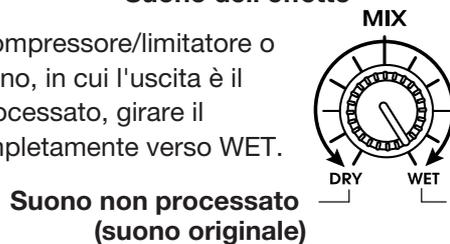
Regola il bilanciamento di messaggio tra suono originale e suono dell'effetto.

• 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).

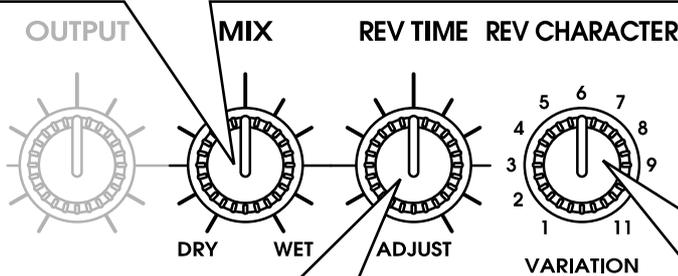


Per effetti come compressore/limitatore o simulatore microfono, in cui l'uscita è il suono originale processato, girare il comando MIX completamente verso WET.



• 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.



BANK



REVERB	EFFEC
5 AMBIENCE	FLAN
4 VOCAL	CHO
3 PLATE	PIT
2 ROOM	DEL
1 HALL	COMP-L

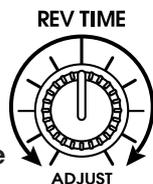
(2) Comando REVERB TIME/ADJUST

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

• Banco REVERB selezionato con il selettore BANK



Il comando regola la durata del riverbero.



Riverbero breve Riverbero lungo

• Banco EFFECTS/MIX&SFX selezionato con il selettore BANK



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.

• Banco REVERB selezionato con il selettore BANK



REV CHARACTER



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

• Banco EFFECTS/MIX&SFX selezionato con il selettore BANK



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-1100

Questa sezione elenca tutti gli effetti disponibili nello RFX-1100 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.

1. HALL		Questi effetti simulano il riverbero in vari tipi di edifici di dimensioni da medie a grandi.	
CHARACTER		REVERB TIME Impostazione consigliata	
1	Large Hall	Simula una grande sala concerti.	
2	Bright Hall	Simula una sala di medie dimensioni con riverberi forti e brillanti.	
3	Recital Hall	Simula una piccola sala.	
4	Municipal	Simula una sala di tipo comunale abbastanza grande.	
5	Wood Hall	Simula una sala di medie dimensioni con interni principalmente in legno.	
6	Cathedral	Simula una grande cattedrale.	
7	Medconcert	Simula una sala concerti di medie dimensioni.	
8	Strings Hall	Simula una sala concerti mirata alla musica classica.	
9	Castle Hall	Simula un castello medievale.	
10	Small Hall	Simula un piccola sala con un carattere sonoro caldo.	
11	Gymnasium	Simula una palestra.	
2. ROOM		Questi effetti simulano il riverbero in vari tipi di spazi in interni, da piccole stanze a grandi club.	
CHARACTER		REVERB TIME Impostazione consigliata	
1	Tile Chamber	Simula l'acustica di una stanza piastrellata.	
2	Warm Room	Simula l'acustica di una stanza con carattere sonoro caldo.	
3	Big Wooden	Simula l'acustica di una stanza abbastanza grande in legno.	
4	Meeting Room	Simula l'acustica di una sala per conferenze.	
5	Large Club	Simula l'acustica di un grande club con forti riverberi.	
6	GtrSpace	Riverbero con una gamma media pronunciata.	
7	Strings Room	Riverbero che enfatizza la gamma bassa e media.	
8	Small Chamber	Riverbero che fa risaltare chiaramente il parlato.	
9	Glass Room	Riverbero con low end ristretto.	
10	Rehearsal Space	Simula una stanza per prove con forte riverbero.	
11	Garage	Simula il carattere di riverbero di un garage.	
3. PLATE		Questi effetti simulano il cosiddetto suono "plate reverb" (come quello prodotto da un pickup montato su una grande piastra di ferro appesa).	
CHARACTER		REVERB TIME Impostazione consigliata	
1	Large Plate	Simula il riverbero prodotto da una piastra grande.	
2	Bright Plate	Riverbero piastra brillante adatto alle percussioni.	

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

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

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

6. DIMENSION

Questi effetti controllano l'espansività nello spazio del suono.



CHARACTER		REVERB TIME	Impostazione consigliata
1	Super Wide	Enfattizza la diffusione stereo delle fonti musicali.	
2	Stereo → Mono	Cambia la localizzazione del suono da stereo a mono.	
3	Left → Right	Cambia la localizzazione del suono da sinistra a destra.	
4	Right → Left	Cambia la localizzazione del suono da destra a sinistra.	
5	Big Delay	Effetto con un lungo pre-ritardo per la creazione di uno spazio ampio.	
6	Mono → Stereo	Cambia la localizzazione del suono da mono a stereo.	
7	StereoMids	Aggiunge un senso ampio ed espansivo alla gamma media.	
8	Huge Bass	Crea un low end espansivo.	
9	Ping-Pong	Riverbero che rimbalza avanti e indietro tra sinistra e destra.	
10	Bass/Treble	Aggiunge riverbero alla gamma bassa e alta.	
11	Millennium	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	Rock Kit/1	Riverbero adatto per batteria rock.	
2	LatinPerc	Ambiente leggero per percussioni.	
3	Jazz Drums	Riverbero per batteria jazz.	
4	Tom	Effetto leggermente profondo per tom-tom.	
5	Shaker	Crea un ambiente ottimale per shaker e strumenti a percussione simili.	
6	Reggae Drums	Effetto incentrato sulla gamma media per batteria reggae.	
7	Rock Kit/2	Permette di aggiungere riverbero a snare o cymbal senza influenzare la gamma bassa.	
8	MalletPerc	Le percussioni di tipo a mazzuolo possono essere potenziate con questo effetto.	
9	Slap	Riverbero con un pre-ritardo breve, che enfattizza le frequenze basse.	
10	Afro Drums	Riverbero adatto a batteria di tipo afro.	
11	Bells	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	Strings	Riverbero adatto per archi.	
2	Brass	Riverbero adatto per ensemble di ottoni.	
3	Piano	Riverbero caldo, esteso ideale per assoli di piano.	
4	Winds	Riverbero adatto per strumenti a fiato di legno.	
5	Synth/1	Riverbero adatto per sintetizzatore.	
6	Solo Strings	Riverbero adatto per archi solisti.	
7	Jazz Organ	Riverbero leggero per evidenziare il suono dell'organo.	

Reverb Time

Imposta la durata del riverbero.

8 Chorus	Riverbero ampio per gruppi corali.	Reverb Time Imposta la durata del riverbero.	
9 Solo Winds	Riverbero sottomesso ideale per assoli di strumenti a fiato.		
10 Church Organ	Riverbero per aggiungere un senso di spaziosità alla musica per organo.		
11 Synth/2	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
1 Kick/1	Enfatizza l'impatto fisico della grancassa.	Reverb Time Imposta la durata del riverbero.	
2 Kick/2	Aumenta le dimensioni percepite dell'immagine della grancassa.		
3 Snare/1	Enfatizza il suono fisico del rullante.		
4 Snare/2	Aggiunge un brillante suono di riverbero al rullante.		
5 Toms/1	Adatto per timpani sospesi e da pavimento.		
6 Toms/2	Enfatizza il suono di gamma media dei tom-tom.		
7 Hand Perc	Adatto alle percussioni manuali.		
8 DistGtr/1	Adatto per suono di chitarra distorta con forte carattere cassa.		
9 DistGtr/2	Adatto per suono di chitarra distorta con carattere brillante.		
10 Vocal/1	Aumenta la potenza dell'impatto delle voci.		
11 Vocal/2	Adatto per voci tipo ballate.		

10. GATE		Effetto speciale in cui il riverbero viene tagliato nettamente.	
CHARACTER		REVERB TIME	
Threshold	Regola il livello di soglia a cui si attiva il gate.	Reverb Time	Imposta la durata del riverbero.

11. REVERSE		Questo ottiene un effetto simile ad un nastro riprodotto all'indietro.	
CHARACTER		REVERB TIME	
Threshold	Regola la sensibilità dell'effetto, vale a dire il livello da cui viene applicato il riverbero.	Reverb Time	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.

1. COMP·LIM		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	
Comp Lim Release	Alterna tra compressore e limitatore e regola il tempo di rilascio.	Threshold	Imposta il livello a cui si attiva il compressore/limitatore.
1 - 6: Compressore Valori più alti corrispondono ad un tempo di rilascio maggiore.		7 - 11: Limitatore 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	
Feedback	Regola la quantità di feedback numero di ripetizioni di suono di ritardo.	Delay Time	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																									
Pitch Shift Interval	Imposta la quantità di spostamento di tono. La gamma va da una leggera scordatura ad 1 ottava a salire o scendere.	Pitch Shift Up/Down	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> <p>100 cent = 1 semitono</p>		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	
Chorus Depth	Regola la profondità della modulazione di tono. Girando il comando in senso orario la modulazione aumenta.	Chorus Rate	Regola la velocità di modulazione del tono.
Modulazione leggera  Modulazione pesante		Lenta  Veloce	
[Esempio di impostazione]	Chorus di grado alto con presenza uniforme	VARIATION = 4 	ADJUST 

5. FLANGER

Flanger stereo con una gamma ampia.



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

6. PHASER

Phaser con fluttuazione pronunciata.



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

7. TRM-PAN

Effetto che va dal tremolo all'auto-panning.



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

8. DLY+REV		Questa è una combinazione in serie di ritardo e riverbero.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Regola il rapporto di missaggio del suono di riverbero. Girando il comando in senso orario si aumenta il tasso di riverbero.	Delay Time	Regola il tempo di ritardo fino ad un massimo di 743 ms. (Il feedback è fisso.)	

9. CHO+REV		Questa è una combinazione in serie di chorus e riverbero.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Regola il rapporto di missaggio del suono di riverbero. Girando il comando in senso orario si aumenta il tasso di riverbero.	Chorus Depth	Regola la profondità di modulazione. (La velocità di modulazione è fissa.)	

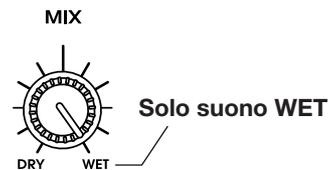
10. DLY/REV		Questa è una combinazione in parallelo di ritardo e riverbero. Il canale sinistro ha l'effetto di ritardo e il canale destro l'effetto di riverbero.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Regola il rapporto di missaggio del suono di riverbero. Girando il comando in senso orario si aumenta il tasso di riverbero.	Delay Time	Regola il tempo di ritardo fino ad un massimo di 743 ms. (Il feedback è fisso.)	
Riverbero debole Riverbero forte		Ritardo breve Ritardo lungo		

11. FLG/REV		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.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Regola il rapporto di missaggio del suono di riverbero. Girando il comando in senso orario si aumenta il tasso di riverbero.	Flanger Rate	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.

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

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	
Vocal/Inst Comp	Commuta le caratteristiche per le voci o gli strumenti e regola la sensibilità del limitatore.	Enhance	Regola l'intensità dell'enhancer acuti.
1 - 6: Voci Numeri maggiori producono una sensibilità limitatore maggiore.			
		7 - 11: Strumenti 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	
Combo/Stack & Depth	Seleziona un tipo di amplificatore (combo o stack) e regola l'intensità dell'effetto.	Presence	Regola il livello della gamma ultra-alta.
1 - 6: Tipo combo Numeri maggiori producono un suono cassa più forte.			
		7 - 11: Tipo stack Numeri maggiori producono un suono cassa più forte.	

7. ROTARY

Simula un diffusore rotante che viene ruotato meccanicamente.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Drive	Regola la quantità di distorsione. Girando il comando in senso orario si aumenta la distorsione.	Rotary Rate	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	
Delay Mode	Commuta il modo di ritardo.	Frequency	Imposta la frequenza con cui il segnale in ingresso deve essere moltiplicato.
1: Ritardo disattivato Varia la frequenza di modulazione del segnale in ingresso.			
			
2 - 10: Varia il tempo di ritardo da flanging a ripetizione ritardo.			
11: Feedback disattivato			

9. RESONANCE

Questo è un effetto filtro con componente di risonanza.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Type & Q	Seleziona il tipo di filtro e regola l'intensità della risonanza.	Frequency / Sensitivity	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.
1 - 6: Regola manualmente la frequenza di taglio. Girando il comando in senso orario si aumenta la risonanza.			
			
7 - 11: Usa l'-envelope del segnale in ingresso per modificare automaticamente la frequenza di taglio. 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	
Lo-Fi Color	Seleziona il carattere del suono.	Tone	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													
Mode & Character	Seleziona il numero di bande filtro per VOCODER e il carattere del suono.	Sensitivity	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.	<ul style="list-style-type: none"> • 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".
	<ul style="list-style-type: none"> • Tutti i cavi schermati usati per i collegamenti sono in buone condizioni? 	⇒ Provare a sostituire i cavi schermati.
	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<ul style="list-style-type: none"> • Il comando INPUT e il comando OUTPUT dell'RFX-1100 sono impostati correttamente? 	⇒ Seguire le istruzioni in "Proviamo ad usare gli effetti" e regolare correttamente i comandi.
	<ul style="list-style-type: none"> • È collegato un microfono alla presa INPUT sul pannello posteriore? 	⇒ Collegare il microfono alla presa MIC IN sul pannello anteriore.
	<ul style="list-style-type: none"> • Gli effetti sono disattivati e il comando MIX è girato completamente sulla posizione WET? 	⇒ Girare il comando MIX verso DRY.
	<ul style="list-style-type: none"> • L'interruttore MIC ON/OFF è su OFF? 	⇒ Per utilizzare un microfono collegato al connettore MIC IN, l'interruttore MIC ON/OFF deve essere impostato su ON.
Il suono in ingresso è interrotto o distorto.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
	<ul style="list-style-type: none"> • Avete collegato al connettore MIC IN sul pannello frontale un dispositivo a livello di linea come un sintetizzatore? 	⇒ La sensibilità del connettore MIC IN viene ottimizzata per i microfoni. Collegate i dispositivi a livello di linea ai connettori INPUT che si trovano sul pannello posteriore.
Nessun suono dell'effetto.	<ul style="list-style-type: none"> • Gli effetti sono stati disattivati con l'interruttore pedale FS01 collegato al pannello posteriore? 	⇒ Premere di nuovo l'interruttore pedale per attivare gli effetti.
	<ul style="list-style-type: none"> • È collegato un interruttore pedale non corretto? 	⇒ Usare solo lo FS01 ZOOM.

Specifications

Preset programs	363 (11 effects x 3 banks x 11 variations)
Sampling frequency	44.1 kHz
A/D converter	18 bit, 64 times oversampling
D/A converter	18 bit, 8 times oversampling
Inputs	
Line input	2 x standard mono phone jack Input impedance 10 kilohms (mono), 20kilohms (stereo) Reference input level -10 to +4 dBm
Microphone input	XLR-3-31/standard phone combo jack (Balanced operation) Input impedance 4.5 kilohm, pin 2 hot (Unbalanced operation) Input impedance 50 kilohms Reference input level -56 dBm
Outputs	
	2 x standard mono phone jack Output impedance 500 ohms Reference output level -10 to +4 dBm
Control input	FS01
Dimensions	482 (W) x 115 (D) x 44 (H) mm
Weight	1.8 kg
Supplied accessory	Power cord

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Design and specifications are subject to change without notice.



ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan
Web Site: <http://www.zoom.co.jp>