

RFX-1100

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

BEDIENUNGSANLEITUNG

INHALT

Einleitung	2
SICHERHEITSVORKEHRUNGEN UND HINWEISE ZUM GEBRAUCH	3
Bedienungselemente und Funktionen	4
Vorderseite	4
Rückseite	4
Rack-Einbau	6
Anschlüsse	6
Probieren Sie die Effekte aus	8
Einstellen des Effektklangs	9
Effekte des RFX-1100	10
Störungshilfe	17
Technische Daten	67

Wir danken Ihnen für Ihre Wahl des ZOOM RFX-1100 (im folgenden einfach als "**RFX-1100**" bezeichnet). Das RFX-1100 ist ein hochmodernes digitales Reverb- und Multi- Effektgerät, das die folgenden Besonderheiten und Funktionen bietet:

- **33 sofort anwendbare Effekte**

Das RFX-1100 verfügt über eine Vielzahl von vorprogrammierten Effekten (11 Effekte x 3 Speicherbänke). Deshalb ist das Gerät prompt einsetzbar und liefert sofort großartigen Sound. Besonders die REVERB-Speicherbank erzeugt ein breitgefächertes Klangbild und einen natürlich klingenden Raumeindruck, der auch Profi-Ansprüchen voll gerecht wird.

- **Eingebaute Reverb-Effekte in Profi-Qualität**

Die Reverb-Effekte allein erlauben bereits 121 verschiedene Einstellungen. Das vom RFX-1100 erzeugte Klangbild übertrifft andere Geräte in dieser Preisklasse bei weitem.

- **Kreative Lösungen**

Der "Lo-Fi EFX" Effekt engt die Klangqualität für spezielle Wirkungen gezielt ein. RESONANCE bearbeitet das Eingangssignal durch hochwertige Filter. MIC SIMULATOR dupliziert den Klangcharakter von Kondensatormikrofonen mit einem dynamischen Mikrofon. Diese Effekte bieten Ihnen, besonders bei der Aufnahme im Studio, kreative Möglichkeiten.

- **Attraktive Abmischfunktionen**

Die speziellen Mischeffekte sind vor allem beim Abmischen (Mischen von mehreren Kanälen auf zwei endgültige Stereokanäle) und Mastering (Feinabstimmung von Klang und Pegel für einen endgültigen Zweikanal-Mix) von Vorteil.

- **Intuitive Bedienung**

Einfach zu bedienende Drehknöpfe am Gerät erlauben schnelle Einstellung des Verhältnisses von Originalklang und Effektklang. Effektparameter können ebenfalls bequem variiert werden. So erzielen Sie den gewünschten Sound mit einem Minimum an Aufwand.

- **MIC IN-Buchse**

Die Buchse auf der Vorderseite dient als zusätzlicher Eingang für Mikrofon. Dies ist nützlich für Gesangseffekte und kann für das Steuern des VOCODER-Effekts verwendet werden.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um sich mit den vielfältigen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Damit stellen Sie sicher, daß Sie das RFX-1100 optimal nutzen und über viele Jahre hinweg an diesem Gerät Freude haben. Bewahren Sie die Bedienungsanleitung sowie alle anderen Unterlagen gut auf.

BESCHEINIGUNG DES HERSTELLERS/IMPORTEURS

Hiermit wird bestätigt, daß der

Effekt - Prozessor ZOOM RFX-1100

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

VDE 0871 B, Amtsblatt 163/1984, Vfg. 1046

funkenstört ist

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

ZOOM CORPORATION TOKYO/JAPAN

SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

In dieser Bedienungsanleitung sind Warnungen und Sicherheitshinweise mit besonderen Symbolen gekennzeichnet. Diese sollten Sie lesen, damit Unfälle vermieden werden. Die Symbole haben folgende Bedeutung:



Dieses Symbol weist auf einen äußerst wichtigen Hinweis zu einer möglichen Gefahrenquelle hin. Wenn die betreffenden Hinweise ignoriert werden und das Gerät unsachgemäß eingesetzt wird, drohen Verletzungen mit Todesfolge.



Dieses Symbol weist auf einen Hinweis zu einer möglichen Gefahrenquelle hin. Wenn die betreffenden Hinweise ignoriert werden und das Gerät unsachgemäß eingesetzt wird, drohen Verletzungen und Schäden am Gerät.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorkehrungen, damit Sie den RFX-1100 gefahrenfrei nutzen können.

Betriebsstrom



- Schließen Sie das Gerät nur an Netzsteckdosen mit einer Netzspannung von 100 bis 120 oder 220 bis 240 V und 50/60 Hz an (in Abhängigkeit vom Betriebsspannungsbereich des Gerätes; siehe dazu Rückseite).
- Das Gerät muß durch Verbinden des Massekabels vom Netzstecker mit einer guten Masse geerdet werden. Verwenden Sie niemals ein Wasserrohr, Gasrohr, Telefonkabel oder Blitzableiter als Masseverbindung, da hierdurch Feuer- und Explosionsgefahr besteht.
- Während eines Gewitters, und wenn Sie das Gerät für längere Zeit nicht benutzen, sollten Sie den Netzstecker aus der Steckdose ziehen.
- Achten Sie darauf, das Netzkabel nicht zu knicken oder einzuklemmen und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf.

Betriebsumgebung



Betreiben Sie den RFX-1100 nicht in Umgebungen, in denen er folgenden Bedingungen ausgesetzt ist:

- Extremtemperaturen
- In der Nähe von Heizkörper, Öfen und anderen Wärmequellen
- Hohe Luft- oder Umgebungsfeuchte
- Übermäßig viel Staub oder Sand
- Übermäßige Schwingungen oder Stöße



Lassen Sie um das Gerät genügend Platz für Luftzirkulation. Blockieren Sie die Lüftungsschlitze nicht mit Gegenständen wie z.B. einer Zeitung oder Vorhängen.

Umgang mit dem Gerät



Stellen Sie niemals ein mit Flüssigkeit gefülltes Gefäß wie eine Blumenvase usw. auf das Gerät, da dies mit Stromschlaggefahr verbunden ist.

In der Nähe des Geräts darf sich keine offene Flamme wie eine

Kerze usw. befinden, da dies mit Feuergefahr verbunden ist.



Der RFX-1100 ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Ferner sollte das Gerät nicht herunterfallen bzw. Stößen oder starker Belastung ausgesetzt sein.

Modifikationen



Öffnen Sie niemals das Gehäuse des RFX-1100, und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren. Das kann zu Schäden am Gerät führen.

Lautstärke



Betreiben Sie den RFX-1100 nicht über einen längeren Zeitraum mit voller Lautstärke, da dies Ihr Gehör schädigen könnte.

Anschluss von Kabeln an Eingangs- und Ausgangsbuchsen



Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, müssen Sie den RFX-1100 und alle angeschlossenen Geräte ausschalten. Vor einem Transport müssen alle Anschlusskabel und das Netzkabel vom RFX-1100 abgezogen werden.

Sicherheitsvorkehrungen beim Gebrauch

Elektromagnetische Interferenzen

Aus Sicherheitsgründen ist der RFX-1100 so konzipiert, dass er einen maximalen Schutz gegen die Aussendung von elektromagnetischer Strahlung bietet und gegen Interferenzen von außen geschützt ist. Geräte mit einer starken Anfälligkeit gegen diese Interferenzen oder einer starken Abstrahlung von elektromagnetischen Wellen sollten nicht in der Nähe des RFX-1100 betrieben werden, weil die Möglichkeit des Auftretens von Interferenzen nicht gänzlich ausgeschlossen werden kann.

Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, darunter auch dem RFX-1100, Fehlfunktionen und Datenverluste auslösen. Deshalb sollte dieses Risiko entsprechend klein gehalten werden.

Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen des RFX-1100 ein trockenes Tuch. Bei Bedarf können Sie es leicht anfeuchten. Verwenden Sie keine Scheuermittel, Wachse oder Lösungsmittel (Verdüner oder Reinigungsalkohol), da die Oberfläche durch diese Mittel abgestumpft oder beschädigt werden könnte.

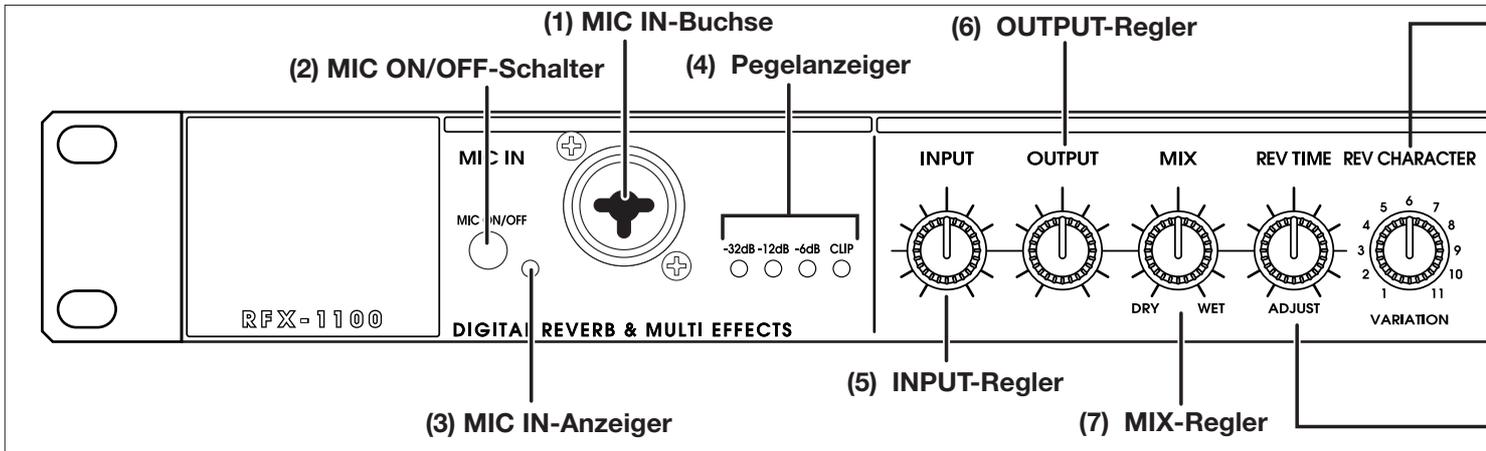
Bewahren Sie dieses Handbuch zum späteren Nachschlagen bitte gut auf.

© ZOOM Corporation

Reproduktion dieser Bedienungsanleitung, ganz oder auszugsweise, auf jegliche Weise ist nicht gestattet.

Bedienungselemente und Funktionen

Vorderseite



(1) MIC IN-Buchse

Ein dynamisches Mikrofon mit einer Ausgangsimpedanz von etwa 600 Ohm kann hier angeschlossen werden, zur Verwendung als zusätzliche Signalquelle. Die Verbindung kann entweder über XLR-Buchse (symmetrisch) oder Klinenstecker (symmetrisch/unsymmetrisch) erfolgen. Normalerweise wird das Eingangssignal von dieser Buchse mit dem Signal von den INPUT-Buchsen auf der Geräterückseite gemischt. Wenn der VOCODER-Effekt gewählt ist, dient das Mikrofonsignal zum Steuern des Effekts. Sie können mit Ihrer Stimme den Klangcharakter und die Hüllkurve (Lautstärke-Änderungskurve) variieren.

(2) MIC ON/OFF-Schalter

Dieser Schalter kontrolliert das Signal von der MIC IN-Buchse.

* Stellen Sie den MIC ON/OFF-Schalter immer auf OFF (aus), bevor Sie in die MIC IN-Buchse ein

Mikrofon einstecken oder abtrennen.

(3) MIC IN-Anzeiger

Wenn der MIC ON/OFF-Schalter auf ON (ein) gestellt ist, leuchtet dieser Anzeiger auf.

(4) Pegelanzeiger

Diese LEDs zeigen den Pegel des Eingangssignals an.

(5) INPUT-Regler

Dient zur Pegelregelung des Signals von den INPUT-Buchsen und der MIC IN-Buchse.

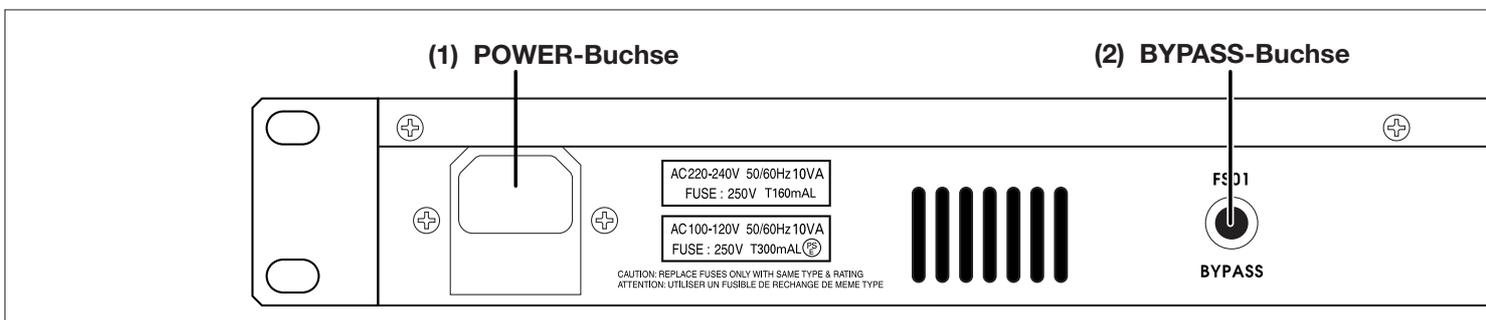
(6) OUTPUT-Regler

Dient zur Pegelregelung des an die OUTPUT-Buchsen gegebenen Signals.

(7) MIX-Regler

Dient zum Einstellen der Balance zwischen Originalklang (DRY) und Effektklang (WET). Wenn der Regler ganz nach links gedreht ist, wird nur der Originalklang ausgegeben. Wenn der Regler ganz nach rechts gedreht ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.

Rückseite

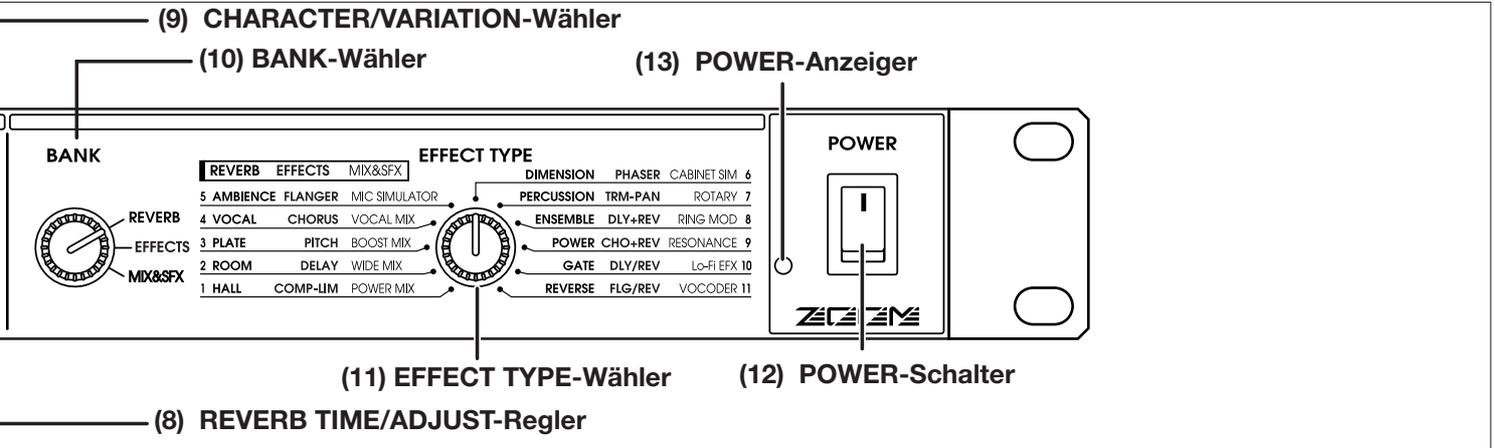


(1) POWER-Buchse

Das mitgelieferte Netzkabel zur Versorgung des Geräts muss hier angeschlossen werden.

(2) BYPASS-Buchse

Dient zum Anschluß des Fußschalters FS01 (Option), der zum Ein- und Ausschalten der Effekte verwendet werden kann.



(8) REVERB TIME/ADJUST-Regler

Dient zum Einstellen eines Effektparameters des gegenwärtig gewählten Effekts.

(9) CHARACTER/VARIATION-Wähler

Dient zum Auswählen einer von 11 Klangcharaktereinstellungen für den gegenwärtig gewählten Effekt, oder zum Einstellen eines Effektparameters.

(10) BANK-Wähler

Dient zum Wählen der Effekt-Speicherbank (Gruppe von Effekten). Die folgenden drei Effekt-Speicherbanken sind verfügbar.

- **REVERB-Speicherbank**
Umfaßt verschiedene Nachhalleffekte.
- **EFFECTS-Speicherbank**
Umfaßt Einzel-Effekte für Instrumente und Stimmen, sowie kombinierte Effekte.

• MIX&SFX-Speicherbank

Umfaßt Spezial-Effekte sowie Effekte, die besonders für das Abmischen (Mischen von mehreren Kanälen auf zwei endgültige Stereokanäle) geeignet sind.

(11) EFFECT TYPE-Wähler

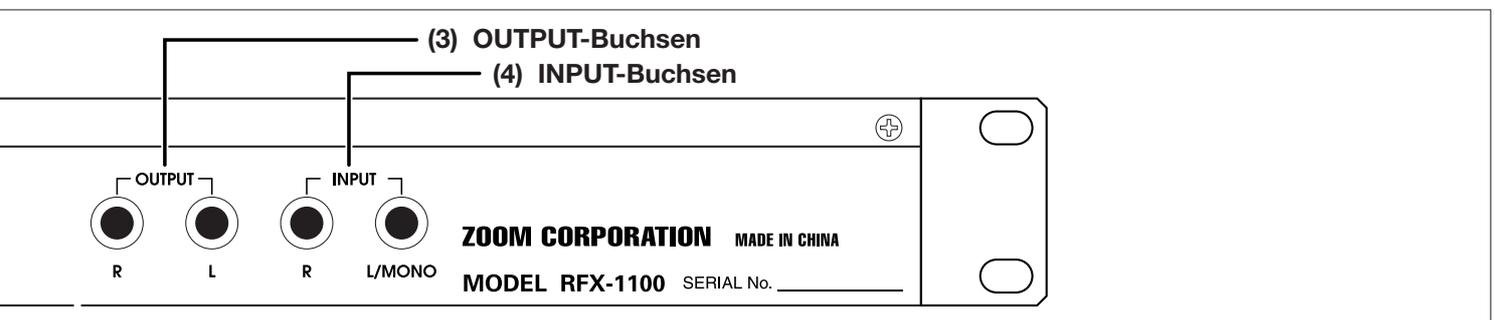
Dient zum Wählen eines Effekts aus der gegenwärtig aktiven Speicherbank.

(12) POWER-Schalter

Dient zum Ein- und Ausschalten des Geräts.

(13) POWER-Anzeiger

Wenn das RFX-1100 eingeschaltet ist, leuchtet dieser LED-Anzeiger grün. Wenn die Effekte mit dem Fußschalter FS01 (Option) ausgeschaltet wurden, blinkt der Anzeiger rot.



(3) OUTPUT-Buchsen

Verbinden Sie diese Buchsen mit dem Recorder oder der Wiedergabe-Anlage.

(4) INPUT-Buchsen

Schließen Sie eine Hochpegelquelle wie ein Instrument oder den Send-Ausgang eines Mischpults

an diese Buchsen an. Wenn nur die L/MONO-Buchse belegt ist, wird das Signal von dieser Buchse an beide Kanäle gegeben. Eine hochohmige Quelle wie z.B. eine Elektrogitarre sollte zuerst an einen Vorverstärker oder ein Gitarren-Effektgerät vorgeschaltet werden.

Rack-Einbau

Das RFX-1100 ist kompatibel mit internationalen Standards für 19-Zoll-Einbaugestelle (EIA, DIN). Da das Gerät für den Rack-Einbau konzipiert ist, sollte es nach Möglichkeit in dieser Form betrieben und nicht einfach auf einen Tisch o.ä. gestellt werden. Zum Einbau müssen die vier Schraubenlöcher mit den Löchern im Gestell zur Deckung gebracht werden. Befestigen Sie das Gerät dann gut mit vier Schrauben.

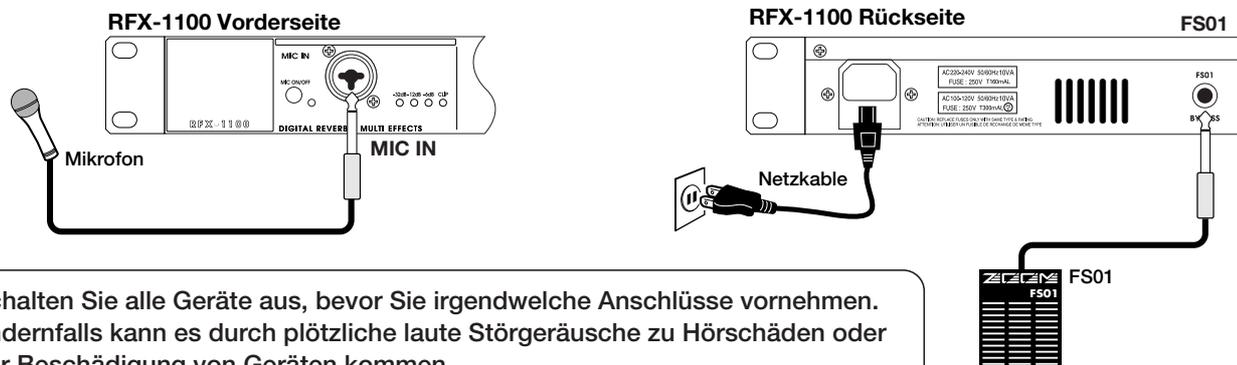


- Das RFX-1100 besitzt einen Metallrahmen, der das Gerät schwerer macht, als es auf den ersten Blick scheinen mag. Wenn Sie das Gerät in ein Gestell einbauen, stützen Sie es gut ab, bis alle Schrauben ganz festgezogen sind. Andernfalls kann das Gerät eventuell herunterfallen und Verletzungen verursachen oder es kann zur Beschädigung des Geräts selbst sowie anderer Geräte kommen.
- Stellen Sie das RFX-1100 nicht direkt auf ein anderes Gerät, da dies zu Wärmestau mit Feuergefahr führen kann. Außerdem kann es zu Leistungsminderungen kommen.
- Vor der Aufstellung müssen alle Verbindungskabel und das Netzkabel abgetrennt werden. Andernfalls können Geräte oder Kabel beschädigt werden.
- Achten Sie darauf, daß das Gestell, in dem das Gerät eingebaut wird, auf einer soliden Unterlage steht, so daß es nicht schwanken oder umfallen kann. Andernfalls kann es zu Verletzungen oder zur Beschädigung des Geräts selbst sowie anderer Geräte kommen.

Anschlüsse

Grundlegende Anschlüsse

RFX-1100 ist an ein elektronisches Instrument, Mikrofon, sowie Mischpult oder anderes Audio-Gerät angeschlossen.

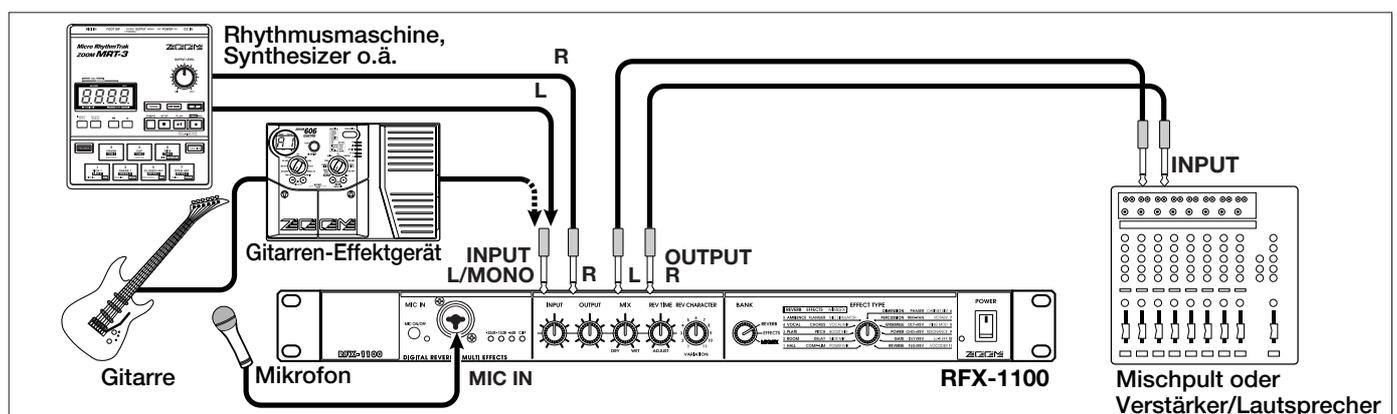


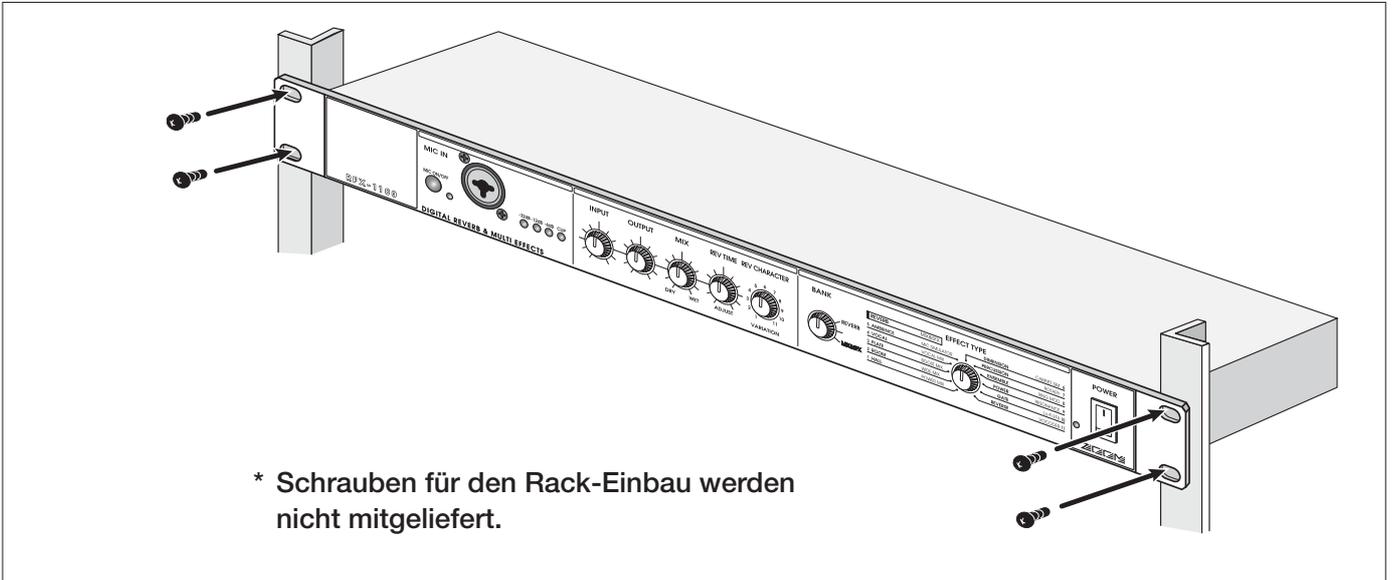
Schalten Sie alle Geräte aus, bevor Sie irgendwelche Anschlüsse vornehmen. Andernfalls kann es durch plötzliche laute Störgeräusche zu Hörschäden oder zur Beschädigung von Geräten kommen.

Einschleif-Konfiguration

Dies ist ein Beispiel für das Einschleifen des RFX-1100 zwischen Klangquelle und Wiedergabe-Anlage oder Mehrspur-Recorder. Eine Stereo-Klangquelle ist an die INPUT L/MONO und R-Buchsen anzuschließen. Eine Mono-Klangquelle ist an die L/MONO-Buchse anzuschließen.

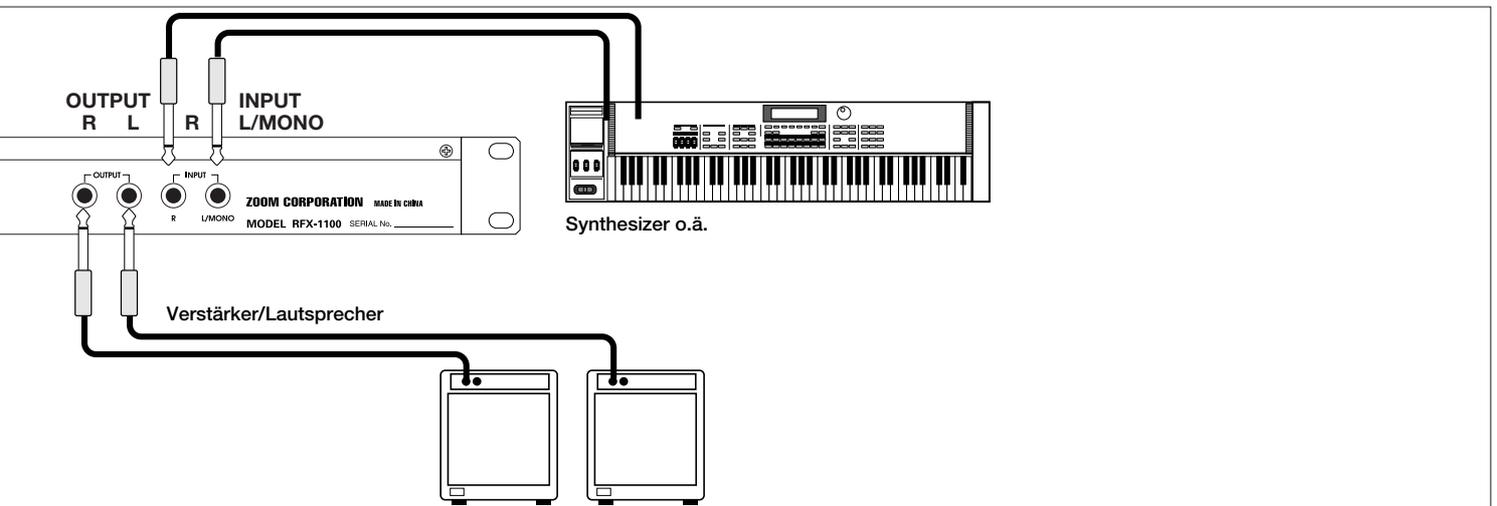
In diesem Beispiel wird das Signal vom Mikrofon oder Instrument von den Effekten des RFX-1100 verarbeitet und dann an die Wiedergabe-Anlage oder den Mehrspur-Recorder gegeben. Die Balance zwischen Originalklang und Effektklang wird am RFX-1100 eingestellt.





* Schrauben für den Rack-Einbau werden nicht mitgeliefert.

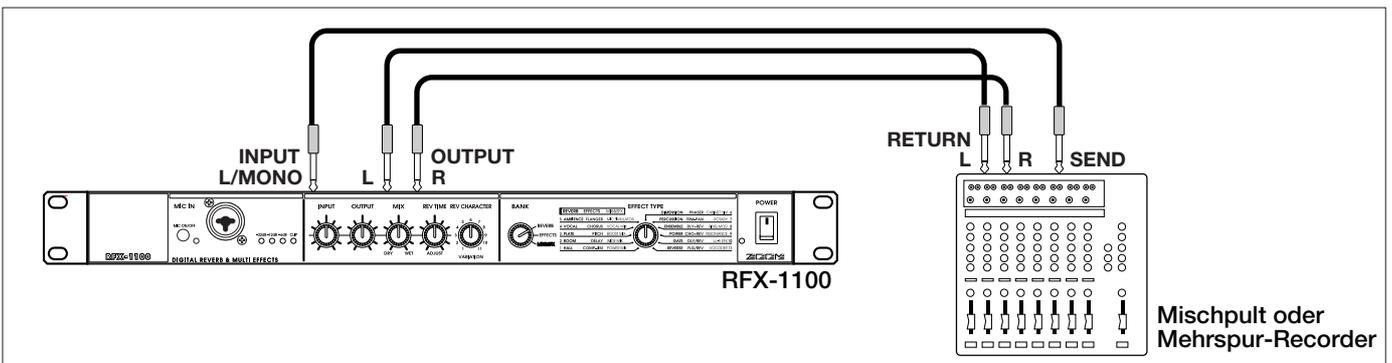
Anschlüsse



Send/Return-Konfiguration

Dies ist ein Beispiel für den Anschluß des RFX-1100 an die Send/Return-Buchsen eines Mischpults oder Mehrspur-Recorders. Verbinden Sie die Send-Buchse des Mischpults oder Mehrspur-Recorders mit der INPUT L/MONO-Buchse des RFX-1100, und verbinden Sie die OUTPUT L/R-Buchsen des RFX-1100 mit den Return-Buchsen (oder dem Stereo-Line- Eingang) des Mischpults oder Mehrspur-Recorders.

In dieser Konfiguration sollte das RFX-1100 so eingestellt werden, daß es nur den Effektklang ausgibt. Die Balance zwischen Originalklang und Effektklang sollte am Mischpult oder Mehrspur-Recorder eingestellt werden. Das Signal kann auch in Stereo an das RFX-1100 gegeben werden.



Einstellen des Effektklangs

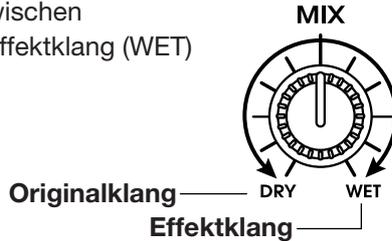
Die folgenden Regler dienen zum Modifizieren des Klangs eines vom RFX-1100 gelieferten vorprogrammierten Effekts sowie zur Einstellung der Balance zwischen Originalklang und Effektklang.

(1) MIX-Regler

Regelt den Mischanteil von Originalklang und Effektklang.

• Bei Verwendung der Einschleif-Konfiguration

Stellen Sie die Balance zwischen Originalklang (DRY) und Effektklang (WET) mit dem MIX-Regler ein.

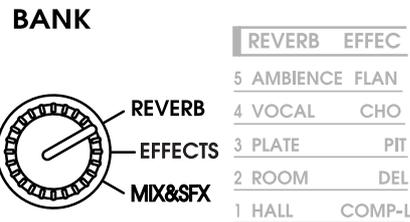
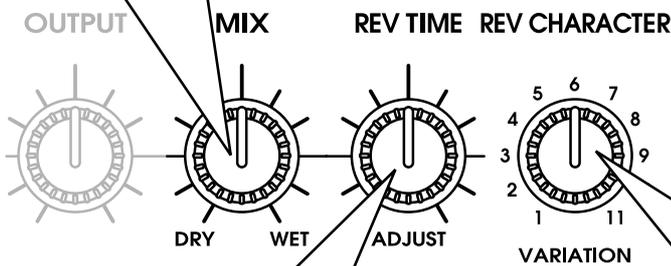


Für Effekte wie Kompressor/Limiter oder Mikrofonsimulator, wo das Ausgangssignal nur der verarbeitete Originalklang ist, sollte der MIX-Regler ganz auf WET gestellt werden.



• Bei Verwendung der Send/Return-Konfiguration

Der MIX-Regler sollte ganz auf WET gedreht werden, so daß nur der Effektklang ausgegeben wird. Die Mischbalance zwischen Originalklang und Effektklang sollte am Mischpult oder Mehrspur-Recorder eingestellt werden.



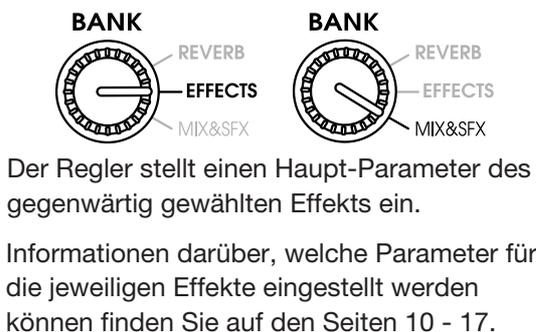
(2) REVERB TIME/ADJUST-Regler

Die Funktion dieses Reglers hängt davon ab, welche Effekt- Speicherbank gegenwärtig mit dem BANK-Schalter gewählt ist.

• REVERB-Speicherbank mit BANK-Wähler gewählt



• EFFECTS/MIX&SFX-Speicherbank mit BANK-Wähler gewählt



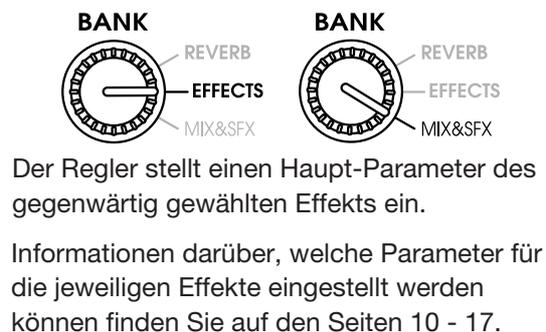
(3) CHARACTER/VARIATION-Wähler

Die Funktion dieses Reglers hängt davon ab, welche Effekt- Speicherbank gegenwärtig mit dem BANK-Schalter gewählt ist.

• REVERB-Speicherbank mit BANK-Wähler gewählt



• EFFECTS/MIX&SFX-Speicherbank mit BANK-Wähler gewählt



Effekte des RFX-1100

Dieser Abschnitt führt alle im RFX-1100 verfügbaren Effekte auf und beschreibt die möglichen Charakter- oder Parameter-Variationen.

Für die Send/Return-Konfiguration geeignete Effekte sind mit dem Symbol [] gekennzeichnet.

• REVERB-Speicherbank

Diese Speicherbank umfaßt verschiedene Reverb-Effekte. Für Effekte 1 - 9 kann mit dem CHARACTER-Regler eine von elf verschiedenen Charakter-Variationen gewählt werden.

1. HALL		Diese Effekte simulieren den Nachhall in verschiedenen mittelgroßen bis großen Gebäuden. 
CHARACTER		REVERB TIME <small>Empfohlene Einstellung</small>
1	Large Hall	Simuliert einen großen Konzertsaal. 
2	Bright Hall	Simuliert einen mittelgroßen Saal mit starkem, hellem Nachhall. 
3	Recital Hall	Simuliert einen kleinen Saal. 
4	Municipal	Simuliert eine relative große Versammlungshalle. 
5	Wood Hall	Simuliert einen mittelgroßen Saal mit vorwiegend hölzernem Interieur. 
6	Cathedral	Simuliert eine große Kathedrale. 
7	Medconcert	Simuliert einen mittelgroßen Konzertsaal. 
8	Strings Hall	Simuliert einen für Klassik entworfenen Konzertsaal. 
9	Castle Hall	Simuliert ein mittelalterliches Schloß. 
10	Small Hall	Simuliert einen kleinen Saal mit warmem Klangcharakter. 
11	Gymnasium	Simuliert eine Turnhalle. 

2. ROOM		Diese Effekte simulieren den Nachhall in verschiedenen Innenräumen, von kleinen Zimmern bis zu größeren Clubs. 
CHARACTER		REVERB TIME <small>Empfohlene Einstellung</small>
1	Tile Chamber	Simuliert die Akustik eines gekachelten Raums. 
2	Warm Room	Simuliert die Akustik eines Raums mit warmem Klangcharakter. 
3	Big Wooden	Simuliert die Akustik eines relativ großen Raums mit Holzwänden. 
4	Meeting Room	Simuliert die Akustik eines Konferenzsaals. 
5	Large Club	Simuliert die Akustik eines großen Clubs mit starkem Nachhall. 
6	GtrSpace	Nachhall mit kräftigem Mittenbereich. 
7	Strings Room	Nachhall mit ausgeprägtem Tiefen- und Mittenbereich. 
8	Small Chamber	Dieser Nachhall-Effekt hebt Sprechstimmen deutlich hervor. 
9	Glass Room	Nachhall mit schlankem Baß. 
10	Rehearsal Space	Simuliert einen Probenraum mit starkem Nachhall. 
11	Garage	Simuliert den Nachhallcharakter einer Garage. 

3. PLATE		Diese Effekte simulieren den sogenannten "Plate Reverb"- Sound (Nachhall, der von einem auf einer freihängenden Metallplatte montierten Tonabnehmer erzeugt wird). 
CHARACTER		REVERB TIME <small>Empfohlene Einstellung</small>
1	Large Plate	Simuliert den Nachhall, der von einer großen Schwingplatte erzeugt wird. 
2	Bright Plate	Heller Plattennachhall, besonders für Perkussion geeignet. 

3 Dark Plate	Plattennachhall mit großem Tiefgang.	Reverb Time Stellt die Nachhalldauer ein.	
4 Clear Plate	Transparenter Plattennachhall, besonders für Gesang geeignet.		
5 Short Plate	Plattennachhall mit kurzer Nachhalldauer.		
6 Slap Plate	Reverb mit starker Vorverzögerung.		
7 Lo-Pass Plate	Plattennachhall für tiefe Frequenzen.		
8 Hi-Pass Plate	Plattennachhall für hohe Frequenzen.		
9 Rich Plate	Dichter, voll klingender Plattennachhall.		
10 Endless Plate	Weicher Plattennachhall mit langer Dauer.		
11 Tunnel	Simuliert den Nachhall in einem Tunnel.		

4. VOCAL Reverb-Effekte besonders für Gesang und Sprechstimme geeignet.

CHARACTER		REVERB TIME	Empfohlene Einstellung
1 Female Rock	Nachhall für weibliche Rock-Stimmen.	Reverb Time Stellt die Nachhalldauer ein.	
2 Male Ballad	Nachhall für Balladen-Sänger.		
3 Chorus	Nachhall für Chormusik.		
4 Female Folk	Natürlich klingender Nachhall besonders für Sängerinnen.		
5 Hi Male Rock	Nachhall für relativ hohe männliche Gesangsstimmen.		
6 Narration	Nachhall speziell für das gesprochene Wort.		
7 Chanting	Nachhall für Singsang.		
8 Slapback	Betont Gesang ohne Veränderung der Klangeigenschaften.		
9 Enhancer	Nachhall mit ausgeprägten Höhen.		
10 LushVerb	Erzeugt eine breite Klangbühne besonders für Gesang.		
11 EchoVerb	Nachhall mit langer Vorverzögerung.		

5. AMBIENCE Diese Effekte geben der Klangquelle einen natürlich klingenden Hintergrund, der nicht nur für Einzelinstrumente sondern auch für Stereoquellen geeignet ist.

CHARACTER		REVERB TIME	Empfohlene Einstellung
1 Rock Mix	Nachhall für Rockmusik.	Reverb Time Stellt die Nachhalldauer ein.	
2 Jazz Band	Nachhall für Jazz-Band und ähnliche Musikgenres.		
3 Reggae Mix	Nachhall mit starkem Effektklang, besonders für Reggae.		
4 Keyboard	Exzellenter Raumklang für Keyboard-Spiel.		
5 Hip Hop	Raumklang für Rap und Hip Hop.		
6 Film Score	Raumklang für Filmmusik.		
7 Electronic Mix	Räumliche Effekte besonders für Synthesizer.		
8 New Age	Besonders für MIDI-Klangquellen geeigneter Effekt.		
9 Strings Quartet	Warmer, im Mittenbereich zentrierter Raumklang für Streicher.		
10 Choral Mix	Warmer Raumklang für Chor und Gesangsgruppen.		
11 Percussion Mix	Raumklang besonders für Perkussions-Ensembles.		

6. DIMENSION		Diese Effekte beeinflussen die räumliche Ausdehnung des Klangs.	↓ ↑ S/R
CHARACTER		REVERB TIME <small>Empfohlene Einstellung</small>	
1	Super Wide	Betont die Stereo-Ausdehnung von Musik-Klangquellen.	Reverb Time Stellt die Nachhalldauer ein.
2	Stereo → Mono	Ändert die Raumortung von Stereo auf Mono.	
3	Left → Right	Ändert die Raumortung von links auf rechts.	
4	Right → Left	Ändert die Raumortung von rechts auf links.	
5	Big Delay	Effekt mit langer Vorverzögerung zum Erzeugen eines großen Raumeindrucks.	
6	Mono → Stereo	Ändert die Raumortung von Mono auf Stereo.	
7	StereoMids	Macht den Mittenbereich breiter und ausgedehnter.	
8	Huge Bass	Erzeugt ein voluminöses Baßfundament.	
9	Ping-Pong	Nachhall springt zwischen links und rechts hin und her.	
10	Bass/Treble	Fügt Nachhall am oberen und unteren Ende des Frequenzspektrums hinzu.	
11	Millennium	Erzeugt einen großen Nachhallraum.	

7. PERCUSSION		Diese Reverb-Effekte sind besonders für Schlagzeug und Perkussion geeignet.	↓ ↑ S/R
CHARACTER		REVERB TIME <small>Empfohlene Einstellung</small>	
1	Rock Kit/1	Nachhall für Rock-Schlagzeug.	Reverb Time Stellt die Nachhalldauer ein.
2	LatinPerc	Leichter Raumklang für Perkussion.	
3	Jazz Drums	Nachhall für Jazz-Schlagzeug.	
4	Tom	Effekt mit leichtem Tiefgang für Tom-Toms.	
5	Shaker	Erzeugt optimalen Raumklang für Rasseln und ähnliche Perkussionsinstrumente.	
6	Reggae Drums	Mittenbetonter Effekt für Reggae-Schlagzeug.	
7	Rock Kit/2	Fügt Nachhall für Snare-Drums oder Becken hinzu, ohne den unteren Frequenzbereich zu beeinflussen.	
8	MalletPerc	Hammer-Perkussion kann durch diesen Effekt verfeinert werden.	
9	Slap	Nachhall mit kurzer Vorverzögerung und Betonung der unteren Frequenzen.	
10	Afro Drums	Nachhall für Schlagzeug im Afro-Stil.	
11	Bells	Besonders für Glockenspiel geeigneter Höhen-Effekt.	

8. ENSEMBLE		Diese Effekte sind besonders für Ensembles wie Streicher oder Blechbläser geeignet.	↓ ↑ S/R
CHARACTER		REVERB TIME <small>Empfohlene Einstellung</small>	
1	Strings	Nachhall für Streicher.	Reverb Time Stellt die Nachhalldauer ein.
2	Brass	Nachhall für Blechbläser-Ensembles.	
3	Piano	Warmer, langer Nachhall besonders für Solo-Klavierspiel.	
4	Winds	Nachhall für Holzbläser.	
5	Synth/1	Nachhall für Synthesizer.	
6	Solo Strings	Nachhall für Solo-Streicher.	
7	Jazz Organ	Leichter Nachhall zum Unterstreichen von Orgelklang.	

8 Chorus	Breitgefächerter Nachhall für Chorus-Gruppen.	Reverb Time Stellt die Nachhalldauer ein.	
9 Solo Winds	Gedämpfter Nachhall besonders für Windinstrument- Soli.		
10 Church Organ	Effekt für Orgelmusik mit starkem Raumeindruck.		
11 Synth/2	Nachhall speziell für Synthesizer.		

9. POWER		Diese Effekte geben den Klangquellen Energie und Drive.	
CHARACTER		REVERB TIME	Empfohlene Einstellung
1 Kick/1	Intensiviert den direkten Impact von Baßtrommeln.	Reverb Time Stellt die Nachhalldauer ein.	
2 Kick/2	Vergößert die räumliche Ausdehnung der Baßtrommel.		
3 Snare/1	Betont den Körperklang von Snare-Drums.		
4 Snare/2	Fügt Snare-Drums einen hellen Nachhall hinzu.		
5 Toms/1	Nachhall besonders für niedrige und freistehende Tom- Toms.		
6 Toms/2	Betont den Mittenbereich von Tom-Toms.		
7 Hand Perc	Geeignet für Hand-Perkussion.		
8 DistGtr/1	Geeignet für verzerrten Gitarrensound mit starkem Boxencharakter.		
9 DistGtr/2	Geeignet für verzerrten Gitarrensound mit hellem Klang.		
10 Vocal/1	Verstärkt den Impact von Gesangsstimmen.		
11 Vocal/2	Besonders für Balladen geeignet.		

10. GATE		Spezieller Effekt, bei dem der Nachhall durch ein Gate abrupt begrenzt wird.	
CHARACTER		REVERB TIME	
Threshold	Regelt den Schwellenpegel, bei dem das Gate in Aktion tritt.	Reverb Time	Stellt die Nachhalldauer ein.

11. REVERSE		Erzeugt einen ähnlichen Effekt wie ein rückwärts ablaufendes Tonband.	
CHARACTER		REVERB TIME	
Threshold	Stellt die Empfindlichkeit des Effekts ein, also den Pegel, ab dem Nachhall hinzugefügt wird.	Reverb Time	Stellt die Nachhalldauer ein.

• EFFECTS-Speicherbank

Diese Speicherbank umfaßt sieben hochwertige Einzeleffekte (1 - 7) sowie vier kombinierte Effekte (8 - 11), bei denen zwei Effekte gleichzeitig eingesetzt werden. Bei den mit einem "+" Zeichen gezeigten Effekten sind die zwei Effekte in Reihe (hintereinander) geschaltet. Die mit einem "/" Zeichen gezeigten Effekte stehen im linken und rechten Kanal parallel zur Verfügung.

1. COMP · LIM (Kompressor/Limiter)		Dieser Effekt dient dazu, den Signalpegel innerhalb eines bestimmten Bereichs zu halten. Der Kompressor hebt den Pegel an, wenn das Signal unter einem bestimmten Schwellenpegel liegt, und senkt den Pegel ab, wenn er einen bestimmten Wert überschreitet. Der Limiter senkt nur den Pegel von starken Signalen ab.	
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Comp Lim Release	Schaltet zwischen Kompressor und Limiter um und regelt die Freigabezeit.	Threshold	Bestimmt den Pegel, bei dem der Kompressor/Limiter aktiv wird.
1 - 6: Kompressor Höhere Werte bewirken längere Freigabezeit. 7 - 11: Limiter Höhere Werte bewirken längere Freigabezeit.			

2. DELAY

Ein Verzögerungseffekt mit maximaler Verzögerungsdauer bis zu 1486 ms. S/R

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Feedback	Bestimmt den Rückkopplungsanteil (Anzahl von verzögerten Wiederholungen).	Delay Time	Stellt die Verzögerungsdauer ein.
Überkreuz-Rückkopplung 6: Rückkopplung = 0 Normale Rückkopplung		Kurze Verzögerung Lange Verzögerung	

3. PITCH

Stereo-Pitch-Shifter, der dem Originalklang eine tonhöhenverschobene Komponente hinzufügt. S/R

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST																									
Pitch Shift Interval	Stellt den Grad der Tonhöhenverschiebung ein. Der Bereich reicht von leichter Tonverstimmung bis zu 1 Oktave nach oben oder unten.	Pitch Shift Up/Down	Bestimmt die Richtung der Tonhöhenverschiebung.																								
<table border="1" style="font-size: small; border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">VARIATION-Wert</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Verschiebung (Cent)</td> <td>7</td><td>20</td><td>100</td><td>200</td><td>300</td><td>400</td><td>500</td><td>700</td><td>900</td><td>1100</td><td>1200</td> </tr> </table> 100 Cent = 1 Halbton		VARIATION-Wert	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Verschiebung (Cent)	7	20	100	200	300	400	500	700	900	1100	1200	Nach unten Nach oben	
VARIATION-Wert	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11																
Verschiebung (Cent)	7	20	100	200	300	400	500	700	900	1100	1200																

4. CHORUS

Stereo-Chorus-Effekt mit drei Stimmen pro Kanal. S/R

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Chorus Depth	Stellt die Wirkungstiefe der Tonhöhenmodulation ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Modulation verstärkt.	Chorus Rate	Stellt die Geschwindigkeit der Tonhöhenmodulation ein.
Leichte Modulation Starke Modulation		Langsam Schnell	
[Einstellbeispiel] Eleganter Chorus mit weicher Präsenz		VARIATION = 4 ADJUST	

5. FLANGER

Stereo-Flanger mit breitem Bereich. S/R

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Flanger Depth	Legt die Einsatzbreite des Effekts fest. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird der Bereich breiter.	Flanger Rate	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit des Flangers ein.
Enger Bereich Breiter Bereich		Langsam Schnell	
[Einstellbeispiel] Ultra-langsamere Flanger, gut geeignet für Hi-Hat		VARIATION = 10 ADJUST	

6. PHASER

Phaser mit ausgeprägter Fluktuation. S/R

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Phaser Depth	Stellt die Intensität der Fluktuation ein. Drehen des Reglers nach rechts ergibt stärkere Fluktuation.	Phaser Rate	Stellt die Fluktuationsgeschwindigkeit des Phasers ein.
Leichte Fluktuation Starke Fluktuation		Langsam Schnell	
[Einstellbeispiel] Für Elektroklavier optimierte Fluktuation		VARIATION = 7 ADJUST	

7. TRM-PAN

Dieser Effekt reicht von Tremolo bis Auto-Überblendung. S/R

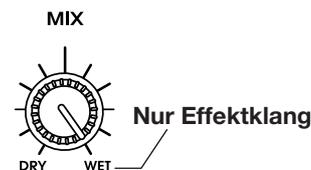
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Depth	Drehen des Reglers nach links bewirkt Tremolo. Drehen des Reglers nach rechts ergibt Auto-Überblendung mit breiterer Basis.	Rate	Stellt die Geschwindigkeit von Tremolo und Auto-Überblendung ein.
Starkes Tremolo Ausgeprägte Auto-Überblendung		Langsam Schnell	

8. DLY+REV		Dies ist eine in Reihe geschaltete Kombination von Verzögerung und Reverb. 	
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Reverb Mix	Stellt den Mischanteil des Reverb-Sounds ein. Drehen des Reglers nach rechts verstärkt den Reverb-Anteil.	Delay Time	Stellt die Verzögerungsdauer bis zu maximal 743 ms ein. (Rückkopplung ist festgelegt.)
9. CHO+REV		Dies ist eine in Reihe geschaltete Kombination von Chorus und Reverb. 	
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Reverb Mix	Stellt den Mischanteil des Reverb-Klangs ein. Drehen des Reglers nach rechts verstärkt den Reverb-Anteil.	Chorus Depth	Stellt die Modulationstiefe ein. (Modulationsgeschwindigkeit ist festgelegt.)
10. DLY/REV		Dies ist eine parallele Kombination von Verzögerung und Reverb. Der linke Kanal enthält den Verzögerungs-Effekt und der rechte Kanal den Reverb-Effekt. 	
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Reverb Mix	Stellt den Mischanteil des Reverb-Klangs ein. Drehen des Reglers nach rechts verstärkt den Reverb-Anteil.	Delay Time	Stellt die Verzögerungsdauer bis zu maximal 743 ms ein. (Feedback ist festgelegt.)
Schwacher Nachhall  Starker Nachhall		Kurze Verzögerung  Lange Verzögerung	
11. FLG/REV		Dies ist eine parallele Kombination von Flanger und Reverb. Der linke Kanal enthält den Flanger-Effekt und der rechte Kanal den Reverb-Effekt. 	
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Reverb Mix	Stellt den Mischanteil des Reverb-Klangs ein. Drehen des Reglers nach rechts verstärkt den Reverb-Anteil.	Flanger Rate	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein. (Modulationstiefe ist festgelegt.)
Schwacher Nachhall  Starker Nachhall		Langsame Modulation  Schnelle Modulation	

• MIX&SFX-Speicherbank

Diese Speicherbank umfaßt spezielle Effekte wie MIC SIMULATOR und VOCODER sowie Effekte für das Abmischen (Mischen von mehreren Kanälen auf zwei endgültige Stereokanäle).

Die Effekte aus dieser Speicherbank sind am besten mit ganz nach rechts gedrehtem MIX-Regler zu verwenden, so daß nur der WET-Klang (Effektklang) ausgegeben wird.



Für Effekte 1 - 4 stellen der VARIATION-Regler und REVERB TIME/ADJUST-Regler jeweils die gleichen Parameter ein.

1. POWER MIX		Dieser Abmisch-Effekt betont den Baß und verleiht dem Klang einen kräftigen Drive.	
2. WIDE MIX		Dieser Abmisch-Effekt fächert die Stereo-Klangbühne auf.	
3. BOOST MIX		Dieser Abmisch-Effekt produziert knackige Bässe und perlende Höhen.	
4. VOCAL MIX		Verleiht Gesangsstimmen Wärme durch Hervorheben des Mittenbereichs und Hinzufügen von Plattennachhall.	
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Reverb Color	Beeinflußt den Reverb-Klangcharakter.	Intensity	Stellt die Intensität des jeweiligen Effekts ein.
2 - 6: Höhere Zahlen bewirken höheren Reverb-Mischanteil für kurzen Nachhall.  1: Reverb = Aus		7 - 11: Höhere Zahlen bewirken höheren Reverb-Mischanteil für langen Nachhall.  Schwacher Effekt  Starker Effekt	

5. MIC SIMULATOR Simuliert den Klangcharakter eines hochwertigen Kondensator-Mikrofons unter Verwendung eines preisgünstigen dynamischen Mikrofons.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Vocal/Inst Comp	Wählt die Charakteristik für Gesang oder Instrumentalmusik und stellt die Limiter-Empfindlichkeit ein.	Enhance	Stellt die Intensität der Höhenbetonung ein.
<p>1 - 6: Gesang Höhere Werte ergeben höhere Limiter-Empfindlichkeit.</p>  <p>7 - 11: Instrumente Höhere Werte ergeben höhere Limiter-Empfindlichkeit.</p>			

6. CABINET SIM Fügt dem Sound einer Elektrogitarre den Klangcharakter eines Gitarrenverstärkers mit Lautsprecher hinzu.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Combo/Stack & Depth	Wählt den Verstärkertyp (Combo-Verstärker oder Verstärkerturm) und stellt die Effekt-Intensität ein.	Presence	Stellt den Pegel des obersten Hochtonbereichs ein.
<p>1 - 6: Combo-Verstärker Höhere Werte ergeben stärkeren Boxenklang.</p>  <p>7 - 11: Verstärkerturm Höhere Werte ergeben stärkeren Boxenklang.</p>			

7. ROTARY Simuliert einen mechanisch arbeitenden Drehlautsprecher.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Drive	Stellt den Grad der Verzerrung ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Verzerrung erhöht.	Rotary Rate	Stellt die Lautsprecher-Drehgeschwindigkeit ein.
<p>Schwache Verzerrung  Starke Verzerrung</p>		<p>Langsame Drehung  Schnelle Drehung</p>	

8. RING MOD Dies ist ein Ringmodulator mit kurzer Verzögerung.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Delay Mode	Wählt die Verzögerungs-Betriebsart.	Frequency	Stellt die Frequenz ein, mit der das Eingangssignal multipliziert werden soll.
<p>1: Verzögerung = Aus Variiert die Modulationsfrequenz des Eingangssignals.</p>  <p>2 - 10: Variiert die Verzögerungsdauer von Flanging bis zur Wiederholungs-Verzögerung.</p> <p>11: Rückkopplung = Aus</p>			

9. RESONANCE Dies ist ein Filtereffekt mit einer Resonanzkomponente.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Type & Q	Wählt den Filtertyp und stellt die Resonanz-Intensität ein.	Frequency / Sensitivity	Wenn der Parameter Type & Q auf "manuell" (1 - 6) gestellt ist, stellt dieser Regler die Einsatzfrequenz ein. Wenn der Parameter auf "automatisch" (7 - 11) gestellt ist, stellt dieser Regler die Empfindlichkeit ein.
<p>1 - 6: Erlaubt manuelles Einstellen der Filter-Einsatzfrequenz. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Resonanz erhöht.</p>  <p>7 - 11: Die Hüllkurve des Eingangssignals wird dazu verwendet, um die Einsatzfrequenz automatisch zu variieren. Durch Drehen des Reglers nach rechts wird die Resonanz erhöht.</p>			

10. Lo-Fi EFX

Dies ein ist spezieller Effekt, der dazu verwendet werden kann, die Klangqualität absichtlich zu verschlechtern.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Lo-Fi Color	Wählt die Effekt-Klangfarbe.	Tone	Stellt den Klangcharakter ein.

11. VOCODER

Dieser Effekt erlaubt es, ein an die MIC IN-Buchse angeschlossenes Mikrofon zur Steuerung des Signals von einem Synthesizer zu verwenden, der an die INPUT L-Buchse angeschlossen ist. Das an die INPUT R-Buchse gegebene Signal wird mit dem MIC IN-Signal gemischt und kann ebenfalls als Reglersignal verwendet werden.

Zur Verwendung dieses Effekts muß der MIX-Regler ganz auf WET (Effektklang) gestellt werden.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST																													
Mode & Character	Wählt die Anzahl von Filter-Bandbereichen für den VOCODER sowie den Klangcharakter.	Sensitivity	Stellt die VOCODER-Empfindlichkeit ein.																												
 <table border="1"> <tr> <td>1</td> <td rowspan="5">18 Bandbereiche</td> <td rowspan="2">Schneller Einsatz</td> <td>nur VOCODER + Chorus</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>+ Verzerrung + Chorus</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td rowspan="3">Langsamer Einsatz</td> <td>nur VOCODER + Verzerrung</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td rowspan="5">10 Bandbereiche</td> <td rowspan="2">Schneller Einsatz</td> <td>nur VOCODER + Chorus</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>+ Verzerrung + Chorus</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td rowspan="3">Langsamer Einsatz</td> <td>nur VOCODER + Chorus</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>+ Verzerrung + Chorus</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td></td> </tr> </table>	1	18 Bandbereiche	Schneller Einsatz	nur VOCODER + Chorus	2	+ Verzerrung + Chorus	3	Langsamer Einsatz	nur VOCODER + Verzerrung	4		5		6	10 Bandbereiche	Schneller Einsatz	nur VOCODER + Chorus	7	+ Verzerrung + Chorus	8	Langsamer Einsatz	nur VOCODER + Chorus	9		10	+ Verzerrung + Chorus	11		<p>Niedrige Empfindlichkeit  Hohe Empfindlichkeit</p>		
	1			18 Bandbereiche	Schneller Einsatz	nur VOCODER + Chorus																									
	2		+ Verzerrung + Chorus																												
	3		Langsamer Einsatz		nur VOCODER + Verzerrung																										
	4																														
	5																														
	6	10 Bandbereiche	Schneller Einsatz	nur VOCODER + Chorus																											
	7			+ Verzerrung + Chorus																											
	8		Langsamer Einsatz	nur VOCODER + Chorus																											
	9																														
10	+ Verzerrung + Chorus																														
11																															

Störungshilfe

Störung	Mögliche Ursache	Abhilfe
Kein Ton oder sehr geringe Lautstärke	• Ist Klangquelle korrekt an INPUT-Buchsen angeschlossen und sind OUTPUT-Buchsen korrekt mit Wiedergabe-Anlage verbunden?	⇒ Befolgen Sie die Hinweise in "Anschlüsse".
	• Sind alle abgeschirmten Verbindungskabel in Ordnung?	⇒ Verwenden Sie probeweise ein anderes Kabel.
	• Arbeiten die angeschlossene Klangquelle und Wiedergabe-Anlage richtig? Ist die Lautstärke auf einen geeigneten Wert gestellt?	⇒ Prüfen Sie alle Komponenten und stellen Sie die Lautstärke auf einen geeigneten Wert.
	• Sind INPUT-Regler und OUTPUT-Regler des RFX-1100 richtig eingestellt?	⇒ Befolgen Sie die Hinweise in "Probieren Sie die Effekte aus" und stellen Sie die Regler entsprechend ein.
	• Ist ein Mikrofon an die INPUT-Buchse auf der Geräte- Rückseite angeschlossen?	⇒ Schließen Sie das Mikrofon an die MIC IN-Buchse auf der Geräte-Vorderseite an.
	• Sind Effekte bei ganz auf WET (Effektklang) gedrehtem MIX-Regler ausgeschaltet?	⇒ Drehen Sie den MIX-Regler auf DRY.
Klang ist unterbrochen oder verzerrt	• Ist MIC ON/OFF-Schalter auf OFF (aus) gestellt?	⇒ Um ein an die MIC IN-Buchse angeschlossenes Mikrofon zu verwenden, muss der MIC ON/OFF-Schalter auf ON (ein) gestellt sein.
	• Ist Eingangssignalpegel zu hoch?	⇒ Stellen Sie den INPUT-Regler so ein, daß die CLIP LED bei Signalspitzen nicht aufleuchtet.
Kein Effektklang	• Ist ein Gerät mit Hochpegelausgang wie z.B. ein Synthesizer an die MIC IN-Buchse auf der Vorderseite angeschlossen?	⇒ Die Empfindlichkeit des MIC IN-Eingangs ist für Mikrofone optimiert. Geräte mit Hochpegelausgang sollten an die INPUT-Buchse auf der Geräte-Rückseite angeschlossen werden.
	• Wurden Effekte mit auf Rückseite angeschlossenem Fußschalter FS01 ausgeschaltet?	⇒ Fußschalter nochmals betätigen, um Effekte wieder einzuschalten.
	• Ist falscher Fußschalter angeschlossen?	⇒ Verwenden Sie nur den ZOOM FS01.

Specifications

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

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Design and specifications are subject to change without notice.



ZOOM CORPORATION

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