

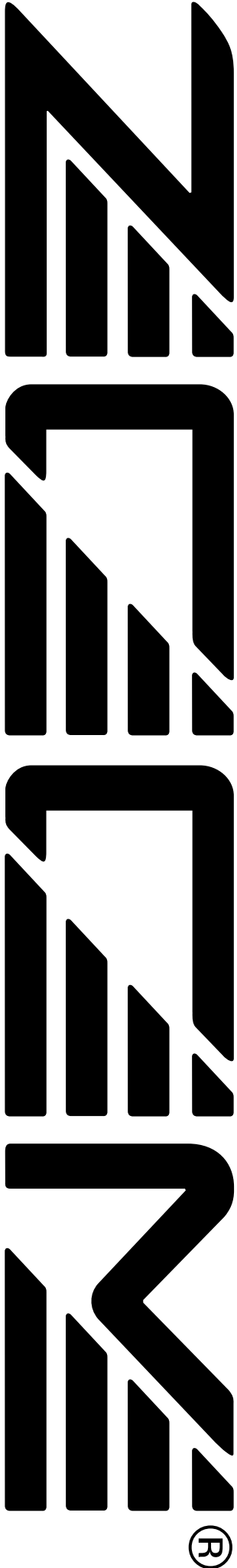
ZOOM RFX-2000

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

BEDIENUNGSANLEITUNG

INHALT

Vorsichtsmaßnahmen/ Gebrauchshinweise.....	2
Einleitung	3
Bedienungselemente und Funktionen	4
Vorderseite	4
Rückseite	4
Rack-Einbau	6
Anschlüsse	6
Probieren Sie die Effekte aus	8
Editieren eines Patch-Programms	9
Nützliche Funktionen.....	10
Verwendung der MIDI-Kontroll-Funktion	12
Rückstellen des RFX-2000 auf die Werksvorgabe- Einstellungen.....	15
Effekte des RFX-2000	16
Mitgelieferte Software.....	26
Störungshilfe	26
Technische Daten	102
MIDI-Implementationstabelle	103



®

Vorsichtsmaßnahmen

In dieser Bedienungsanleitung werden besondere Symbole verwendet, um auf Stellen aufmerksam zu machen, die für die Sicherheit und Unfallverhütung wichtig sind. Die Bedeutung dieser Symbole ist wie folgt.



Warnung

Dieses Symbol kennzeichnet besonders wichtige Erklärungen zu möglichen Gefahrenquellen. Wenn diese Warnungen ignoriert werden und das Gerät in falscher Weise benutzt wird, kann es zu schweren Verletzungen oder Todesfall kommen.



Achtung

Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu möglicherweise gefährlichen Punkten. Wenn diese Hinweise ignoriert werden und das Gerät in falscher Weise benutzt wird, kann es zu Verletzungen oder zur Beschädigung des Geräts kommen.

Beachten Sie die folgenden Hinweise bitte genau, um einen sicheren Gebrauch des RFX-2000 zu gewährleisten.

Stromversorgung



Warnung

Verwenden Sie nur den mitgelieferten Netzstromadapter als Stromversorgung für den RFX-2000.

Die Verwendung eines anderen Netzstromadapters kann zu Betriebsstörungen und Beschädigung des Geräts führen.

Wenn der Adapter in einem Land mit unterschiedlicher Netzspannung verwendet werden soll, ist ein geeigneter Spannungswandler oder ein anderer Adapter erforderlich. Wenden Sie sich in einem solchen Fall an Ihren ZOOM- Fachhändler.

Umweltbedingungen



Achtung

Verwenden Sie den RFX-2000 nicht an Orten, die folgenden Bedingungen ausgesetzt sind:

- Extreme Temperaturen
- Hohe Feuchtigkeit
- Staubentwicklung oder Sand
- Starke Vibrationen oder Erschütterungen

Transport und Bedienung



Achtung

Dieses Gerät ist ein Präzisionsprodukt. Üben Sie auf Tasten, Regler und andere Bedienelemente keine übermäßige Kraft aus.

Der RFX-2000 ist solide konstruiert, aber durch starke Erschütterungen, Sturz oder übermäßige Belastung kann es zu Beschädigungen kommen.

Anschluß



Achtung

Schalten Sie das Gerät unbedingt aus, bevor Sie irgendwelche Anschlüsse vornehmen. Ziehen Sie alle Kabel und auch den Netzstromadapter ab, bevor Sie den RFX-2000 transportieren.

Umbau



Achtung

Versuchen Sie niemals, das Gehäuse des RFX-2000 zu öffnen oder Veränderungen vorzunehmen, da dies zu Beschädigungen führen kann.

Gebrauchshinweise

Elektrische Störungen

Das RFX-2000 ist so konstruiert, daß es nur minimale Störfelder erzeugt und gegen äußere Störungen sehr unempfindlich ist. Wenn es jedoch in unmittelbarer Nähe von Fernsehgeräten oder Radios aufgestellt wird, kann es zu Empfangsstörungen kommen. Vergrößern Sie in einem solchen Fall den Abstand zwischen dem RFX-2000 und dem anderen Gerät.

Alle digitalen Geräte wie der RFX-2000 können unter gewissen Umständen Störungen in anderen Geräten hervorrufen oder Daten zerstören. Dies ist eine Gefahr, die durch korrekten Gebrauch so gering wie möglich gehalten werden sollte.

Reinigung

Reinigen Sie das RFX-2000 nur durch Abreiben mit einem weichen, trockenen Tuch. Bei starker Verschmutzung kann ein leicht angefeuchtetes Tuch mit einer milden Seifenlösung verwendet werden. Verwenden Sie auf keinen Fall Scheuermittel, Wachs oder Lösungsmittel (wie Spiritus oder Reinigungsbenzin), da hierdurch die Oberfläche angegriffen wird.

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung für späteres Nachschlagen bitte gut auf.

BESCHEINIGUNG DES HERSTELLERS/IMPORTEURS

Hiermit wird bestätigt, daß der/die/das

Effekt - Prozessor ZOOM RFX-2000

(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

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

(Amtsblattverfügung)

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

(Name des Herstellers / Importeurs)

Wir danken Ihnen für Ihre Wahl des ZOOM RFX-2000 (im folgenden einfach als "**RFX-2000**" bezeichnet). Das RFX-2000 ist ein hochmodernes digitales Reverb- und Multi- Effektgerät, das die folgenden Besonderheiten und Funktionen bietet:

- **Vielfältige Effekte und hochwertiger Reverb**

Das RFX-2000 verfügt über 48 vorprogrammierte Effekte (8 Effekte x 6 Speicherbänke). Allein die Reverb-Effekte erlauben 121 verschiedene Einstellungen. Das vom RFX-2000 erzeugte Klangbild übertrifft andere Geräte in dieser Klasse bei weitem.

- **Speicher für 100 sofort einsetzbare Patch-Programme**

Bis zu 100 Patch-Programme (Effekt-Einstellungen) können im internen Memory des Geräts gespeichert werden. Jedes Patch-Programm kann schnell und einfach aufgerufen werden.

- **Mitgelieferte Editier-Software**

Zum Lieferumfang des RFX-2000 gehört auch ein nützliches Software-Paket, mit dem Sie Patch-Programme auf einem Computer editieren und verwalten können. (Versionen für Windows 95/98 und Macintosh sind vorhanden.) Außer Funktionen wie Editieren und Datenverwaltung ermöglicht die Software auch die Verwendung von acht zusätzlichen Effekten, wie einem Graphic Equalizer mit 31 Bereichen und einem Verzögerungs-Effekt mit 20 Abgriffspunkten.

- **Digitalausgang**

Der S/PDIF Digitalausgang (für Glasfaser- und Koaxkabel) erlaubt den Anschluß an Geräte mit Digitaleingang (Digitaler Mehrspur-Recorder, MD-Recorder, DAT-Recorder o.ä.). Das Signal kann in digitaler Form ohne Qualitätsminderung übertragen werden.

- **MIC IN-Buchse**

Der Mikrofon-Eingang auf der Vorderseite ist für das Erstellen von Gesangseffekten praktisch, da umständliches Anschließen von Kabeln auf der Rückseite entfällt. Der VOCODER-Effekt kann auf diese Weise bequem kontrolliert werden.

- **Eingebaute Antipp-Eingabefunktion**

Zeitbezogene Parameter wie Verzögerungsdauer usw. können mit Hilfe der Antipp-Eingabefunktion direkt eingegeben werden. Dies macht es zum Beispiel leicht, die Verzögerungsdauer an das Tempo eines Songs anzupassen.

- **MIDI-Kontrolle möglich**

Funktionen wie Patch-Programm-Umschalten, Parametersteuerung in Echtzeit oder Speichern von Patch-Programm-Daten auf einem externen Gerät können über den MIDI-Anschluß vorgenommen werden.

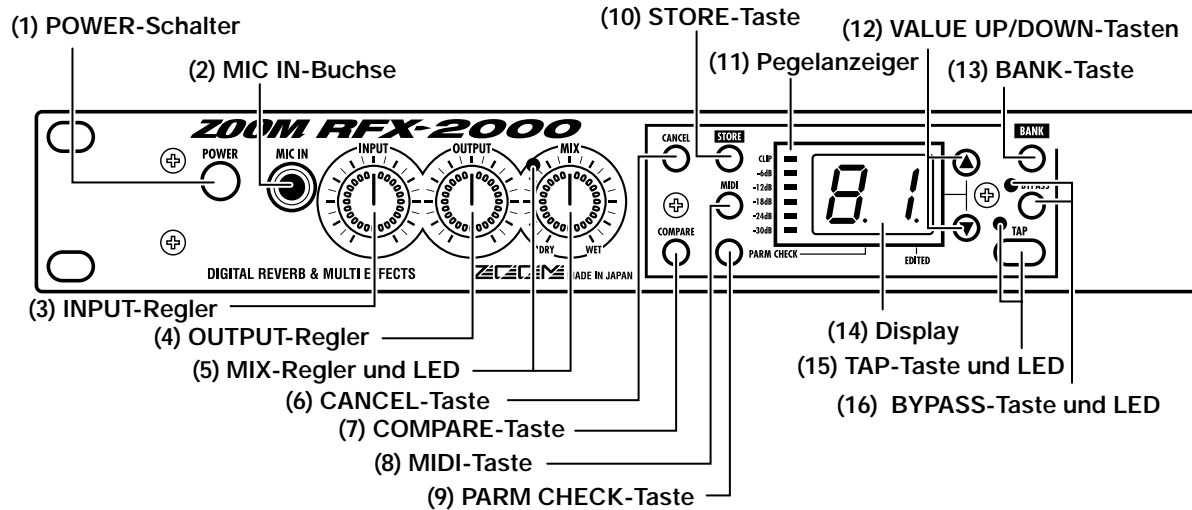
Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um sich mit den vielfältigen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Damit stellen Sie sicher, daß Sie das RFX-2000 optimal nutzen und über viele Jahre hinweg an diesem Gerät Freude haben. Bewahren Sie die Bedienungsanleitung sowie alle anderen Unterlagen gut auf.

* Windows 95 und Windows 98 sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

* Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen der Apple Computer Inc.

Bedienungselemente und Funktionen

Vorderseite



(1) POWER-Schalter

Dient zum Ein- und Ausschalten des Geräts.

(2) MIC IN-Buchse

Ein dynamisches Mikrofon mit einer Ausgangsimpedanz von etwa 600 Ohm kann hier angeschlossen werden. 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.

(3) INPUT-Regler

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

(4) OUTPUT-Regler

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

(5) MIX-Regler und LED

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. Wenn die Einstellung seit dem letzten Speichervorgang geändert wurde, leuchtet die LED auf.

(6) CANCEL-Taste

Dient zum Abbrechen eines Speichervorgangs.

(7) COMPARE-Taste

Beim Editieren eines Patch-Programms (einer Gruppe von gespeicherten Effekt-Einstellungen) kann diese Taste dazu verwendet werden, den Klang vor und nach dem Editieren zu vergleichen.

(8) MIDI-Taste

Diese Taste dient zum Vornehmen von verschiedenen MIDI-Einstellungen.

(9) PARM CHECK-Taste

Dient zum Überprüfen von Effektparameter-Einstellungen.

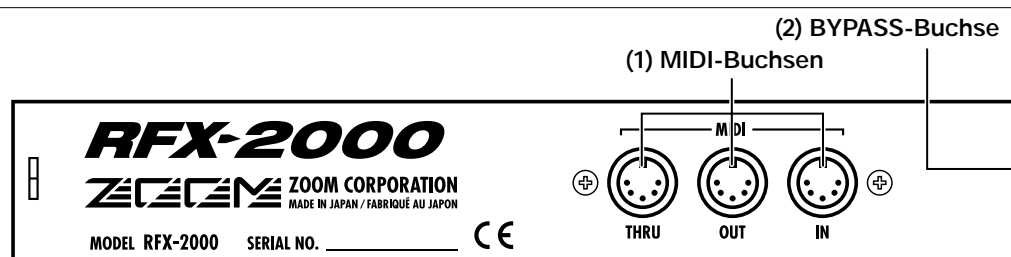
(10) STORE-Taste

Wird zum Speichern von Patch-Programmen im Memory und für andere Funktionen verwendet.

(11) Pegelanzeiger

Diese LEDs zeigen den Pegel des Eingangssignals an.

Rückseite



(1) MIDI-Buchsen

Dienen zum Anschluß an die MIDI-Schnittstelle eines Computers oder an ein MIDI-Keyboard o.ä. Dies erlaubt das Patch-Programm-Umschalten von einem externen MIDI-Gerät aus oder Steuerung der gesamten Funktionen des RFX-2000 durch einen Computer, unter Verwendung der mitgelieferten Editor/Datenverwaltungs-Software.

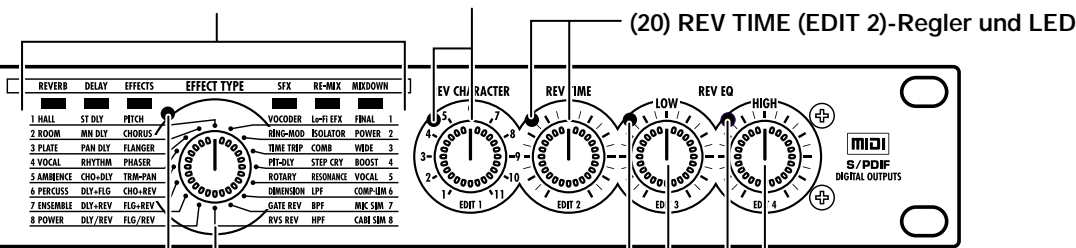
(2) BYPASS-Buchse

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

(3) DIGITAL OUT-Buchsen

Das gleiche Signal wie an den OUTPUT-Buchsen liegt hier in digitaler Form (S/PDIF-Format) an. Dieses Signal kann an ein Gerät mit Digitaleingang, wie z.B. einen

(17) Speicherbank-LEDs (19) REV CHARACTER (EDIT 1)-Regler und LED



(18) EFFECT TYPE-Wähler und LED

(22) REV EQ HIGH (EDIT 4)-Regler und LED

(21) REV EQ LOW (EDIT 3)-Regler und LED

(12) VALUE UP/DOWN-Tasten

Dienen zum Umschalten von Patch-Programmen und zum Ändern von Parameterwerten. Durch Gedrückthalten einer Taste während die andere Taste betätigt wird kann eine schnelle Umschaltung vorgenommen werden.

(13) BANK-Taste

Dient zur Wahl der Effekt-Speicherbank (Gruppe von Effekten ähnlichen Typs).

(14) Display

Zeigt verschiedene Informationen wie Patch-Programmnummern und Parameterwerte.

(15) TAP-Taste und LED

Diese Taste dient zur Antipp-Eingabe von zeitbezogenen Parametern wie Verzögerungsdauer und -geschwindigkeit. Wenn ein Effekt, für den Antipp-Eingabe verwendet werden kann, gewählt ist, blinkt die LED mit einer Frequenz, welche die gegenwärtige Einstellung anzeigt. Die LED ist aus, wenn ein Effekt gewählt ist, für den Antipp-Eingabe nicht möglich ist.

(16) BYPASS-Taste und LED

Versetzt das Gerät in den Bypass-Zustand, in dem nur der Originalklang ausgegeben wird. In diesem Zustand

leuchtet die LED.

(17) Speicherbank-LEDs

Diese Anzeiger zeigen, welche Speicherbank gegenwärtig gewählt ist. Wenn die EXTRA-Speicherbank (nur mit der mitgelieferten Software wählbar) gewählt ist, leuchten alle sechs LEDs.

(18) EFFECT TYPE-Wähler und LED

Dient zum Auswählen eines Effekts aus der gegenwärtig aktiven Speicherbank. Wenn die Einstellung seit dem letzten Speichervorgang geändert wurde, leuchtet die LED auf.

(19) REV CHARACTER (EDIT 1)-Regler und LED

(20) REV TIME (EDIT 2)-Regler und LED

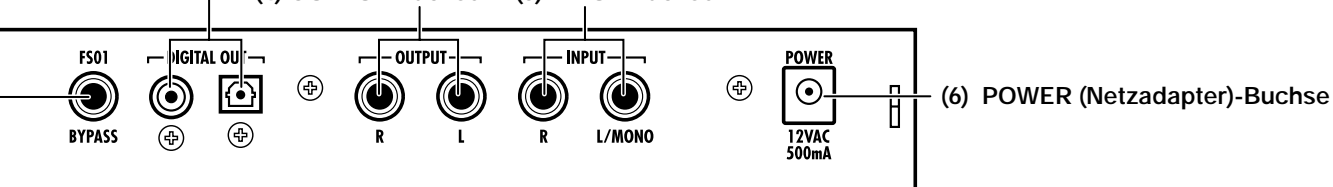
(21) REV EQ LOW (EDIT 3)-Regler und LED

(22) REV EQ HIGH (EDIT 4)-Regler und LED

Diese Regler erlauben das Einstellen von Effektparametern auf einen gewünschten Wert. Welche Parameter eingestellt werden können, hängt von dem gegenwärtig gewählten Effekt ab. Wenn seit dem letzten Speichervorgang eine Einstellung geändert wurde, leuchtet die entsprechende LED auf.

(3) DIGITAL OUT-Buchsen

(4) OUTPUT-Buchsen (5) INPUT-Buchsen



digitalen Mehrspur-Recorder, MD-Recorder oder DAT-Recorder gegeben werden. Es ist möglich, sowohl die Glasfaser- als auch die Koax-Buchse gleichzeitig zu verwenden. Der OUTPUT-Regler arbeitet in diesem Fall nicht.

(4) OUTPUT-Buchsen

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

(5) INPUT-Buchsen

Schließen Sie eine Hochpegelquelle wie ein Instrument oder CD-Spieler an diese Buchsen an. Wenn nur die L/MONO-Buchse belegt ist, wird das Signal an beide Kanäle gegeben.

(6) POWER (Netzadapter)-Buchse

Der mitgelieferte Netzadapter zur Versorgung des Geräts muß hier angeschlossen werden.

Rack-Einbau

Das RFX-2000 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.

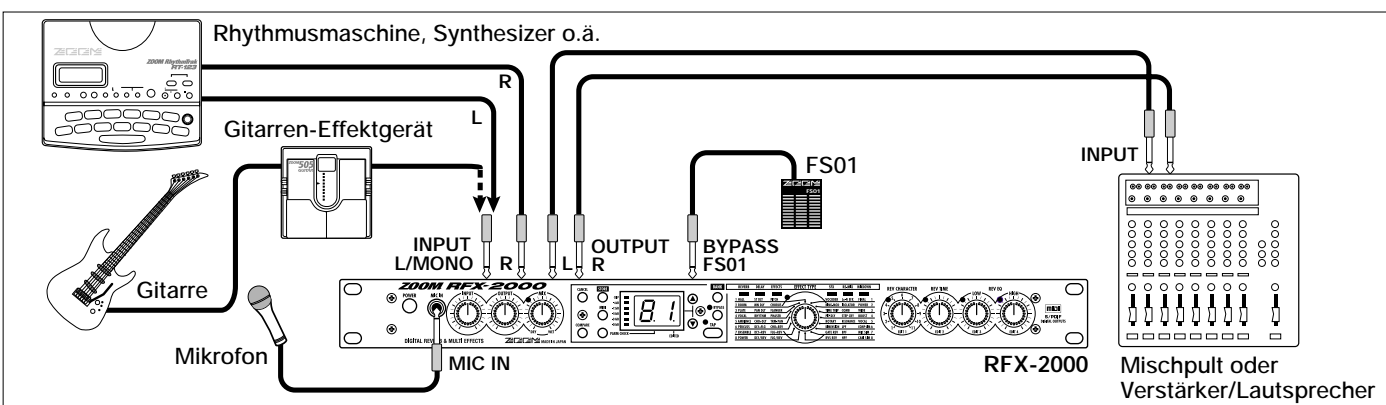


- Das RFX-2000 besitzt einen Metallrahmen, der das Gerät schwerer macht, als es auf den ersten Blick scheinen mag. Wenn Sie das Gerät in ein Gestell einbauen, stützen Sie es gut ab, bis alle Schrauben ganz festgezogen sind. Andernfalls kann das Gerät eventuell herunterfallen und Verletzungen verursachen oder es kann zur Beschädigung des Geräts selbst sowie anderer Geräte kommen.
- Stellen Sie das RFX-2000 nicht direkt auf ein anderes Gerät, da dies zu Wärmestau mit Feuergefahr führen kann. Außerdem kann es zu Leistungsminderungen kommen.
- Trennen Sie vor dem Einbau alle Verbindungskabel sowie das Netzadapter-Kabel ab. Andernfalls kann es zur Beschädigung von Geräten oder Kabeln kommen.
- 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

Hier wird erklärt, wie Sie das RFX-2000 mit der Klangquelle und der Wiedergabe-Anlage verbinden.

Einfüge-Konfiguration



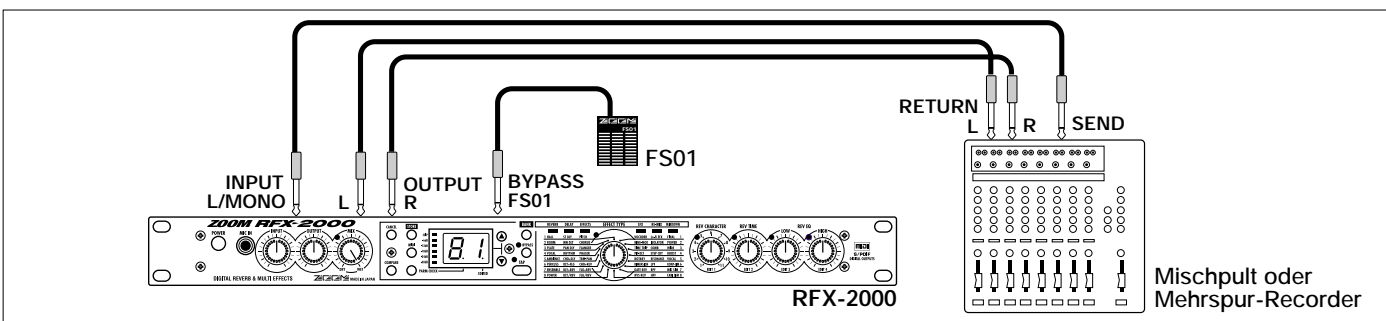
Dies ist ein Beispiel für das Einfügen des RFX-2000 zwischen einer Klangquelle wie Mikrofon oder Instrument und der Wiedergabe-Anlage oder Mehrspur-Recorder. Eine Stereo-Klangquelle ist an die INPUT L/MONO und R-Buchsen anzuschließen. Eine Mono-Klangquelle ist an die L/MONO-Buchse anzuschließen.

In diesem Beispiel wird die Balance zwischen Originalklang

und Effektklang mit dem MIX-Regler am RFX-2000 eingestellt.

Wenn ein Gerät mit S/PDIF-Digitaleingang (wie digitaler Mehrspur-Recorder, MD-Recorder oder DAT-Recorder) verwendet wird, kann der Anschluß im digitalen Bereich erfolgen.

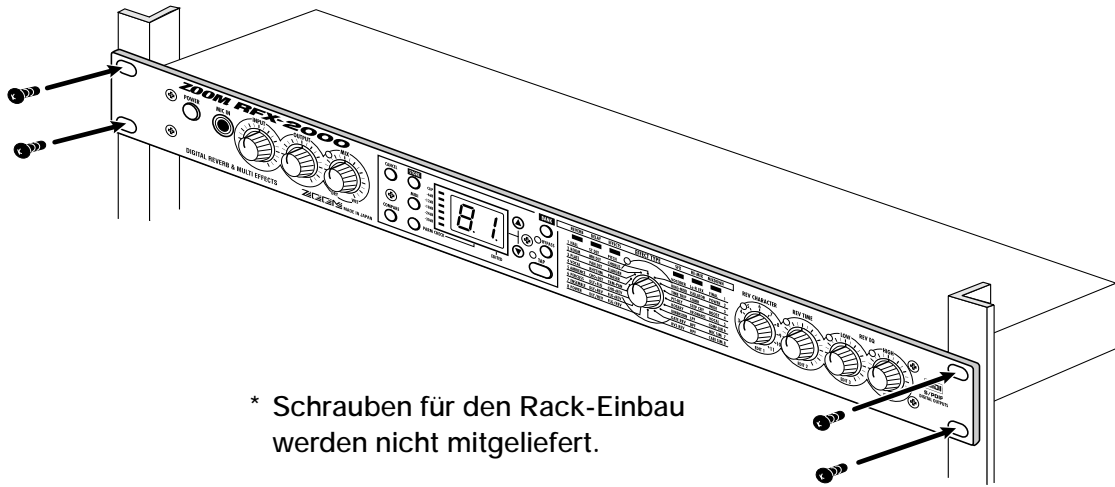
Send/Return-Konfiguration



Dies ist ein Beispiel für den Anschluß des RFX-2000 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-2000, und verbinden Sie die OUTPUT L/R-Buchsen des RFX-2000 mit den Return-Buchsen (oder dem Stereo-Line- Eingang) des Mischpults oder Mehrspur-Recorders. Wenn ein Gerät mit S/PDIF-Digitaleingang (wie digitaler Mehrspur-Recorder, MD-Recorder oder DAT-Recorder)

verwendet wird, kann der Anschluß im digitalen Bereich erfolgen.

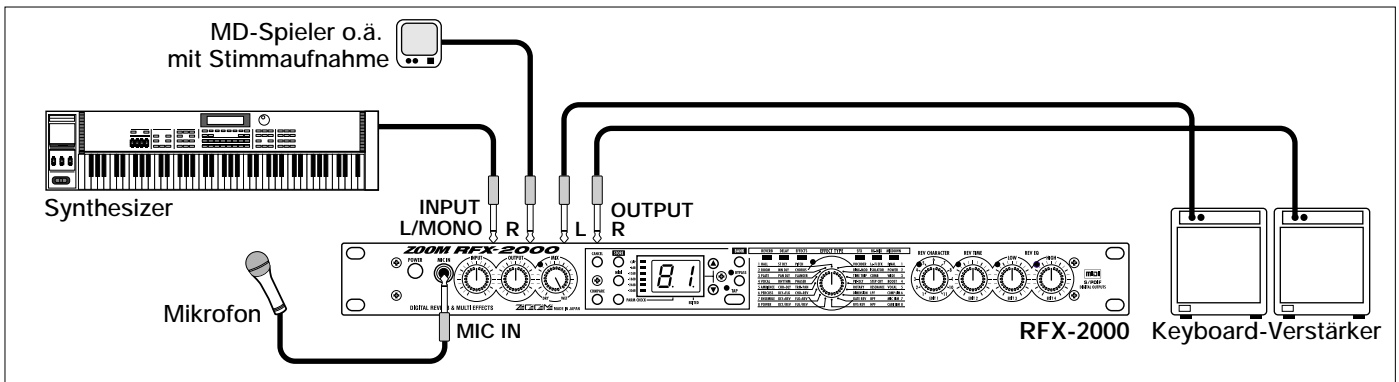
In dieser Konfiguration sollte der MIX-Regler des RFX-2000 so eingestellt werden, daß das Gerät nur den Effektklang ausgibt. Die Balance zwischen Originalklang und Effektklang sollte am Mischpult oder Mehrspur-Recorder eingestellt werden. Wenn das Mischpult oder der Mehrspur-Recorder einen Stereo-Ausgang hat, kann das Signal auch in Stereo an das RFX-2000 gegeben werden.



* Schrauben für den Rack-Einbau werden nicht mitgeliefert.

Anschlüsse

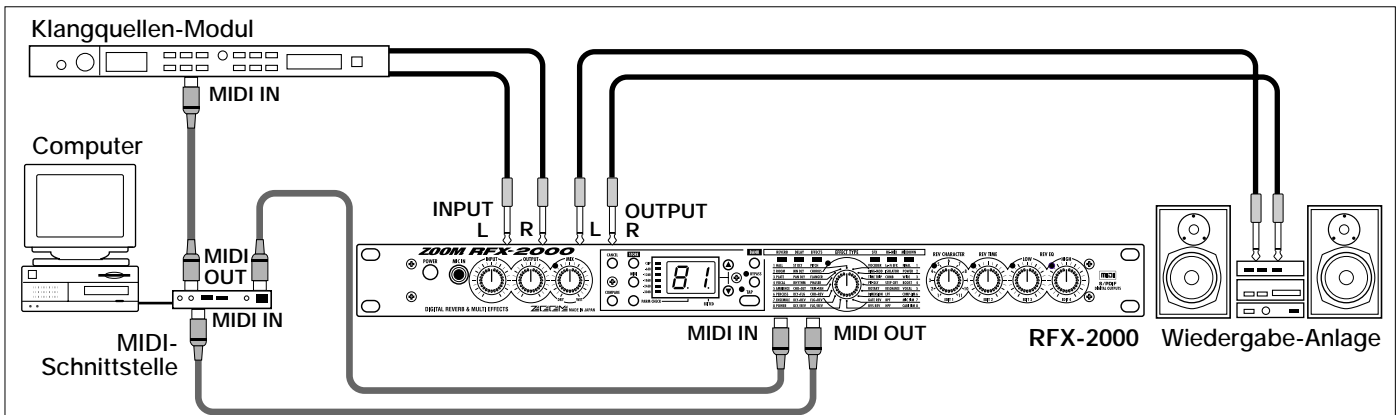
Verwenden des VOCODER-Effekts



Dies ist ein Anschlußbeispiel für die Verwendung des VOCODER-Effekts aus der SFX-Speicherbank. Schließen Sie ein dynamisches Mikrofon an die MIC IN-Buchse auf der Vorderseite des RFX-2000 an. Schließen Sie einen Synthesizer oder anderes Instrument an die INPUT L/MONO-Buchse auf der Rückseite an. Sie können dann mit dem

Mikrofon die Hüllkurve (Lautstärke-Änderungskurve) und den Klangcharakter des Effekts variieren. Wenn nichts an die MIC IN-Buchse angeschlossen ist, wird das an die INPUT R-Buchse gegebene Signal durch das an der INPUT R-Buchse liegende Signal geregelt.

Steuern der RFX-2000-Effekte von einem Computer aus



Die mitgelieferte Software kann für die folgenden Funktionen dienen: Editieren der Patch-Programme des RFX- 2000, Umschalten von Patch-Programmen in Verbindung mit Sequencer-Software, direkte Steuerung des Patch-Programm-Umschaltens, sowie Vornehmen von Parameter-Änderungen. Zum Ermöglichen dieser Funktionen sollten die Anschlüsse

wie folgt vorgenommen werden.

HINWEIS: Informationen zum Installieren der Software finden Sie in dem Beilageblatt. Die Benutzung der Software wird in der auf der CD-ROM enthaltenen Dokumentation erklärt.

Probieren Sie die Effekte aus

In diesem Abschnitt machen wir Sie mit den grundlegenden Bedienungsschritten des RFX-2000 vertraut.

Einschalten

1. Vergewissern Sie sich, daß Netzadapter, Klangquelle und Wiedergabe-Anlage korrekt an das RFX-2000 angeschlossen sind.

Der INPUT-Regler und OUTPUT-Regler des RFX-2000 sowie der Lautstärkereglern der Wiedergabe-Anlage sollten ganz heruntergedreht sein.

2. Schalten Sie das System in der folgenden Reihenfolge ein: Klangquelle → RFX-2000 → Wiedergabe-Anlage

3. Spielen Sie die Klangquelle und drehen Sie den INPUT- Regler des RFX-2000 auf, um den Eingangspiegel einzustellen.

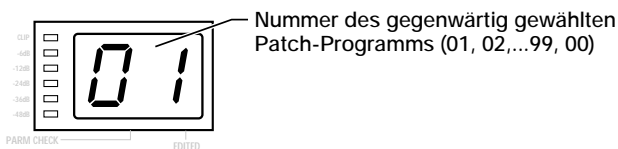
Für beste Ergebnisse sollte der INPUT-Regler so weit wie möglich aufgedreht sein, ohne daß die CLIP LED aufleuchtet.

4. Stellen Sie den OUTPUT-Regler am RFX-2000 und den Lautstärkereglern der Wiedergabe-Anlage auf einen geeigneten Pegel ein.

Wählen eines Patch-Programms

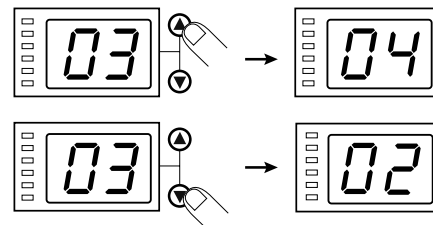
Der Speicher des RFX-2000 enthält 100 Patch-Programme. Das Display zeigt die Nummer des gegenwärtig gewählten Patch-Programms (01, 02,...99, 00). Dieser Zustand wird als Play-Betriebsart bezeichnet.

Die Patch-Programme können wie folgt umgeschaltet werden. Wir empfehlen, daß Sie einfach verschiedene Patch-Programme ausprobieren, um zu hören, welchen Sound das Gerät erzeugen kann.



1. Verwenden Sie die VALUE UP/DOWN-Tasten, um die Nummer des gewünschten Patch-Programms zu wählen.

Die VALUE UP-Taste schaltet zu höheren Patch-Programm- Nummern und die VALUE DOWN-Taste zu niedrigeren Patch- Programm-Nummern.

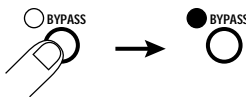


2. Während Sie das Instrument spielen oder die Klangquelle betreiben, schalten Sie Patch-Programme um, so daß Sie die Wirkung der Patch-Programme gehörmäßig überprüfen können.

Umgehen der Effekte

Sie können die Effektverarbeitung temporär abschalten, so daß nur der Originalklang ausgegeben wird. Dies ist nützlich, um die Wirkung eines Effekts schnell zu überprüfen.

1. Um das RFX-2000 in den Bypass-Zustand zu versetzen, drücken Sie die BYPASS-Taste, während das Gerät in der Play-Betriebsart ist.



Der BYPASS-Anzeiger leuchtet auf.

Das RFX-2000 hat zwei verschiedene Bypass-Zustände, je nachdem, welcher Effekt im gegenwärtig gewählten Patch- Programm aktiv ist. (Hinweise dazu, welche Effekte welchen Bypass-Zustand verwenden, finden Sie auf den Seiten 16 - 25.)

• WET MUTE

In diesem Zustand wird nur der Effektklang stummgeschaltet und der Originalklang wird ausgegeben. Der Pegel des Originalklangs hängt jedoch von der Stellung des MIX- Reglers ab. Daher kann eventuell die Lautstärke geringer werden oder der Klang kann ganz abgeschnitten werden.

• DRY THRU

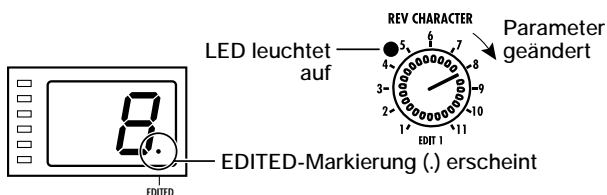
Der Originalklang wird ohne Signalverarbeitung ausgegeben. Die Einstellung des MIX-Reglers hat keine Wirkung auf den Lautstärkepegel.

2. Um den Bypass-Zustand aufzuheben und zum Normalzustand zurückzukehren, drücken Sie die BYPASS-Taste noch einmal.

○ Editieren eines Patch-Programms ○

Ein aus dem Speicher abgerufenes Patch-Programm kann mit der Reglern auf der Vorderseite des Geräts editiert (verändert) werden. Sie können zum Beispiel andere Effekte wählen oder die Intensität eines Effekts sowie andere Parameter einstellen.

Wenn ein Parameter von seinem gespeicherten Wert abgeändert wurde, wird der neue Wert für etwa 2 Sekunden auf dem Display angezeigt und die "EDITED"-Markierung (.) erscheint



erscheint in der rechten Ecke des Displays. Dies zeigt an, daß das gegenwärtige Patch-Programm editiert wurde. Da die LED des Reglers, der zum Einstellen des Werts verwendet wurde, ebenfalls aufleuchtet, kann man leicht erkennen, welcher Parameter editiert wurde.

HINWEIS:

Wenn der Effekt geändert wurde, leuchten die LEDs aller Regler außer des MIX-Reglers auf.

Deutsch

Wählen eines Effekts

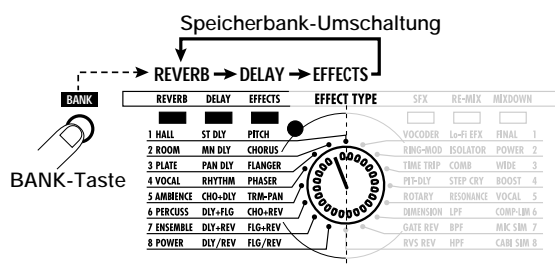
Der Effekt bestimmt die Art der Signalverarbeitung, die vom RFX-2000 durchgeführt wird. Wählen Sie den Effekt mit der BANK-Taste und dem EFFECT TYPE-Wähler.

■ BANK-Taste

Die BANK-Taste dient zur Wahl der Effekt-Speicherbank (nach Kategorie geordnete Gruppe von Effekten). Welche Speicherbanken verfügbar sind, hängt von der gegenwärtigen BANK-Einstellung ab.

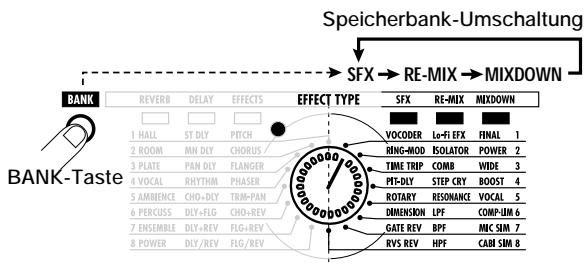
• Linke BANK-Seite gewählt

Jeder Druck auf die BANK-Taste schaltet durch die folgenden Speicherbanken: REVERB → DELAY → EFFECTS → REVERB usw.



• Rechte BANK-Seite gewählt

Jeder Druck auf die BANK-Taste schaltet durch die folgenden Speicherbanken: SFX → RE-MIX → MIXDOWN → SFX usw.



- Wenn eine geänderte Speicherbank wieder zur ursprünglichen Einstellung gebracht wird, blinkt die LED der entsprechenden Speicherbank für 1 Sekunde.

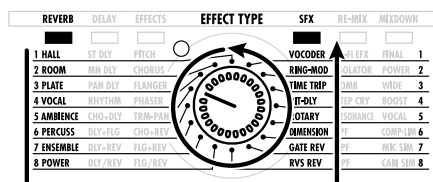
HINWEIS:

Für Patch-Programme, in denen die EXTRA-Speicherbank gewählt ist, leuchten alle sechs BANK-LEDs auf.

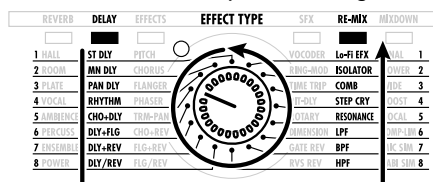
■ EFFECT TYPE-Wähler

Dieser Wähler dient zum Ausschuchen des Effekts. Wie unten gezeigt können Effekte aus zwei Speicherbanken gewählt werden, je nach der gegenwärtig mit der BANK-Taste gewählten Einstellung.

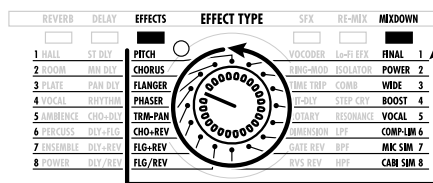
REVERB oder SFX Speicherbank gewählt



DELAY oder RE-MIX Speicherbank gewählt



EFFECTS oder MIXDOWN Speicherbank gewählt



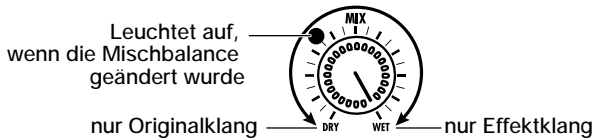
- Wenn der EFFECT TYPE-Wähler bewegt wird, zeigt das Display die Effekt-Nummer (1 - 8 in den normalen Speicherbanken) für etwa 2 Sekunden.
- Wenn die Effekt-Nummer aus dem zuletzt gespeicherten Zustand geändert wird, leuchtet die LED des EFFECT TYPE- Wählers auf. Wenn die Einstellung wieder auf den ursprünglichen Effekt zurückgestellt wird, geht die LED aus.
- Beim Aufrufen eines Patch-Programms leuchtet die LED der zugehörigen Speicherbank auf.

Einstellen des Werts eines Effektparameters

Jeder Effekt des RFX-2000 besteht aus bestimmten Effektparametern, welche die Intensität und den Klangcharakter des Effekts festlegen. Effektparameter können mit den folgenden Reglern eingestellt werden.

■ MIX-Regler

Der 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.



- Wenn der MIX-Regler bewegt wird, erscheint die Mischbalance-Einstellung (0 - 99) auf dem Display für etwa 2 Sekunden.
- Wenn die Mischbalance-Einstellung vom zuletzt gespeicherten Zustand geändert wurde, leuchtet die LED des MIX-Reglers auf. Wenn die Einstellung auf den ursprünglichen Wert zurückgesetzt wird, geht die LED aus.

■ REV CHARACTER (EDIT 1)-Regler

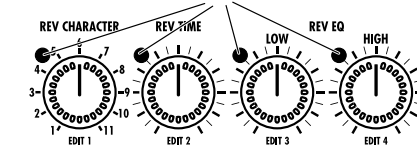
■ REV TIME (EDIT 2)-Regler

■ REV EQ LOW (EDIT 3)-Regler

■ REV EQ HIGH (EDIT 4)-Regler

Diese Regler dienen zum Editieren von Parametern des gegenwärtig gewählten Effekts. (Informationen darüber, welche Parameter für welchen Effekt editiert werden können, finden Sie auf den Seiten 16 - 25.)

Leuchtet auf, wenn Parameter editiert wurde



- Wenn einer der obigen Regler bewegt wird, erscheint der entsprechende Parameterwert für 2 Sekunden auf dem Display.
- Wenn eine Parameter-Einstellung vom zuletzt gespeicherten Zustand geändert wurde, leuchtet die LED des entsprechenden Reglers auf. Wenn die Einstellung auf den ursprünglichen Wert zurückgesetzt wird, geht die LED aus. Wenn der Effekt umgeschaltet wird, leuchten die LEDs aller Regler außer des MIX-Reglers auf.

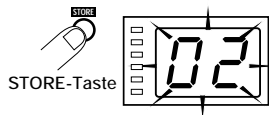
Speichern eines editierten Patch-Programms

Wenn ein editiertes Patch-Programm nicht im Memory gespeichert wird, geht die Änderung verloren, sobald ein anderes Patch-Programm gewählt wird. Wenn Sie ein editiertes Patch-Programm später wieder verwenden wollen, speichern Sie es im Memory wie folgt.

1. Wählen Sie das Patch-Programm und editieren Sie es.

2. Drücken Sie die STORE-Taste.

Die Patch-Programm-Nummer auf dem Display blinkt.



3. Verwenden Sie die VALUE UP/DOWN-Tasten, um die Patch- Programm-Nummer zu wählen, in der

Sie das Patch-Programm speichern wollen.

Wenn Sie die gleiche Patch-Programm-Nummer verwenden wollen, ist dieser Schritt nicht nötig.

4. Drücken Sie die STORE-Taste noch einmal, um den Speichervorgang durchzuführen.

Das Patch-Programm wird im Memory gespeichert und das Blinken des Displays hört auf.

Wenn Sie die CANCEL-Taste anstelle der STORE-Taste drücken, wird der Vorgang abgebrochen und das Gerät kehrt zum Zustand von Schritt 1 zurück.

Nützliche Funktionen

Das RFX-2000 verfügt über verschiedene praktische Funktionen für das Editieren von Patch-Programmen.

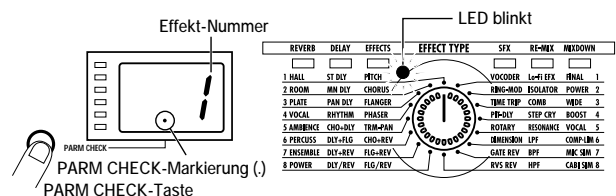
Prüfen des Parameterwerts

Sie können auch den Wert eines Parameters prüfen, ohne den entsprechenden Regler auf der Vorderseite des Geräts zu bewegen.

1. Drücken Sie die PARM CHECK-Taste.

Die PARM CHECK-Markierung (.) in der Mitte des Displays erscheint und die LED des EFFECT TYPE-Wählers blinkt für etwa 2 Sekunden.

Dies zeigt an, daß die Effekteinstellung überprüft wird. Die Nummer des gegenwärtig gewählten Effekts (1 - 8) wird für etwa 2 Sekunden auf dem Display gezeigt. Das Display geht dann auf den ursprünglichen Zustand zurück.

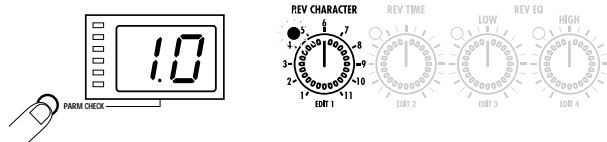


2. Um einen anderen Parameter zu prüfen, drücken Sie die PARM CHECK-Taste nochmals, bevor die Display-Anzeige auf den ursprünglichen Zustand zurückgeht.

Mit jedem Druck auf die PARM CHECK-Taste wird der zu prüfende Parameter auf den nächsten weitgeschaltet.

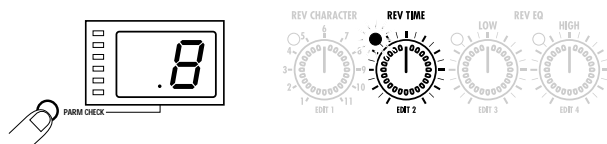
REV CHARACTER (Reverb-Charakter)

Mit REV CHARACTER (EDIT 1)-Regler eingestellter Parameter



REV TIME (Reverb-Dauer)

Mit REV TIME (EDIT 2)-Regler eingestellter Parameter



REV EQ LOW (Reverb-EQ Bässe)

Mit REV EQ LOW (EDIT 3)-Regler eingestellter Parameter



REV EQ HIGH (Reverb-EQ Höhen)

Mit REV EQ HIGH (EDIT 4)-Regler eingestellter Parameter



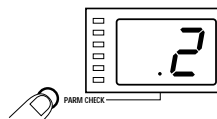
MIX

Mischbalance von Originalklang und Effektklang



TAP BEAT

Länge des Bezugstakts für die Antipp-Eingabe



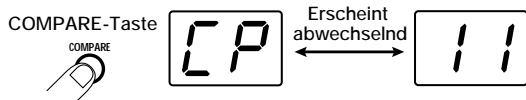
- Der Parameter TAP BEAT kann nur geprüft werden, wenn ein Effekt gewählt ist, für den Antipp-Eingabe möglich ist (siehe unten). Wenn RHYTHMIC DELAY gewählt ist, gibt es keine Antipp-Einstellung.
- Wenn ein Geschwindigkeitsparameter ("rate"), der mit der Antipp-Funktion eingestellt wurde, geprüft wird, erscheint die Anzeige "tP" auf dem Display.

Vergleichen des Klangs vor und nach dem Editieren (Compare-Funktion)

Diese Funktion erlaubt das Vergleichen des gegenwärtig editierten Klangs mit dem Klang des Signals vor dem Editieren.

1. Drücken Sie die COMPARE-Taste.

Das gegenwärtig editierte Patch-Programm wird vorübergehend auf den Zustand vor Beginn des Editiervorgangs gesetzt. Die Anzeige "CP" und die Patch- Programm-Nummer blinken abwechselnd auf dem Display und die "EDITED"-Markierung verschwindet.



2. Um zum Editiervorgang zurückzugehen, drücken Sie die COMPARE-Taste noch einmal (oder drücken Sie die CANCEL-Taste).

- Sie können auch den ursprünglichen Wert jedes Parameters durch Drücken der PARM CHECK-Taste prüfen, während das Gerät im Compare-Zustand ist.
- Betätigen der Regler im Compare-Zustand hat keine Wirkung.

Einstellen von Parametern mit der Tap-Taste (Antipp- Eingabe)

Das RFX-2000 erlaubt die Eingabe von zeitbezogenen Parametern durch Betätigen der TAP-Taste im gewünschten Intervall. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel die Flanger-Modulationsgeschwindigkeit oder Verzögerungsdauer leicht an das Tempo eines Songs anpassen.

1. Wählen Sie ein Patch-Programm, für das Antipp-Eingabe möglich ist.

Ob Antipp-Eingabe möglich ist oder nicht, hängt von dem für das Patch-Programm gewählten Effekt ab (siehe Seiten 16 - 25). Wenn ein Patch-Programm gewählt ist, für das Antipp-Eingabe möglich ist, blinkt die TAP-LED.



2. Drücken Sie die TAP-Taste mehrmals im gewünschten Intervall.

Die Verzögerungsdauer oder Geschwindigkeit wird entsprechend dem Antipp-Intervall und dem Antipp-Takt-Parameter (tap beat) für das betreffende Patch-Programm eingestellt (siehe Seite 14).

3. Falls gewünscht, speichern Sie das Patch-Programm.

Der durch Antipp-Eingabe geänderte Parameter geht auf die ursprüngliche Einstellung zurück, wenn das Patch-Programm umgeschaltet wird. Wenn Sie die Änderung beibehalten wollen, sollten Sie daher das Patch-Programm speichern.

- Der Parameter, der durch Antipp-Eingabe verändert werden kann, ist voreingestellt (siehe Seiten 16 - 25).
- Das längste Intervall, welches für Antipp-Eingabe gemessen werden kann, ist 2 Sekunden.
- Wenn das Antipp-Eingabe-Intervall außerhalb des für den Parameter zulässigen Bereichs liegt, wird die Eingabe automatisch auf einen zulässigen Wert abgeändert.
- Wenn ein Parameter durch Antipp-Eingabe eingestellt wurde und dann durch Betätigen des Reglers für diesen Parameter wieder verändert wird, hat die Regler-Einstellung Vorrang über die Antipp-Eingabe.

Verwendung der MIDI-Kontroll-Funktion

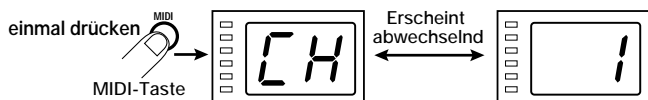
Das RFX-2000 besitzt einen MIDI-Anschluß, über den es Kommandos für das Patch-Programm-Umschalten und Einstellen von Parametern empfangen kann. Das Senden und Empfangen von Speicherdaten ist ebenfalls möglich. In diesem Abschnitt wird die Verwendung dieser MIDI-Funktionen erklärt.

Einstellen des MIDI-Kanals

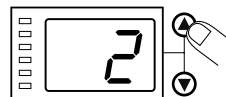
Der MIDI-Kanal für die Kommunikation mit dem RFX-2000 muß wie folgt eingestellt werden.

1. In der Play-Betriebsart, drücken Sie die MIDI-Taste einmal.

Die Anzeige "CH" und der gegenwärtig gewählte MIDI-Kanal werden abwechselnd auf dem Display gezeigt.



um einen MIDI-Kanal zwischen 1 und 16 zu wählen. Wenn das Display "--" zeigt, ist die MIDI Sende/Empfangs-Funktion abgeschaltet.



2. Verwenden Sie die VALUE UP/DOWN-Tasten,

3. Drücken Sie die CANCEL-Taste, um zur Play-Betriebsart zurückzukehren.

Wählen von Patch-Programmen über MIDI

Um ein Patch-Programm am RFX-2000 umzuschalten, muß ein Programmwechsel-Befehl vom MIDI-Keyboard oder Sequencer o.ä. zum RFX-2000 geschickt werden

1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des externen MIDI-Geräts mit der MIDI IN-Buchse des RFX-2000.

Die MIDI-Kanal-Einstellung am RFX-2000 muß mit der MIDI-Sende-Kanal-Einstellung am externen Gerät übereinstimmen.

2. Schicken Sie einen Programmwechsel-Befehl vom externen MIDI-Gerät an das RFX-2000.

Im Werks-Vorgabezustand entsprechen die Patch-Programm-Nummern des RFX-2000 den folgenden

Programmwechsel-Nummern.

RFX-2000 Patch-Programm-Nummer	Programmwechsel-Nummer
01	0
02	1
:	:
99	98
0.0	99
:	:
0.0	127

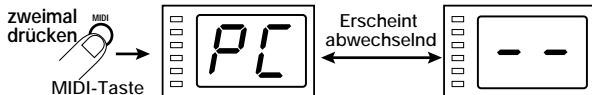
- Beim Umschalten des Patch-Programms am RFX-2000 wird der entsprechende Programmwechsel-Befehl an der MIDI OUT-Buchse ausgegeben.

Speichern von Programmwechsel-Nummern in der Lerntabelle

Manchmal ist es wünschenswert, bestimmte Programmwechsel-Nummern den Patch-Programm-Nummern des RFX-2000 zuzuweisen. (Zum Beispiel um die Patch-Programm-Nummer 1 des RFX-2000 aufzurufen, wenn der Programmwechsel 100 zugewiesene Klang eines Synthesizers gewählt wird.) In einem solchen Fall können Sie die sogenannte Lerntabelle im Speicher des RFX-2000 verwenden, um die der Programmwechsel-Nummer zugewiesene Patch-Programm-Nummer zu ändern.

1. In der Play-Betriebsart, wählen Sie das Patch-Programm, dem Sie eine Programmwechsel-Nummer zuweisen wollen, und drücken Sie die MIDI-Taste zweimal.

Die Anzeige "PC" und die Anzeige "--" werden abwechselnd auf dem Display gezeigt.



2. Schicken Sie von dem an die MIDI IN-Buchse des RFX-2000 angeschlossenen MIDI-Gerät einen Programmwechsel-Befehl



Die Anzeige "--" auf dem Display verschwindet, und die empfangene Programmwechsel-Nummer wird angezeigt. Diese Programmwechsel-Nummer ist nun dem gegenwärtig gewählten Patch-Programm zugewiesen.

3. Um diesem Patch-Programm eine andere Programmwechsel-Nummer zuzuweisen, wiederholen Sie Schritt 2.

Sie können auch mehrere Programmwechsel-Nummern der gleichen Patch-Programm-Nummer zuweisen.

4. Wenn die Einstellung komplett ist, drücken Sie die CANCEL-Taste, um zur Play-Betriebsart zurückzukehren.



Falls erforderlich, wiederholen Sie Schritte 1 - 4 für andere Patch-Programm-Nummern und Programmwechsel-Nummern.

- Die Programmwechsel-Nummern 100 - 127 werden auf dem Display als "0.0" - "2.7" angezeigt.
- Die geänderte Lerntabelleninformation wird auch beim Ausschalten des Geräts beibehalten. (Informationen darüber, wie Sie die Lerntabelle auf die Werksvorgabe-Einstellung zurücksetzen können, finden Sie auf Seite 15.)

Ändern von Effektparametern über MIDI

Die Effektparameter des RFX-2000 können mit Hilfe von MIDI-Kontrollwechsel-Befehlen von einem externen MIDI-Gerät (MIDI-Keyboards oder Sequencer o.ä.) geändert werden. Dies erlaubt die Steuerung von einem anderen Ort aus.

1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des externen MIDI-Geräts mit der MIDI IN-Buchse des RFX-2000.

Die MIDI-Kanal-Einstellung am RFX-2000 muß mit der MIDI-Sende-Kanal-Einstellung am externen Gerät übereinstimmen.

(Informationen zum Einstellen des MIDI-Kanals finden Sie auf Seite 12.)

2. Schicken Sie einen Kontrollwechsel-Befehl vom externen MIDI-Gerät zum RFX-2000.

Die Effektparameter des RFX-2000 entsprechen den folgenden Kontrollwechsel-Nummern.

Effektparameter	Kontrollwechsel-Nummer	Zulässiger Empfangswert	Zulässiger Sendewert
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 = Bypass aus 64 - 127 = Bypass ein	
	80		0 = Bypass aus / 127 = Bypass ein
TAP	64	64 - 127	127 und sofort danach 0 ausgeben

- Bei Betätigen einer Taste oder eines Reglers auf der Vorderseite wird der obige Kontrollwechsel-Befehl ausgegeben.
- Ändern eines Parameters mit einem Kontrollwechsel-Befehl hat den gleichen Effekt wie Editieren des Parameters mit den Reglern am Gerät. Wenn nötig sollten Sie das geänderte Patch-Programm speichern.

Speichern von Bedienungsvorgängen auf einem Sequencer

Bedienungsvorgänge der Regler auf der Vorderseite des RFX-2000 können als Kontrollwechsel-Befehle auf einem MIDI Sequencer für spätere Wiedergabe gespeichert werden. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie ein Klangquellenmodul auf dem Sequencer mit einer Einstellung am RFX-2000 in Echtzeit koppeln möchten.

1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des externen MIDI-Geräts mit der MIDI IN-Buchse des RFX-2000 und verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des RFX-2000 mit der MIDI IN-Buchse des externen MIDI-Geräts.

- Die MIDI-Kanal-Einstellung am RFX-2000 muß mit dem MIDI-Sende-Kanal für die Sequencer-Spur, auf welcher der Vorgang aufgenommen werden soll, übereinstimmen. (Informationen zum Einstellen des MIDI-Kanals finden Sie auf Seite 12.)
- Vergewissern Sie sich, daß MIDI-Echo (MIDI Thru = Durchschleifen) am Sequencer auf OFF gestellt ist.
- Es ist hilfreich, einen Programmwechsel-Befehl am Anfang der Sequencer-Spur aufzunehmen, welcher das

Patch-Programm aufruft, das als Startpunkt verwendet werden soll.

2. Starten Sie den MIDI-Sequencer und beginnen Sie mit der Aufnahme.

3. Bedienen Sie die Regler auf der Vorderseite des RFX-2000.

Die Reglerfunktion wird als Kontrollwechselinformation auf der MIDI-Sequencer-Spur aufgenommen.

4. Stoppen Sie die Aufnahme am MIDI-Sequencer und spielen Sie die Spur von Anfang an ab.

Die Parameter am RFX-2000 ändern sich entsprechend den in Schritt 3 durchgeführten Bedienungsvorgängen.

Antipp-Eingabe mit dem MIDI-Zeittakt

Anstelle der TAP-Taste können Sie auch den MIDI-Zeittakt von einem externen MIDI-Gerät (wie MIDI-Sequencer oder Rhythmusmaschine) zum Einstellen von Parametern wie Verzögerungsdauer oder Geschwindigkeit verwenden.

1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des externen MIDI-Geräts mit der MIDI IN-Buchse des RFX-2000.

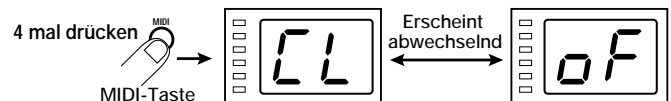
- Um Antipp-Eingabe mit der TAP-Taste durchzuführen, stellen Sie den MIDI-Zeittakt-Empfang auf AUS (oF).

2. Wählen Sie ein Patch-Programm am RFX-2000, für das Antipp-Eingabe verwendet werden kann.

- Informationen darüber, welche Parameter Antipp-Eingabe erlauben, finden Sie auf den Seiten 16 - 25.)

3. In der Play-Betriebsart, drücken Sie die MIDI-Taste viermal.

Die Anzeige "CL" und die Anzeige "on" (MIDI-Zeittakt-Empfang EIN) oder "oF" (MIDI-Zeittakt-Empfang AUS) werden abwechselnd auf dem Display gezeigt.



4. Verwenden Sie die VALUE UP/DOWN-Tasten, um die Einstellung auf "on" zu setzen.

Antipp-Eingabe über MIDI-Zeittakt ist nun möglich. Diese Einstellung gilt für alle Patch-Programme.

5. Drücken Sie die CANCEL-Taste, um zur Play-Betriebsart zurückzukehren.

Sie können nun die Antipp-Eingabe durch MIDI-Zeittakt durchführen. Diese Einstellung gilt für alle Patch-Programme.

6. Geben Sie den MIDI-Zeittakt vom externen MIDI-Gerät aus.

Die Verzögerungsdauer oder Geschwindigkeit wird entsprechend dem Tempo des eingegebenen MIDI-Zeittakt- Intervalls und dem Antipp-Takt-Parameter des jeweiligen Patch-Programms eingestellt (siehe unten).

7. Falls gewünscht, speichern Sie das Patch-Programm.

Der durch die MIDI-Zeittakt-Eingabe geänderte Parameter geht auf die ursprüngliche Einstellung zurück, wenn das Patch-Programm umgeschaltet wird. Wenn Sie die Änderung beibehalten wollen, sollten Sie das Patch-

Programm speichern.

- Wenn das Patch-Programm gespeichert wurde und das gleiche Patch-Programm dann später wieder aufgerufen wird, genügt es, ein Signal mit MIDI-Zeittakt an das Gerät zu geben. Die Verzögerungsdauer oder Geschwindigkeit wird dann automatisch an den Zeittakt angepaßt.
- Wenn ein Parameter durch MIDI-Zeittakt-Eingabe eingestellt wurde und dann durch Betätigen des Reglers für diesen Parameter verändert wird, hat die Regler-Einstellung Vorrang über die MIDI-Zeittakt-Eingabe.

Antipp-Takt-Einstellung

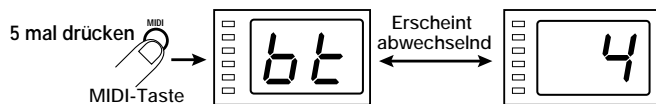
Der Antipp-Takt (tap beat) ist ein Parameter, der die Länge des Bezugstakts für die Einstellung der Verzögerungsdauer oder Geschwindigkeit bei Benutzung der Antipp-Eingabe festlegt. Wenn zum Beispiel der Antipp-Takt auf "4" (Viertelnote) gestellt ist, entspricht ein MIDI- Zeittakt (24 Taktpulse) oder das Intervall, in dem TAP- Taste betätigt wird, der Verzögerungsdauer oder Geschwindigkeit. Wenn die Antipp-Takt-Einstellung "8" (Achtelnote) ist, wird als Einstellung die Hälfte des MIDI-Zeittakts oder TAP-Tasten-Intervalls genommen.

1. In der Play-Betriebsart, wählen Sie ein Patch-Programm, für das Antipp-Eingabe möglich ist.

- Die Antipp-Takt-Einstellung wird einzeln für jedes Patch-Programm vorgenommen.

2. Drücken Sie die MIDI-Taste fünfmal.

Die Anzeige "bt" und die Nummer für die gegenwärtige Antipp-Takt-Note werden abwechselnd auf dem Display gezeigt.



3. Verwenden Sie die VALUE UP/DOWN-Tasten, um den Takt einzustellen.

oF MIDI-Zeittakt-Eingabe wird für dieses Patch-Programm nicht benutzt. Das Intervall, in dem TAP-Taste betätigt wird, wird direkt als Verzögerungsdauer- oder Geschwindigkeits-Parameter genommen.

32	Zweiunddreißigstelnote	4	Viertelnote
16	Sechzehntelnote	4.	Punktierte Viertelnote
t8	Achtelnote Triole	2	Halbe Note
16.	Punktierte Sechzehntelnote	01	Ganze Note
8	Achtelnote	02	Zwei ganze Noten
t4	Viertelnote Triole	04	Vier ganze Noten
8.	Punktierte Achtelnote		

4. Drücken Sie die CANCEL-Taste.

Das RFX-2000 geht zur Play-Betriebsart zurück. Wenn Sie die Antipp-Takt-Einstellung für das Patch-Programm speichern wollen, führen Sie den Speichervorgang durch.

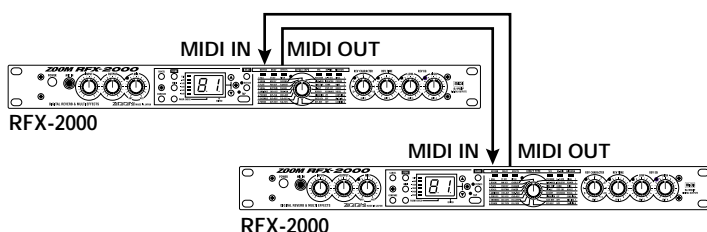
HINWEIS:

Die neue Antipp-Takt-Einstellung wird ab der nächsten Antipp-Eingabe oder Einstellung des Tempos durch den MIDI- Zeittakt wirksam.

Datenübertragung (Senden)

Informationen über Patch-Programme und Lerntabelle, die intern im RFX-2000 gespeichert sind, können über den MIDI-Anschluß auf ein anderes Gerät übertragen werden. Dies kann zum Beispiel zum Austauschen von Einstellungen zwischen zwei RFX-2000-Geräten oder zum Speichern von Daten auf einem MIDI-Sequencer verwendet werden. Die Daten können dann bei Bedarf jederzeit wieder in das RFX-2000 geladen werden.

1. Wenn Sie zwei RFX-2000-Geräte verwenden, verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse am ersten RFX-2000 mit der MIDI IN-Buchse am zweiten RFX-2000 und verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse am zweiten RFX-2000 mit der MIDI IN-Buchse am ersten RFX-2000. Der MIDI-Kanal für beide Geräte muß übereinstimmen.



Anschlußbeispiel für zwei RFX-2000-Geräte

Wenn Sie einen MIDI-Sequencer oder anderes MIDI-Gerät verwenden, verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des RFX-2000 mit der MIDI IN-Buchse des MIDI-Sequencers.

2. Drücken Sie die MIDI-Taste am RFX-2000 (Quellgerät) dreimal.

Die Anzeige "dt" und die Anzeige "AL" werden abwechselnd auf dem Display gezeigt

3. Verwenden Sie die VALUE UP/DOWN-Tasten, um den Datentyp zu wählen.

- **AL**
Alle Patch-Programm Daten im Memory und Lerntabelle
- **Gegenwärtige Patch-Programm-Nummer**
Nur gegenwärtige Patch-Programm-Daten (wenn gegenwärtig Editieren durchgeführt wird, nur die gegenwärtig editierten Daten)

4. Um die Datenübertragung durchzuführen, drücken Sie die STORE-Taste.

Das RFX-2000 (Quellgerät) beginnt mit der Datenübertragung. Die Daten werden automatisch vom RFX- 2000 (Zielgerät) empfangen. Es sind hierzu keine besonderen Bedienungsschritte nötig. Während der Datenübertragung blinkt die Anzeige "dt" auf dem Display des RFX-2000 (Quellgerät) und die Anzeige "dr" auf dem Display des RFX-2000 (Zielgerät).

Wenn die Datenübertragung abgeschlossen ist, kehrt das Gerät automatisch zur Play-Betriebsart zurück.

- Wenn "AL" für die Datenübertragung gewählt ist Alle Patch-Programm-Daten und Lerntabelle-Daten im Speicher des RFX-2000 (Zielgerät) werden überschrieben.
 - Wenn "gegenwärtige Patch-Programm-Nummer" für die Datenübertragung gewählt ist Die Daten des gegenwärtig editierten Patch-Programms werden überschrieben. Führen Sie vorher falls nötig einen Speichervorgang durch.
5. Um die Daten auf einem externen MIDI-Sequencer oder anderen MIDI-Gerät aufzunehmen, bringen Sie das Gerät in den Aufnahmezustand und

drücken Sie die STORE-Taste.

Wenn die Datenübertragung abgeschlossen ist, stoppen Sie die Aufnahme am externen MIDI-Gerät und führen Sie die nötigen Schritte zum Speichern der Daten auf dem Gerät durch.

- Wenn Sie die Datenübertragung abbrechen wollen, drücken Sie die CANCEL-Taste anstelle der STORE-Taste in Schritt 4.

HINWEIS:

Das RFX-2000 sendet mehrere System-Exclusive-Daten hintereinander. Wenn das empfangende MIDI-Gerät nach einem Satz von System-Exclusive-Daten stoppt, werden die Daten des RFX-2000 evtl. nicht korrekt aufgenommen.

Datenübertragung (Empfangen)

Dieser Abschnitt beschreibt das Rückladen von extern gespeicherten Patch-Programm-Daten und Lerntabelle-Daten in das RFX-2000.

1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des externen MIDI-Geräts (Sequencer o.ä.) mit der MIDI IN-Buchse des RFX- 2000.

2. Führen Sie am externen MIDI-Gerät Wiedergabe durch.

- Wenn "AL" für die Datenübertragung gewählt ist Alle Patch-Programm-Daten und Lerntabelle-Daten im Speicher des RFX-2000 (Zielgerät) werden überschrieben. Die Anzeige "dr" blinkt auf dem Display während Daten empfangen werden.
- Wenn "gegenwärtige Patch-Programm-Nummer" für die Datenübertragung gewählt ist Die Daten des gegenwärtig editierten Patch-Programms

werden überschrieben. Führen Sie vorher falls nötig einen Speichervorgang durch.

- Beim Senden oder Empfangen von Daten müssen das externe MIDI-Gerät und das RFX-2000 auf den gleichen MIDI- Kanal eingestellt sein. Andernfalls werden die Daten vom RFX-2000 nicht erkannt, auch wenn Wiedergabe am externen MIDI-Gerät durchgeführt wird.
- Wiedergabe am externen MIDI-Gerät muß mit dem gleichen Tempo wie die Aufnahme durchgeführt werden. Wenn das Tempo schneller ist, empfängt das RFX-2000 die Daten evtl. nicht richtig.

3. Nachdem Daten in das RFX-2000 geladen wurden, stoppen Sie die Wiedergabe am externen MIDI-Gerät.

Rückstellen des RFX-2000 auf die Werksvorgabe- Einstellungen

Sie können entweder das ganze RFX-2000 oder einzelne Patch-Programme auf den Werks-Vorgabezustand zurücksetzen (Recall-Funktion). Dies ist nützlich, wenn eines der voreingestellten Patch-Programme aus Versehen überschrieben wurde oder wenn Sie das ganze Gerät in den ursprünglichen Zustand versetzen wollen.

HINWEIS:

Wenn die Recall-Funktion durchgeführt wird, gehen die vom Benutzer im Memory gespeicherten Daten verloren. Vergewissern Sie sich, daß diese Daten nicht mehr benötigt werden, bevor Sie die Funktion durchführen.

1. Schalten Sie das RFX-2000 ein, während Sie die STORE- Taste gedrückt halten.

Die Anzeige "FA" erscheint, während Sie die STORE-Taste gedrückt halten.



Wenn Sie die STORE-Taste loslassen, Blinkt die Anzeige "AL" auf dem Display.

2. Verwenden Sie die VALUE UP/DOWN-Tasten, um den Inhalt des Rücksetzens zu wählen.

- AL
Alle Patch-Programm-Daten und die Lerntabelle werden auf den Werks-Vorgabezustand gebracht.

- 01 - 99, 00

Nur die gewählten Patch-Programm-Daten werden auf den Werks-Vorgabezustand gebracht.

- PC

Nur die Lerntabelle wird initialisiert (auf den Werks-Vorgabezustand gebracht).

3. Um die Recall-Funktion durchzuführen, drücken Sie die STORE-Taste noch einmal.

- Wenn AL oder PC in Schritt 2 gewählt wurde Recall wird durchgeführt und das Gerät schaltet zur Play- Betriebsart zurück.
- Wenn eine bestimmte Patch-Programm-Nummer in Schritt 2 gewählt wurde Das Gerät bleibt im Recall-Zustand, so daß fortlaufend weitere Patch-Programm-Nummern zurückgesetzt werden können.

Um den Recall-Vorgang zu beenden, drücken Sie die CANCEL- Taste.

Effekte des RFX-2000

Dieser Abschnitt führt alle im RFX-2000 verfügbaren Effekte und Parameter auf. Für die Effekte aus der EXTRA- Speicherbank (die nur von einem Computer aufgerufen werden können), werden nur die Parameter beschrieben, die mit den Reglern auf der Vorderseite des RFX-2000 eingestellt werden können.



Für die Send/Return-Konfiguration (S. 6) geeignete Effekte sind mit diesem Symbol gekennzeichnet.



Effekte, für die Antipp-Eingabe (S. 11) verwendet werden kann, sind mit diesem Symbol gekennzeichnet. Der Parameter, der durch Antipp-Eingabe gesetzt werden kann, ist durch den Hinweis "TAP" neben dem Namen gekennzeichnet.

BYPASS

BYPASS zeigt die Funktion des Geräts im Bypass-Zustand (S. 8) an. Dies ist entweder WET MUTE (nur Effektklang ist stummgeschaltet) oder DRY THRU (Originalklang wird unverarbeitet weitergegeben).

REVERB-Speicherbank

Diese Speicherbank enthält nur Reverb-Effekte. Die Parameter REV CHARACTER, REV TIME, REV EQ LOW und REV EQ HIGH, die mit den jeweiligen Reglern eingestellt werden, sind für alle Effekte gleich. Für jeden Effekt gibt es 11 Charakter-Einstellungen, die mit dem REV CHARACTER-Regler gewählt werden und die jeweils einen unterschiedlichen Klangcharakter produzieren.

1 HALL	Diese Effekte simulieren den Nachhall in verschiedenen mittelgroßen bis großen Gebäuden.				↕ S/R	
2 ROOM	Diese Effekte simulieren den Nachhall in verschiedenen Innenräumen, von kleinen Zimmern bis zu größeren Clubs.				↕ S/R	
3 PLATE	Diese Effekte simulieren den sogenannten "Plate Reverb"- Sound (Nachhall, der von einem auf einer freihängenden Metallplatte montierten Tonabnehmer erzeugt wird).				↕ S/R	
4 VOCAL	Reverb-Effekte besonders für Gesang und Sprechstimme geeignet.				↕ S/R	
5 AMBIENCE	Diese Effekte geben der Klangquelle einen natürlich klingenden Hintergrund, der nicht nur für Einzelinstrumente sondern auch für Stereoquellen geeignet ist.				↕ S/R	
6 PERCUSS	(PERCUSSION) Diese Reverb-Effekte sind besonders für Schlagzeug und Perkussion geeignet.				↕ S/R	
7 ENSEMBLE	Diese Effekte sind besonders für Ensembles wie Streicher oder Blechbläser geeignet.				↕ S/R	
8 POWER	Diese Effekte geben den Klangquellen Energie und Drive.				↕ S/R	
Regler	REV CHARACTER	REV TIME	REV EQ LOW	REV EQ HIGH	TAP	BYPASS
Parameter	Character	Reverb Time	EQ Low	EQ High		
Beschreibung	Legt den Nachhall-Charakter fest (siehe Tabelle).	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ Low (unterer Frequenzbereich).	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ High (oberer Frequenzbereich).		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	-12 - +12	-12 - +12		

Reverb-Charakter-Tabelle

1. HALL

- 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

- 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

- 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 gedämpften Höhen.
- 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

- 1 **Female Rock** Nachhall für weibliche Rock-Stimmen.
- 2 **Male Ballad** Nachhall für getragenen männlichen Gesang.
- 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 Ethnogesang.
- 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

- 1 **Rock Mix** Nachhall für Rockmusik.
- 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. PERCUSSION

- 1 **Rock Kit/1** Nachhall für Rock-Schlagzeug.
- 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. .

7. ENSEMBLE

- 1 **Strings** Nachhall für Streicher.
- 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.
- 9 **Solo Winds** Gedämpfter Nachhall besonders für Holzblasinstrumente.
- 10 **Church Organ** Effekt für Orgelmusik mit starkem Raumeindruck.
- 11 **Synth/2** Nachhall speziell für Synthesizer.

8. POWER

- 1 **Kick/1** Lässt Bass Drums kompakter klingen.
- 2 **Kick/2** Lässt Bass Drums voluminöser klingen.
- 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 ausgeprägten Mitten.
- 9 **DistGtr/2** Geeignet für verzerrten Gitarrensound mit hellem Klang.
- 10 **Vocal/1** Verstärkt die Kompaktheit von Gesangsstimmen.
- 11 **Vocal/2** Besonders für Balladen geeignet.

DELAY-Speicherbank

Enthält einzelne Verzögerungseffekte sowie Kombinations- Effekte, welche Verzögerung mit einem anderen Effekt kombinieren. Bei den Kombinations-Effekten, deren Namen mit einem Pluszeichen "+" verbunden sind, werden die beiden Effekte in Reihenschaltung verbunden. Bei den Kombinations-Effekten, deren Namen mit einem Schrägstrich "/" verbunden sind, werden die beiden Effekte parallel im linken und rechten Kanal angewandt.

1 ST DLY (STEREO DELAY) Stereo-Verzögerungseffekt mit einer Verzögerungsdauer von maximal 1486 ms. ↕ S/R					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Parameter	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback	
Beschreibung	Bestimmt den Grad der Pegeldämpfung im oberen Frequenzbereich.	Bestimmt die Verzögerungsdauer in 100-ms-Schritten.	Bestimmt die Verzögerungsdauer in 1-ms-Schritten.	Bestimmt den Rückkopplungsanteil. Negative Werte bewirken Überkreuz-Rückkopplung.	<input type="checkbox"/> TAP <input type="radio"/> ON WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	0 - 14	0 - 99	-15 - 15	

2 MN DLY (MONO DELAY) Mono-Verzögerungseffekt mit einer Verzögerungsdauer von maximal 2972 ms. ↕ S/R					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Parameter	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback	
Beschreibung	Bestimmt den Grad der Pegeldämpfung im oberen Frequenzbereich.	Bestimmt die Verzögerungsdauer in 100-ms-Schritten.	Bestimmt die Verzögerungsdauer in 1-ms-Schritten.	Bestimmt den Rückkopplungsanteil.	<input type="checkbox"/> TAP <input type="radio"/> ON WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	0 - 29	0 - 99	0 - 30	

3 PAN DLY (AUTO PANNING DELAY) Mono-Verzögerung mit Auto-Panning-Effekt (abwechselnde Kreuzüberblendung zwischen links und rechts) ↕ S/R					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Parameter	Depth	Rate [TAP]	Time[x 10]	Feedback	
Beschreibung	Bestimmt die Überblendungstiefe.	Bestimmt den Überblendungszyklus.	Bestimmt die Verzögerungsdauer in 10-ms-Schritten (max. 990 ms).	Bestimmt den Rückkopplungsanteil.	<input type="checkbox"/> TAP <input type="radio"/> ON WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	1 - 50	1 - 99	0 - 30	

4 RHYTHM (RHYTHMIC DELAY) Dies ist eine Mono-Verzögerung, für welche die Verzögerungsdauer in BPM oder Takten eingestellt werden kann. Wenn die Funktion zum Empfangen des MIDI-Zeittakts aktiviert ist, wird dieser Effekt immer vom MIDI-Zeittakt eingestellt. ↕ S/R					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Parameter	Beat	BPM[x 10] [TAP]	BPM[x 1] [TAP]	Feedback	
Beschreibung	Wählt die Note, die der Verzögerungsdauer entspricht (siehe unten).	Bestimmt den BPM-Wert in 10-Takt-Schritten (Einstellbereich: 41 - 250).	Bestimmt den BPM-Wert in 1-Takt-Schritten.	Bestimmt den Rückkopplungsanteil.	<input type="checkbox"/> TAP <input type="radio"/> ON WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	4 - 25	0 - 9	0 - 30	

Beat

1: Zweiunddreißigstelnote 2: Sechzehntelnote Triole 3: Sechzehntelnote 4: Achtelnote Triole 5: Punktierte Sechzehntelnote
6: Achtelnote 7: Viertelnote Triole 8: Punktierte Achtelnote 9: Viertelnote 10: Punktierte Viertelnote 11: Halbe Note

5 CHO+DLY Dies ist eine Reihenschaltung von Chorus und Verzögerung. ↕ S/R					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Parameter	Chorus Mix	Chorus Depth	Delay Time[x 10]	Delay Feedback	
Beschreibung	Bestimmt den Chorus-Mischanteil.	Bestimmt die Chorus-Modulationstiefe.	Bestimmt die Verzögerungsdauer in 10-ms-Schritten (75: 743ms).	Bestimmt den Verzögerungs-Rückkopplungsanteil.	<input type="checkbox"/> TAP <input type="radio"/> ON WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30	

6 DLY+FLG Dies ist eine Reihenschaltung von Verzögerung und Reverb. ↕ S/R					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Parameter	Flanger Feedback	Flanger Rate [TAP]	Delay Time[x 10]	Delay Feedback	
Beschreibung	Bestimmt den Flanger-Rückkopplungsanteil.	Bestimmt den Flanger-Fluktuationszyklus.	Bestimmt die Verzögerungsdauer in 10-ms-Schritten (75: 743 ms).	Bestimmt den Verzögerungs-Rückkopplungsanteil.	<input type="checkbox"/> TAP <input type="radio"/> ON WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	1 - 50	1 - 75	0 - 30	

7 DLY+REV		Dies ist eine Reihenschaltung von Verzögerung und Hall.				↓↑ S/R	
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback			
Beschreibung	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt die Verzögerungsdauer in 10-ms-Schritten (75: 743 ms).	Bestimmt den Verzögerungs-Rückkopplungsanteil.	/	WET MUTE	
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30			

8 DLY/REV		Dies ist eine Parallel-Kombination von Verzögerung und Reverb. Der linke Kanal enthält den Verzögerungseffekt und der rechte Kanal den Reverb-Effekt.				↓↑ S/R	
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback			
Beschreibung	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt die Verzögerungsdauer in 10-ms-Schritten (75: 743 ms).	Bestimmt den Verzögerungs-Rückkopplungsanteil.	/	WET MUTE	
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30			

EFFECTS-Speicherbank

Enthält einzelne Modulationseffekte und Kombinations- Effekte, bei denen zwei Effekte gleichzeitig zum Einsatz kommen. Bei den Kombinations-Effekten, deren Namen mit einem Pluszeichen "+" verbunden sind, werden die beiden Effekte in Reihenschaltung verbunden. Bei den Kombinations-Effekten, deren Namen mit einem Schrägstrich "/" verbunden sind, werden die beiden Effekte parallel im linken und rechten Kanal angewandt.

1 PITCH		Stereo-Pitch-Shifter (Tönhöhenverschieber), bei dem eine tonhöhenverschobene Komponente dem Originalklang hinzugefügt wird.				↓↑ S/R	
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Tone	Pitch	Fine	Shift			
Beschreibung	Bestimmt den Klangcharakter.	Bestimmt den Grad der Tonhöhenverschiebung in Halbtonschritten.	Dient zur Feinabstimmung der Tonhöhe.	Bestimmt die Richtung der Tonhöhenverschiebung (nach oben oder unten).	/	WET MUTE	
Einstellbereich	1 - 11	0 - 24	-10 - +10	dn, UP			

2 CHORUS		Stereo-Chorus-Effekt mit drei Stimmen pro Kanal.				↓↑ S/R	
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Tone	Depth	Rate	Pre Delay			
Beschreibung	Bestimmt den Klangcharakter.	Bestimmt die Tiefe des Effekts.	Bestimmt den Modulationszyklus.	Bestimmt die Vorverzögerungsdauer.	/	WET MUTE	
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 50	1 - 30			

3 FLANGER		Stereo-Flanger mit breitem Wirkungsbereich.				↓↑ S/R	
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Feedback	Depth	Rate [TAP]	Manual			
Beschreibung	Bestimmt den Rückkopplungsanteil.	Bestimmt die Tiefe des Effekts.	Bestimmt den Modulationszyklus.	Bestimmt die Filterbandbreite.	● TAP ON	WET MUTE	
Einstellbereich	1 - 11	0 - 30	1 - 50	1 - 30			

4 PHASER		Phaser mit ausgeprägter Fluktuation.				↓↑ S/R	
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Stage	Depth	Rate [TAP]	Feedback			
Beschreibung	Wählt die Anzahl von Phaser-Schritten und die Phase. 1 - 5: 4, 6, 8, 10 (normale Phase) 6 - 11: 4, 6, 8, 10, 12, 16 (umgekehrte Phase)	Bestimmt die Tiefe des Effekts.	Bestimmt den Modulationszyklus.	Bestimmt den Rückkopplungsanteil.	● TAP ON	WET MUTE	
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30			

5 TRM-PAN Dieser Effekt reicht von Tremolo bis Auto-Panning.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Width	Depth	Rate [TAP]	Clip		
Beschreibung	Drehen des Reglers nach links ergibt Tremolo. Drehen des Reglers nach rechts ergibt Auto-Panning mit großer räumlicher Breite.	Bestimmt die Auto-Überblendungstiefe.	Bestimmt den Modulationszyklus.	Bestimmt das Wellenformbeschnittmuster für die Kontrolle der Modulation.		WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	1 - 10	1 - 50	0 - 10		
6 CHO+REV Dies ist eine Reihenschaltung von Chorus und Reverb.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Reverb Mix	Reverb Time	Chorus Depth	Chorus Mix		
Beschreibung	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt die Chorus-Tiefe.	Bestimmt den Chorus-Mischanteil.		WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 30	0 - 99		
7 FLG+REV Dies ist eine Reihenschaltung von Flanger und Reverb.						
Die Parameter sind gleich wie für "8 FLG/REV".						
8 FLG/REV Dies ist eine Parallel-Kombination von Flanger und Reverb. Der linke Kanal enthält den Flanger Effekt und der rechte Kanal den Reverb Effekt.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Reverb Mix	Reverb Time	Flanger Rate [TAP]	Flanger Feedback		
Beschreibung	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt den Flanger-Fluktuationszyklus.	Bestimmt den Flanger-Rückkopplungsanteil.		WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

SFX-Speicherbank

Diese Speicherbank enthält spezielle Effekte wie Vocoder und Ring-Modulator.

1 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.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Band/Attack	Chorus Mix	Distortion	Sens		
Beschreibung	Kontrolliert die Anzahl von Vocoder-Frequenzbereichen und die Ansprechgeschwindigkeit. 1 - 5: 18 Bereiche, 6 - 11: 10 Bereiche (niedrigere Werte bedeuten schnelleres Ansprechen)	Bestimmt den Chorus-Mischanteil.	Bestimmt die Verzerrung.	Bestimmt die Vocoder-Empfindlichkeit.		WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	0 - 10	0 - 10	1 - 30		
2 RING-MOD Dies ist ein Ring-Modulator mit kurzer Verzögerung.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Delay Mode	Frequency	EQ Low	EQ High		
Beschreibung	Schaltet den Verzögerungseffekt um.	Bestimmt die Modulationsfrequenz.	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ Low (unterer Frequenzbereich).	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ High (oberer Frequenzbereich).		WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	1 - 50	-12 - 12	-12 - 12		
3 TIME TRIP Dieser Effekt variiert die Verzögerungsdauer in Abhängigkeit von der Intensität des Eingangssignals.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Depth	Sensitivity	Feedback	Feedback Polarity		
Beschreibung	Bestimmt den Einstellbereich der Verzögerungsdauer.	Bestimmt die Empfindlichkeit der Verzögerungsdauer-Änderung.	Bestimmt den Rückkopplungsanteil.	Bestimmt die Rückkopplungs-Polarität. -1: umgekehrte Phase, 1: normale Phase		WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	1 - 50	0 - 30	-1, 1		

4 PIT-DLY Dies ist ein Effekt mit einem Tonhöhenverschieber integriert im Rückkopplungskreis. ↕
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Feedback	Delay TIME[x 10]	Pitch	Pitch Goal	/	WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt den Rückkopplungsanteil.	Bestimmt die Verzögerungsdauer in 10-ms-Schritten (75: 743 ms).	Bestimmt den Wert der Tonhöhenverschiebung. Bei maximaler Einstellung (30) ist die Verschiebung gleichwertig mit der "Pitch Goal"-Einstellung.	Bestimmt den Grad der Tonhöhenverschiebung in Halbtonschritten.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 75	0 - 30	-12 - 12		

5 ROTARY Simuliert einen mechanisch arbeitenden Drehlautsprecher. ↕
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Drive	Speed 1	Speed 2 [TAP]	Speed Select	● TAP ON	WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt die Verzerrung.	Bestimmt die Geschwindigkeit 1.	Bestimmt die Geschwindigkeit 2.	Schaltet zwischen Geschwindigkeit 1 (S1) und Geschwindigkeit 2 (S2) um.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 50	1 - 50	S1, S2		

6 DIMENSION (DIMENSION REVERB) Diese Effekte kontrollieren die räumliche Ausdehnung des Klangs. ↕
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Character	Reverb Time	EQ Low	EQ High	/	WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt den Charakter. (Siehe Tabelle)	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ Low (unterer Frequenzbereich).	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ High (oberer Frequenzbereich).		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12		

DIMENSION Charakter-Tabelle

- | | |
|---|--|
| <p>1 Super Wide Betont die Stereo-Ausdehnung von Musik-Klangquellen.</p> <p>2 Stereo → Mono ... Ändert die Raumortung von Stereo auf Mono.</p> <p>3 Left → Right Ändert die Raumortung von links auf rechts.</p> <p>4 Right → Left Ändert die Raumortung von rechts auf links.</p> <p>5 Big Delay Effekt mit langer Vorverzögerung zum Erzeugen eines großen Raumeindrucks.</p> <p>6 Mono → Stereo ... Ändert die Raumortung von Mono auf Stereo.</p> | <p>7 StereoMids Macht den Mittenbereich breiter und ausgedehnter.</p> <p>8 Huge Bass Erzeugt ein voluminöses Baßfundament.</p> <p>9 Ping-Pong Nachhall springt zwischen links und rechts hin und her.</p> <p>10 Bass/Treble Fügt Nachhall am oberen und unteren Ende des Frequenzspektrums hinzu.</p> <p>11 Millennium Erzeugt einen großen Nachhallraum.</p> |
|---|--|

7 GATE REV (GATE REVERB) Spezieller Effekt, bei dem der Nachhall durch ein Gate abrupt begrenzt wird. ↕
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High	/	WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt den Schwellenpegel, bei dem das Gate in Aktion tritt.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ Low (unterer Frequenzbereich).	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ High (oberer Frequenzbereich).		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12		

8 RVS REV Erzeugt einen ähnlichen Effekt wie ein rückwärts ablaufendes Tonband. ↕
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High	/	WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt die Empfindlichkeit des Effekts, also den Pegel, ab dem Nachhall hinzugefügt wird.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ Low (unterer Frequenzbereich).	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ High (oberer Frequenzbereich).		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12		


RE-MIX-Speicherbank


Diese Speicherbank enthält hauptsächlich verschiedene Effekte für die Verarbeitung von Stereo-Klangquellen. Der "Lo-Fi EFX" Effekt engt die Klangqualität für spezielle Wirkungen gezielt ein. Der ISOLATOR-Effekt trennt das Signal in drei Bereiche, deren Pegel separat eingestellt werden kann. Die Effekte in dieser Speicherbank sind nützlich zum Beispiel zum Zweispur-Abmischen oder für Diskjockey-Funktionen.

1 Lo-Fi EFX Dies ein ist spezieller Effekt, der dazu verwendet werden kann, die Klangqualität absichtlich zu verschlechtern.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Character	Color	Distortion	Tone	/	WET MUTE
Beschreibung	Ändert den Filtercharakter graduell.	Bestimmt die Klangfarbe.	Bestimmt die Verzerrung.	Bestimmt den Klangcharakter.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 10	1 - 10	1 - 20		

2 ISOLATOR Dieser Effekt teilt das Signal in drei Bereiche, wobei der Mischanteil eingestellt werden kann.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Character	Low Mix	Mid Mix	High Mix	/	WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt die Übergangsfrequenz.	Bestimmt den Mischanteil im unteren Frequenzbereich.	Bestimmt den Mischanteil im mittleren Frequenzbereich.	Bestimmt den Mischanteil im oberen Frequenzbereich.		
Einstellbereich	1 - 11	0 - 99	0 - 99	0 - 99		


3 COMB (COMB FILTER) Dieser Effekt verarbeitet das Eingangssignal mit einem Kammfilter.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Response	Range	Frequency	Feedback	/	WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt die Ansprechgeschwindigkeit für die Frequenzänderung.	Bestimmt den Frequenzparameter-Einstellbereich.	Bestimmt die Kammfilterfrequenz.	Bestimmt den Rückkopplungsanteil.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 40	1 - 30	0 - 30		

4 STEP CRY Dieser Effekt verwendet ein Filter mit treppenartiger Kennlinie zum Erzeugen eines ungewöhnlichen Sounds.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Wave Balance	Depth	Step Rate [TAP]	Resonance		WET MUTE
Beschreibung	Niedrigere Werte bewirken einen stärkeren CRY-Effekt und höhere Werte einen stärkeren STEP-Effekt.	Bestimmt die Tiefe des Effekts.	Bestimmt die Treppenfrequenz.	Bestimmt die Stärke des Effekts.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 50	1 - 10		

5 RESONANCE Dies ist ein Filter-Effekt mit Resonanzkomponente.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Resonance	Sensitivity	LFO Rate [TAP]	LFO Depth		WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt die Resonanz.	Bestimmt die Filterempfindlichkeit in Bezug auf das Eingangssignal.	Bestimmt den Zyklus des Niedrigfrequenz-Oszillators.	Bestimmt den Einstellbereich des Niedrigfrequenz-Oszillators.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

6 LPF (LOW PASS FILTER) Dies ist ein Tiefpaßfilter, das nur die niedrigen Frequenzanteile durchläßt.
 "6 LPF", "7 BPF" und "8 HPF" verwenden die gleichen Parameter.

7 BPF (BAND PASS FILTER) Dies ist ein Bandpaßfilter, das nur die mittleren Frequenzanteile durchläßt.
 "6 LPF", "7 BPF" und "8 HPF" verwenden die gleichen Parameter.

8 HPF (HIGH PASS FILTER) Dies ist ein Hochpaßfilter, das nur die hohen Frequenzanteile durchläßt.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Resonance	Frequency	LFO Rate [TAP]	LFO Depth		WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt die Resonanz.	Bestimmt die Einsatzfrequenz.	Bestimmt den Zyklus des Niedrigfrequenz-Oszillators.	Bestimmt den Einstellbereich des Niedrigfrequenz-Oszillators.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

MIXDOWN-Speicherbank

Die Effekte in dieser Speicherbank dienen zum Einstellen der Gesamtatmosphäre eines Songs, zum Beispiel beim Abmischen (Mischen von mehreren Kanälen auf zwei endgültige Stereokanäle) oder Mastering (Feinabstimmung von Klang und Pegel für einen endgültigen Zweikanal-Mix).

Für beste Ergebnisse sollte bei Verwendung der Effekte in dieser Speicherbank der MIX-Regler auf 99 gestellt sein, so daß nur der Effektklang (WET) ausgegeben wird.

1 FINAL		(FINAL MASTER) Dieser Effekt umfaßt einen 4-Bereich-Equalizer und 3- Bereich-Kompressor in Reihenschaltung.					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Character	Low MIX	Mid MIX	High MIX			
Beschreibung	Wählt die Komprimierung und den EQ-Charakter.	Setzt den Baßpegel auf - ∞ oder -24.5 bis 0 dB (in 0.5-dB-Schritten) 50: 0 dB	Setzt den Mittenpegel auf - ∞ oder -24.5 bis 0 dB (in 0.5-dB-Schritten) 50: 0 dB	Setzt den Höhenpegel auf - ∞ oder -24.5 bis 0 dB (in 0.5-dB-Schritten) 50: 0 dB	/	DRY THRU	
Einstellbereich	1 - 11	0 - 50	0 - 50	0 - 50			
2 POWER		(POWER BOOST) Abmisch-Effekt, der den Baß betont und dem Sound einen kräftigen Punch verleiht.					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Beschreibung	Wählt verschiedene Reverb-Charakter-Einstellungen mit unterschiedlicher Nachhalldauer.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt die Baß-Betonung.	/	DRY THRU	
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
3 WIDE		(WIDE IMAGE) Abmisch-Effekt, der die Stereobasis verbreitert.					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Beschreibung	Wählt verschiedene Reverb-Charakter-Einstellungen mit unterschiedlicher Nachhalldauer.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt die Links/Rechts-Auffächerung.	/	DRY THRU	
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
4 BOOST		(BOOST EQ) Abmisch-Effekt, der dem Sound ein solides Fundament und perlende Höhen gibt.					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Beschreibung	Wählt verschiedene Reverb-Charakter-Einstellungen mit unterschiedlicher Nachhalldauer.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt den Tiefen- und Höhenpegel.	/	DRY THRU	
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
5 VOCAL		(VOCAL PRESENCE) Dieser Abmisch-Effekt verleiht Gesangsstimmen Weichheit und Wärme.					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Beschreibung	Wählt verschiedene Reverb-Charakter-Einstellungen mit unterschiedlicher Nachhalldauer.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt den Frequenzbereich für die klare Hervorhebung und Betonung der Gesangsstimme.	/	DRY THRU	
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
6 COMP-LIM		Dieser Effekt dient dazu, den Signalpegel innerhalb eines bestimmten Bereichs zu halten. Der Kompressor hebt den Pegel an, wenn das Signal unter einem bestimmten Schwellpegel liegt, und senkt den Pegel ab, wenn er einen bestimmten Wert überschreitet. Der Limiter (Begrenzer) senkt nur den Pegel von starken Signalen ab.					
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parameter	Character	Threshold	EQ Low	EQ High			
Beschreibung	Wählt den Effekttyp und bestimmt die Freigabezeit. 1 - 6: Kompressor 7 - 11: Limiter (höhere Werte bewirken längere Freigabezeit)	Bestimmt die Empfindlichkeit der Kompressor/Limiter-Schaltung.	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ Low (unterer Frequenzbereich).	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ High (oberer Frequenzbereich).	/	DRY THRU	
Einstellbereich	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			

7 MIC SIM		(MIC SIMULATOR) Simuliert den Klangcharakter eines hochwertigen Kondensator-Mikrofons unter Verwendung eines preisgünstigen dynamischen Mikrofons.				
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Character	Threshold	EQ Low	EQ High		
Beschreibung	Wählt den Mikrofon-Charakter und den Grad der Verbesserung. 1 - 6: Für Gesang 7 - 11: Für Instrumente (höhere Werte bewirken deutlichere Hervorhebung)	Bestimmt die Limiter-Einsatzschwelle.	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ Low (unterer Frequenzbereich).	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ High (oberer Frequenzbereich).	/	DRY THRU
Einstellbereich	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12		
8 CABI SIM		(CABINET SIMULATOR) Fügt dem Sound einer Elektrogitarre den Klangcharakter eines Gitarrenverstärkers mit Lautsprecher hinzu.				
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Character	Presence	EQ Low	EQ High		
Beschreibung	Bestimmt den Verstärkercharakter und die Intensität des Boxenklangs. 1 - 6: COMBO 7 - 11: STACK (höhere Werte bewirken stärkeren Boxenklang)	Regelt die extremen Höhen.	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ Low (unterer Frequenzbereich).	Bestimmt die Anhebung/Absenkung für EQ High (oberer Frequenzbereich).	/	DRY THRU
Einstellbereich	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12		

EXTRA-Speicherbank

Die Effekte in der EXTRA-Speicherbank können nicht in gleicher Weise wie die anderen Effekte aufgerufen werden. Um einen Effekt aus der EXTRA-Speicherbank zu wählen, muß zuerst ein Computer verwendet werden, auf dem die mitgelieferte Software läuft. Nachdem ein solcher Effekt gewählt wurde, kann ein Patch-Programm mit dem Effekt im Memory gespeichert werden. Dies erlaubt es, den Effekt später auch ohne die Software aufzurufen. Die Effekte der EXTRA-Speicherbank haben viele Parameter, aber in dieser Bedienungsanleitung sind nur die Parameter aufgeführt, die mit den Reglern auf der Vorderseite des Geräts eingestellt werden können. Mit der mitgelieferten Software können alle Parameter eingestellt werden.

Wenn eine Effekt-Nummer aus der EXTRA-Speicherbank gewählt ist, wird die Effekt-Nummer mit einem "E" angezeigt, wie "E1", "E2, usw.

Bei Benutzung von Effekten, für die der Bypass-Zustand DRY THRU ist, sollte der MIX-Regler auf 99 gesetzt werden, so daß nur der Effektklang (WET) ausgegeben wird. Dies sichert optimale Ergebnisse.

E1		(31 BAND GRAPHIC EQ) Dieser Effekt kombiniert einen 31- Bereich-Graphic-Equalizer mit einem 3-Bereich-Equalizer für die Gesamt-Einstellung.				
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Input Attenuate	Total EQ Mid	Total EQ Low	Total EQ High		
Beschreibung	Bestimmt den Grad der Dämpfung, bevor das Signal den Equalizer durchläuft.	Erlaubt Mittenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.	Erlaubt Tiefenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.	Erlaubt Höhenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.	/	DRY THRU
Einstellbereich	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12		
E2		(5 BAND PARAMETRIC EQ) Dies ist ein Parametric-Equalizer mit 5 Bereichen.				
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Input Attenuate	EQ Mid	EQ Low	EQ High		
Beschreibung	Bestimmt den Grad der Dämpfung, bevor das Signal den Equalizer durchläuft.	Erlaubt Mittenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.	Erlaubt Tiefenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.	Erlaubt Höhenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.	/	DRY THRU
Einstellbereich	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12		

E3 (20 TAP DELAY) Dies ist eine Verzögerung mit 20 Abgriffspunkten. ↕
S/R

Die Parameter für "20 TAP DELAY" sind gleich wie für "10 TAP DELAY" unten.

E4 (10 TAP DELAY) Dies ist eine Verzögerung mit 10 Abgriffspunkten. ↕
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Tone	Feedback Time [x 100]	FeedbackTime[x 1]	Feedback	/	WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt den Klangcharakter.	Bestimmt die Rückkopplungs-Verzögerungsdauer in 100-ms- Schritten (Einstellbereich 1 - 1486 ms)	Bestimmt die Rückkopplungs-Verzögerungsdauer in 1-ms- Schritten.	Bestimmt den Grad der Rückkopplung.		
Einstellbereich	1 - 11	0 - 14	0 - 99	0 - 30		

E5 (MULTI EFX) Dies ist ein Multi-Effekt, der gleichzeitige Verwendung von Chorus oder Flanger, Verzögerung und Reverb erlaubt. ↕
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Connection	Modulation Mix	Delay Mix	Reverb Mix	/	WET MUTE
Beschreibung	Wählt die Verbindungsmethode der Module. Einzelheiten entnehmen Sie bitte der Dokumentation der mitgelieferten Software.	Bestimmt den Mischanteil von Chorus oder Flanger.	Bestimmt den Verzögerungs-Mischanteil von Chorus oder Flanger.	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.		
Einstellbereich	1 - 11	0 - 99	0 - 99	0 - 99		

E6 (EARLY REFLECTION) Dieser Effekt erzeugt Frühreflexionen. ↕
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Input Attenuate	EQ Mid	EQ Low	EQ High	/	WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt den Grad der Dämpfung, bevor das Signal den Equalizer durchläuft. 1 (-10 dB) bis 11 (0 dB)	Erlaubt Mittenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.	Erlaubt Tiefenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.	Erlaubt Höhenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.		
Einstellbereich	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12		

E7 (CUSTOM REVERB) Dies ist ein Reverb-Effekt, der es dem Benutzer erlaubt, detaillierte Einstellungen am Computer vorzunehmen. ↕
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	High Ratio	Reverb Time	EQ Low	EQ High	/	WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt die Hochton-Dämpfung.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Erlaubt Tiefenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.	Erlaubt Höhenbereichs-Justierung in 1-dB-Schritten.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	-12 - +12	-12 - +12		

E8 (CUSTOM FINAL MASTER) Dies ist eine Reihenschaltung von 4- Bereich-Equalizer und 3-Bereich-Kompressor.

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Input Attenuate	Low Mix	Mid Mix	High Mix	/	DRY THRU
Beschreibung	Bestimmt den Grad der Dämpfung, bevor das Signal den Equalizer durchläuft. 1 (-10 dB) bis 11 (0 dB)	Setzt den Baßpegel auf -∞ oder -24.5 bis 0 dB (in 0.5-dB-Schritten) 50: 0 dB	Setzt den Mittenpegel auf -∞ oder -24.5 bis 0 dB (in 0.5-dB-Schritten) 50: 0 dB	Setzt den Höhenpegel auf -∞ oder -24.5 bis 0 dB (in 0.5-dB-Schritten) 50: 0 dB		
Einstellbereich	1 - 11	0 - 50	0 - 50	0 - 50		

Mitgelieferte Software

Das RFX-2000 wird mit einer CD-ROM geliefert, die Software für das Editieren von Patch-Programmen auf einem Computer enthält. (Die Disc enthält Versionen für Windows 95/98 und Macintosh.) Das Software-Paket umfaßt die folgenden Funktionen.

(1) Patch Librarian (Patch-Programm-Verwaltung)

Dient zum Verwalten von Patch-Programm-Informationen des RFX-2000 auf dem Computer. Daten über alle Patch-Programme des RFX-2000 werden über MIDI zum Computer geschickt und können auf der Festplatte als sogenannte Projektdatei (project file) gespeichert werden. Innerhalb eines Projekts kann die Reihenfolge der Patch-Programme geändert werden, und die in einer Projektdatei gespeicherten Informationen können wieder in das RFX-2000 geladen werden. Hierdurch wird effektiv die Speicherkapazität des RFX-2000 unbegrenzt erweitert.

(2) Visual Editor

Mit Schieberegler und anderen graphischen Elementen, die auf dem Bildschirm erscheinen, können Patch-Programme in Projektdateien editiert werden. Da die Editiervorgänge über MIDI direkt an das RFX-2000 geschickt werden, kann die Wirkung sofort gehörmäßig überprüft werden. Editierte

Patch-Programme können auf dem Computer gespeichert und über MIDI zum RFX-2000 geschickt werden.

(3) EXTRA-Speicherbank

Diese Software gibt Zugang zu Effekten aus der EXTRA-Speicherbank, die nicht in gleicher Weise wie andere Effekte am Gerät gewählt werden können. Diese Effekte umfassen ein personalisiertes Reverb mit kompletter Kontrolle über zahlreiche Parameter, einen 31-Bereich-Equalizer, einen Verzögerungs-Effekt mit 20 Abgriffspunkten usw. Durch Ablegen eines Patch-Programms mit einem Effekt aus der EXTRA-Speicherbank im Speicher der RFX-2000 kann der Effekt dann wie andere Patch-Programme aufgerufen werden, und einige Hauptparameter können mit den Reglern des RFX-2000 editiert werden.

- Informationen zum Installieren der Software finden Sie in dem Beilageblatt. Die Benutzung der Software wird in der auf der CD-ROM enthaltenen Dokumentation erklärt.
- Die jeweils neueste Version der Software finden Sie auf der Zoom-Seite im Internet an der folgenden Adresse:
<http://www.zoom.co.jp>

Störungshilfe

Störung	Mögliche Ursache	Abhilfe
Kein Ton oder sehr geringe Lautstärke	• Ist mitgelieferter Netzstromadapter korrekt angeschlossen?	⇒ Befolgen Sie die Hinweise in "Anschlüsse".
	• Ist ein anderer Netzadapter angeschlossen?	⇒ Verwenden Sie nur den mitgelieferten Netzadapter.
	• 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-2000 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.
	• Ist das Gerät im Bypass-Zustand und ist der MIX-Regler ganz auf WET gedreht?	⇒ Drehen Sie den MIX-Regler nach DRY.
Klang ist unterbrochen oder verzerrt	• Ist Eingangssignalpegel zu hoch?	⇒ Stellen Sie den INPUT-Regler so ein, daß die CLIP LED bei Signalspitzen nicht aufleuchtet.
	• Ist das RFX-2000 im Bypass-Zustand?	⇒ Heben Sie den Bypass-Zustand auf.
Kein Effektklang	• Ist falscher Fußschalter angeschlossen?	⇒ Verwenden Sie nur den ZOOM FS01.



- **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 True voice	x *****	x x	
Velocity Note ON	x	x	
Velocity Note OFF	x	x	
After Key's	x	x	
Touch Ch's	x	x	
Pitch Bend	x	x	
Control	86 84 85 87	86 84 85 87	Effect Type Edit1 Edit2 Edit3 Edit4
Change	88 8 80 64	88 8 80,91 64	Edit4 Mix Bypass Tap
Prog Change True #	o 0-99 *****	o	
System Exclusive	o	o	
System Song Pos	x	x	
System Song Sel	x	x	
Common Tune	x	x	
System Clock	x	o	
Real Time Commands	x	x	
Aux Local ON/OFF	x	x	
Aux All Notes OFF	x	x	
Mes- Active Sense	x	x	
sages Reset	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

* Die MIDI-Implementationstabelle ist auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten.



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