

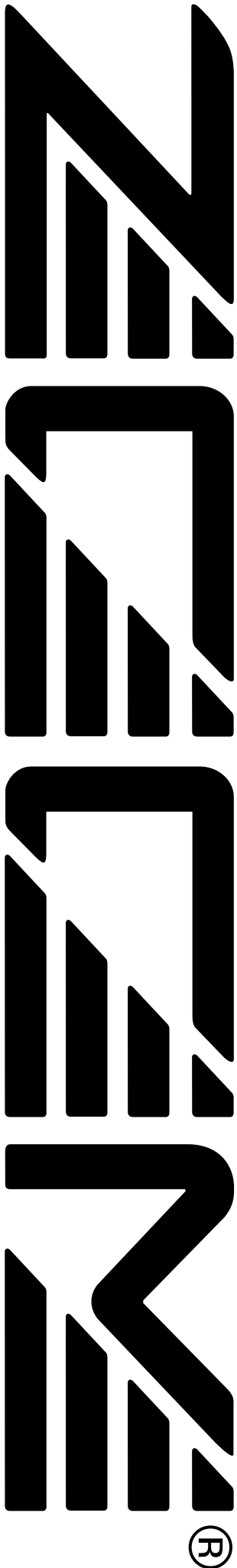
# ZOOM RFX-2000

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

## MANUAL DE INSTRUCCIONES

### ÍNDICE

Introducción .....	52
Precauciones de seguridad/Precauciones de uso .....	53
Controles y funciones .....	54
Panel frontal .....	54
Panel posterior .....	54
Montaje en bastidor .....	56
Conexiones .....	56
Prueba de los efectos .....	58
Selección de un parche .....	59
Funciones útiles .....	60
Utilización de la función de control a través de MIDI .....	62
Devolución del RFX-2000 a los ajustes predeterminados en la fábrica .....	65
Efectos del RFX-2000 .....	66
Software suministrado .....	76
Solución de problemas .....	76
Especificaciones .....	102
La tabla de implementación de MIDI .....	103



Muchas gracias por la selección del ZOOM RFX-2000 (a partir de ahora se le denominará simplemente "**RFX-2000**"). El RFX-2000 es un procesador de reverberación y de efectos múltiples digital sofisticado con las características y funciones siguientes.

## \* **Efectos versátiles y reverberación de gran calidad**

El RFX-2000 viene con un complemento completo de 48 efectos preajustados (8 efectos x 6 bancos). Los efectos de reverberación solos le permitirán 121 ajustes diferentes. El convincente escenario acústico creado por el RFX-2000 sobrepasa a todas las unidades disponibles en esta clase.

## \* **Memoria de 100 parches para utilización inmediata**

En la memoria interna podrá almacenar hasta 100 parches (ajustes de efectos). La invocación de cualquier parche es fácil y rápida.

## \* **Software de edición suministrado**

El RFX-2000 se suministra con software Nifty que le permitirá administrar y editar parches en un ordenador. (Se incluyen versiones para Windows 95/98 y Macintosh.) Además de la edición y administración de parches, el software permite también el acceso a ocho efectos adicionales, incluyendo un ecualizador gráfico de 31 bandas y un efecto de retardo de 20 frecuencias de efecto.

## \* **Salida digital**

La salida S/PDIF (con conectores ópticos y coaxiales) permiten la conexión de equipos con entrada digital (grabadora multipista digital, grabadora de minidiscos, grabadora de cinta audiodigital, etc.), manteniendo la señal en el dominio digital.

## \* **Toma para entrada de micrófono (MIC IN)**

La toma para micrófono dedicada del panel frontal es muy útil para crear efectos vocales sin tener que realizar conexiones problemáticas en el panel posterior. El control del efecto VOCODER es sencillísimo gracias a esta función.

## \* **Entrada de frecuencia de efecto incorporada**

Los parámetros basados en el tiempo, tales como el tiempo de retardo podrán introducirse directamente utilizando la función de entrada de frecuencia de efecto. Esto facilita, por ejemplo, el acoplar el tiempo de retardo con el tiempo de una canción.

## \* **Control basado en MIDI**

A través de un enlace MIDI podrá realizar funciones tales como el cambio de parches, el control de parámetros en tiempo real, y el almacenamiento de datos de parches en un equipo externo.



Lea cuidadosamente este manual para sacar el máximo partido de su RFX-2000 y asegurar el óptimo rendimiento y fiabilidad. Conserve este manual, la tarjeta de garantía, y todos los demás documentos para futuras referencias.

\* Windows 95 y Windows 98 son marcas registradas de Microsoft Corporation.

\* Macintosh es marca registrada de Apple Computer Inc.

## Precauciones de seguridad

En este manual, se usan símbolos para realzar las advertencias y precauciones para que Ud. las lea y evitar accidentes. El significado de dichos símbolos es el siguiente:

 Advertencia	Este símbolo indica explicaciones sobre aspectos sumamente peligrosos. Si los usuarios ignoran dicho símbolo y manipulan el aparato de manera equivocada, esto puede ser la causa de lesiones graves o muerte.
 Precaución	Este símbolo indica explicaciones sobre aspectos peligrosos. Si los usuarios ignoran este símbolo y manipulan el aparato de manera equivocada, esto puede ser la causa de lesiones corporales o al equipo.

Observe los consejos y precauciones de seguridad siguientes para asegurar un uso libre de lesiones del RFX-2000.



### Alimentación

El RFX-2000 se alimenta con el adaptador de CA que se suministra. La utilización de un adaptador diferente puede provocar mal funcionamiento o daños.

Consulte a su distribuidor ZOOM local cuando desee utilizar el RFX-2000 en un área con diferente tensión de línea para adquirir el adaptador de CA adecuado.



### Medio ambiente

Evite utilizar el RFX-2000 en medios en los que esté expuesto a:

- Temperaturas extremas
- Alta humedad
- Polvo o arena excesivos
- Vibraciones excesivas o golpes



### Manipulación

El RFX-2000 es un instrumento de precisión. No ejerza presión indebida sobre la unidad.

Asimismo, tenga cuidado de no dejar caer la unidad ni someterla a presión ni golpes.



### Conexión de cables y tomas de entrada y salida

Apague siempre el RFX-2000 y todos los demás equipos antes de conectar o desconectar cables. Asegúrese también de desconectar todos los cables y el adaptador de CA antes de cambiar de lugar el RFX-2000.



### Modificaciones

No abra nunca el RFX-2000 ni intente hacer modificación alguna al producto, pues puede que lo dañe.

## Precauciones de uso

### Interferencia eléctrica

El RFX-2000 está diseñado para minimizar las emisiones de radiofrecuencias y ofrece gran resistencia a interferencias externas. No obstante, si se pone muy cerca de equipos como televisores o receptores de radio, puede que se produzca interferencia de recepción. Si encuentra problemas, aleje el RFX-2000 del equipo afectado.

Cualquiera que sea el tipo del dispositivo de control digital, RFX-2000 incluido, daño electromagnético puede causar malfuncionamiento y puede corromper o destruir los datos. Como es un peligro latente, deberá tenerse mucho cuidado de minimizar el riesgo de daño.

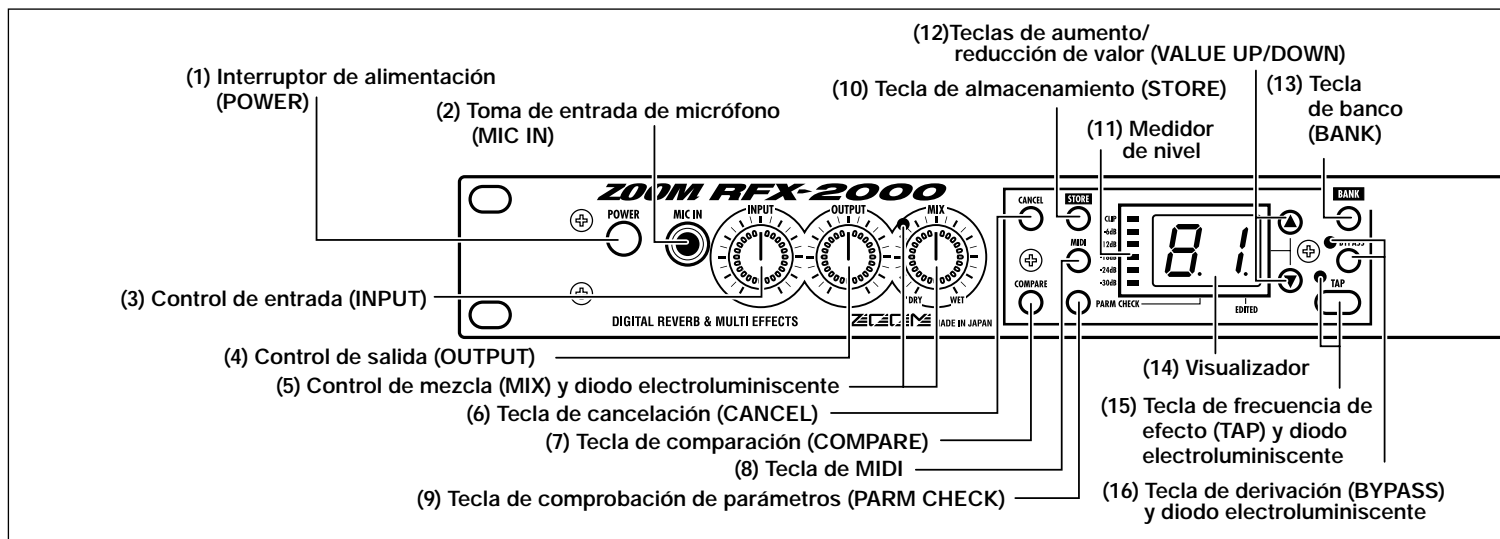
### Limpieza

Utilice un paño suave y seco para limpiar el RFX-2000. Si es necesario también puede utilizarse un paño ligeramente humedecido. No utilice limpiadores abrasivos, ni parafinas ni disolventes (como diluyente de pintura o alcohol), pues pueden deslustrar el acabado o dañar la superficie.

Guarde este manual en un lugar conveniente para futura referencia.

# Controles y funciones

## Panel frontal

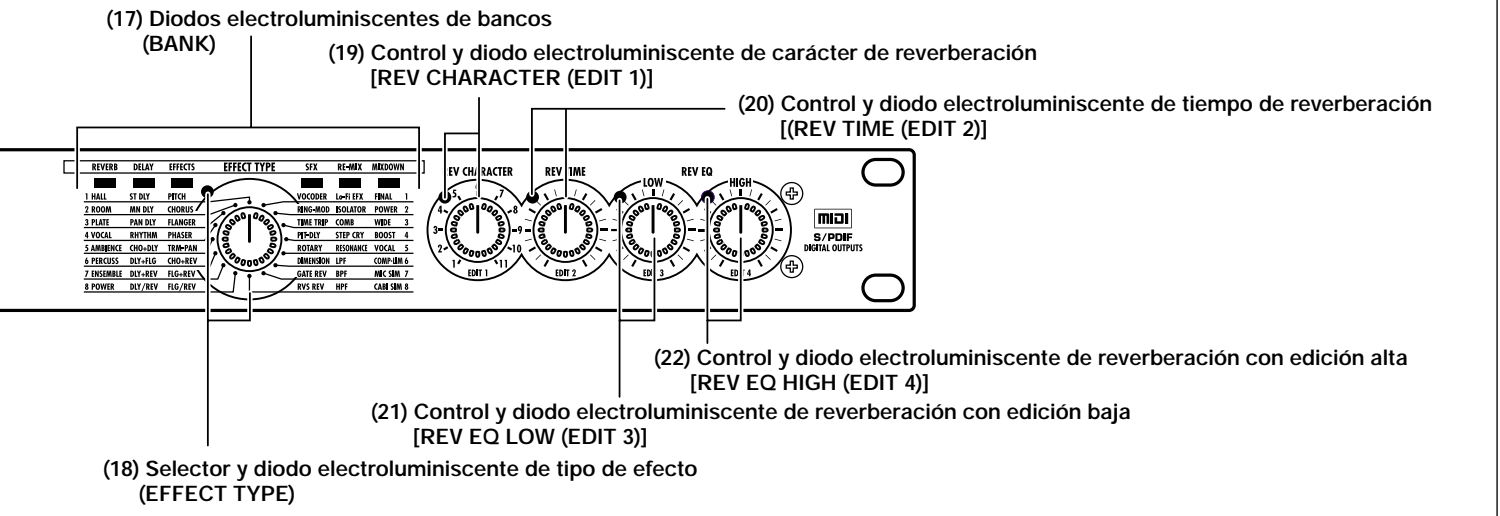


- (1) Interruptor de alimentación (POWER)**  
Sirve para conectar y desconectar la alimentación de la unidad.
- (2) Toma de entrada de micrófono (MIC IN)**  
Usted podrá conectar aquí un micrófono dinámico con una impedancia de salida de unos 600 ohmios. Normalmente la señal de entrada procedente de esta toma se mezcla con la señal procedente de las tomas INPUT del panel posterior y se enviará a los circuitos de efectos internos. Cuando seleccione el efecto VOCODER, la señal de entrada de micrófono servirá para controlar el carácter del sonido y la envolvente (curva de cambio de volumen) del efecto.
- (3) Control de entrada (INPUT)**  
Sirve para ajustar la señal procedente de las tomas INPUT y de la toma MIC IN.
- (4) Control de salida (OUTPUT)**  
Sirve para ajustar el nivel de la señal aplicada a las tomas OUTPUT.
- (5) Control de mezcla (MIX) y diodo electroluminiscente**  
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 efecto. Si había cambiado el ajuste de equilibrio de mezcla después de la última operación de almacenamiento, se encenderá el diodo electroluminiscente.
- (6) Tecla de cancelación (CANCEL)**  
Sirve para cancelar una operación de almacenamiento.
- (7) Tecla de comparación (COMPARE)**  
Cuando esté editando un parche (grupo de ajustes de efectos almacenados), podrá utilizar esta tecla para comparar el sonido anterior y posterior a la edición.
- (8) Tecla de MIDI**  
Sirve para realizar varios ajustes de MIDI.
- (9) Tecla de comprobación de parámetros (PARAM CHECK)**  
Sirve para comprobar los ajustes de los parámetros de los efectos.
- (10) Tecla de almacenamiento (STORE)**  
Sirve para almacenar parches en la memoria y otras funciones.
- (11) Medidor de nivel**  
Estos indicadores mostrarán el nivel de entrada de la señal.
- (12) Teclas de aumento/reducción de valor (VALUE UP/DOWN)**  
Sirven para cambiar de parches y cambiar los valores de los parámetros. Si mantiene presionada una tecla y presiona la

## Panel posterior



- (1) Conectores MIDI**  
Sirven para conectar la interfaz MIDI de un ordenador, a un teclado MIDI, etc. Esto le permitirá cambiar de parches desde un equipo externo, o controlar toda la operación del RFX-2000 desde un ordenador utilizando el software de edición/librería suministrado.
- (2) Toma de derivación (BYPASS)**  
Sirve para conectar un interruptor de pedal FS01 (opcional) a fin de activar y desactivar efectos.
- (3) Conectores de salida digital (DIGITAL OUT)**  
Estos conectores ofrecen la misma señal que las tomas OUTPUT en formato digital S/PDIF. Estos conectores podrán utilizarse para suministrar la señal a un equipo con entrada digital, como una grabadora multipista digital, grabadora de minidiscos, o grabadora de cinta audiodigital. Los conectores de salida óptico y coaxial podrán utilizarse al mismo tiempo. En este caso, el control OUTPUT no estará activo.



otra, el cambio será más rápido.

**(13) Tecla de banco (BANK)**

Sirve para seleccionar el banco de efectos (grupo de efectos dispuesto por grupo general).

**(14) Visualizador**

Muestra diversa información, como números de parches y valores de parámetros.

**(15) Tecla de frecuencia de efecto (TAP) y diodo electroluminiscente**

Esta tecla sirve para la introducción de frecuencia de efecto de parámetros basados en tiempo tales como tiempo y frecuencia de retardo. Cuando seleccione un efecto en el que pueda utilizarse la entrada de frecuencia de efecto, el diodo electroluminiscente parpadeará con una frecuencia que indicará el retardo actual. Si selecciona un efecto en el que no pueda utilizarse el frecuencia de efecto, el diodo electroluminiscente estará apagado.

**(16) Tecla de derivación (BYPASS) y diodo electroluminiscente**

Sirve para poner la unidad en la condición de derivación. En esta condición el diodo electroluminiscente estará encendido.

**(17) Diodos electroluminiscentes de bancos (BANK)**

Estos indicadores mostrarán qué banco está actualmente seleccionado. Cuando seleccione el banco EXTRA

(solamente podrá seleccionarse con el software suministrado), se encenderán los seis diodos electroluminiscentes.

**(18) Selector y diodo electroluminiscente de tipo de efecto (EFFECT TYPE)**

Sirve par elegir un efecto del banco actualmente seleccionado. Si cambió el ajuste desde la última operación de almacenamiento, el diodo electroluminiscente se encenderá.

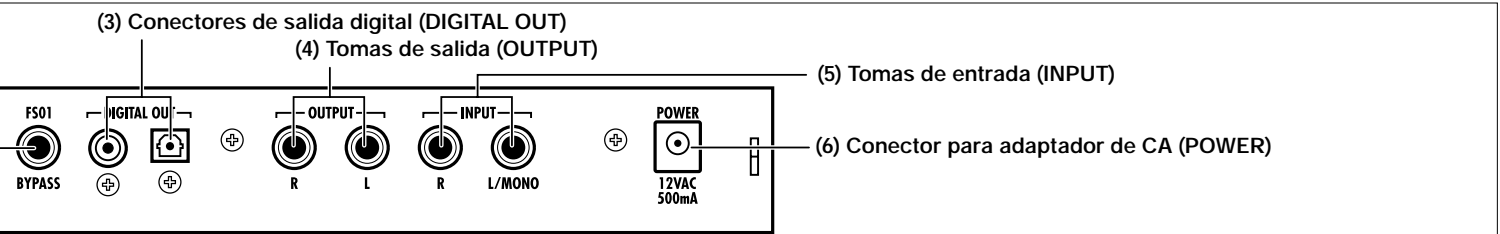
**(19) Control y diodo electroluminiscente de carácter de reverberación [REV CHARACTER (EDIT 1)]**

**(20) Control y diodo electroluminiscente de tiempo de reverberación (REV TIME (EDIT 2))**

**(21) Control y diodo electroluminiscente de reverberación con edición baja [REV EQ LOW (EDIT 3)]**

**(22) Control y diodo electroluminiscente de reverberación con edición alta [REV EQ HIGH (EDIT 4)]**

Estos controles le permitirán ajustar los parámetros de los efectos al valor deseado. Los parámetros que podrá ajustar dependerán del efecto actualmente seleccionado. Si cambió el ajuste desde la última operación de almacenamiento, el diodo electroluminiscente se encenderá.



**(4) Tomas de salida (OUTPUT)**

Conecte estas tomas a un sistema de grabación o reproducción.

**(5) Tomas de entrada (INPUT)**

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

**(6) Conector para adaptador de CA (POWER)**

Conecte aquí el adaptador de CA suministrado para alimentar la unidad.

# Montaje en bastidor

El RFX-2000 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.



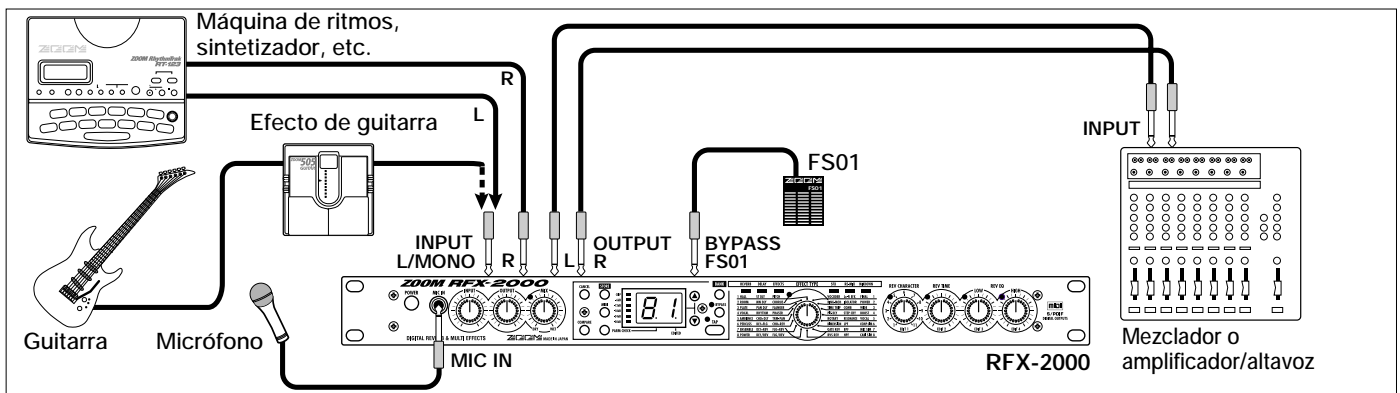
Precaución

- RFX-2000 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 desenchufe todos los cables conectores y el cable del adaptador de CA. De lo contrario podría dañarse 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

En esta sección se indica cómo conectar el RFX-2000 a la fuente de sonido y al sistema de reproducción.

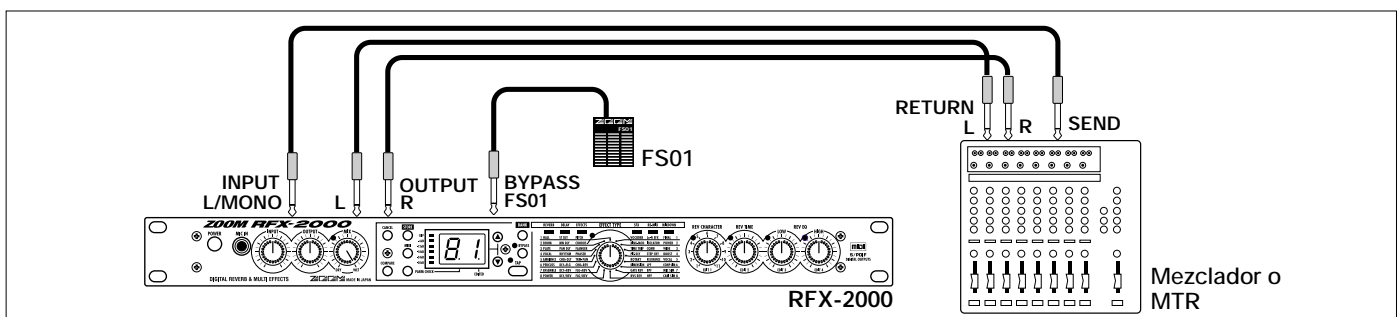
## Conexión con inserción



Éste es un ejemplo de inserción del RFX-2000 entre la fuente de sonido, como un micrófono o un instrumento, 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.

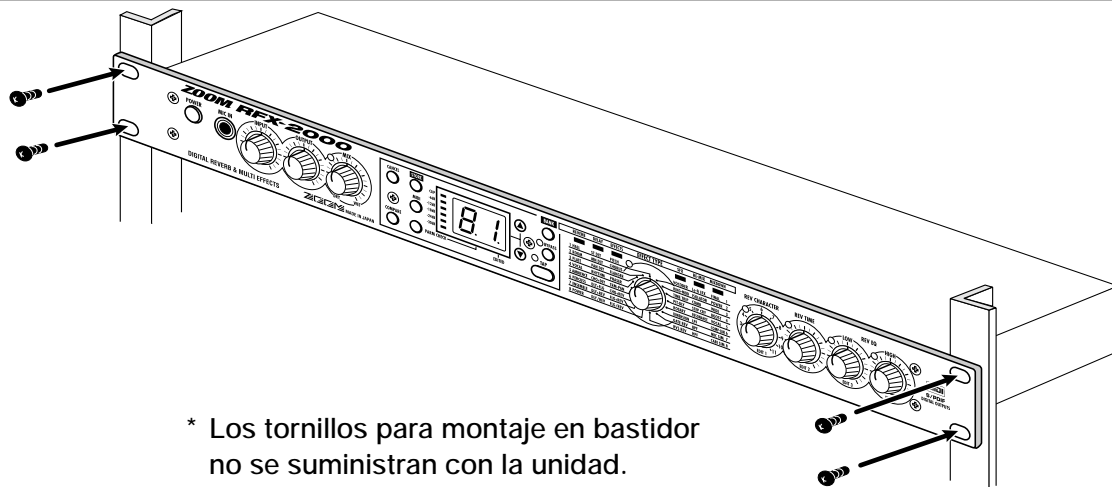
En este ejemplo, el equilibrio entre el sonido original y el sonido con efecto se ajusta con el control MIX del RFX-2000. Para utilizar un componente con entrada digital S/PDIF (como una grabadora multipista digital, una grabadora de minidiscos, o una grabadora de cinta audiodigital), tendrá que realizar la conexión en el dominio digital.

## Conexión para transmisión/retorno



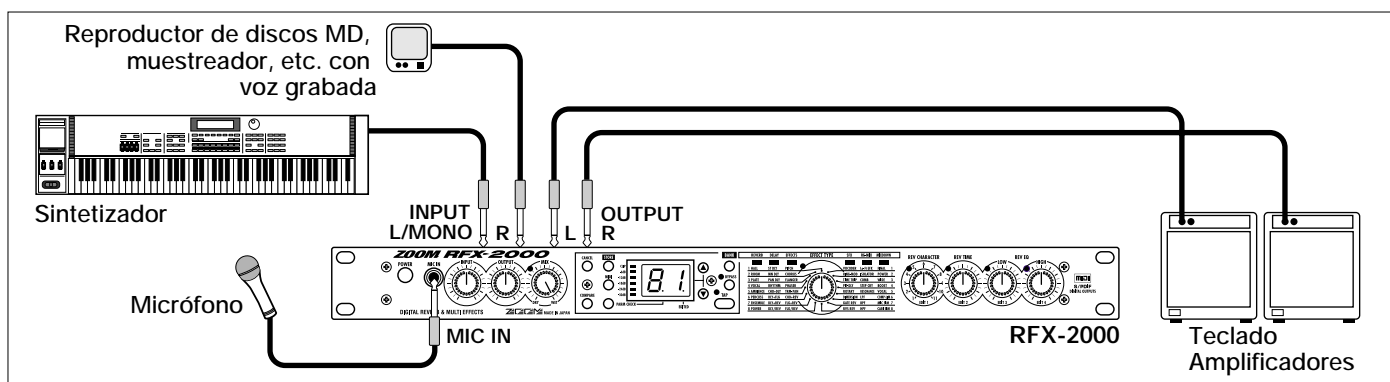
Éste es un ejemplo de conexión del RFX-2000 en las tomas de transmisión/retorno de un mezclador o una grabadora multipista. Conecte la toma de transmisión del mezclador o la grabadora multipista a las tomas OUTPUT L/R del RFX-2000 a las tomas de retorno (o a las tomas de entrada de línea estéreo) del mezclador o de la grabadora multipista. Para utilizar un componente con entrada digital S/PDIF (como una grabadora multipista digital, una grabadora de minidiscos, o una grabadora de cinta audiodigital), tendrá que realizar la

conexión en el dominio digital. En esta configuración, el control MIX del RFX-2000 deberá ajustarse de forma que solamente dé salida al sonido con efecto, y el equilibrio entre el sonido original y el sonido con efecto deberá ajustarse en el mezclador o en la grabadora multipista. Si el mezclador o la grabadora multipista posee toma de transmisión estéreo, también será posible aplicar la señal de transmisión al RFX-2000 en forma estéreo.



\* Los tornillos para montaje en bastidor no se suministran con la unidad.

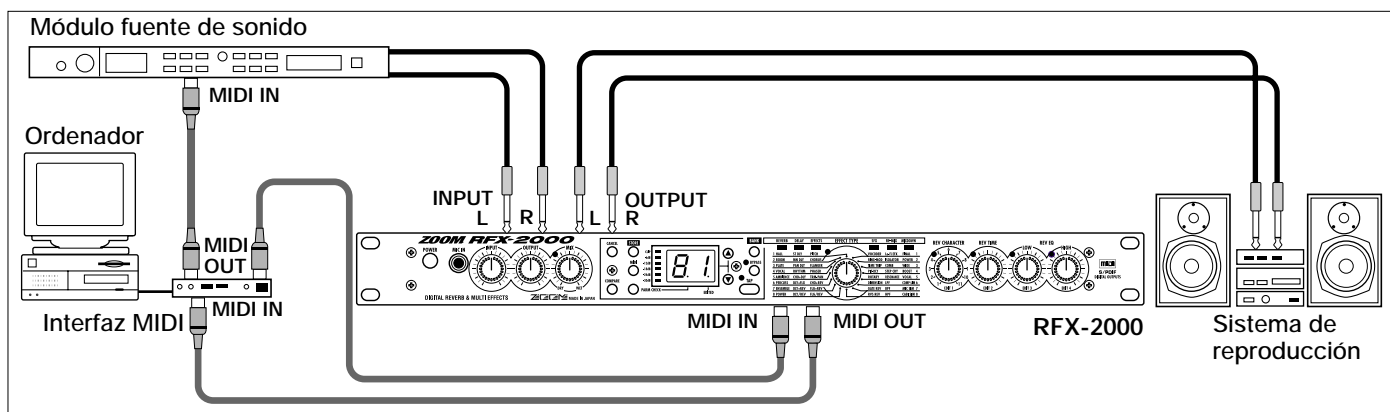
### Utilización del efecto VOCODER



Éste es un ejemplo de conexión para utilizar el efecto VOCODER desde el banco SFX. Conecte un micrófono dinámico a la toma MIC IN del panel frontal del RFX-2000. 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. Si no conecta nada a la toma MIC IN, la señal suministrada a la toma INPUT L/MONO se controlará mediante la señal suministrada a la toma INPUT R.

### Control de los efectos del RFX-2000 desde un ordenador



El software suministrado podrá utilizarse para editar parches del RFX-2000, cambiar de parche junto con otro software de secuenciador, y controlar el cambio de parches y realizar cambios de parámetros. Para habilitar estas funciones, realice las conexiones mostradas arriba.

**Nota:** Con respecto a la información sobre la instalación del software, consulte la hoja separada. Para la información sobre cómo utilizar el software, consulte la documentación incluida en el CR-ROM

# Prueba de los efectos

Esta sección pretende familiarizarle con los pasos básicos de operación del RFX-2000.

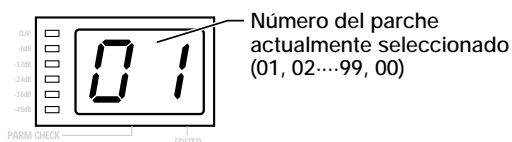
## Conexión de la alimentación

1. Compruebe si el adaptador de CA, la fuente de sonido, y el sistema de reproducción están correctamente conectados al RFX-2000  
El control INPUT y el control OUTPUT del RFX-2000, 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-2000 → sistema de reproducción.
3. Mientras esté reproduciéndose la fuente de sonido, gire el control INPUT del RFX-2000 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.

## Selección de un parche

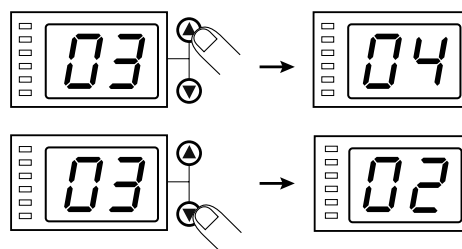
La memoria del RFX-2000 contiene 100 parches almacenados. El visualizador mostrará el número del parche actualmente seleccionado (01, 02...99, 00). Esta condición se denomina modo de reproducción.

Para cambiar de parche, realice lo descrito a continuación. Le sugerimos que pruebe varios parches para escuchar el tipo de sonido que puede producir la unidad.



1. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para seleccionar el número del parche deseado.

La tecla VALUE UP cambiará a números de parches superiores y la tecla VALUE DOWN a números inferiores.

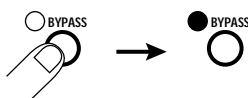


2. Durante la reproducción de un instrumento o la producción de sonido desde una fuente de sonido, cambie de parche para comprobar el sonido resultante.

## Derivación (anulación) de efectos

Usted podrá desactivar temporalmente el proceso de un efecto a fin de que solamente salga el sonido original. Esto será muy útil para comprobar rápidamente el cambio producido por un efecto.

1. Para poner el RFX-2000 en el modo de derivación, presione la tecla BYPASS mientras la unidad esté en el modo de reproducción.



El indicador BYPASS se encenderá.

El RFX-2000 posee dos estados de derivación diferentes dependiendo del efecto del parche actualmente seleccionado. (Para más información sobre qué efectos utilizan qué tipo de derivación, consulte las páginas 66 - 75.)

- Si lenciamiento del sonido con efecto (WET MUTE)

En esta condición solamente se silenciará el sonido con efecto, y saldrá el sonido original. El nivel del sonido original dependerá de la posición del control MIX. Por lo tanto, puede producirse una reducción del sonido, o éste puede cortarse completamente.

- Salida directa del sonido original (DRY THRU)

El sonido original saldrá sin proceso alguno. El ajuste del control MIX no tendrá efecto sobre el nivel del volumen.

2. Para cancelar el modo de derivación y devolver el RFX-2000 al estado normal, vuelva a presionar la tecla BYPASS.



# Selección de un parche

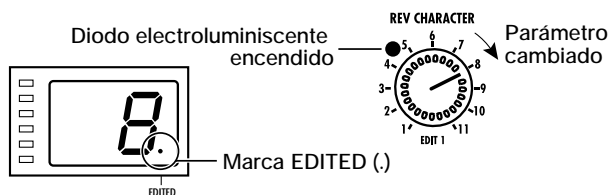
Utilizando los controles del panel frontal podrá invocar un parche de la memoria. Usted podrá seleccionar, por ejemplo, efectos diferentes y ajustar su intensidad y otros parámetros.

Si cambia cualquier parámetro de la condición almacenada, el nuevo valor del parámetro se mostrará en el visualizador durante unos 2 segundos, y en la esquina derecha del

visualizador aparecerá la marca EDITED (.). Esto indicará que el parche actual se ha editado.

Nota:

Cuando cambie el efecto, los diodos electroluminiscentes de todos los mandos de control, excepto MIX, se encenderán.



## Selección de un efecto

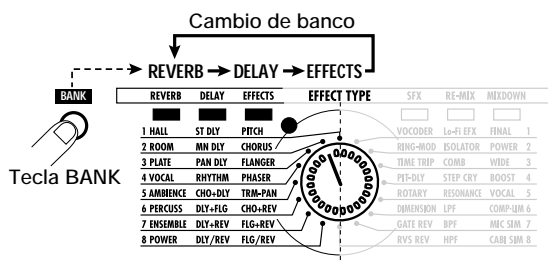
El efecto determina el tipo de sonido conseguido. Para seleccionar un efecto, utilice la tecla BANK y el selector EFFECT TYPE.

### Tecla de banco (BANK)

La tecla BANK sirve para seleccionar el banco de efectos (grupo de efectos dispuestos por tipo general). Los tipos de bancos disponibles dependerán de la posición actual de BANK.

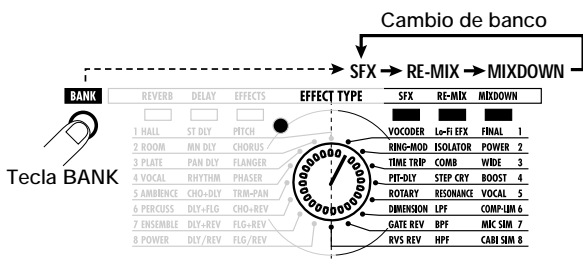
#### BANK del lado izquierdo seleccionado

Al presionar la tecla BANK pasará cíclicamente por los bancos siguientes: REVERB → DELAY → EFFECTS → REVERB, etc.



#### BANK del lado derecho seleccionado

Al presionar la tecla BANK pasará cíclicamente por los bancos siguientes: SFX → RE-MIX → MIXDOWN → SFX, etc.



- Cuando devuelva un banco cambiado al ajuste original, el diodo electroluminiscente BANK respectivo parpadeará durante 1 segundo.

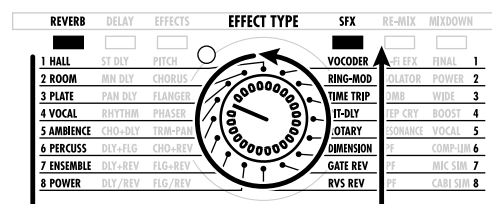
Nota:

Para parches en los que haya seleccionado el banco EXTRA, se encenderán todos los seis diodos electroluminiscentes BANK.

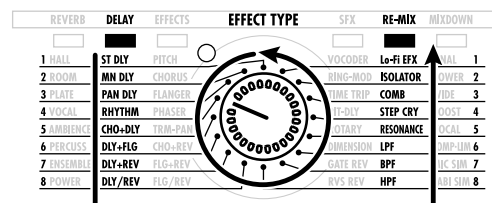
### Selector de tipo de efecto (EFFECT TYPE)

Este selector sirve para elegir el efecto. Como se muestra a continuación, los efectos podrán elegirse entre dos bancos, dependiendo del ajuste actualmente seleccionado con la tecla BANK.

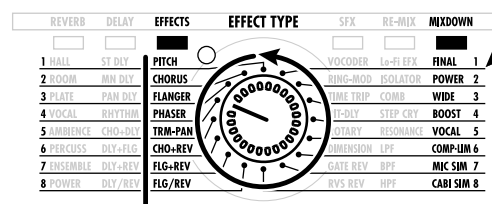
#### Banco REVERB o SFX seleccionado



#### Banco DELAY o RE-MIX seleccionado



#### Banco EFFECTS o MIXDOWN seleccionado



- Cuando mueva el selector EFFECT TYPE, el visualizador mostrará el número de efecto (1 – 8 en los bancos normales) durante unos 2 segundos.
- Cuando cambie el número de efecto desde la última condición de almacenamiento, el diodo electroluminiscente del selector EFFECT TYPE se encenderá. Cuando devuelva el ajuste al efecto original, el diodo electroluminiscente se apagará.
- Cuando invoque un parche, se encenderá el diodo electroluminiscente del banco en el que esté almacenado tal parche.

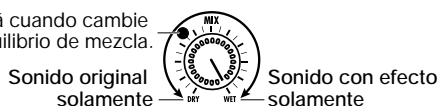
## Cambio del valor de un parámetro de efecto

Cada efecto del RFX-2000 se compone de ciertos parámetros de efectos que determinan la intensidad y el carácter del tono de dichos efectos. Los parámetros de los efectos podrán ajustarse con los controles de edición siguientes.

### ■ Control de mezcla (MIX)

El control MIX sirve para ajustar el equilibrio de mezcla 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 lo gira completamente hacia la derecha, solamente saldrá el sonido con efecto.

Se encenderá cuando cambie el equilibrio de mezcla.



- Cuando mueva el control MIX, el ajuste de equilibrio de mezcla (0 – 99) se mostrará en el visualizador durante 2 segundos.
- Si cambia el ajuste de equilibrio de mezcla desde la última condición almacenada, se encenderá el diodo electroluminiscente del control MIX. Cuando el ajuste se devuelva al valor original, el diodo electroluminiscente se apagará.

### ■ Control de carácter de reverberación [REV CHARACTER (EDIT 1)]

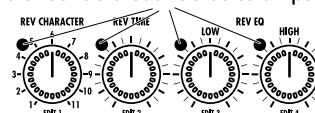
### ■ Control de tiempo de reverberación [REV TIME (EDIT 2)]

### ■ Control de reverberación con edición baja [REV EQ LOW (EDIT 3)]

### ■ Control de reverberación con edición alta [REV EQ HIGH (EDIT 4)]

Estos controles le permitirán ajustar los parámetros del efecto actualmente seleccionado. (Para más información sobre los parámetros que podrá editar, consulte las páginas 66 – 75.)

Se encenderá cuando edite un parámetro



- Cuando mueva cualquiera de los controles de arriba, el valor del parámetro correspondiente se mostrará en el visualizador durante 2 segundos.
- Cuando cambie un ajuste de parámetro desde la última condición almacenada, se encenderá el diodo electroluminiscente del control respectivo. Cuando el ajuste se devuelva al valor original, el diodo electroluminiscente se apagará. Cuando cambie de efecto, los diodos electroluminiscentes de todos los controles, excepto el control MIX, se encenderán.

## Almacenamiento de un parche editado

Si no almacena un parche editado en la memoria, el contenido editado se perderá cuando seleccione otro parche. Cuando desee mantener un parche editado, almacénelo en la memoria de la forma siguiente:

### 1. Seleccione el parche y editelo.

### 2. Presione la tecla STORE.

El número del parche parpadeará en el visualizador.



### 3. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para seleccionar el número del parche que desee almacenar.

Cuando desee utilizar el mismo número de parche, este paso no será necesario.

### 4. Para ejecutar la operación de almacenamiento, vuelva a presionar la tecla STORE.

El parche se almacenará en la memoria y el parpadeo del visualizador se parará.

Si presiona la tecla CANCEL en vez de la tecla STORE, la operación se cancelará y la unidad volverá a la condición del paso 1.

## ○ Funciones útiles

El RFX-2000 ofrece varias funciones útiles para editar parches.

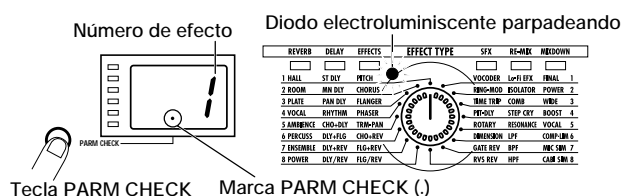
### Comprobación de los valores de los parámetros (comprobación de parámetros)

Usted también podrá comprobar los valores de los parámetros sin mover los controles asociados del panel frontal.

### 1. Presione la tecla PARM CHECK.

La marca PARM CHECK (.) aparecerá en el centro del visualizador y el diodo electroluminiscente EFFECT TYPE parpadeará durante unos 2 segundos.

Esto significará que está comprobándose el ajuste del efecto. El número del efecto (1 – 8) aparecerá en el visualizador durante unos 2 segundos. Después de ello, el visualizador volverá a la condición original.

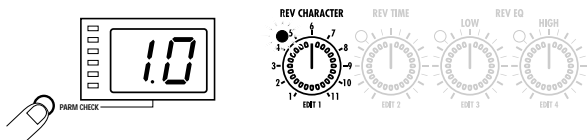


### 2. Para comprobar otro parámetro, vuelva a presionar la tecla PARM CHECK antes de que la indicación regrese a la condición anterior.

Cada vez que presione la tecla PARM CHECK, el parámetro a comprobarse avanzará progresivamente.

## Carácter de reverberación (REV CHARACTER)

Parámetro ajustado con el control REV CHARACTER (EDIT 1).



## Tiempo de reverberación (REV TIME)

Parámetro ajustado con el control REV TIME (EDIT 2).



## Reverberación con ecualización baja (REV EQ LOW)

Parámetro ajustado con el control REV EQ LOW (EDIT 3).



## Reverberación con ecualización alta (REV EQ HIGH)

Parámetro ajustado con el control REV EQ HIGH (EDIT 4).



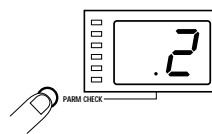
## Mezcla (MIX)

Equilibrio de mezcla entre el sonido original y el sonido con efecto.



## Ritmo de frecuencia de efecto (TAP BEAT)

Longitud del frecuencia de efecto de referencia para la entrada de frecuencia de efecto



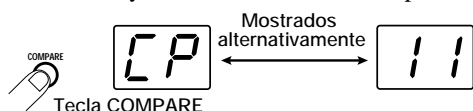
- El parámetro TAP BEAT solamente podrá comprobarse cuando se haya seleccionado un efecto con entrada de frecuencia de efecto (consulte más abajo). Sin embargo, si selecciona RHYTHMIC DELAY, no habrá ajuste de ritmo de frecuencia de efecto.
- Cuando compruebe el parámetro de velocidad ajustado con la función de frecuencia de efecto, en el visualizador se mostrará "tP".

## Comparación entre el sonido anterior y posterior a la edición (Función de comparación)

Esta función le permitirá comparar el sonido actualmente editado con el anterior a la edición.

### 1. Presione la tecla COMPARE.

El parche actualmente seleccionado volverá temporalmente a la condición existente antes de la edición. La indicación "CP" y el número de parche parpadearán alternativamente en el visualizador, y la marca "EDITED" desaparecerá.



### 2. Para volver a la edición, vuelva a presionar la tecla COMPARE (o presione la tecla CANCEL).

- Si lo desea, podrá comprobar el valor original de cada parámetro presionando la tecla PARM CHECK mientras la unidad esté en el modo de comparación.
- El movimiento de cualquiera de los controles en el modo de comparación no tendrá efecto alguno.

## Ajuste de los parámetros con la tecla de frecuencia de efecto (Entrada de frecuencia de efecto)

El RFX-2000 le permitirá introducir parámetros basados en el tiempo pulsando la tecla TAP. Por ejemplo, de esta forma, la velocidad de modulación de reborde o el tiempo de retardo podrán acoplarse fácilmente al tempo de la canción.

### 1. Seleccione un parche en el que sea posible la entrada de frecuencia de efecto.

Si la entrada de frecuencia de efecto es posible o no dependerá del defecto seleccionado para tal parche (consulte las páginas 66 – 75). Cuando seleccione un parche para el que sea posible la entrada de frecuencia de efecto, parpadeará el diodo electroluminiscente TAP.



### 2. Pulse varias veces la tecla TAP con el intervalo deseado.

El tiempo de retardo o la velocidad se ajustarán de acuerdo con el intervalo de frecuencia de efecto y el parámetro de ritmo de frecuencia de efecto para el parche respectivo (consulte la página 64).

### 3. Si lo desea, almacene el parche.

- El parámetro cambiado mediante la entrada de frecuencia de efecto volverá al ajuste original cuando cambie de parche. Si desea mantener el cambio, tendrá que almacenar el parche.
- El parámetro que puede ajustarse mediante la entrada de frecuencia de efecto está preajustado (consulte las páginas 66 – 75).
- El intervalo máximo que podrá medirse con la función de entrada de frecuencia de efecto es de 2 segundos.
- Si el intervalo de entrada de frecuencia de efecto está fuera del margen de ajuste para tal parámetro, se corregirá a un valor aceptable.
- Si un parámetro se ajustó mediante la entrada de frecuencia de efecto y después se cambió moviendo el mando de control para tal parámetro, el ajuste del mando de control tendrá prioridad sobre la entrada de frecuencia de efecto.

# Utilización de la función de control a través de MIDI

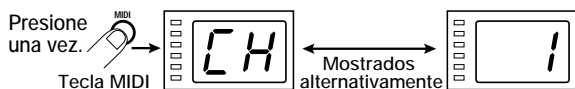
El RFX-2000 puede aceptar comandos a través de un enlace MIDI para cambio de parámetros y transferencia del contenido de la memoria a un dispositivo MIDI externo. En esta sección se describen los pasos generales para utilizar las funciones basadas en MIDI.

## Ajuste del canal MIDI

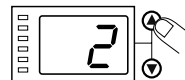
Ajuste el canal MIDI para comunicación con el RFX-2000 de la forma siguiente.

1. En el modo de reproducción, presione una vez la tecla MIDI.

En el visualizador aparecerán alternativamente "CH" y el canal MIDI actualmente seleccionado.



el visualizador muestre "—", se inhabilitará la función de transmisión/recepción.



3. Para volver al modo de reproducción, presione la tecla CANCEL.



2. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para seleccionar un canal MIDI entre 1 y 16. Cuando

## Selección de parches a través de MIDI

Para cambiar el parche del RFX-2000 habrá que enviar un mensaje de cambio de programa desde un teclado MIDI, un secuenciador, o un dispositivo similar al RFX-2000.

1. Conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del RFX-2000.

El ajuste del canal MIDI del RFX-2000 deberá coincidir con el ajuste del canal de transmisión del dispositivo externo.

2. Transmita un mensaje de cambio de programa del dispositivo MIDI externo al RFX-2000.

En la condición predeterminada en fábrica, los números de parches del RFX-200 corresponden a los números de cambio de programa siguientes.

Número de parche del RFX-2000	Número de cambio de programa
01	0
02	1
:	:
99	98
0.0	99
:	:
0.0	127

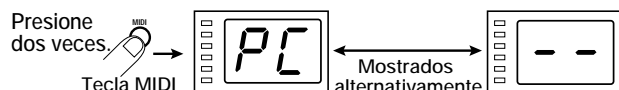
- Cuando cambie el parche en el RFX-2000, en el conector MIDI OPUT aparecerá el mensaje de cambio de programa correspondiente.

## Almacenamiento de números de cambio de programa en la tabla de aprendizaje

Algunas veces puede ser deseable asignar números de cambio de programa específicos a los números de parches del RFX-2000. (Por ejemplo, para invocar el número 1 del RFX-2000 cuando se seleccione el tono asociado con el cambio de programa 100.) En tal caso, usted podrá seleccionar la tabla denominada de aprendizaje de la memoria del RFX-2000 para cambiar el número de cambio de programa asignado al número de parche.

1. En el modo de reproducción, seleccione el parche al que desee asignar un número de cambio de programa y presione dos veces la tecla MIDI.

En el visualizador aparecerán alternativamente "PC" y la indicación "--".



2. Transmita un mensaje de cambio de programa desde el dispositivo MIDI conectado al conector MIDI IN del RFX-2000.



La indicación "--" del visualizador cambiará al número de cambio de programa recibido. Este número de cambio de programa se asignará al parche actualmente seleccionado.

3. Cuando desee asignar un número de cambio de programa separado a este parche, repita el paso 2.

Usted también podrá asignar múltiples números de cambio de programa al mismo número de parche.

4. Cuando finalice el ajuste, presione la tecla CANCEL para volver al modo de reproducción.



Si es necesario, repita los pasos 1 – 4 para otros números de parches y de cambio de programa.

- Los números de cambio de programa 100 – 127 se visualizarán como "0.0" – "2.7".
- La información de la tabla de aprendizaje cambiada se conservará incluso aunque desconecte la alimentación de la unidad. (Con respecto a la información sobre cómo devolver la tabla de aprendizaje a los ajustes predeterminados en la fábrica, consulte la página 65.)

## Cambio de los parámetros de los efectos a través de MIDI

Los parámetros de los efectos del RFX-2000 podrán cambiarse utilizando mensajes de cambio de control MIDI desde un dispositivo MIDI externo (teclado, secuenciador MIDI, etc.). Esto será muy útil para cambiar parámetros desde un lugar separado.

### 1. Conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del RFX-2000.

El ajuste del canal MIDI del RFX-2000 deberá coincidir con el ajuste del canal de transmisión MIDI del canal externo.

(Para más información sobre el ajuste del canal MIDI,

consulte la página 62.)

### 2. Transmita un mensaje de cambio de control desde el dispositivo MIDI externo al RFX-2000.

Los parámetros de efectos del RFX-2000 corresponden a los números de cambio de control siguientes.

Parámetros de efectos	Números de cambio de control	Valores de recepción aceptables	Valores de transmisión aceptables
EFFECT TYPE	86	0 - 47	0 - 47
REV CHARACTER(EDIT1)	84	0 - 10	0 - 10
REV TIME(EDIT2)	85	0 - 127	0 - 127
REV EQ LOW(EDIT3)	87	0 - 127	0 - 127
REV EQ HIGH(EDIT4)	88	0 - 127	0 - 127
MIX	8	0 - 127	0 - 127
BYPASS	80, 91	0 - 63 = derivación desactivada 64 - 127 = derivación activada	
	80		0 = derivación desactivada/127 = derivación activada
TAP	64	64 - 127	A la salida 127 le sigue inmediatamente la 0.

- Cuando utilice una tecla o un control del panel frontal, se transmitirá le mensaje de cambio de control indicado arriba.
- El cambio de un parámetro con un mensaje de cambio de

control tendrá el mismo efecto que la edición de tal parámetro con los controles del panel frontal. Si es necesario, almacene el parche cambiado.

## Almacenamiento de las operaciones del panel en un secuenciador

Las funciones de operación de los controles del panel frontal del RFX-2000 podrán almacenarse como mensajes de cambio de control en un secuenciador MIDI para reproducir más tarde. Esto será muy útil, por ejemplo, para reproducir un módulo de fuente de sonido en el secuenciador y ajustar simultáneamente el RFX-2000 en tiempo real.

### 1. Conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del RFX-2000, y conecte el conector MIDI OUT del RFX-2000 al conector MIDI IN del dispositivo MIDI externo.

- El ajuste del canal MIDI del RFX-2000 deberá coincidir con el canal de transmisión MIDI para la pista del secuenciador en la que vaya a grabarse la operación. (Para más información sobre el ajuste del canal MIDI, consulte la página 62.)
- Compruebe si el eco MIDI (MIDI THRU) del secuenciador está desactivado (OFF).
- Esto será muy útil para grabar un mensaje de cambio de programa al comienzo de la pista del secuenciador que invoca el parche a utilizarse como punto de comienzo de

la operación.

### 2. Ponga en funcionamiento el secuenciador MIDI e inicie la grabación.

### 3. Utilice los mandos de control del panel frontal del RFX-2000.

La operación de los mandos de control se grabará como información de cambio de control en la pista del secuenciador MIDI.

### 4. Pare la grabación en el secuenciador MIDI y ponga en reproducción la pista desde el comienzo.

Los parámetros cambiarán de acuerdo con las operaciones que haya realizado en el paso 3.

## Entrada de frecuencia de efecto utilizando el reloj MIDI

En vez de utilizar la tecla TAP podrá utilizar también un dispositivo MIDI externo (como un secuenciador o una máquina de ritmos MIDI) para suministrar un reloj MIDI a fin de ajustar el tiempo de retardo o la velocidad que coincida con el tempo del reloj.

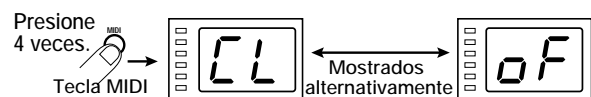
### 1. Conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del RFX-2000.

- Cuando desee introducir el tempo con la tecla TAP, ajuste la recepción del reloj MIDI a OFF
- ### 2. Seleccione en el RFX-2000 el parche en el que desee utilizar la entrada de frecuencia de efecto.

- Para más información sobre qué parámetros permiten la entrada de frecuencia de efecto, consulte las páginas 66 - 75.

### 3. En el modo de reproducción, presione la tecla MIDI cuatro veces.

En el visualizador se mostrarán alternativamente las indicaciones "CL", "on" (recepción del reloj MIDI activada), u "oF" (recepción del reloj MIDI desactivada).



### 4. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para ajustar "on".

Ahora será posible la entrada de frecuencia de efecto a través del reloj MIDI. Este ajuste se aplicará a todos los parches.

### 5. Para volver al modo de reproducción, presione la tecla CANCEL.

Ahora podrá utilizar la función de entrada de frecuencia de efecto con reloj MIDI. Este ajuste se aplicará a todos los parches.

## 6. Suministre el reloj MIDI desde el dispositivo MIDI externo.

El tiempo de retard o la frecuencia se ajustarán de acuerdo con el reloj MIDI suministrado y el parámetro de ritmo de frecuencia de efecto ajustado para el parche respectivo.)

## 7. Si lo desea, almacene el parche.

El parámetro cambiado mediante la entrada de frecuencia de efecto del reloj MIDI volverá al ajuste original cuando cambie el parche. Si desea conservar el parche, tendrá que almacenarlo.

- Cuando haya almacenado un parche y lo invoque, suministrará el reloj MIDI para ajustas automáticamente el tiempo de retardo o la velocidad de acuerdo con el tiempo del reloj.
- Si ajustó un parámetro mediante la entrada de frecuencia de efecto mediante el reloj MIDI y después lo cambió moviendo el mando de control para tal parámetro, el ajuste del mando de control tendrá prioridad sobre la entrada de frecuencia de efecto con el reloj MIDI.
- El RFX-2000 contará 24 pulsos de reloj MIDI como un intervalo utilizando unidades de 1 ms. El intervalo máximo que podrá medirse es de 2 segundos.

## Ajuste del ritmo de frecuencia de efecto

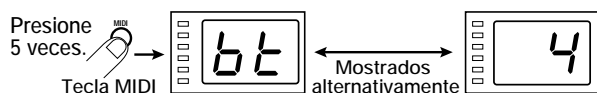
El ritmo de frecuencia de efecto es un parámetro que determina la longitud del ritmo de referencia utilizado para ajustar el tiempo de retardo cuando se utiliza la función de entrada de frecuencia de efecto. Por ejemplo, si el ritmo de frecuencia de efecto está ajustado a "4" (negra), la longitud de un compás del reloj MIDI (señales de 24 horas) o el intervalo con el que se golpee la tecla TAP se tomará como el tiempo de retardo o la velocidad. Cuando el ajuste del ritmo de frecuencia de efecto sea "8" (corchea), el ajuste será la mitad.

### 1. En el modo de reproducción, seleccione un parche en el que sea posible la entrada de frecuencia de efecto

- Si el ajuste del ritmo de frecuencia de efecto se realizó para cada parche.

### 2. Presione cinco veces la tecla MIDI.

En el visualizador aparecerán alternativamente "bt" y el número que muestra la longitud de la nota del ritmo.



### 3. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para ajustar la duración de la nota.

oF	Para este parche no se utiliza la entrada de reloj MIDI. El intervalo con el que se presione la tecla de frecuencia de efecto se tomará directamente como el parámetro de tiempo de retardo o de velocidad.	
32	Fusa	punteadas
16	Semicorchea	4 Negra
t8	Tresillo de corcheas	4. Negra punteada
16.	Semicorchea punteada	2 Blanca
8	Corchea	01 Redonda
t4	Tresillo de negras	02 Dos redondas
8.	Tresillo de corcheas	04 Cuatro redondas

### 4. Presione la tecla CANCEL.

El RFX-2000 volverá al modo de reproducción. Cuando desee almacenar un ajuste de ritmo de frecuencia de efecto para el parche, realice la operación de almacenamiento.

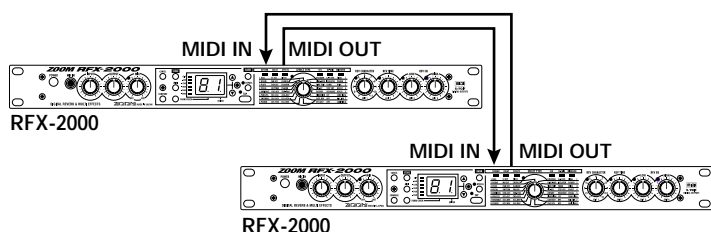
#### NOTA:

El ajuste del ritmo de frecuencia de efecto entrará en efecto la próxima vez que introduzca el frecuencia de efecto o ajuste el tempo con la entrada del reloj de MIDI.

## Transferencia de datos (Transmisión)

La información sobre los parches y la tabla de aprendizaje internamente almacenada en el RFX-2000 podrá sacarse a través de un enlace MIDI. Esto podrá utilizarse, por ejemplo, para intercambiar ajustes entre dos unidades RFX-2000 en un secuenciador MIDI. Los datos podrán volver a cargarse en el RFX-2000 cuando sea necesario.

1. Para utilizar dos unidades RFX-2000, conecte el conector MIDI OUT de la primera unidad RFX-2000 al conector MIDI IN de la segunda unidad RFX-2000, y el conector MIDI OUT de la segunda unidad RFX-2000 al conector MIDI IN de la primera unidad RFX-2000. El canal MIDI deberá ajustarse para que concuerde.



Ejemplo de conexión de dos unidades RFX-2000

Cuando utilice un secuenciador u otro dispositivo MIDI, conecte el conector MIDI OUT del RFX-2000 al conector MIDI IN del secuenciador MIDI.

2. Presione tres veces la tecla MIDI del RFX-2000 de transmisión.

En el visualizador aparecerán alternativamente las indicaciones "dt" y "AL".

3. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para seleccionar el tipo de datos que desee transmitir.

#### • AL

Todos los datos de parches de la memoria y la tabla de aprendizaje

#### • Número de parche actual

Datos del parche actual solamente (en caso de edición, los datos que estén editándose actualmente)

4. Para ejecutar la transferencia de datos, presione la tecla STORE.

El RFX-2000 de transmisión comenzará a transmitir datos. (Los datos se recibirán automáticamente en el RFX-2000 de recepción. No se necesitarán pasos

especiales.) Durante la transferencia, en el visualizador del RFX-2000 de transmisión parpadeará la indicación "dt", y en el de recepción la indicación "dr". Cuando finalice la transferencia, las unidades volverán automáticamente al modo de reproducción.

- **Cuando haya seleccionado "AL" para transmisión**  
Los datos de todos los parches y de la tabla de aprendizaje de la memoria del RFX-2000 se reescribirán.
- **Cuando haya seleccionado el "número de parche actual" para transmisión**  
Los datos del parche actualmente editado se reescribirán. Si es necesario, almacénelos.

## 5. Para grabar los datos en un secuenciador MIDI externo, u otro dispositivo MIDI, ponga

### el dispositivo en el modo de grabación y presione la tecla STORE.

Cuando finalice la transferencia, pare la grabación en el dispositivo MIDI externo y realice los pasos necesarios para almacenar los datos en el dispositivo.

- Cuando desee abandonar el proceso de transmisión de datos, presione la tecla CANCEL en vez de la tecla STORE en el paso 4.

Nota:

El RFX-2000 transmite sucesivamente varios datos exclusivos del sistema. Si utiliza una grabadora de datos MIDI que pare la grabación después de haber recibido un juego de datos exclusivos del sistema, es posible que los datos del RFX-2000 no se almacenen correctamente.

## Transferencia de datos (Recepción)

En esta sección se describe cómo cargar los datos de la tabla de aprendizaje almacenados en un dispositivo MIDI externo al RFX-2000.

### 1. Conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI (secuenciador, etc.) al conector MIDI IN del RFX-2000.

### 2. Inicie la reproducción en el dispositivo MIDI externo.

- **Cuando haya seleccionado "AL" para transmisión**  
Los datos de todos los parches y de la tabla de aprendizaje de la memoria del RFX-2000 se reescribirán. Mientras estén recibiendo datos, en el visualizador parpadeará la indicación "dr".
- **Cuando haya seleccionado el "número de parche actual" para transmisión**  
Los datos del parche actualmente editado se

reescribirán. Si es necesario, almacénelos.

- Cuando transmita/reciba datos a/desde un dispositivo externo, el RFX-2000 y el dispositivo deberán estar ajustados al mismo canal. De lo contrario, el RFX-2000 no aceptará los datos aunque se realice la reproducción desde un dispositivo MIDI externo.
- La reproducción en el dispositivo MIDI externo deberá realizarse con el mismo tempo que la grabación. Si el tempo es más rápido, el RFX-2000 puede no recibir adecuadamente los datos.

### 3. Después de haber cargado los datos en el RFX-2000, pare la reproducción en el dispositivo MIDI externo.

## Devolución del RFX-2000 a los ajustes predeterminados en la fábrica

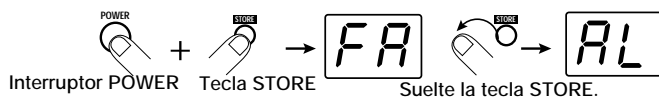
Usted podrá devolver todo el RFX-2000, o parches individuales, a la condición predeterminada en la fábrica (Invocación). Esto será muy útil cuando haya reescrito un parche original por error, o cuando desee devolver toda la unidad al estado original.

Nota:

Cuando realice la función de invocación, los datos almacenados en la memoria por el usuario podrán perderse. Antes de realizar esta función, cerciúrese de que tales datos ya no son necesarios.

### 1. Conecte la alimentación del RFX-2000 manteniendo presionada la tecla STORE.

Mientras mantenga presionada la tecla STORE, en el visualizador se mostrará la indicación "FA",



Cuando suelte la tecla STORE, en el visualizador se mostrarán alternativamente "AL" y la indicación normal.

### 2. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para seleccionar el contenido de invocación.

- **AL**  
Devuelve los datos de todos los parches y de la tabla de aprendizaje a las condición predeterminada en a fábrica.
- **01 - 99, 00**  
Solamente volverán a la condición predeterminada en la

fábrica los datos del parche actualmente seleccionado.

- **PC**  
Solamente se inicializará la tabla de aprendizaje (devolución a la condición predeterminada en la fábrica).

### 3. Para realizar una operación de invocación, vuelva a presionar la tecla STORE.

- **Cuando haya seleccionado AL o PC en el paso 2**  
La invocación se realizará y la unidad volverá al modo de reproducción.
- **Cuando haya seleccionado un número de parche específico en el paso 2**  
La unidad permanecerá en el modo de invocación, y la invocación se realizará después para cualquier número de parche especificado.

Para parar la operación de invocación, presione la tecla CANCEL.

# Efectos del RFX-2000

En esta sección se indican todos los efectos y parámetros disponibles en el RFX-2000. Con respecto a los efectos del banco EXTRA (que podrá invocarse solamente con un ordenador), sólo se describen los parámetros que pueden ajustarse con los controles del panel frontal del RFX-2000.



Con este símbolo están marcados los efectos adecuados para la conexión para transmisión/retorno (página 56).



Con este símbolo están marcados los efectos con los que pueden utilizarse la entrada de frecuencia de efecto (página 61).

El parámetro que puede ajustarse mediante la entrada de frecuencia de efecto está marcado con el indicador "TAP" al lado del nombre.

## BYPASS

BYPASS indica la operación de la unidad en el modo de derivación (página 58). Esto podrá realizarse en el modo WET MUTE (solamente se silenciará el sonido con efecto) o DRY THRU (el sonido original pasará sin procesarse).

## Banco de reverberación (REVERB)

Este banco solamente contiene efectos de reverberación. Los parámetros REC CHARACTER, REV TIME, REV EQ LOW, y REV EQ HIGH ajustados con los controles respectivos son comunes para todos estos efectos. Para cada efecto existen 11 ajustes de carácter, que pueden seleccionarse con el control REV CHARACTER, produciendo un tono y un estilo diferentes.

<b>1 HALL</b>	Estos efectos simulan la reverberación de varios tipos de edificios, desde tamaño medio a grande.				↕	S/R		
<b>2 ROOM</b>	Estos efectos simulan la reverberación de varios tipos de espacios de interiores, desde salas pequeñas a clubes grandes.				↕	S/R		
<b>3 PLATE</b>	Estos efectos simulan el sonido denominado "reverberación de plato" (como el producido por un fonocaptor montado en un plato de hierro de brazo libre).				↕	S/R		
<b>4 VOCAL</b>	Efectos de reverberación más adecuados para voces y narración.				↕	S/R		
<b>5 AMBIENCE</b>	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		
<b>6 PERCUSS</b>	Estos efectos de percusión son los más adecuados para tambores y percusión.				↕	S/R		
<b>7 ENSEMBLE</b>	Estos efectos son los más idóneos para secciones de conjuntos tales como los de cuerdas y de cobre.				↕	S/R		
<b>8 POWER</b>	Estos efectos añaden una sensación de potencia y vitalidad a las fuentes utilizadas.				↕	S/R		
Mando de control	REV CHARACTER	REV TIME	REV EQ LOW	REV EQ HIGH	TAP	BYPASS		
Parámetro	Character	Reverb Time	EQ Low	EQ High				
Descripción	Selecciona el carácter de reverberación (consulte la tabla).	Ajusta el tiempo de reverberación.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de bajas frecuencias.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de altas frecuencias.				WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	-12 - +12	-12 - +12				

## Tabla de caracteres de reverberación

### 1. HALL

- 1 Large Hall..... Simula una sala de conciertos grande.
- 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

- 1 Tile Chamber ..... Simula la acústica de una sala embaldosada.
- 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

- 1 **Large Plate** ..... Simula la reverberación producido por un plato grande.  
 2 **Bright Plate** ..... Reverberación de un plato brillante adecuado para percusión.  
 3 **Dark Plate** ..... Reverberación de plato con sentido de profundidad.  
 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

- 1 **Female Rock** ..... Reverberación adecuada para cantantes femeninas de rock.  
 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

- 1 **Rock Mix** ..... Reverberación para fuentes de música de tipo rock.  
 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. PERCUSSION

- 1 **Rock Kit/1** ..... Reverberación adecuada para batería de rock.  
 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..

### 7. ENSEMBLE


- 1 **Strings** ..... Reverberación adecuada para instrumentos de cuerda.  
 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.  
 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.


### 8. POWER


- 1 **Kick/1** ..... Acentúa el impacto del cuerpo de los bombos.  
 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.


## Banco de retardo (DELAY)

Contiene efectos de retardo sencillos y combinados que le permitirán utilizar el retardo y otro efecto. Los efectos combinados marcados con "+" se componen de dos efectos conectados en serie. Los efectos combinados marcados con "/" utilizan dos efectos en paralelo en los canales izquierdo y derecho.

1 ST DLY (STEREO DELAY) retardo estéreo con un tiempo máximo de 1486 ms. <span style="float: right;">↕ S/R</span>						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback		WET MUTE
Descripción	Ajusta el valor de la tabla de atenuación en la gama alta.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 100 ms.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 1 ms.	Ajusta el valor de retroalimentación. Los valores negativos resultarán en retroalimentación cruzada.		
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 14	0 - 99	-15 - 15		


2 MN DLY (Mono DELAY) Retardo monoaural con un tiempo de 2972 ms como máximo. <span style="float: right;">↕ S/R</span>						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback		WET MUTE
Descripción	Ajusta el valor de la tabla de atenuación en la gama alta.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 100 ms.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 1 ms.	Ajusta el valor de retroalimentación.		
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 29	0 - 99	0 - 30		


3 PAN DLY (AUTO PANNING DELAY) Retardo monoaural con panoramización automática. <span style="float: right;">↕ S/R</span>						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Depth	Rate [TAP]	Time[x 10]	Feedback		WET MUTE
Descripción	Ajusta la profundidad de panoramización.	Ajusta el ciclo de panoramización.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (990 ms como máximo).	Ajusta el valor de retroalimentación.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 50	1 - 99	0 - 30		

4 RHYTHM (RHYTHMIC DELAY) Éste es un retardo monoaural cuyo tiempo podrá ajustarse BMP y notas. Si la recepción del reloj MIDI está ajustada a "on", este efecto recibirá siempre el reloj MIDI. <span style="float: right;">↕ S/R</span>						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Beat	BPM[x 10] [TAP]	BPM[x 1] [TAP]	Feedback		WET MUTE
Descripción	Selecciona la nota correspondiente al tiempo de retardo (consulte más abajo).	Ajusta el valor BPM en pasos de 10 tiempos dentro de la gama de 41 - 240).	Ajusta el valor BPM en pasos de 1 tiempo.	Ajusta el valor de retroalimentación.		
Margen de ajuste	1 - 11	4 - 25	0 - 9	0 - 30		

### Compás

1: Fusa    2: Semicorchea    3: Tresillo de corcheas    4: Semicorchea punteada    5: Tresillo de corcheas    6: Tresillo de negras  
7: Tresillo de corcheas punteadas    8: Negra    9: Negra punteada    10: Blanca    11: Redonda

5 CHO+DLY Ésta es una combinación en serie de coro y retardo. <span style="float: right;">↕ S/R</span>						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Chorus Mix	Chorus Depth	Delay Time[x 10]	Delay Feedback		WET MUTE
Descripción	Ajusta la proporción de mezcla del coro.	Ajusta la profundidad de modulación de coro.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (75:743 ms)	Ajusta el valor de retroalimentación de retardo.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30		

6 DLY+FLG Ésta es una combinación de retardo y reborde. <span style="float: right;">↕ S/R</span>						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Flanger Feedback	Flanger Rate [TAP]	Delay Time[x 10]	Delay Feedback		WET MUTE
Descripción	Ajusta el valor de retroalimentación de reborde.	Ajusta el ciclo de fluctuación de reborde.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (75:743 ms).	Ajusta el valor de retroalimentación de retardo.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 50	1 - 75	0 - 30		

## 7 DLY+REV

Ésta es una combinación de retardo y reverberación.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback		
Descripción	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (75:743 ms)	Ajusta el valor de retroalimentación de retardo.	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30		

## 8 DLY/REV

Ésta es una combinación en paralelo de retardo y reverberación. El canal izquierdo transmite el efecto de retardo y el derecho el de reverberación.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback		
Descripción	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (75:743 ms)	Ajusta el valor de retroalimentación de retardo.	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30		

## Banco de efectos (EFFECTS)

Contiene efectos de modulación sencillos y efectos combinados que le permitirán utilizar simultáneamente dos efectos. Los efectos combinados marcados con "+" se componen de dos efectos conectados en serie. Los efectos marcados con "/" utilizan dos efectos en paralelo en los canales izquierdo y derecho.

### 1 PITCH

Desplazador de diapasón que añade una componente de desplazamiento de diapasón al sonido original.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Tone	Pitch	Fine	Shift		
Descripción	Ajusta el tono.	Ajusta el valor de desplazamiento de diapasón en semitonos.	Realiza el ajuste preciso del diapasón.	Ajusta el sentido de desplazamiento (hacia arriba o hacia abajo).	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 24	-10 - +10	dn, UP		

### 2 CHORUS

Coro estéreo con tres voces por canal.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Tone	Depth	Rate	Pre Delay		
Descripción	Ajusta el tono.	Ajusta la profundidad del efecto.	Ajusta el ciclo de modulación.	Ajusta el tiempo de pre-retardo.	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	1 - 30		

### 3 FLANGER

Rebordeador estéreo con gama amplia.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Feedback	Depth	Rate [TAP]	Manual		
Descripción	Ajusta el valor de retroalimentación.	Ajusta la profundidad del efecto.	Ajusta el ciclo de modulación.	Ajusta la anchura de banda del efecto de filtrado.	● TAP ON	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 30	1 - 50	1 - 30		

### 4 PHASER

Enfasador con fluctuación pronunciado.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Stage	Depth	Rate [TAP]	Feedback		
Descripción	Selecciona el número de pasos y la fase del enfasador. 1 - 5: 4, 6, 8, 10 (fase normal) (6 - 11: 4, 6, 8, 10, 12, 16 (fase opuesta)	Ajusta la profundidad del efecto.	Ajusta el ciclo de modulación.	Ajusta el valor de retroalimentación.	● TAP ON	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

## 5 TRM-PAN Efecto de trémolo a autopanoramización.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Width	Depth	Rate [TAP]	Clip		
Descripción	Si gira el control hacia la izquierda, obtendrá trémolo. Si lo gira hacia la derecha, obtendrá autopanoramización con un esparcimiento más amplio.	Ajusta la profundidad de autopanoramización.	Ajusta el ciclo de modulación.	Ajusta el patrón de recorte de la forma de onda del LFO que controla la modulación.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 10	1 - 50	0 - 10		

## 6 CHO+REV Ésta es una combinación en serie de coro y reverberación.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Reverb Mix	Reverb Time	Chorus Depth	Chorus Mix		
Descripción	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta la profundidad del coro.	Ajusta la relación de mezcla con coro.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 30	0 - 99		

## 7 FLG+REV Ésta es una combinación de rebordeador y reverberación.

Los parámetros son iguales que los de "B FLG/REV".

## 8 FLG/REV Ésta es una combinación en paralelo de rebordeador y reverberación. El canal izquierdo transmite el efecto de rebordeador y el derecho el de reverberación.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Reverb Mix	Reverb Time	Flanger Rate [TAP]	Flanger Feedback		
Descripción	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el ciclo de fluctuación del rebordeador.	Ajusta la retroalimentación del rebordeador.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

## Banco SFX

Este banco contiene efectos especiales tales como VOCODER y modulador en anillo.

## 1 VOCODER Este efecto le permitirá utilizar un micrófono conectado a la toma MIC IN para controlar la señal procedente de un sintetizador aplicada a la toma INPUT.


Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Band/Attack	Chorus Mix	Distortion	Sens		
Descripción	Ajusta el número de bandas del VOCODER y la velocidad de respuesta. 1 - 5: 18 bandas, 6 - 11: 10 bandas (cuanto menor sea el valor más rápida será la respuesta).	Ajusta la relación de mezcla con el coro.	Ajusta la distorsión.	Ajusta la sensibilidad de VOCODER.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 10	0 - 10	1 - 30		


## 2 RING-MOD Éste es modulador en anillo que contiene retardo corto.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Delay Mode	Frequency	EQ Low	EQ High		
Descripción	Cambie el efecto de retardo.	Ajusta la frecuencia de modulación.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de ecualización baja.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de ecualización alta.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 50	-12 - 12	-12 - 12		


## 3 TIME TRIP Este efecto varía el tiempo de retardo de acuerdo con la intensidad de la señal de entrada.


Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Depth	Sensitivity	Feedback	Feedback Polarity		
Descripción	Ajusta el margen de cambio del tiempo de retardo.	Ajusta la sensibilidad de cambio del tiempo de retardo.	Ajusta el valor de retroalimentación.	Ajusta la polaridad de retroalimentación. -1: fase invertida, 1: fase normal		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 50	0 - 30	-1, 1		


**4 PIT-DLY** Este es un efecto con un desplazador de diapasón integrado en el bucle de retroalimentación. 

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Feedback	Delay TIME[x 10]	Pitch	Pitch Goal		
Descripción	Ajusta el valor de retroalimentación.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (75:743 ms)	Ajusta el valor de desplazamiento del diapasón. En el ajuste máximo (30), el valor de desplazamiento será igual al del diapasón objetivo.	Ajusta el valor de desplazamiento del diapasón en semitonos.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 75	0 - 30	-12 - 12		

**5 ROTARY** Simula un altavoz giratorio cuando se acciona mecánicamente.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Drive	Speed 1	Speed 2 [TAP]	Speed Select		
Descripción	Ajusta la distorsión.	Ajusta la velocidad 1.	Ajusta la velocidad 2.	Cambia la velocidad entre 1 (S1) y 2 (S2).		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 50	1 - 50	S1, S2		


**6 DIMENSION** Reverberación con dimensión (DIMENSION REVERB) Estos efectos controlan la expansividad espacial del sonido. 


Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Character	Reverb Time	EQ Low	EQ High		
Descripción	Ajusta el carácter (Consulte la tabla.)	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de equalización baja.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de equalización alta.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12		


**Tabla de caracteres de dimensión (DIMENSION)**

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

**7 GATE REV** Reverberación de compuerta (GATE REVERB) Efecto especial en el que la reverberación se corta rápidamente mediante una compuerta. 

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High		
Descripción	Ajusta la sensibilidad de la compuerta.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de equalización baja.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de equalización alta.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12		

**8 RVS REV** Reverberación inversa (REVERSE REVERB) Esto ofrece un efecto similar al de una cinta retrocediendo. 

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High		
Descripción	Ajusta la sensibilidad del efecto, que es el nivel con el que se aplica la reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de equalización baja.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de equalización alta.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12		

## Banco de remezcla (RE-MIX)

Este banco contiene principalmente los efectos para procesar fuentes estéreo de varias formas. Lo-Fi degrada a propósito la calidad del sonido para ofrecer efectos especiales. ISOLATOR separa la señal en tres bandas cuyo nivel puede ajustarse independientemente. Este banco es muy útil, por ejemplo, para mezclar 2 pistas o para trabajo de pinchadiscos.

<b>1 Lo-Fi EFX</b> Éste es un efecto especial que podrá utilizarse para degradar a propósito la calidad del sonido.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Character	Color	Distortion	Tone	/	WET MUTE
Descripción	Cambia gradualmente el carácter del filtro.	Ajusta el color.	Ajusta la distorsión.	Ajusta el tono.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 10	1 - 10	1 - 20		
<b>2 ISOLATOR</b> Este efecto divide la señal en tres bandas, con control de la proporción de mezcla.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Character	Low Mix	Mid Mix	High Mix	/	WET MUTE
Descripción	Ajusta la frecuencia de la red de cruce.	Ajusta la proporción de mezcla en la gama baja.	Ajusta la proporción de mezcla en la gama media.	Ajusta la proporción de mezcla en la gama alta.		
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 99	0 - 99	0 - 99		
<b>3 COMB</b> Filtro en peine (COMB FILTER) Este efecto procesa el sonido de la fuente de entrada con un filtro en peine.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Response	Range	Frequency	Feedback	/	WET MUTE
Descripción	Ajusta la velocidad de respuesta para cambiar el parámetro de respuesta.	Ajusta el margen de ajuste del parámetro de frecuencia.	Ajusta la frecuencia del filtro en peine.	Ajusta el valor de retroalimentación.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 40	1 - 30	0 - 30		
<b>4 STEP CRY</b> Este efecto utiliza filtros para ofrecer al sonido un carácter diferente, semejante al de unas escaleras.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Wave Balance	Depth	Step Rate [TAP]	Resonance	● TAP ON	WET MUTE
Descripción	Cuanto menor sea el valor, mayor será el efecto de CRY, y cuanto mayor sean, más intenso será el efecto STEP.	Ajusta la profundidad del efecto.	Ajusta la frecuencia del efecto de escalera.	Ajusta la intensidad del efecto.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	1 - 10		
<b>5 RESONANCE</b> Éste es un efecto de filtro con componente de resonancia.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Resonance	Sensitivity	LFO Rate [TAP]	LFO Depth	● TAP ON	WET MUTE
Descripción	Ajusta la resonancia.	Ajusta la sensibilidad del filtro en relación con la señal de entrada.	Ajusta el filtro del LFO.	Ajusta el margen de cambio del LFO.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		
<b>6 LPF</b> Filtro de paso bajo (LOW PASS FILTER) Éste es un filtro que solamente permite pasar las componentes de señal de baja frecuencia.						
"6 LPF", "7 BPF", y "8 HPF" utilizan los mismos parámetros.						
<b>7 BPF</b> Filtro de paso de banda (BAND PASS FILTER) Éste es un filtro que solamente permite el paso de componentes de señal de frecuencia media.						
"6 LPF", "7 BPF", y "8 HPF" utilizan los mismos parámetros.						
<b>8 HPF</b> Filtro de paso alto (HIGH PASS FILTER) Éste es un filtro que solamente permite pasar las componentes de señal de alta frecuencia.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Resonance	Frequency	LFO Rate [TAP]	LFO Depth	● TAP ON	WET MUTE
Descripción	Ajusta la resonancia.	Ajusta la frecuencia de corte.	Ajusta el ciclo del LFO.	Ajusta el margen de cambio del LFO.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

# Banco de mezcla descendente (MIXDOWN)

Los efectos de este banco sirven para acomodar el ambiente general de una canción cuando se realice la mezcla descendente (mezcla de múltiples pistas en dos pistas estéreo finales) o para afinación (ajuste preciso del sonido y el nivel de una mezcla final de 2 pistas).

Para obtener los óptimos resultados, los efectos de este banco deberán utilizarse con el control MIX ajustado a 99 a fin de que solamente salga el sonido con efecto (WET).

1 FINAL		Maestro final (FINAL MASTER) Ésta es una combinación de un ecualizador de 4 bandas y un compresor de 3 bandas.					
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parámetro	Character	Low MIX	Mid MIX	High MIX			
Descripción	Selecciona la compresión y el carácter de ecualización.	Ajusta el nivel de la gama baja a -infinite- o -24,5 a 0 dB (en pasos de 0,5 dB) 50: 0 dB.	Ajusta el nivel de la gama media a -infinite- o -24,5 a 0 dB (en pasos de 0,5 dB) 50: 0 dB.	Ajusta el nivel de la gama alta a -infinite- o -24,5 a 0 dB (en pasos de 0,5 dB) 50: 0 dB.	/	DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 50	0 - 50	0 - 50			
2 POWER		Refuerzo de graves (POWER BOOST) Efecto de mezcla que acentúa los graves y da un impacto potente al sonido.					
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parámetro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descripción	Selecciona varios ajustes de caracteres de reverberación con diferentes tiempos de reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la acentuación de los graves.	/	DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
3 WIDE		Imagen panorámica (WIDE IMAGE) Efecto de mezcla descendente que resalta la ampliación estéreo entre los canales izquierdo/derecho.					
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parámetro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descripción	Selecciona varios ajustes de caracteres de reverberación con diferentes tiempos de reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la ampliación entre los canales izquierdo/derecho.	/	DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
4 BOOST		Ecualización de refuerzo (BOOST EQ) Efecto de mezcla descendente que ofrece al sonido un extremo inferior concentrado y al superior energético.					
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parámetro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descripción	Selecciona varios ajustes de caracteres de reverberación con diferentes tiempos de reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta el volumen de la gama baja/alta.	/	DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
5 VOCAL		Presencia vocal (VOCAL PRESENCE) Este efecto de mezcla descendente ofrece voces plenas y cálidas.					
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parámetro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descripción	Selecciona varios ajustes de caracteres de reverberación con diferentes tiempos de reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la banda para reforzar la claridad y enfatizar la parte vocal.	/	DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
6 COMP-LIM		Este efecto sirve para mantener los niveles de las señales dentro de cierto margen. El compresor aumentará el nivel de las señales que estén por debajo de cierto umbral, y reducirá las intensas. El limitador solamente reducirá el nivel de las señales intensas.					
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parámetro	Character	Threshold	EQ Low	EQ High			
Descripción	Selecciona el tipo de efecto y ajusta el tiempo de liberación. 1 - 6: Compresor 7 - 11: Limitador (cuanto más alto sea el valor más largo resultará el tiempo de liberación)	Ajusta la sensibilidad para la acción del compresor/limitador.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de bajas frecuencias.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de altas frecuencias.	/	DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			

## 7 MIC SIM

**Simulador de micrófono (MIC SIMULATOR)** Simula las características de un micrófono electrostático cuando se utilice un micrófono dinámico económico.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Character	Threshold	EQ Low	EQ High	/	DRY THRU
Descripción	Selecciona el carácter del micrófono y el grado de mejora. 1 - 6: Para voces 7 - 11: Para instrumentos musicales (cuanto mayor sea el valor más alta resultará la mejora).	Ajusta el umbral del limitador.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de bajas frecuencias.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de altas frecuencias.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12		

## 8 CABI SIM

**Simulador de caja acústica (CABINET SIMULATOR)** Añade el carácter del sonido de una caja acústica con amplificador al sonido de una guitarra acústica.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Character	Presence	EQ Low	EQ High	/	DRY THRU
Descripción	Selecciona el carácter del amplificador y el grado de sonido del armario.  1 - 6: COMBO 7 - 11_ STACK (cuanto más alto sea el valor, más intensa será la acción del sonido de caja acústica.)	Ajusta la gama de frecuencias ultraaltas.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de bajas frecuencias.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de altas frecuencias.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12		

## Banco extra (EXTRA)

Los efectos del banco extra no podrán invocarse de la misma forma que los demás. Para seleccionar un efecto del bando EXTRA, tendrá que utilizar un ordenador con el software suministrado. Cuando seleccione un efecto, si almacena en la memoria el parche que contenga tal efecto, podrá invocarlo posteriormente sin necesidad de utilizar el software. Los efectos del banco EXTRA poseen muchos parámetros, pero en este manual solamente se describen los que pueden ajustarse con los controles del panel frontal del RFX-2000. Si utiliza el software suministrado, podrá ajustar todos los parámetros.

Cuando compruebe el número de efecto después de haber seleccionado el banco EXTRA, tal número se mostrará con una "E" delante, como "E1", "E2", etc.

Cuando utilice efectos con el modo de derivación en DRY THRU, el control MIX deberá estar en 99 a fin de que salga el sonido con efecto (WET). Esto producirá los óptimos resultados.

### E1

**Ecualizador gráfico de 31 bandas (31 BAND GRAPHIC EQ)** Este efecto contiene una combinación de un ecualizador gráfico de 31 bandas y un ecualizador normal de 3 bandas.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Input Attenuate	Total EQ Mid	Total EQ Low	Total EQ High	/	DRY THRU
Descripción	Ajusta la atenuación antes de que la señal pase a través del ecualizador, 1 (-10 dB) a 11 (11 (0 dB)).	Proporciona la compensación de la gama media en pasos de 1 dB.	Proporciona la compensación de la gama baja en pasos de 1 dB.	Proporciona la compensación de la gama alta en pasos de 1 dB.		
Margen de ajuste	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12		

### E2

**Ecualizador paramétrico de 5 bandas (5 BAND PARAMETRIC EQ)** Éste es un ecualizador paramétrico de 5 bandas.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Input Attenuate	EQ Mid	EQ Low	EQ High	/	DRY THRU
Descripción	Ajusta la atenuación antes de que la señal pase a través del ecualizador, 1 (-10 dB) a 11 (11 (0 dB)).	Proporciona la compensación de la gama media en pasos de 1 dB.	Proporciona la compensación de la gama baja en pasos de 1 dB.	Proporciona la compensación de la gama alta en pasos de 1 dB.		
Margen de ajuste	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12		



**E3****Retardo de 20 zapateados (20 TAP DELAY)**

Los parámetros para "20 TAP DELAY" son los mismos que para "10 TAP DELAY" indicados a continuación.

**E4****Retardo de 10 zapateados (10 TAP DELAY)**

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	<b>Tone</b>	<b>Feedback Time [x 100]</b>	<b>FeedbackTime[x 1]</b>	<b>Feedback</b>		WET MUTE
Descripción	Ajusta el tono.	Ajusta el tiempo de retardo de retroalimentación en unidades de 100 ms (margen de ajuste de 1 a 1486 ms).	Ajusta el tiempo de retardo de retroalimentación en unidades de 1 ms.	Ajusta valor de retroalimentación.		
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 14	0 - 99	0 - 30		

**E5****Efecto múltiple (MULTI EFX)** Éste es un efecto múltiple que permite la utilización simultánea de coro o reborde, retardo, y reverberación.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	<b>Connection</b>	<b>Modulation Mix</b>	<b>Delay Mix</b>	<b>Reverb Mix</b>		WET MUTE
Descripción	Selecciona el método de conexión para los tres módulos. Con respecto a los detalles, consulte la documentación del software suministrado.	Ajusta la proporción de mezcla del coro o del rebordeador.	Ajusta la proporción de mezcla del retardo.	Ajusta la proporción de mezcla de la reverberación.		
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 99	0 - 99	0 - 99		

**E6****Reflexión cercana (EARLY REFLECTION)** Este efecto crea reflexiones cercanas.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	<b>Input Attenuate</b>	<b>EQ Mid</b>	<b>EQ Low</b>	<b>EQ High</b>		WET MUTE
Descripción	Ajusta la atenuación antes de que la señal pase a través del ecualizador. 1 (-10 dB) a 11 (0 dB)	Proporciona una compensación a la gama media en pasos de 1 dB.	Proporciona una compensación a la gama baja en pasos de 1 dB.	Proporciona una compensación a la gama alta en pasos de 1 dB.		
Margen de ajuste	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12		

**E7****Reverberación personal (CUSTOM REVERB)** Éste es un efecto que permite al usuario realizar ajustes detallados desde su ordenador.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	<b>High Ratio</b>	<b>Reverb Time</b>	<b>EQ Low</b>	<b>EQ High</b>		WET MUTE
Descripción	Ajusta la atenuación de la gama alta.	Ajusta la duración de la reverberación.	Proporciona una compensación a la gama baja en pasos de 1 dB.	Proporciona una compensación a la gama alta en pasos de 1 dB.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	-12 - +12	-12 - +12		

**E8****Maestro final personal (CUSTOM FINAL MASTER)** Ésta es una combinación en serie de un ecualizador de 4 bandas y un compresor de 3 bandas.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	<b>Input Attenuate</b>	<b>Low Mix</b>	<b>Mid Mix</b>	<b>High Mix</b>		DRY THRU
Descripción	Ajusta la atenuación antes de que la señal pase a través del ecualizador.	Ajusta el nivel de la gama baja a $\infty$ o -24,5 a 0 dB (en pasos de 0,5 dB) 50: 0 dB.	Ajusta el nivel de la gama media a $\infty$ o -24,5 a 0 dB (en pasos de 0,5 dB) 50: 0 dB.	Ajusta el nivel de la gama alta a $\infty$ o -24,5 a 0 dB (en pasos de 0,5 dB) 50: 0 dB.		
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 50	0 - 50	0 - 50		

# Software suministrado

El RFX-2000 se suministra con un CD-ROM que contiene software para editar parches en un ordenador personal. (El disco contiene versiones para Windows 95/98 y Macintosh.) El software posee las funciones siguientes.

## (1) Librería de parches

Sirve para administrar la información de parches del RFX-2000 con un ordenador. La información sobre todos los parches del RFX-2000 se envía al ordenador a través de un enlace MIDI, y podrá almacenarse en el disco duro como un archivo de proyecto. Dentro de un proyecto, el orden de los parches podrá cambiarse, y la información de los archivos de proyecto podrá volver a cargarse en el RFX-2000. En realidad, esto aumenta la capacidad de memoria del RFX-2000 hasta un tamaño ilimitado

## (2) VEditor visual

Utilizando los controles deslizables y otros elementos gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, podrán editarse los parches contenidos en los archivos de proyecto. Como el contenido editado se envía inmediatamente al RFX-2000 a través de un enlace MIDI, el efecto aural de cualquier operación de edición podrá comprobarse inmediatamente. Los parches editados podrán almacenarse en el ordenador y transmitirse también al RFX-2000 a

través del enlace MIDI.

## (3) Banco EXTRA

Utilizando este software podrá tener acceso a efectos del banco EXTRA, pero no podrá seleccionarlos de la misma forma que los de la unidad. Estos efectos se componen de reverberación de usuario con amplio control sobre otros parámetros, un ecualizador de 31 bandas, un efecto de retardo de 30 frecuencias de efecto, etc. Los efectos adicionales aumentan más el alcance de las aplicaciones para el RFX-2000. Si almacena un parche que contenga un efecto desde el banco EXTRA en la memoria del RFX-2000, podrá invocarlo como otros parches, y algunos de los parámetros principales del efecto podrán editarse con los controles del RFX-2000.

- Para más información sobre la instalación del software, consulte la hoja separada. Con respecto a la información sobre cómo utilizar el software, consulte la documentación incluida en el disco CD-ROM.
- La última versión del software podrá descargarse del sitio Web de Zoom.  
URL: <http://www.zoom.co.jp>

# Solución de problemas

Síntoma	Comprobación	Remedio
No sale sonido o su volumen está muy bajo.	• ¿Está conectado correctamente el adaptador de CA suministrado?	⇒ Siga las instrucciones de "Conexiones".
	• ¿Está conectado un adaptador de CA de otra clase?	⇒ Utilice solamente el adaptador de CA suministrado.
	• ¿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 los controles INPUT y OUTPUT del RFX-2000 ajustados en la posición apropiada?	⇒ Ajuste los controles como se describe en la sección "Prueba de los efectos".
	• ¿Está conectado un micrófono a la toma INPUT del panel trasero?	⇒ Conecte el micrófono a la toma MIC del panel delantero.
	• ¿Está la unidad en el modo de derivación, y el control MIX completamente girado hasta la posición WET?	⇒ Gire el control MIX hacia DRY.
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.
	No hay sonido con efectos	• ¿Está el RFX-2000 en el modo de derivación?
• ¿Es correcto el interruptor de pedal conectado?		⇒ Utilice solamente el ZOOM FS01.

# Specifications

- **Number of preset programs** 616 (8 effects x 7 banks x 11 characters)
  
- **Program memory** 100  
    **Total** 716 programs
  
- **Sampling frequency** 44.1 kHz
  
- **A/D converter** 20 bit, 64 times oversampling
- **D/A converter** 20 bit, 128 times oversampling
  
- **DSP** Zoom original ZFX-2 (24-bit signal processing)
  
- **Rear Inputs**
  - 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
  
- **Microphone input:** standard monaural phone jack x 1
  - Input impedance: 20 kilohms
  - Reference input level: -56 dBm
  
- **Outputs**
  - L, R: standard monaural phone jack x 2
  - Output impedance: 500 ohms
  - Reference output level: -10 dBm to +4 dBm
  
- **Digital audio Interface**
  - Coaxial output
  - Optical output (S/PDIF)
  
- **Control connectors**
  - MIDI IN
  - MIDI OUT
  - MIDI THRU
  - BYPASS(FS01)
  
- **Power requirements**
  - Applied AC adapter 12 V AC (AD-0008)
  
- **Dimensions** 482 (W) x 44 (H) x 115 (D) mm
  
- **Weight** 1.5 kg

\* 0 dBm = 0.775 Vrms

\* Design and specifications subject to change without notice.

# MIDI Implimentation Chart

[EFFECTOR  
Model RFX-2000

] MIDI Implimentation Chart

Date : 20 Sep, 1999  
Version :1.00

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1-16 OFF	1-16,OFF	Memorized
Channel Changed	1-16 OFF	1-16,OFF	See Notel
Mode Default	3	3	
Mode Messages	x	x	
Mode Altered	*****		
Note Number	x	x	
Note True voice	*****	x	
Velocity Note ON	x	x	
Velocity Note OFF	x	x	
After Touch	x	x	
After Touch Key's Ch's	x	x	
Pitch Bend	x	x	
Control Change	86 84 85 87 88 8 80 64	86 84 85 87 88 8 80,91 64	Effect Type Edit1 Edit2 Edit3 Edit4 Mix Bypass Tap
Prog Change	o 0-99 *****	o	
System Exclusive	o	o	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	x x x	
System Real Time	Clock Commands	x o	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	
Notes	1. Transmit channel and Recognized channel is same.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes  
x : No

\* La tabla de implementación de MIDI se incluye en el disco CD-ROM suministrado.

Español



**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