

RFX-1100

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

MANUAL DE INSTRUCCIONES

ÍNDICE

Introducción	34
PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD	35
Controles y funciones	36
Panel frontal	36
Panel posterior	36
Montaje en bastidor	38
Conexiones	38
Prueba de los efectos	40
Cambio del sonido de un efecto	41
Efectos del RFX-1100	42
Solución de problemas	49
Especificaciones	67

Muchas gracias por la selección del ZOOM RFX-1100 (a partir de ahora se le denominará simplemente "**RFX-1100**"). El RFX-1100 es un procesador de reverberación y de efectos múltiples con las características y funciones siguientes.

- **33 efectos utilizables al momento**

El RFX-1100 viene con un complemento completo de efectos preajustados (11 efectos x 3 bancos). Usted no tendrá más que sacarla de la caja, y la unidad estará lista para ofrecerle sonido impresionante. El banco REVERB en particular proporciona un entorno de sonido esparcido y natural que satisface las normas profesionales.

- **Reverberación de calidad profesional**

Los efectos de reverberación le permitirán 121 efectos diferentes. El convincente escenario de sonido creado por el RFX-1100 sobrepasa a cualquier unidad de esta clase.

- **Elecciones innovadoras**

Lo-Fi EFX degrada a propósito la calidad del sonido para ofrecer efectos especiales. RESONANCE procesa la señal de entrada con un filtrado sofisticado. MIC SIMULATOR produce sonido de micrófono electrostático a través de un micrófono dinámico. Éstos y otros varios efectos son ideales para grabación y para ofrecer el alcance completo a su creatividad.

- **Efectos atractivos de mezcla**

Los efectos de mezcla descendente podrán utilizarse con efectividad para cambiar el aspecto general de una canción cuando realice una mezcla (mezcla de múltiples pistas en dos pistas finales estéreo) o para crear un patrón (afinación fina del sonido y el nivel de una mezcla final de 2 pistas).

- **Controles intuitivos de edición**

Mandos convenientes en el panel frontal que le permitirán ajustar directamente elementos tales como la proporción de mezcla del sonido original y el sonido de los efectos. La edición de parámetros de efectos sobre la marcha es también fácil. Esto le permitirá la afinación precisa y rápida para obtener el óptimo sonido.

- **Conector MIC IN**

El conector MIC IN del panel frontal sirve como entrada adicional para un micrófono. Resulta muy útil para aplicar efectos a una parte vocal y para controlar el efecto VOCODER con la voz.

Lea cuidadosamente este manual para sacar el máximo partido de su RFX-1100 y asegurar el óptimo rendimiento y fiabilidad. Conserve este manual, la tarjeta de garantía, y todos los demás documentos para futuras referencias.

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:



Warning

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños serios e incluso la muerte.



Caution

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, puede producir daños al aparato.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del RFX-1100.

Alimentación



Warning

- Conecte la unidad solo en enchufes con el siguiente tipo de corriente: 100-120 V o 220-240 V 50/60Hz (dependiendo del rango de voltaje que acepte la unidad; vea la indicación del panel trasero de la unidad). Cuando no vaya a utilizar la unidad durante un largo periodo de tiempo, desenchúfela.
- Derive a masa la unidad conectando el terminal de masa del conector de alimentación a una toma de masa externa correcta. No utilice como derivación a masa tuberías de agua, conductos de gas, cables telefónicos ni en cables de pararrayos para evitar el riesgo de descarga eléctrica o explosión.
- En tormentas eléctricas o cuando no vaya a usar la unidad por largos períodos de tiempo, desconecte el cable de alimentación de la toma de CA.
- Evite que el cable de alimentación quede atrapado, doblado ni deposite sobre el mismo objetos pesados.

Entorno



Warning

Evite utilizar el RFX-1100 en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Fuentes de calor como radiadores o estufas.
- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Vibraciones o golpes excesivos



Warning

Deje espacio alrededor del equipo para una correcta ventilación.

No obstruya los orificios de ventilación con objetos como periódicos o cortinas.

Manejo



Warning

- No coloque nunca objetos que contengan líquidos, como jarros, sobre el RFX-1100 ya que se podrían provocar

descargas eléctricas.

- No acerque al RFX-1100 objetos que generen llamas al descubierto ya que se podría originar un incendio.

El RFX-1100 es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que no se le caiga la unidad y de no someterla tampoco a golpes.



Caution

Alteraciones



Warning

No abra nunca la carcasa del RFX-1100 ni trate de modificarlo en forma alguna dado que eso puede producir daños en la unidad.

Volumen



Warning

No utilice demasiado tiempo el RFX-1100 a un volumen excesivamente alto ya que ello podría producirle daños auditivos.

Conexión de cables y conectores de entrada y salida



Caution

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el RFX-1100 y el resto de equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el RFX-1100 ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección frente a la emisión de radiaciones electromagnéticas desde el interior de la unidad, y protección ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar aparatos que sean muy susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes cerca del RFX-1100, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el RFX-1100, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Tenga cuidado para reducir al mínimo este riesgo de daños.

Limpieza

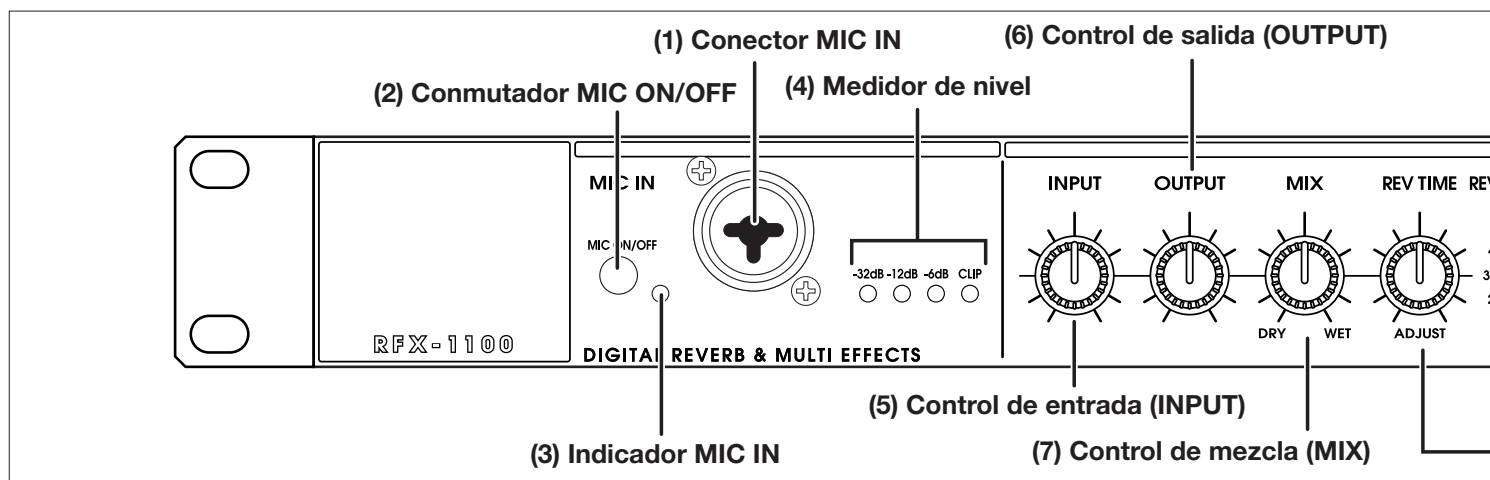
Utilice un trapo suave y seco para limpiar el RFX-1100. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de limpieza) dado que pueden dañar el acabado de la superficie.

Tenga siempre a mano este manual para cualquier referencia en el futuro.

© ZOOM Corporation

Queda prohibida la reproducción de este manual, total o parcial, por ningún medio..

Panel frontal



(1) Conector MIC IN

Aquí puede conectar un micrófono dinámico con una impedancia de unos 600Ω, para utilizarlo como una fuente de entrada adicional. Puede utilizar tanto un conector XLR (conexión balanceada) como un conector phone (conexión balanceada/no balanceada). Normalmente la señal de entrada de este conector se mezcla con la señal de los tomas INPUT del panel posterior. Cuando está seleccionado el efecto VOCODER, la señal de este conector sirve para controlar el carácter del sonido y la envolvente (curva del cambio en el volumen) del efecto VOCODER.

(2) Conmutador MIC ON/OFF

Este conmutador activa y desactiva la señal del conector MIC IN.

* Antes de insertar el conector de un micrófono en el conector MIC IN o de extraerlo, asegúrese de ajustar el conmutador MIC ON/OFF a OFF.

(3) Indicador MIC IN

Cuando el conmutador MIC ON/OFF está en ON, este indicador se ilumina.

(4) Medidor de nivel

Estos indicadores mostrarán el nivel de entrada de la señal.

(5) Control de entrada (INPUT)

Sirve para ajustar la señal procedente de las tomas INPUT y de la toma MIC IN.

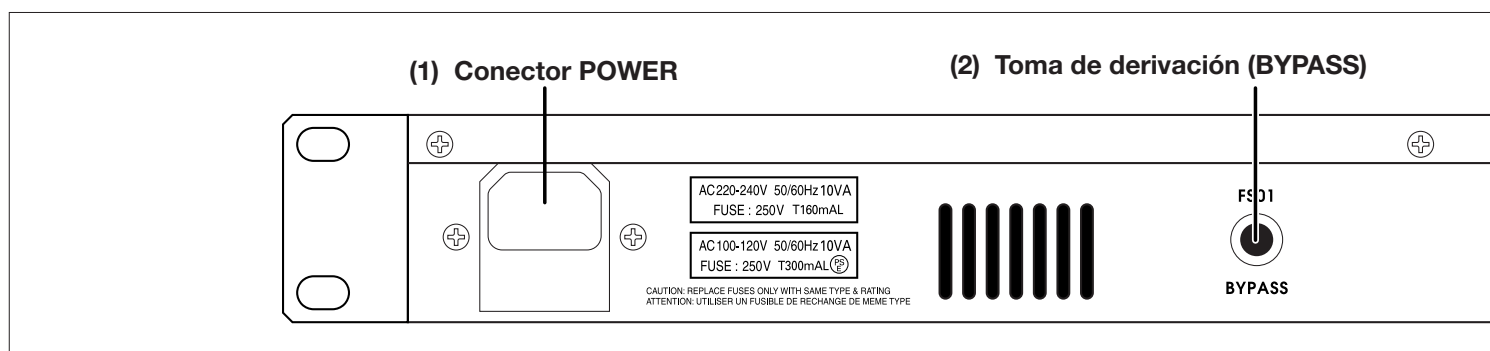
(6) Control de salida (OUTPUT)

Sirve para ajustar el nivel de la señal aplicada a las tomas OUTPUT.

(7) Control de mezcla (MIX)

Sirve para ajustar el equilibrio entre el sonido original (DRY) y el sonido con efecto (WET). Si gira el control completamente hacia la izquierda, solamente saldrá el sonido original. Si gira el control completamente hacia la derecha, solamente saldrá el sonido con efectos.

Panel posterior



(1) Conector POWER

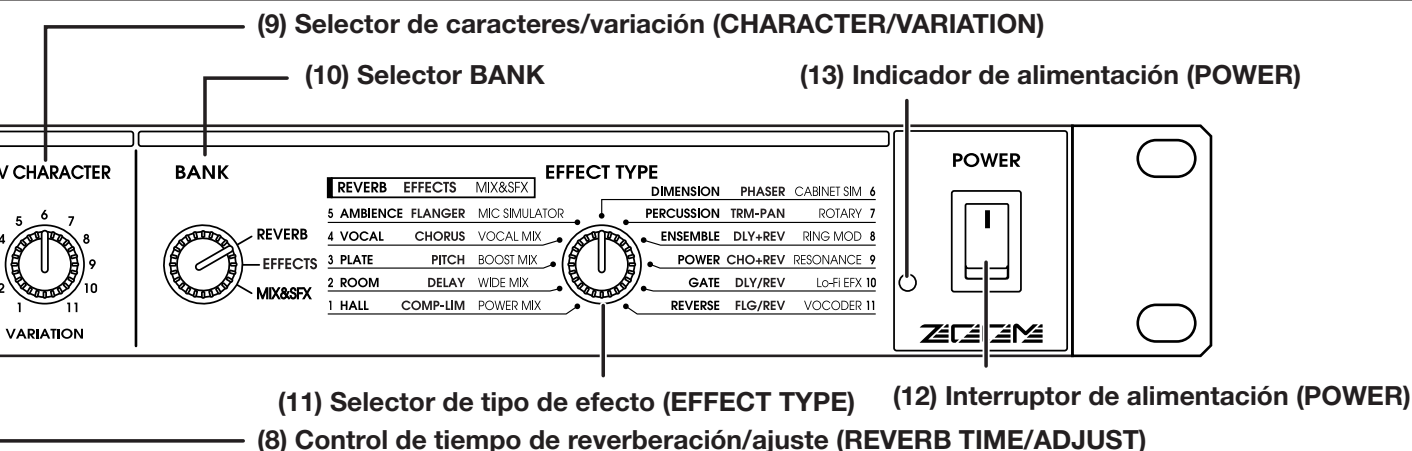
Conecte aquí el cable de alimentación incluido para activar el equipo.

(2) Toma de derivación (BYPASS)

Sirve para conectar un interruptor de pedal FS01 (opcional) a fin de activar y desactivar efectos.

(3) Tomas de salida (OUTPUT)

Conecte estas tomas a un sistema de grabación o reproducción.



(8) Control de tiempo de reverberación/ajuste (REVERB TIME/ADJUST)

Sirve para ajustar los parámetros del efecto actualmente seleccionado.

(9) Selector de caracteres/variación (CHARACTER/VARIATION)

Sirve para elegir uno de los 11 ajustes de caracteres para el efecto actualmente seleccionado, o para ajustar los parámetros de un efecto.

(10) Selector BANK

Sirve para seleccionar un banco de efectos (grupo de efectos). Existen los tres bancos de efectos siguientes.

- **Banco de reverberación (REVERB)**
Contiene varios efectos de reverberación.
- **Banco de efectos (EFFECTS)**
Contiene efectos únicos para instrumentos y voces, y efectos combinados.

• Banco de mezcla y SFX (MIX&SFX)

Contiene efectos especiales y otros particularmente adecuados para mezcla (mezcla de múltiples pistas en dos pistas estéreo finales).

(11) Selector de tipo de efecto (EFFECT TYPE)

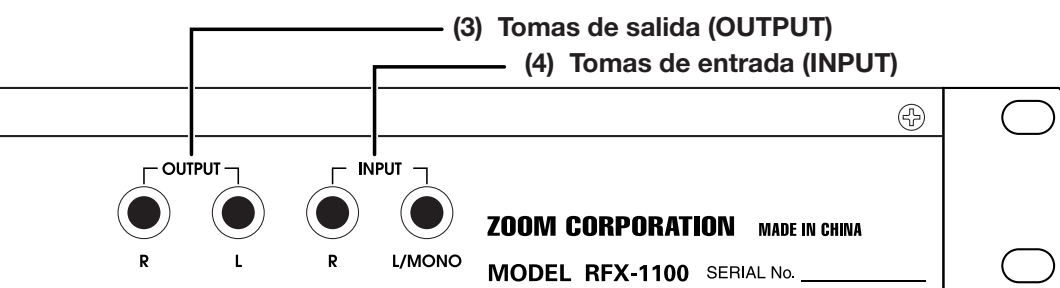
Sirve para elegir un efecto del banco actualmente seleccionado.

(12) Interruptor de alimentación (POWER)

Sirve para conectar y desconectar la alimentación de la unidad.

(13) Indicador de alimentación (POWER)

Cuando conecte la alimentación de la unidad, este indicador electroluminiscente se encenderá en verde. Cuando utilice un interruptor de pedal FS01 (opcional) para desactivar los efectos, el indicador parpadeará en rojo.



(4) Tomas de entrada (INPUT)

Conecte a estas tomas una fuente de nivel de línea, como un instrumento, o la salida de un mezclador. Si inserta una clavija solamente en la toma L/MONO, la señal procedente de la misma se suministrará a ambos

canales. Una fuente de alta impedancia, como una guitarra eléctrica, deberá enrutarse primero a través de un preamplificador o una unidad de efectos para guitarra.

Montaje en bastidor

El RFX-1100 es compatible con las normas internacionales para bastidores de 19 pulgadas (EIA y DIN). Como la unidad ha sido diseñada para instalarse en un bastidor, es preferible utilizarla de esta forma en vez de colocarla sobre una mesa, etc. Alinee los cuatro orificios roscados de la unidad con los orificios roscados del bastidor y fije la unidad al bastidor con tornillos.



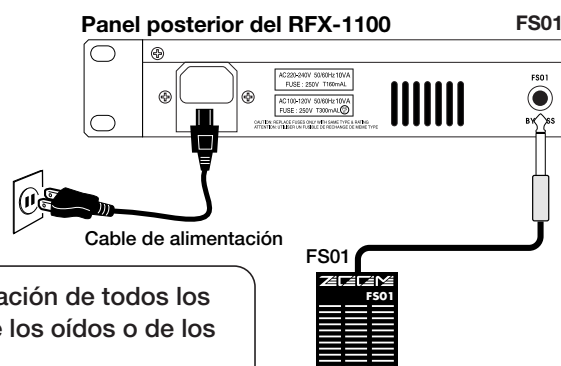
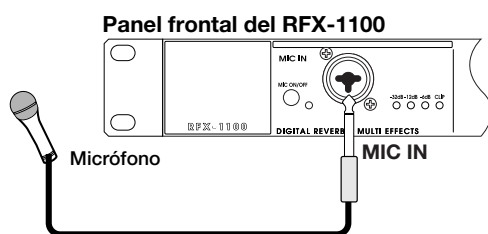
Caution

- RFX-1100 utiliza un armazón metálico, lo que hace que la unidad sea más pesada de lo que pueda parecer a primera vista. Cuando instale la unidad en un bastidor, sujétela cuidadosamente hasta que todos los tornillos estén apretados con seguridad. De lo contrario, la unidad podría caerse causando lesiones a personas, o sufrir daños ella misma u otros equipos.
- No coloque la unidad directamente sobre otro equipo. De lo contrario podría producirse el riesgo de incendio o deteriorarse su rendimiento.
- Antes de la instalación, desconecte siempre todos los cables de conexión y el cable de alimentación. Si no lo hace, podría dañar el equipo o los cables.
- Cerciñese de que el bastidor en el que vaya a instalar la unidad esté colocado sobre una superficie firme y sólida a fin de que no pueda sufrir sacudidas ni volcarse. De lo contrario existiría el riesgo de lesiones a personas o sufrir daños la propia unidad u otros equipos.

Conexiones

Conexiones básicas

Conexión del RFX-1100 a un instrumento electrónico, micrófono, mezclador, u otro dispositivo de audio.



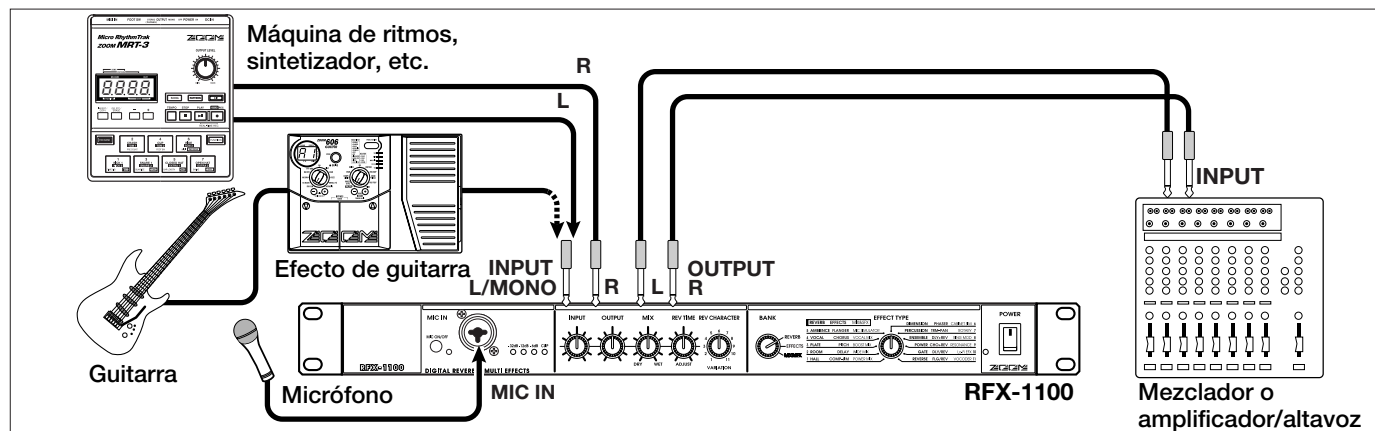
Caution

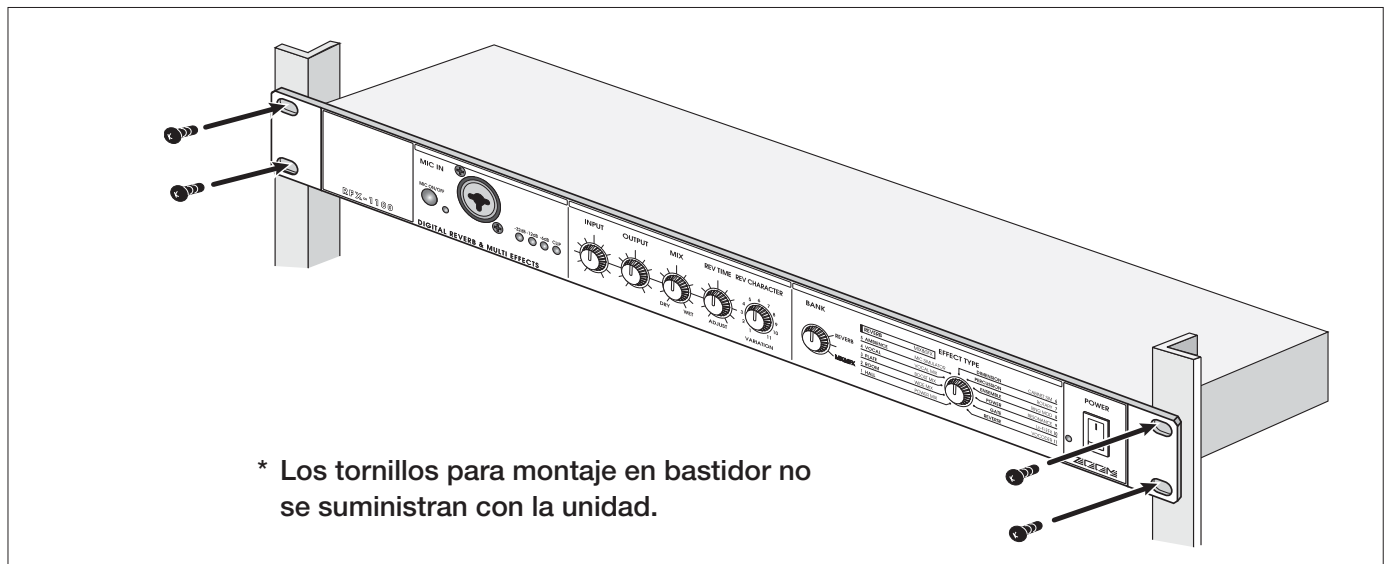
Antes de realizar cualquier conexión, desconecte la alimentación de todos los componentes. De lo contrario, existiría el riesgo de daño de los oídos o de los equipos debido a ruido fuerte repentino.

Conexión con inserción

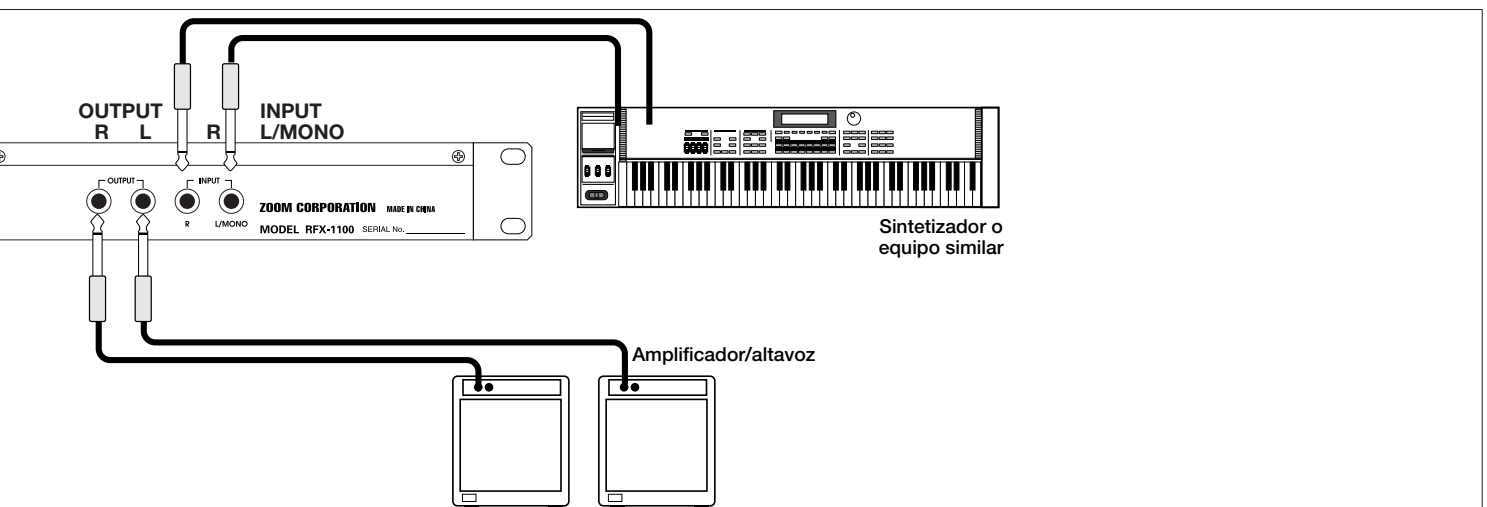
Éste es un ejemplo de inserción del RFX-1100 entre la fuente de sonido y un sistema de reproducción o una grabadora multipista (MTR). Una fuente estéreo deberá conectarse a las tomas INPUT L/MONO y R. Una fuente monoaural deberá conectarse solamente a la toma L/MONO.

En este ejemplo, la señal procedente del micrófono o del instrumento se procesa con efecto mediante el RFX-1100 y se envía al sistema de reproducción o a la MTR. El equilibrio entre el sonido original y el sonido con efecto se ajusta en el RFX-1100.





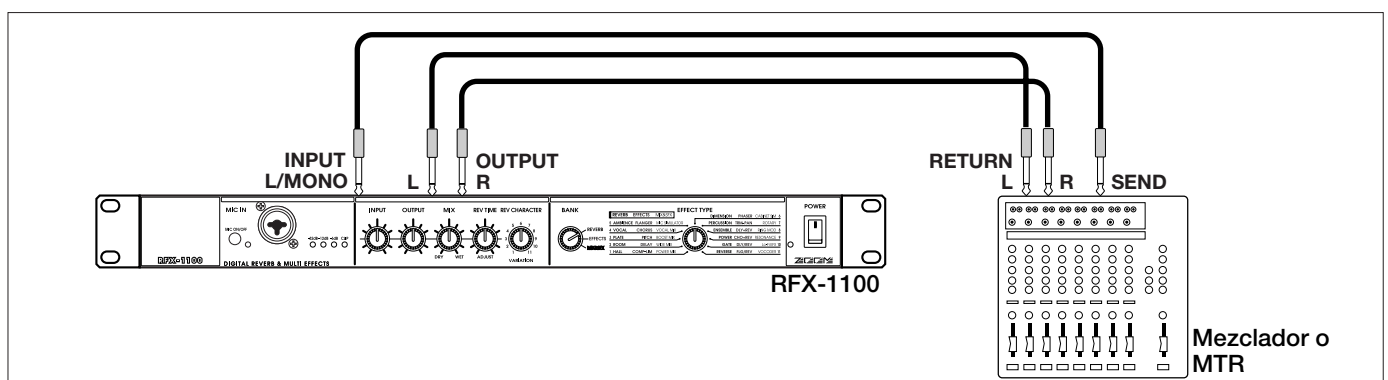
Conexiones



Conexión para transmisión/retorno

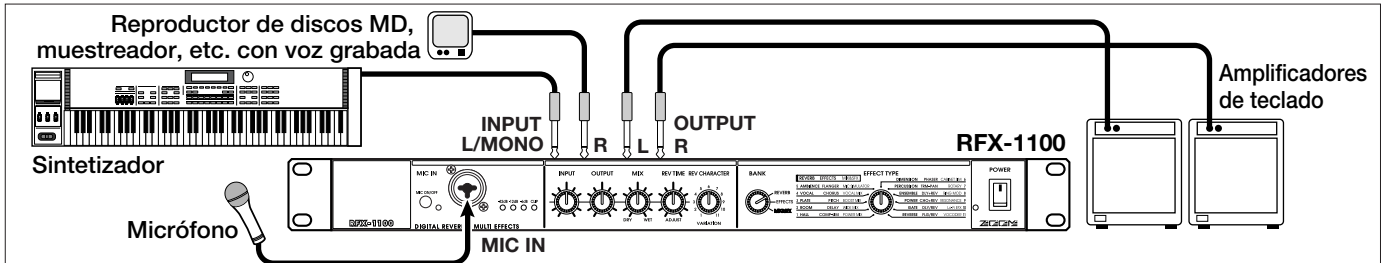
Éste es un ejemplo para conectar el RFX-1100 a las tomas de transmisión/retorno de un mezclador o de una grabadora multipista. Conecte la toma de transmisión del mezclador o de la MTR a la toma INPUT L/MONO del RFX-1100, y conecte las tomas OUTPUT L/R del RFX-1100 a las tomas de retorno (o a las tomas de entrada de línea) del mezclador o de la MTR.

En esta configuración, el RFX-1100 deberá ajustarse de forma que solamente dé salida al sonido con efecto, y habrá que ajustar el equilibrio entre el sonido original y el sonido con efecto en el mezclador o en la grabadora multipista. También será posible enviar la señal al RFX-1100 en forma estéreo.



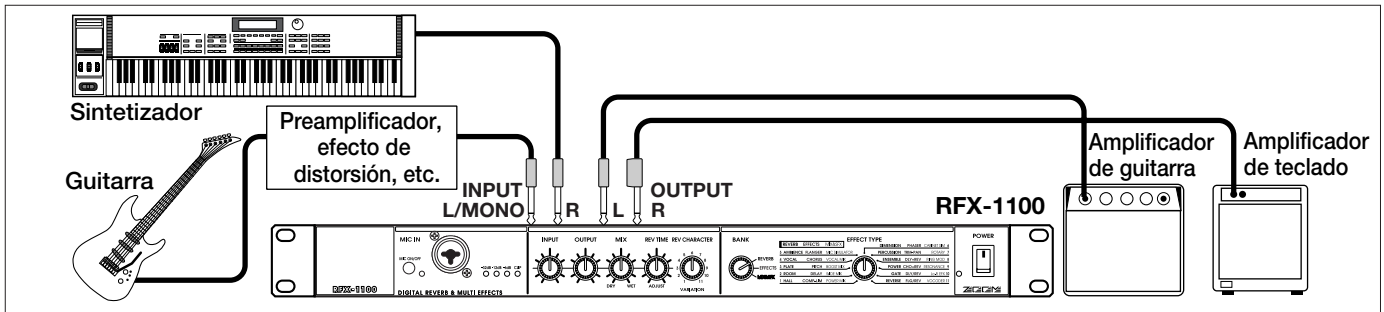
Utilización del efecto VOCODER

Éste es un ejemplo de conexión para utilizar el efecto VOCODER del banco MIX&SFX. Conecte un micrófono dinámico a la toma MIC IN del panel frontal del RFX-1100. Conecte un sintetizador u otro instrumento a la toma INPUT L/MONO del panel posterior. Usted podrá utilizar después el micrófono para variar la envolvente (curva de cambio de volumen) y el carácter del sonido del efecto VOCODER. En vez del micrófono, también podrá utilizar la señal del anal derecho para controlar el efecto. En este caso, la señal suministrada a la toma INPUT L/MONO se controlará mediante la señal suministrada a la toma INPUT R. Compruebe que el indicador MIC IN esté iluminado. Si no lo está, pulse el conmutador MIC ON/OFF para que se active.



Utilización de dos efectos en paralelo

El RFX-1100 permite la utilización de dos efectos al mismo tiempo (en paralelo). Esto será posible con efectos del banco EFFECTS que poseen un nombre doble separado por una barra de fracción ("/"). En la ilustración siguiente se muestra un ejemplo de conexión para utilizar independientemente dos efectos en los canales izquierdo y derecho.



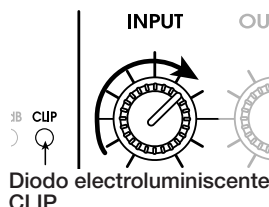
Prueba de los efectos

1. Compruebe que el cable de CA, la fuente de sonido y el sistema de reproducción estén correctamente conectados al RFX-1100.

El control INPUT y el control OUTPUT del RFX-1100, así como el control de volumen del sistema de reproducción deberán ajustarse al mínimo.

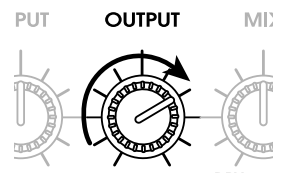
2. Conecte la alimentación del sistema en el orden siguiente: fuente de sonido → RFX-1100 → sistema de reproducción.

3. Mientras esté reproduciéndose la fuente de sonido, gire el control INPUT del RFX-1100 hacia arriba para ajustar el nivel de entrada.



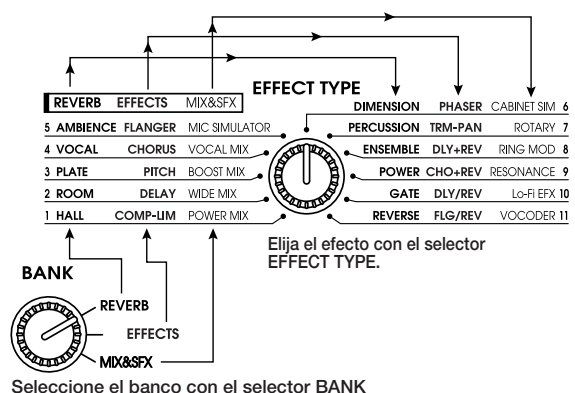
Para reducir al mínimo el ruido y la distorsión, el control INPUT deberá ajustarse al nivel más alto posible sin hacer que se encienda el diodo electroluminiscente CLIP.

4. Ajuste el control OUTPUT y el control de volumen del equipo de reproducción hasta obtener un volumen de reproducción adecuado.



5. Utilice el selector BANK y el selector EFFECT TYPE para seleccionar el efecto deseado.

Según la posición del selector BANK, los efectos disponibles serán los que se muestran a continuación.



Seleccione el banco con el selector BANK

Cambio del sonido de un efecto

Para cambiar el carácter del sonido y la intensidad de los efectos preajustados del RFX-1100 y para ajustar el equilibrio entre el sonido original y el sonido con efecto existen los controles siguientes.

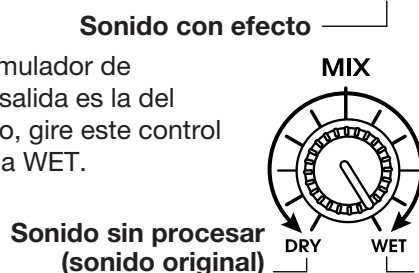
(1) Control de mezcla (MIX)

Ajusta el equilibrio de mezcla entre el sonido original y el sonido con efecto.

• Cuando utilice el patrón de conexión de tipo inserción

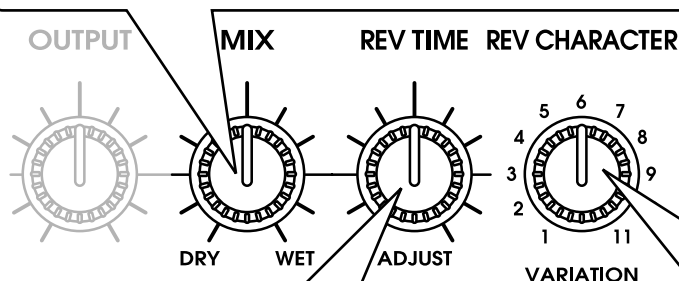
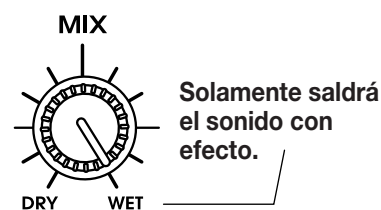
Use el control MIX para ajustar el equilibrio de mezcla entre el sonido original (DRY) y el sonido con efecto (WET).

Para efectos tales como compresor/limitador o simulador de micrófono, en los que la salida es la del sonido original procesado, gire este control MIX completamente hacia WET.

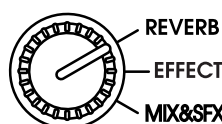


• Cuando utilice el patrón de conexión de tipo transmisión/retorno

El control MIX deberá girarse completamente hacia WET de forma que solamente el sonido con efecto. El equilibrio de mezcla entre el sonido original y el sonido con efecto deberá ajustarse en el mezclador o en la grabadora multipista.



BANK



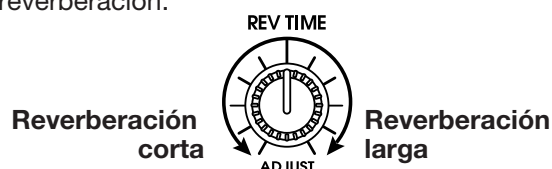
REVERB	EFFEC
5 AMBIENCE	FLAN
4 VOCAL	CHO
3 PLATE	PIT
2 ROOM	DEL
1 HALL	COMP-L

(2) Control de tiempo de reverberación/ajuste (REVERB TIME/ADJUST)

La función de este control diferirá dependiendo del banco que haya elegido actualmente con el selector BANK.

• Banco REVERB seleccionado con el selector BANK

Este control ajustará la duración de la reverberación.



• Banco EFFECTS/MIX y SFX seleccionado con el selector BANK



Este control ajustará el parámetro principal del efecto actualmente seleccionado.

Para más información sobre qué parámetros pueden ajustarse para cada efecto, consulte las páginas 42-49.

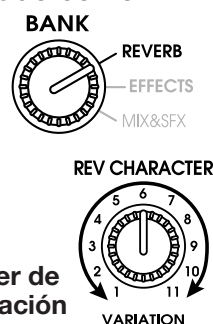
(3) Selector de caracteres/variación (CHARACTER/VARIATION)

La función de este control diferirá dependiendo del banco que haya elegido actualmente con el selector BANK.

• Banco REVERB seleccionado con el selector BANK

El selector podrá utilizarse para elegir una de las 11 características de sonido de reverberación (ajustes con tono e intensidad diferentes).

11 ajustes de carácter de reverberación



• Banco EFFECTS/MIX y SFX seleccionado con el selector BANK



Este control ajustará el parámetro principal del efecto actualmente seleccionado.

Para más información sobre qué parámetros pueden ajustarse para cada efecto, consulte las páginas 42-49.

Efectos del RFX-1100

En esta sección se indican los efectos disponibles en el RFX-1100, y se describen las variaciones de caracteres o parámetros posibles.

Los efectos adecuados para la conexión de transmisión/retorno están marcados con el símbolo .

• Banco REVERB

Este banco contiene gran variedad de efectos de reverberación. Para los efectos 1-9, podrá utilizar el control CHARACTER para elegir una de las once variaciones siguientes.

1. HALL			Estos efectos simulan la reverberación de varios tipos de edificios, desde tamaño medio a grande.		
CHARACTER			REVERB TIME		Ajuste recomendado
1	Large Hall	Simula una sala de conciertos grande.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.		
2	Bright Hall	Simula una sala de tamaño medio con reverberación fuerte y brillante.			
3	Recital Hall	Simula una sala pequeña.			
4	Municipal	Simula una sala de estilo municipal grande.			
5	Wood Hall	Simula una sala de tamaño medio con un interior predominante de subgraves.			
6	Cathedral	Simula una catedral grande.			
7	Medconcert	Simula una sala de conciertos de tamaño medio.			
8	Strings Hall	Simula una sala de conciertos diseñada par música clásica.			
9	Castle Hall	Simula un castillo medieval.			
10	Small Hall	Simula una sala pequeña con carácter de sonido cálido.			
11	Gymnasium	Simula un gimnasio.			

2. ROOM			Estos efectos simulan la reverberación de varios tipos de espacios de interiores, desde salas pequeñas a clubes grandes.		
CHARACTER			REVERB TIME		Ajuste recomendado
1	Tile Chamber	Simula la acústica de una sala embaldosada.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.		
2	Warm Room	Simula la acústica de una sala bastante grande con un carácter de sonido cálido.			
3	Big Wooden	Simula la acústica de una sala bastante grande hecha de madera.			
4	Meeting Room	Simula la acústica de una sala de conferencias.			
5	Large Club	Simula la acústica de un club grande con gran reverberación.			
6	GtrSpace	Reverberación con una gama media pronunciada.			
7	Strings Room	Reverberación cuando hay que hacer que la voz sobresalga notablemente.			
8	Small Chamber	Reverberación con final de la voz lenta del cantante principal.			
9	Glass Room	Reverberación con finalización baja.			
10	Rehearsal Space	Simula una sala de ensayo con una reverberación fuerte.			
11	Garage	Simula el carácter de reverberación de un garaje.			

3. PLATE			Estos efectos simulan el sonido denominado "reverberación de plato" (como el producido por un fonocaptor montado en un plato de hierro de brazo libre).		
CHARACTER			REVERB TIME		Ajuste recomendado
1	Large Plate	Simula la reverberación producido por un plato grande.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.		
2	Bright Plate	Reverberación de un plato brillante adecuado para percusión.			

3	Dark Plate	Reverberación de plato con sentido de profundidad.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.	
4	Clear Plate	Reverberación de plato transparente adecuado para voces.		
5	Short Plate	Reverberación de plato con tiempo de reverberación corto.		
6	Slap Plate	Reverberación con retardo previo largo.		
7	Lo-Pass Plate	Reverberación de plato activada en las bajas frecuencias.		
8	Hi-Pass Plate	Reverberación de plato activada en las altas frecuencias.		
9	Rich Plate	Reverberación de plato densa con sonido rico.		
10	Endless Plate	Reverberación de plato uniforme de larga duración.		
11	Tunnel	Simula la reverberación escuchada en un túnel.		

4. VOCAL		Efectos de reverberación más adecuados para voces y narración.		S/R
CHARACTER		REVERB TIME	Ajuste recomendado	
1	Female Rock	Reverberación adecuada para cantantes femeninas de rock.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.	
2	Male Ballad	Tiempo de reverberación adecuado para baladas y voces masculinas.		
3	Chorus	Reverberación adecuada para música de coro.		
4	Female Folk	Reverberación con sonido natural idónea para voces femeninas.		
5	Hi Male Rock	Reverberación adecuada para voces masculinas con tono ligeramente alto.		
6	Narration	Reverberación adecuada para acentuar narraciones.		
7	Chanting	Reverberación adecuada para cantar con monotonía.		
8	Slapback	Enfatiza la voz sin cambiar otras características.		
9	Enhancer	Reverberación con la gama alta acentuada.		
10	LushVerb	Espacio simulado amplio adecuado para voces.		
11	EchoVerb	Reverberación con retardo previo largo.		

5. AMBIENCE		Estos efectos llevan un ambiente natural a la fuente de sonido adecuada no solamente para instrumentos solistas, sino también para fuentes de música estéreo.		S/R
CHARACTER		REVERB TIME	Ajuste recomendado	
1	Rock Mix	Reverberación para fuentes de música de tipo rock.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.	
2	Jazz Band	Reverberación para fuentes de música de tipo banda de jazz.		
3	Reggae Mix	Reverberación con un sentimiento vivo fuerte para reggae y géneros relacionados.		
4	Keyboard	Ambiente excelente para reproducción con teclados.		
5	Hip Hop	Ambiente para música de tipo rap y hip hop.		
6	Film Score	Ambiente para música de películas.		
7	Electronic Mix	Efecto espacial adecuado para sintetizador.		
8	New Age	Ambiente adecuado para fuentes de sonido MIDI.		
9	Strings Quartet	Ambiente centrado en la gama media cálido para cuerdas.		
10	Choral Mix	Ambiente rico para conjuntos de coro y vocales.		
11	Percussion Mix	Ambiente adecuado para conjuntos de percusión.		

6. DIMENSION

Estos efectos controlan la expansión espacial del sonido.



CHARACTER			REVERB TIME	Ajuste recomendado
1	Super Wide	Acentúa la dispersión estéreo de las fuentes de música.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.	
2	Stereo → Mono	Cambia la ubicación del sonido de estéreo a monoaural.		
3	Left → Right	Cambia la ubicación del sonido del canal izquierdo al derecho.		
4	Right → Left	Cambia la ubicación del sonido del canal derecho al izquierdo.		
5	Big Delay	Efecto con retardo previo largo para crear un espacio amplio.		
6	Mono → Stereo	Cambia la ubicación del sonido del modo monoaural al estéreo.		
7	StereoMids	Añade una sensación amplia y expandible a la gama media.		
8	Huge Bass	Crea un extremo de la gama de bajas frecuencias expansible.		
9	Ping-Pong	Reverberación con rebote hacia atrás y hacia adelante entre los canales izquierdo y derecho.		
10	Bass/Treble	Añade reverberación a las gamas de altas y bajas frecuencias.		
11	Millennium	Crea un espacio amplio de reverberación.		

7. PERCUSSION

Estos efectos de percusión son los más adecuados para tambores y percusión.



CHARACTER			REVERB TIME	Ajuste recomendado
1	Rock Kit/1	Reverberación adecuada para batería de rock.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.	
2	LatinPerc	Ambiente ligero para percusión.		
3	Jazz Drums	Reverberación para batería de jazz.		
4	Tom	Efecto ligeramente profundo para tambores tom-tom.		
5	Shaker	Crea el equilibrio perfecto para instrumentos de percusión.		
6	Reggae Drums	Efecto centrado en la gama media para batería de reggae.		
7	Rock Kit/2	Ambiente centrado en la gama central efectivo para platillos sin afectar la gama baja.		
8	MalletPerc	Percusión de tipo martillo que puede reforzarse con este efecto.		
9	Slap	Reverberación con retardo previo corto, que acentúa las bajas frecuencias.		
10	Afro Drums	Reverberación adecuada para tambores de tipo africano.		
11	Bells	Efecto de gama alta de frecuencias adecuado para campanas.		

8. ENSEMBLE

Estos efectos son los más idóneos para secciones de conjuntos tales como los de cuerdas y de cobre.



CHARACTER			REVERB TIME	Ajuste recomendado
1	Strings	Reverberación adecuada para instrumentos de cuerda.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.	
2	Brass	Reverberación adecuada para conjuntos de instrumentos de cobre.		
3	Piano	Reverberación cálida y ampliada excelente para solos de piano.		
4	Winds	Reverberación adecuada para instrumentos de viento de madera.		
5	Synth/1	Reverberación adecuada para sintetizadores.		
6	Solo Strings	Reverberación adecuada para instrumentos solistas de cuerda.		
7	Jazz Organ	Reverberación para reforzar el sonido de órgano.		

8 Chorus	Reverberación amplia para grupos de coros.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.	
9 Solo Winds	Reverberación suavizada para solos con instrumentos de viento.		
10 Church Organ	Reverberación para añadir sentido de espaciosidad a la música de órgano.		
11 Synth/2	Reverberación idónea para sonido de sintetizador.		

9. POWER		Estos efectos añaden una sensación de potencia y vitalidad a las fuentes utilizadas.	 S/R
CHARACTER		REVERB TIME	Ajuste recomendado
1 Kick/1	Acentúa el impacto del cuerpo de los bombos.	Reverb Time Ajusta la duración del tiempo de reverberación.	
2 Kick/2	Aumenta el tamaño percibido de la imagen del bombo.		
3 Snare/1	Acentúa el sonido del cuerpo de los tambores.		
4 Snare/2	Añade un sonido de reverberación brillante a los tambores.		
5 Toms/1	Idóneo para tambores de mano y colocados en el suelo.		
6 Toms/2	Enfatiza el sonido de gama media de los tambores.		
7 Hand Perc	Adecuado para la percusión manual.		
8 DistGtr/1	Adecuado para el sonido de guitarra de distorsión con carácter de caja fuerte.		
9 DistGtr/2	Adecuado para sonido de guitarra de distorsión con carácter brillante.		
10 Vocal/1	Aumenta el impacto de las voces.		
11 Vocal/2	Adecuado para voces de tipo balada.		

10. GATE		Effecto especial cuando la reverberación se corta bruscamente por una compuerta.	 S/R
CHARACTER		REVERB TIME	
Threshold	Ajusta el nivel de umbral en el que se activa la compuerta.	Reverb Time	Ajusta la duración de la reverberación.

11. REVERSE		Este efecto es similar al logrado cuando se hace retroceder a una cinta.	 S/R
CHARACTER		REVERB TIME	
Threshold	Ajusta la sensibilidad del efecto, es decir el nivel a partir del que se aplica el efecto.	Reverb Time	Ajusta la duración de la reverberación.

• Banco EFFECTS

Este banco contiene siete efectos sofisticados (1-7) así como cuatro efectos combinados (8-11) que utilizan simultáneamente dos efectos. Los efectos combinados marcados con "+" se componen de dos efectos conectados en serie. Los efectos combinados con "/" utilizan dos efectos en paralelo en los canales izquierdo y derecho.

1. COMP • LIM (Compresor Limitador)		Este efecto sirve para mantener los niveles de señal dentro de cierto margen. El compresor se basa en el nivel de las señales inferiores a cierto umbral y reduce el nivel de las señales intensas. El limitador solamente reduce el nivel de las señales intensas.	
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Comp Lim Release	Cambia entre compresor y limitador y ajusta el tiempo de liberación.	Threshold	Ajusta el nivel de activación del compresor/limitador.
1 - 6: Compresor Los valores más altos significan un tiempo de liberación más alto.  7 - 11: Limitador Los valores más altos significan un tiempo de liberación más largo. 			

2. DELAY

Un efecto de retardo con un tiempo de retardo máximo de 1486 ms.



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Feedback	Ajusta el valor de retroalimentación (número de repeticiones de sonido con retardo).	Delay Time (Tiempo de retardo)	Ajusta la duración del retardo.
Retroalimentación cruzada  6: Retroalimentación = 0 Retroalimentación normal		Retardo corto  Retardo largo	

3. PITCH

El desplazador de diapasón estéreo que añade un componente con diapasón desplazado al sonido original.



VARIATION												REVERB TIME/ADJUST						
Pitch Shift Interval		Ajusta el desplazamiento del diapasón. El margen se extiende desde la detonación ligera hasta 1 octava por arriba o por debajo.										Pitch Shift Up/Down		Determina la dirección del desplazamiento del diapasón.				
Valor de variación		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11						
Desplazamiento (centavo)		7	20	100	200	300	400	500	700	900	1100	1200						
100 centavos = 1 semitono														Desplazamiento hacia abajo			Desplazamiento hacia arriba	

4. CHORUS

Un coro estéreo con tres voces por canal.



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Chorus Depth	Ajusta la profundidad de la modulación de diapasón. Al girar el control hacia la derecha aumenta la modulación.	Chorus Rate (Velocidad de coro)	Ajusta la velocidad de modulación de diapasón.
Modulación ligera  Modulación grande		Lenta  Rápida	
[Ejemplo de ajuste] Coro de gran calidad con presencia suave		VARIATION = 4  ADJUST 	

5. FLANGER

Rebordeador estéreo de amplia gama



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Flanger Depth	Especifica el margen sobre el que se encuentra activo el efecto. Al girar el control hacia la derecha se amplía el margen.	Flanger Rate (Velocidad de rebordeador)	Ajusta la velocidad de modulación del rebordeador.
Margen estrecho  Margen amplio		Lenta  Rápida	
[Ejemplo de ajuste] Rebordeador ultralento excelente para los platillos		VARIATION = 10  ADJUST 	

6. PHASER

Enfasador con fluctuación pronunciada.



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Phaser Depth	Ajusta la intensidad de la fluctuación. Girando el control hacia la derecha se intensifica la fluctuación.	Phaser Rate (Velocidad de enfasador)	Ajusta la velocidad de la fluctuación del enfasador.
Fluctuación ligera  Fluctuación intensa		Lenta  Rápida	
[Ejemplo de ajuste] Fluctuación optimizada para piano eléctrico		VARIATION = 7  ADJUST 	

7. TRM-PAN

Efecto que abarca del trémolo a la panoramización.



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Depth	Al girar el control hacia la izquierda se controla el trémolo. Al girar el control hacia la derecha se controla una autopanoramización más amplia.	Rate (Velocidad)	Ajusta la velocidad de trémolo a autopanoramización.
Trémolo intenso  Autopanoramización intensa		Lenta  Rápida	

8. DLY+REV		Ésta es una combinación en serie de retardo y reverberación.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Ajusta la razón de mezcla del sonido de reverberación. Al girar el control hacia la derecha aumenta la razón de reverberación.	Delay Time (Tiempo de retardo)	Ajusta el tiempo de retardo hasta un máximo de 743 ms. (La retroalimentación está fijada.)	

9. CHO+REV		Ésta es una combinación en serie de coro y reverberación.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Ajusta la razón de mezcla del sonido de reverberación. Al girar el control hacia la derecha aumenta la razón de reverberación.	Chorus Depth (Profundidad del coro)	Ajusta la profundidad de la modulación. (La velocidad de la modulación está fijada.)	

10. DLY/REV		Ésta es una combinación en paralelo del retardo y la reverberación. El canal izquierdo lleva el efecto de retardo y el canal derecho el efecto de reverberación.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Ajusta la razón de mezcla del sonido de reverberación. Al girar el control hacia la derecha aumenta la razón de reverberación.	Delay Time (Tiempo de retardo)	Ajusta el tiempo de retardo hasta un máximo de 743 ms. (La retroalimentación está fijada.)	
Reverberación débil  Reverberación intensa		Retardo corto  Retardo largo		

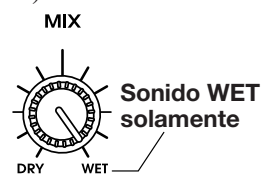
11. FLG/REV		Ésta es una combinación en paralelo del enfasador y la reverberación. El canal izquierdo lleva el efecto de enfasador y el canal derecho el efecto de reverberación.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Ajusta la razón de mezcla del sonido de reverberación. Al girar el control hacia la derecha aumenta la razón de reverberación.	Flanger Rate (Velocidad de enfasador)	Ajusta la velocidad de modulación. (La profundidad de modulación está fijada.)	
Reverberación débil  Reverberación intensa		Modulación lenta  Modulación rápida		

• Banco MIX y SFX

El banco comprende efectos especiales tales como MIC SIMULATOR y VOCODER, así como también efectos de mezcla descendente útiles para la mezcla final (mezclar múltiples pistas en dos pistas estéreo finales).

Los efectos de este banco se utilizan mejor cuando el control MIX se gira completamente hacia la derecha, de forma que sólo sale el sonido WET.

Para los efectos 1 - 4, los parámetros ajustados por el control VARIATION y REVERB TIME/ADJUST son los mismos.



1. POWER MIX		Los efectos de la mezcla final que realzan los graves y dan al sonido un efecto potente.	
2. WIDE MIX		Efecto de mezcla final que refuerza el sonido estéreo de los canales derecho e izquierdo.	
3. BOOST MIX		Efecto de mezcla final que da al sonido una gama baja bien definida y una gama alta acentuada.	
4. VOCAL MIX		Da a las voces un efecto cálido acentuando la gama media y añadiendo reverberación de tipo plato.	
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Reverb Color	Conmuta el carácter del sonido de la reverberación.	Intensity	Ajusta la intensidad de los efectos respectivos.
2 - 6: La razón de mezcla de reverberación corta aumenta hacia los números más altos. 1: Reverberación = Desactivada		7 - 11: La razón de mezcla de reverberación larga aumenta hacia los números más altos.	
Efecto débil  Efecto fuerte			

5. MIC SIMULATOR

Simula las características de un micrófono de condensador de alta calidad mientras se utiliza un micrófono dinámico económico.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Vocal/Inst Comp	Conmuta las características para las voces o los instrumentos y ajusta la sensibilidad del limitador.	Enhance	Ajusta la intensidad del realzador de agudos.
1 - 6: Voces Los números más altos producen una sensibilidad del limitador más alta.		7 - 11: Instrumentos Los números más altos producen una sensibilidad del limitador más alta.	

6. CABINET SIM

Añade el carácter de sonido de un altavoz con amplificador al sonido de una guitarra eléctrica.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Combo/Stack & Depth	Selecciona el tipo de amplificador (sistema integrado o separado).	Presence (Presencia)	Ajusta el nivel de la gama ultraalta.
1 - 6: Tipo integrado Los números más altos producen un sonido de caja más intenso.		7 - 11: Tipo separado Los números más altos producen un sonido de caja más intenso.	

7. ROTARY

Simula un altavoz giratorio donde el altavoz gira mediante medios mecánicos.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Drive	Ajusta el nivel de distorsión. Girando el control a la derecha aumenta la distorsión.	Rotary Rate (Velocidad de giro)	Ajusta la velocidad de giro del altavoz.
Distorsión suave  Distorsión fuerte		Giro lento  Giro rápido	

8. RING MOD

Éste es un modulador de anillo con retardo corto.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Delay Mode (Modo de retardo)	Conmuta el modo de retardo.	Frequency (Frecuencia)	Ajusta la frecuencia con la que la señal de entrada va a ser multiplicada.
1: Retardo = Desactivado Varía la frecuencia de modulación de la señal de entrada.		2 - 10: Varía el tiempo de retardo desde el reborde a la repetición de retardo. 11: Retroalimentación: Desactivada	

9. RESONANCE

Éste es un efecto de filtro con componente de resonancia.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Type & Q	Selecciona el tipo de filtro y ajuste la intensidad de la resonancia.	Frequency / Sensitivity	Cuando el parámetro de tipo y O se ajuste en manual (1 - 6), este control ajusta la frecuencia de corte. Cuando el parámetro de tipo y O se ajuste en automático (7 - 11), este control ajusta la sensibilidad.
1 - 6: Ajusta manualmente la frecuencia de corte. Al girar el control hacia la derecha aumenta la resonancia.		7 - 11: Utiliza las envolventes de la señal de entrada para alterar automáticamente la frecuencia de corte. Al girar el control hacia la derecha aumenta la resonancia.	

10. Lo-Fi EFX

Éste es un efecto especial que puede utilizarse para disminuir a propósito la calidad del sonido.

VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Lo-Fi Color

Seleccione el carácter del sonido.

Tone

Ajusta el tono del efecto.

11. VOCODER

Este efecto le permite utilizar un micrófono conectado a la toma MIC IN para controlar la señal de un sintetizador suministrada a la toma INPUT L. La señal suministrada a la toma INPUT R se mezcla con la señal MIC IN y también puede utilizarse como señal de control.

Para utilizar este efecto, gire completamente el control MIX hacia WET.

VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Mode & Character

Selecciona el número de bandas de filtro para VOCODER y el carácter del sonido.

Sensitivity (Sensibilidad)

Ajusta la sensibilidad de VOCODER.

	1	18 bandas	Ataque rápido	Sólo VOCODER
	2			+ color
	3			+ distorsión + coro
	4		Ataque lento	Sólo VOCODER
	5			+ distorsión
	6	10 bandas	Ataque rápido	Sólo VOCODER
	7			+ color
	8			+ distorsión + coro
	9		Ataque lento	Sólo VOCODER
	10			+ color
	11			+ distorsión + coro

Sensibilidad baja Sensibilidad alta

Solución de problemas

Síntoma	Comprobación	Remedio
No sale sonido o su volumen está muy bajo.	• ¿Está conectada correctamente la fuente de sonido a las tomas INPUT y a las tomas OUTPUT?	⇒ Siga las instrucciones de "Conexiones".
	• ¿Están en buen estado todos los cables blindados de conexión?	⇒ Pruebe cambiando los cables blindados.
	• ¿Funcionan normalmente la fuente de sonido y el sistema de reproducción conectados? ¿Está bien ajustado el volumen?	⇒ Compruebe todos los componentes y ajuste el volumen apropiado.
	• ¿Están correctamente ajustados el control INPUT y OUTPUT del RFX-1100?	⇒ Siga las instrucciones de "Prueba de los efectos" y ajuste correctamente los controles.
	• ¿Está conectado un micrófono a la toma INPUT del panel trasero?	⇒ Conecte el micrófono a la toma MIC del panel delantero.
	• ¿Están desactivados los efectos? ¿Está el control MIX completamente girado hacia la posición WET?	⇒ Gire el control MIX hacia DRY.
	• ¿El conmutador MIC ON/OFF está ajustado a OFF?	⇒ Para utilizar un micrófono conectado al conector MIC IN, el conmutador MIC ON/OFF debe ajustarse a ON.
El sonido de entrada se interrumpe o se distorsiona.	• ¿Está demasiado alto el nivel de la señal de entrada?	⇒ Ajuste el control INPUT para que el LED CLIP no se encienda con los picos de señal.
	• ¿Está conectado un dispositivo de nivel de línea como un sintetizador en el conector MIC IN del panel frontal?	⇒ La sensibilidad del conector MIC IN está optimizada para micrófonos. Conecte los dispositivos de nivel de línea a las tomas INPUT del panel posterior.
No hay sonido con efectos	• ¿Se desactivaron los efectos con el interruptor de pedal FS01 conectado al panel trasero?	⇒ Presione de nuevo el interruptor de pedal para activar los efectos.
	• ¿Es correcto el interruptor de pedal conectado?	⇒ Utilice solamente el ZOOM FS01.

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.

Deutsch

Français

Español

Italiano



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>