

RFX - 2200

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

BEDIENUNGSANLEITUNG

INHALT

SICHERHEITSVORKEHRUNGEN UND HINWEISE ZUM GEBRAUCH.....	2	Nützliche Funktionen	10
Einleitung	3	Verwendung der MIDI-Kontroll-Funktion.....	12
Bedienungselemente und Funktionen	4	Rückstellen des RFX-2200 auf die Werkvorgabe- Einstellungen.....	15
Vorderseite	4	Effekte des RFX-2200	16
Rückseite	4	Patch-Programm-Liste	24
Rack-Einbau	6	Störungshilfe	26
Anschlüsse	6	Technische Daten	102
Probieren Sie die Effekte aus	8	MIDI-Implementationstabelle	103
Editieren eines Patch-Programms.....	9		

SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

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



Warnung

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



Vorsicht

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

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorkehrungen, damit Sie den RFX-2200 gefahrenfrei nutzen können.

Betriebsstrom



Warnung

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

Betriebsumgebung



Warnung

Betreiben Sie den RFX-2200 nicht in Umgebungen, in denen er folgenden Bedingungen ausgesetzt ist:

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



Warnung

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

Umgang mit dem Gerät



Warnung

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

In der Nähe des Geräts darf sich keine offene Flamme wie eine Kerze usw. befinden, da dies mit Feuergefahr verbunden ist.



Vorsicht

Der RFX-2200 ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Ferner sollte das Gerät nicht herunterfallen bzw. Stößen oder starker Belastung ausgesetzt sein.

Modifikationen



Warnung

Öffnen Sie niemals das Gehäuse des RFX-2200, und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren. Das kann zu Schäden am Gerät führen.

Lautstärke



Warnung

Betreiben Sie den RFX-2200 nicht über einen längeren Zeitraum mit voller Lautstärke, da dies Ihr Gehör schädigen könnte.

Anschluss von Kabeln an Eingangs- und Ausgangsbuchsen



Vorsicht

Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, müssen Sie den RFX-2200 und alle angeschlossenen Geräte ausschalten. Vor einem Transport müssen alle Anschlusskabel und das Netzkabel vom RFX-2200 abgezogen werden.

Sicherheitsvorkehrungen beim Gebrauch

Elektromagnetische Interferenzen

Aus Sicherheitsgründen ist der RFX-2200 so konzipiert, dass er einen maximalen Schutz gegen die Aussendung von elektromagnetischer Strahlung bietet und gegen Interferenzen von außen geschützt ist. Geräte mit einer starken Anfälligkeit gegen diese Interferenzen oder einer starken Abstrahlung von elektromagnetischen Wellen sollten nicht in der Nähe des RFX-2200 betrieben werden, weil die Möglichkeit des Auftretens von Interferenzen nicht gänzlich ausgeschlossen werden kann.

Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, darunter auch dem RFX-2200, Fehlfunktionen und Datenverluste auslösen. Deshalb sollte dieses Risiko entsprechend klein gehalten werden.

Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen des RFX-2200 ein trockenes Tuch. Bei Bedarf können Sie es leicht anfeuchten. Verwenden Sie keine Scheuermittel, Wachse oder Lösungsmittel (Verdünner oder Reinigungsalkohol), da die Oberfläche durch diese Mittel abgestumpft oder beschädigt werden könnte.

Bewahren Sie dieses Handbuch zum späteren Nachschlagen bitte gut auf.

© ZOOM Corporation

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

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.

- **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**

Die Buchse auf der Vorderseite erlaubt schnelles und problemloses Anschließen eines Mikrofons. Dies ist nützlich für Gesangseffekte und kann für das Steuern des VOCODER-Effekts verwendet 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.

***MIDI ist eine eingetragene Marke der Association of Musical Electronics Industry (AMEI).**

BESCHEINIGUNG DES HERSTELLERS/IMPORTEURS

Hiermit wird bestätigt, daß der

Effekt - Prozessor ZOOM RFX-2200

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

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

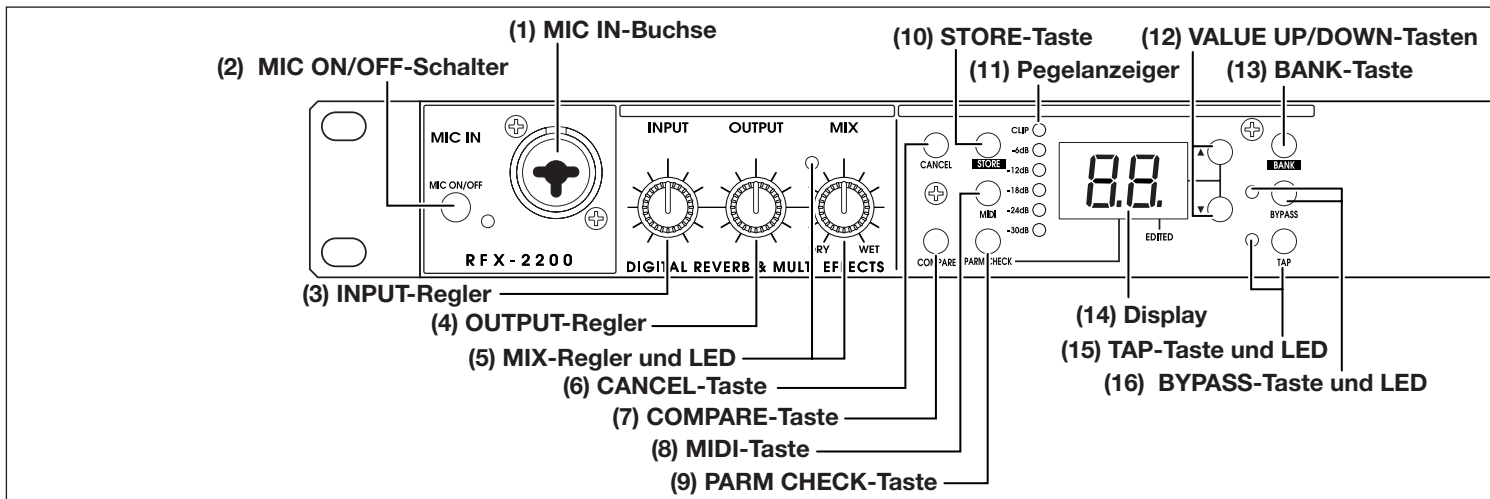
funkenstört ist

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

ZOOM CORPORATION TOKYO/JAPAN

Bedienungselemente und Funktionen

Vorderseite



(1) MIC IN-Buchse

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

(2) MIC ON/OFF-Schalter

Dieser Schalter kontrolliert das Signal von der MIC IN-Buchse. Wenn der Schalter auf ON (ein) gestellt ist, leuchtet der Anzeiger rechts vom Schalter auf.

(3) INPUT-Regler

Dieser Schalter kontrolliert das Signal von der MIC IN-Buchse. Wenn der Schalter auf ON (ein) gestellt ist, leuchtet der Anzeiger rechts vom Schalter auf.

(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.

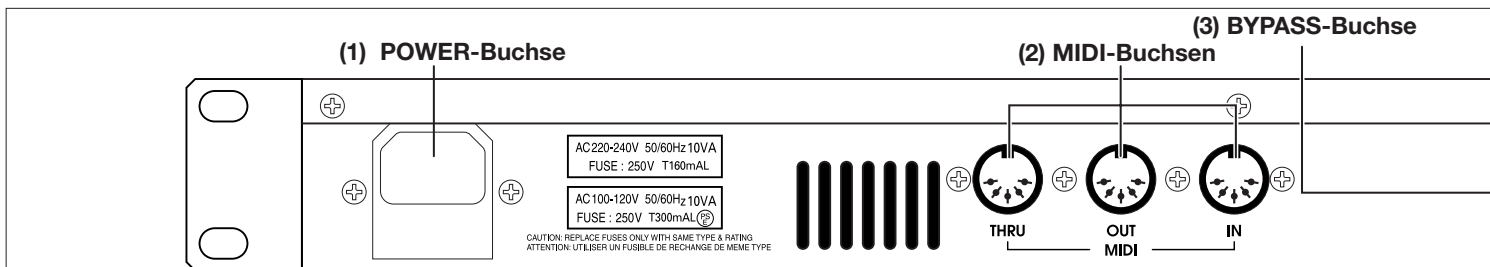
(9) PARM CHECK-Taste

Dient zum Überprüfen von Effektparameter-Einstellungen.

(10) STORE-Taste

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

Rückseite



(1) POWER-Buchse

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

(2) MIDI-Buchsen

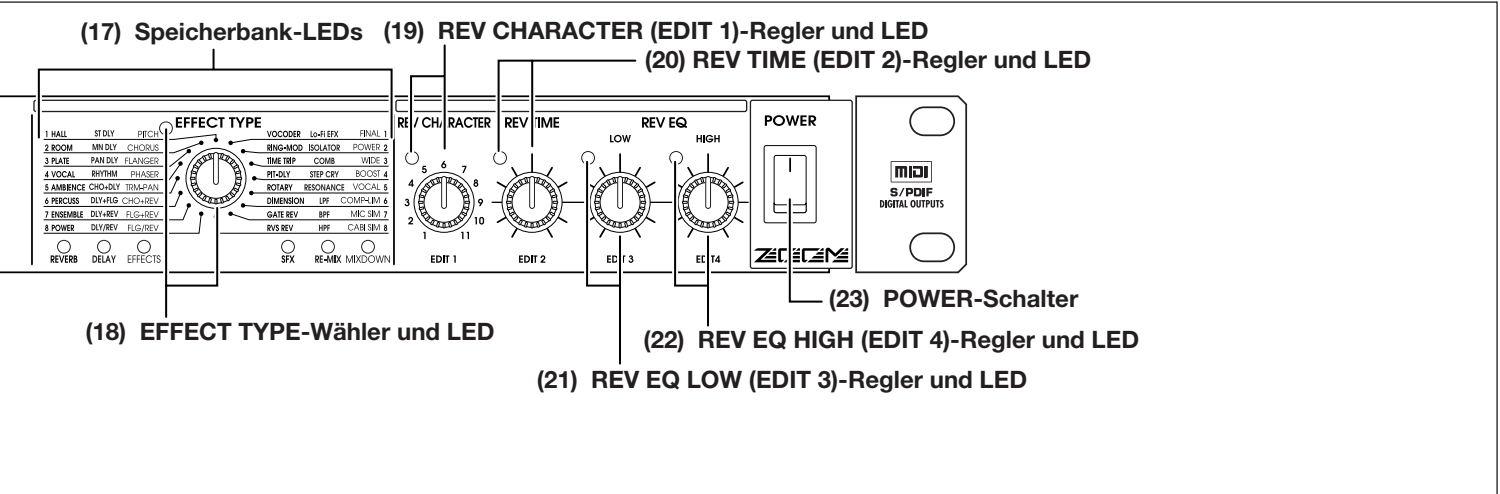
Dienen zum Anschluss an die MIDI-Schnittstelle eines Computers oder an ein MIDI-Keyboard o.ä. Dies erlaubt das Patch-Programm-Umschalten von einem externen MIDI-Gerät aus.

(3) BYPASS-Buchse

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

(4) 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



(11) Pegelanzeiger

Diese LEDs zeigen den Pegel des Eingangssignals an.

(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.

(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

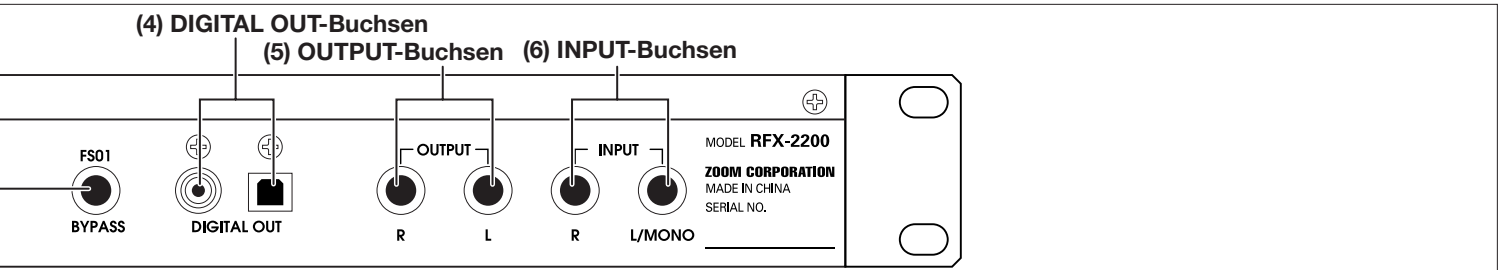
(22) REV EQ HIGH (EDIT 4)-Regler und LED

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.

(23) POWER-Schalter

Dient zum Ein- und Ausschalten des Geräts.

Rückseite



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.

(5) OUTPUT-Buchsen

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

(6) 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.

Rack-Einbau

Das RFX-2200 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.

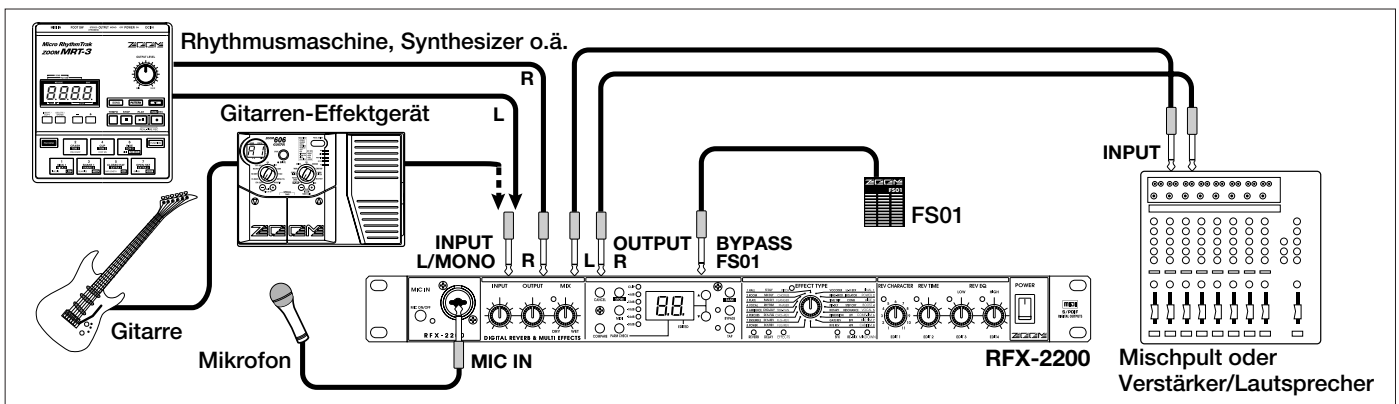


- Das RFX-2200 besitzt einen Metallrahmen, der das Gerät schwerer macht, als es auf den ersten Blick scheinen mag. Wenn Sie das Gerät in ein Gestell einbauen, stützen Sie es gut ab, bis alle Schrauben ganz festgezogen sind. Andernfalls kann das Gerät eventuell herunterfallen und Verletzungen verursachen oder es kann zur Beschädigung des Geräts selbst sowie anderer Geräte kommen.
- Stellen Sie das RFX-2200 nicht direkt auf ein anderes Gerät, da dies zu Wärmestau mit Feuergefahr führen kann. Außerdem kann es zu Leistungsminderungen kommen.
- Vor der Aufstellung müssen alle Verbindungskabel und das Netzkabel abgetrennt werden. Andernfalls 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-2200 mit der Klangquelle und der Wiedergabe-Anlage verbinden.

Einfüge-Konfiguration



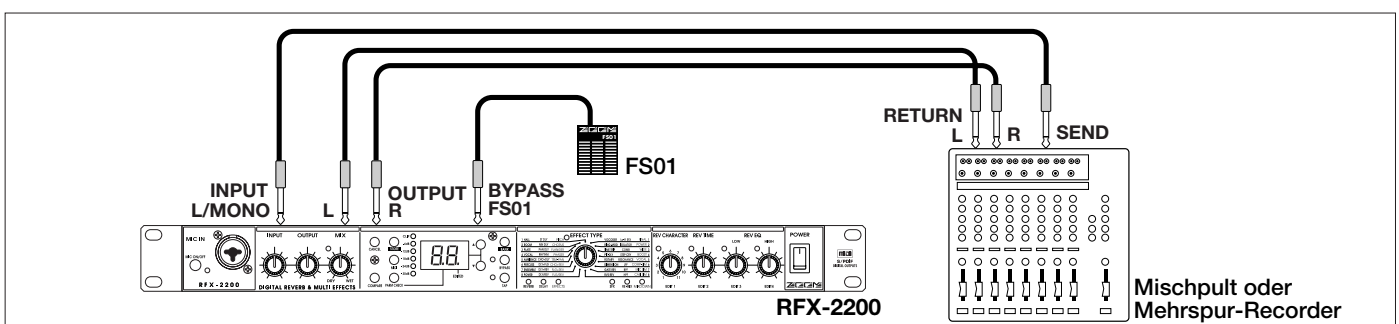
Dies ist ein Beispiel für das Einfügen des RFX-2200 zwischen einer Klangquelle wie Mikrofon oder Instrument und der Wiedergabe-Anlage oder Mehrspur-Recorder. Eine Stereo-Klangquelle ist an die INPUT L/MONO und R-Buchsen anzuschließen. Eine Mono-Klangquelle ist an die L/MONO-Buchse anzuschließen.

In diesem Beispiel wird die Balance zwischen Originalklang

und Effektklang mit dem MIX-Regler am RFX-2200 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.

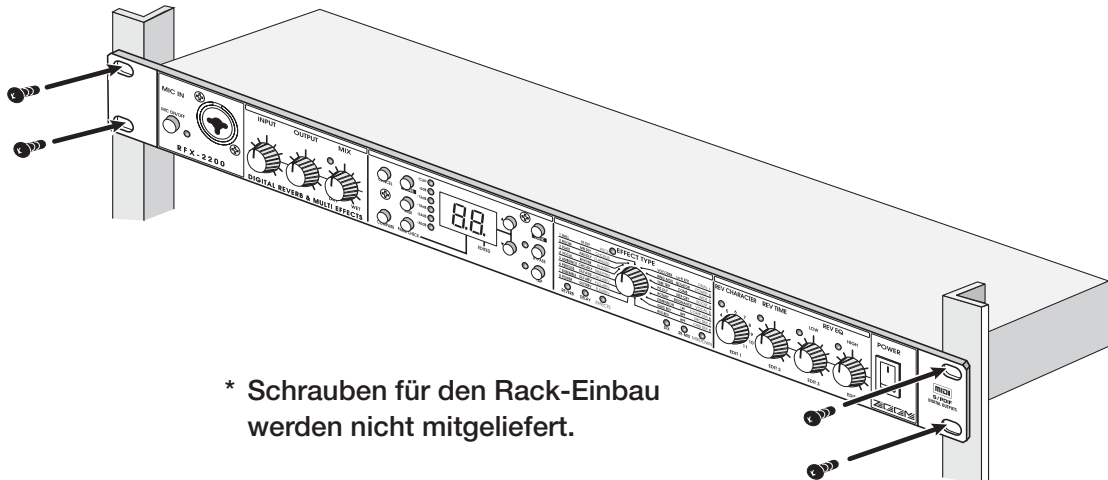
Send/Return-Konfiguration



Dies ist ein Beispiel für den Anschluß des RFX-2200 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-2200, und verbinden Sie die OUTPUT L/R-Buchsen des RFX-2200 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.

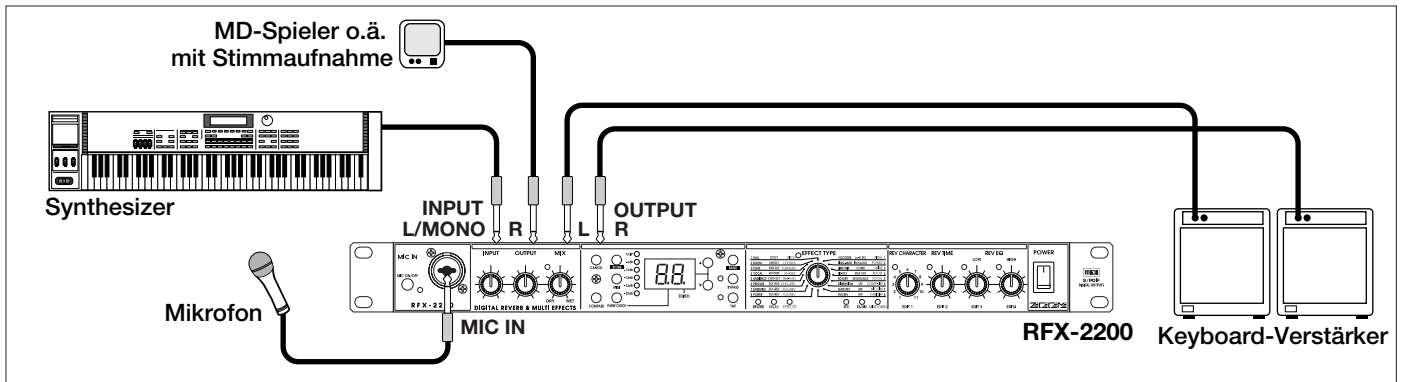
In dieser Konfiguration sollte der MIX-Regler des RFX-2200 so eingestellt werden, daß das Gerät nur den Effektklang ausgibt. Die Balance zwischen Originalklang und Effektklang sollte am Mischpult oder Mehrspur-Recorder eingestellt werden. Wenn das Mischpult oder der Mehrspur-Recorder einen Stereo-Ausgang hat, kann das Signal auch in Stereo an das RFX-2200 gegeben werden.



* Schrauben für den Rack-Einbau werden nicht mitgeliefert.

Anschlüsse

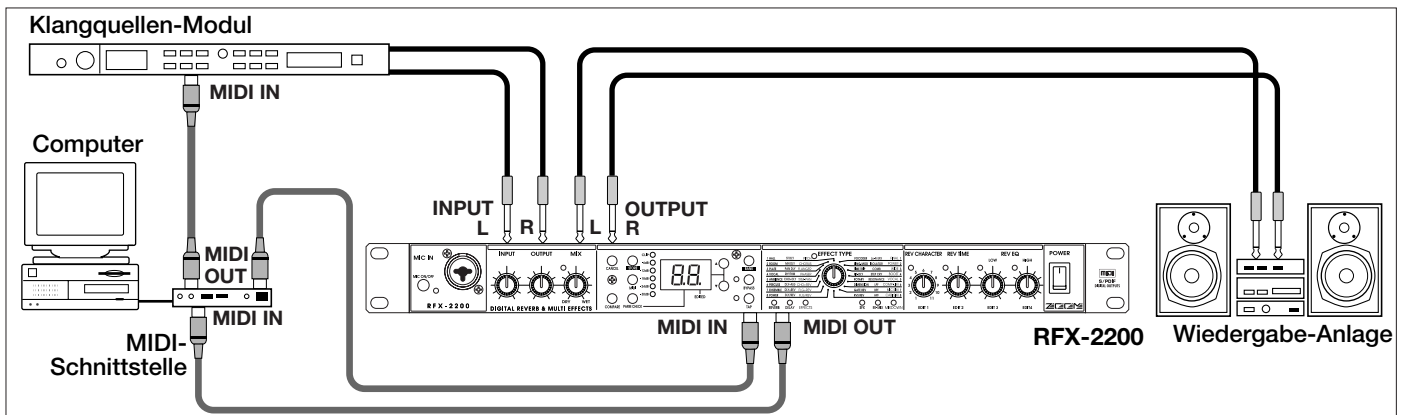
Verwenden des VOCODER-Effekts



Dies ist ein Anschlussbeispiel für die Verwendung des VOCODER-Effekts in der SFX-Speicherbank. Schließen Sie ein dynamisches Mikrofon an die MIC IN-Buchse auf der Vorderseite des RFX-2200 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 L/MONO-Buchse gegebene Signal durch das an der INPUT R-Buchse liegende Signal geregelt. Vergewissern Sie sich, dass der MIC IN-Anzeiger leuchtet. Wenn nicht, drücken Sie den MIC ON/OFF-Schalter, so dass der Anzeiger aufleuchtet.

Steuern der RFX-2200-Effekte von einem Computer aus



In diesem Anschlussbeispiel wird handelsübliche Sequencer-Software verwendet, um Patch-Programme umzuschalten und Parameter zu kontrollieren.

Probieren Sie die Effekte aus

In diesem Abschnitt machen wir Sie mit den grundlegenden Bedienungsschritten des RFX-2200 vertraut.

Einschalten

Schalten Sie das RFX-2200 und die anderen Geräte ein und regeln Sie den Pegel.

1. Vergewissern Sie sich, dass Netzkabel, Klangquelle, und Wiedergabe-Anlage korrekt an das RFX-2200 angeschlossen sind.

Der INPUT-Regler und OUTPUT-Regler des RFX-2200 sowie der Lautstärkereglers der Wiedergabe-Anlage sollten ganz heruntergedreht sein.

2. Schalten Sie das System in der folgenden Reihenfolge ein: Klangquelle → RFX-2200 → Wiedergabe-Anlage

3. Spielen Sie die Klangquelle und drehen Sie

den INPUT- Regler des RFX-2200 auf, um den Eingangspegel einzustellen.

Für beste Ergebnisse sollte der INPUT-Regler so weit wie möglich aufgedreht sein, ohne daß die CLIP LED aufleuchtet. Wenn Sie ein an die MIC IN-Buchse angeschlossenes Mikrophon verwenden, stellen Sie den MIC ON/OFF-Schalter auf ON, so dass der Anzeiger aufleuchtet.

4. Stellen Sie den OUTPUT-Regler am RFX-2200 und den Lautstärkereglers der Wiedergabe-Anlage auf einen geeigneten Pegel ein.

Wählen eines Patch-Programms

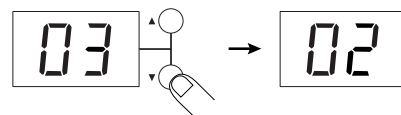
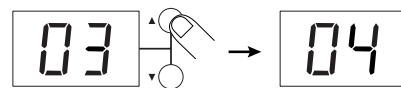
Der Speicher des RFX-2200 enthält 100 Patch-Programme. Das Display zeigt die Nummer des gegenwärtig gewählten Patch-Programms (01, 02,...99, 00). Dieser Zustand wird als Play-Betriebsart bezeichnet.

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.

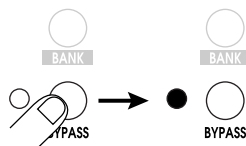


2. Während Sie das Instrument spielen oder die Klangquelle betreiben, schalten Sie Patch-Programme um, so daß Sie die Wirkung der Patch-Programme gehörmäßig überprüfen können.

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-2200 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-2200 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 - 24.)

• 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

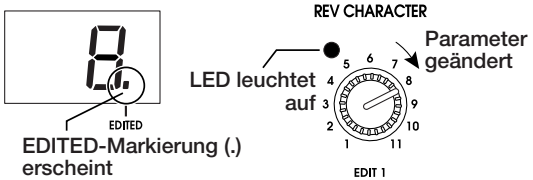
Der Originalklang wird ohne Signalverarbeitung ausgegeben. Die Einstellung des MIX-Reglers hat keine Wirkung auf den Lautstärkepegel.

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.

Wählen eines Effekts

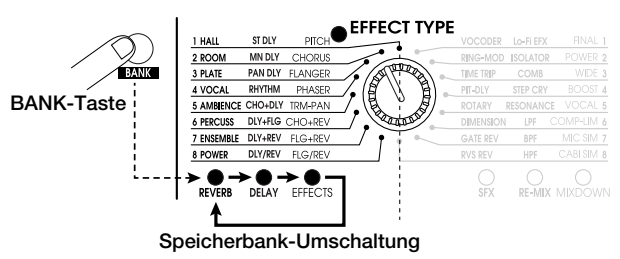
Der Effekt bestimmt die Art der Signalverarbeitung, die vom RFX-2200 durchgeführt wird. Wählen Sie den Effekt mit der BANK-Taste und dem EFFECT TYPE-Wähler.

■ 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.

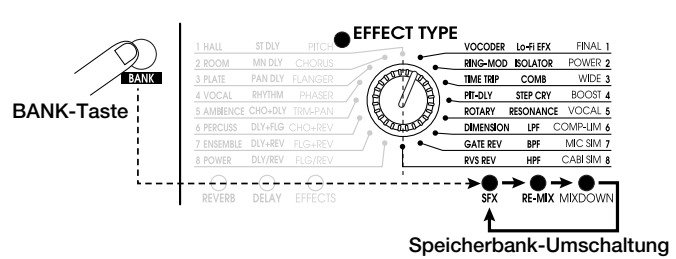
• Linke BANK-Seite gewählt

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



• Rechte BANK-Seite gewählt

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

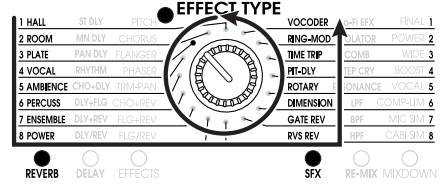


• Wenn eine geänderte Speicherbank wieder zur ursprünglichen Einstellung gebracht wird, blinkt die LED der entsprechenden Speicherbank für 1 Sekunde.

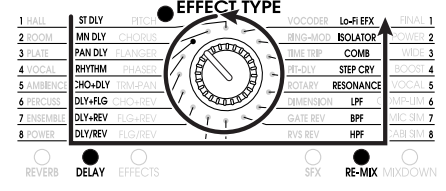
■ EFFECT TYPE-Wähler

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.

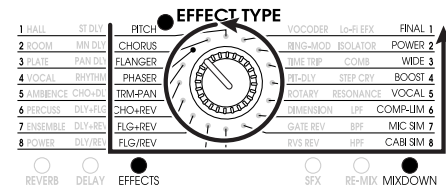
REVERB oder SFX Speicherbank gewählt



DELAY oder RE-MIX Speicherbank gewählt



EFFECTS oder MIXDOWN Speicherbank gewählt



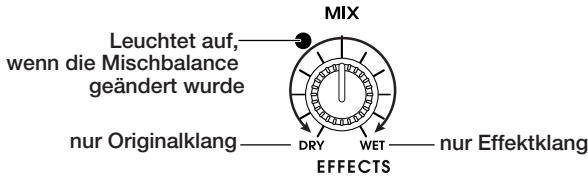
- Wenn der EFFECT TYPE-Wähler bewegt wird, zeigt das Display die Effekt-Nummer (1 - 8) für etwa 2 Sekunden.
- Wenn die Effekt-Nummer aus dem zuletzt gespeicherten Zustand geändert wird, leuchtet die LED des EFFECT TYPE- Wählers auf. Wenn die Einstellung wieder auf den ursprünglichen Effekt zurückgestellt 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-2200 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.

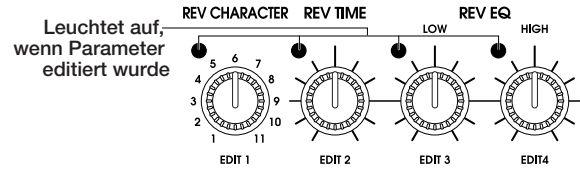
REV CHARACTER (EDIT 1)-Regler

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 - 24.)



- 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.

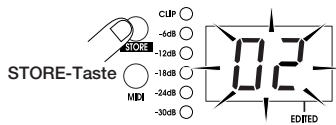
Speichern eines editierten Patch-Programms

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-2200 verfügt über verschiedene praktische Funktionen für das Editieren von Patch-Programmen.

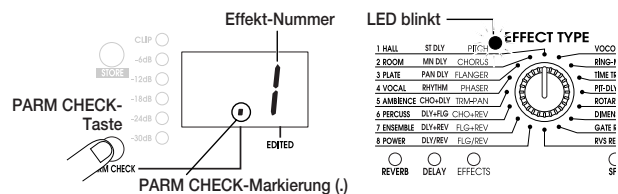
Prüfen des Parameterwerts

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.

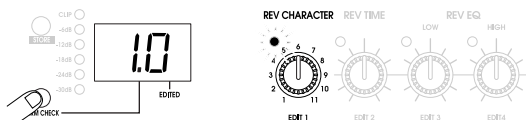


2. Um einen anderen Parameter zu prüfen, drücken Sie die PARM CHECK-Taste nochmals, bevor die Display-Anzeige auf den ursprünglichen Zustand zurückgeht.

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



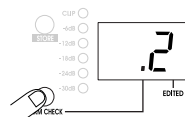
MIX

Mischbalance von Originalklang und Effektklang



TAP BEAT

Länge des Bezugstakts für die Antipp-Eingabe



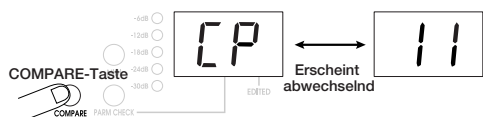
- Der Parameter TAP BEAT kann nur geprüft werden, wenn ein Effekt gewählt ist, für den Antipp-Eingabe möglich ist (siehe unten). Wenn RHYTHMIC DELAY gewählt ist, gibt es keine Antipp-Einstellung.
- Wenn ein Geschwindigkeitsparameter ("rate"), der mit der Antipp-Funktion eingestellt wurde, geprüft wird, 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-2200 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 - 24). 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 - 24).
- 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

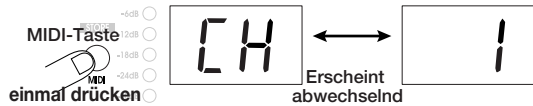
Das RFX-2200 besitzt einen MIDI-Anschluß, über den es Kommandos für das Patch-Programm-Umschalten und Einstellen von Parametern empfangen kann. Das Senden und Empfangen von Speicherdaten ist ebenfalls möglich. In diesem Abschnitt wird die Verwendung dieser MIDI-Funktionen erklärt.

Einstellen des MIDI-Kanals

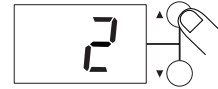
Der MIDI-Kanal für die Kommunikation mit dem RFX-2200 muß wie folgt eingestellt werden.

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-2200 umzuschalten, muß ein Programmwechsel-Befehl vom MIDI-Keyboard oder Sequencer o.ä. zum RFX-2200 geschickt werden

1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des externen MIDI-Geräts mit der MIDI IN-Buchse des RFX-2200.

Die MIDI-Kanal-Einstellung am RFX-2200 muß mit der MIDI-Sende-Kanal-Einstellung am externen Gerät übereinstimmen.

Programmwechsel- Nummern.

RFX-2200 Patch-Programm-Nummer	Programmwechsel - Nummer
01	0
02	1
:	:
99	98
00	99
:	:
00	127

2. Schicken Sie einen Programmwechsel-Befehl vom externen MIDI-Gerät an das RFX-2200.

Im Werks-Vorgabezustand entsprechen die Patch-Programm-Nummern des RFX-2200 den folgenden

- Beim Umschalten des Patch-Programms am RFX-2200 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-2200 zuzuweisen. (Zum Beispiel um die Patch-Programm-Nummer 1 des RFX-2200 aufzurufen, wenn der Programmwechsel 100 zugewiesene Klang eines Synthesizers gewählt wird.) In einem solchen Fall können Sie die sogenannte Lerntabelle im Speicher des RFX-2200 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" - "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-2200 können mit Hilfe von MIDI-Kontrollwechsel-Befehlen von einem externen MIDI-Gerät (MIDI-Keyboard 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-2200.

Die MIDI-Kanal-Einstellung am RFX-2200 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-2200.

Die Effektparameter des RFX-2200 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-2200 in Echtzeit koppeln möchten.

1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des externen MIDI-Geräts mit der MIDI IN-Buchse des RFX-2200 und verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des RFX-2200 mit der MIDI IN-Buchse des externen MIDI-Geräts.

- Die MIDI-Kanal-Einstellung am RFX-2200 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-2200.

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-2200 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-2200.

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

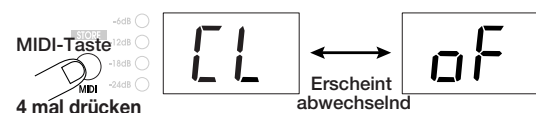
2. Wählen Sie ein Patch-Programm am RFX-2200, für das Antipp-Eingabe verwendet werden kann.

- Informationen darüber, welche Parameter Antipp-Eingabe erlauben, finden Sie auf den Seiten 16 - 24

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.

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

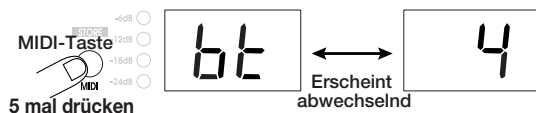
Der Antipp-Takt (tap beat) ist ein Parameter, der die Länge des Bezugstakts für die Einstellung der Verzögerungsdauer oder Geschwindigkeit bei Benutzung der Antipp-Eingabe festlegt. Wenn zum Beispiel der Antipp-Takt auf "4" (Viertelnote) gestellt ist, entspricht ein MIDI- Zeittakt (24 Taktpulse) oder 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-2200 geht zur Play-Betriebsart zurück. Wenn Sie die Antipp-Takt-Einstellung für das Patch-Programm speichern wollen, führen Sie den Speichervorgang durch.

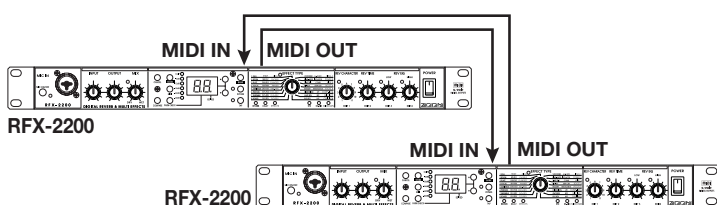
HINWEIS:

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-2200 gespeichert sind, können über den MIDI-Anschluß auf ein anderes Gerät übertragen werden. Dies kann zum Beispiel zum Austauschen von Einstellungen zwischen zwei RFX-2200-Geräten oder zum Speichern von Daten auf einem MIDI-Sequencer verwendet werden. Die Daten können dann bei Bedarf jederzeit wieder in das RFX-2200 geladen werden.

1. Wenn Sie zwei RFX-2200-Geräte verwenden, verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse am ersten RFX-2200 mit der MIDI IN-Buchse am zweiten RFX-2200 und verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse am zweiten RFX-2200 mit der MIDI IN-Buchse am ersten RFX-2200. Der MIDI-Kanal für beide Geräte muß übereinstimmen.



Anschlußbeispiel für zwei RFX-2200-Geräte

Wenn Sie einen MIDI-Sequencer oder anderes MIDI-Gerät verwenden, verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des RFX-2200 mit der MIDI IN-Buchse des MIDI-Sequencers.

2. Drücken Sie die MIDI-Taste am RFX-2200 (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 und Lern-Tabelle
- **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-2200 (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-2200 (Quellgerät) und die Anzeige "dr" auf dem Display des RFX-2200 (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-2200 (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-2200 sendet mehrere System-Exclusive-Daten hintereinander. Wenn das empfangende MIDI-Gerät nach einem Satz von System-Exclusive-Daten stoppt, werden die Daten des RFX-2200 evtl. nicht korrekt aufgenommen.

Datenübertragung (Empfangen)

Dieser Abschnitt beschreibt das Rückladen von extern gespeicherten Patch-Programm-Daten und Lerntabelle-Daten in das RFX-2200.

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-2200 (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-2200 auf den gleichen MIDI- Kanal eingestellt sein. Andernfalls werden die Daten vom RFX-2200 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-2200 die Daten evtl. nicht richtig.

3. Nachdem Daten in das RFX-2200 geladen wurden, stoppen Sie die Wiedergabe am externen MIDI-Gerät.

Rückstellen des RFX-2200 auf die Werksvorgabe- Einstellungen

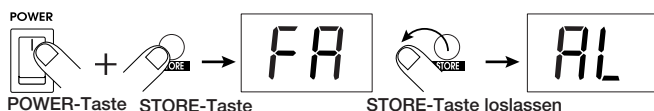
Sie können entweder das ganze RFX-2200 oder einzelne Patch-Programme auf den Werks-Vorgabezustand zurücksetzen (Recall-Funktion). Dies ist nützlich, wenn eines der voreingestellten Patch-Programme aus Versehen überschrieben wurde oder wenn Sie das ganze Gerät in den ursprünglichen Zustand versetzen wollen.

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-2200 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-2200

Dieser Abschnitt führt alle im RFX-2200 verfügbaren Effekte und Parameter auf.



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).	WET MUTE	
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"/> ON TAP	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"/> ON TAP	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"/> ON TAP	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"/> ON TAP	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.		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"/> ON TAP	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.	● ON TAP	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.	● ON TAP	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		WET MUTE
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.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 10	1 - 50	0 - 10		


6 CHO+REV Dies ist eine Reihenschaltung von Chorus und Reverb. ↓↑
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Reverb Mix	Reverb Time	Chorus Depth	Chorus Mix		WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt die Chorus-Tiefe.	Bestimmt den Chorus-Mischanteil.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 30	0 - 99		

7 FLG+REV Dies ist eine Reihenschaltung von Flanger und Reverb. ↓↑
S/R

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. ↓↑
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Reverb Mix	Reverb Time	Flanger Rate [TAP]	Flanger Feedback		WET MUTE
Beschreibung	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt den Flanger-Fluktuationszyklus.	Bestimmt den Flanger-Rückkopplungsanteil.		
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		WET MUTE
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.		
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		WET MUTE
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).		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 50	-12 - 12	-12 - 12		

3 TIME TRIP Dieser Effekt variiert die Verzögerungsdauer in Abhängigkeit von der Intensität des Eingangssignals. ↓↑
S/R

Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Depth	Sensitivity	Feedback	Feedback Polarity		WET MUTE
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		
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		
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.	/	WET MUTE
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		
Beschreibung	Bestimmt die Verzerrung.	Bestimmt die Geschwindigkeit 1.	Bestimmt die Geschwindigkeit 2.	Schaltet zwischen Geschwindigkeit 1 (S1) und Geschwindigkeit 2 (S2) um.	● ON TAP	WET MUTE
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		
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).	/	WET MUTE
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		
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).	/	WET MUTE
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		
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).	/	WET MUTE
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		
Beschreibung	Ändert den Filtercharakter graduell.	Bestimmt die Klangfarbe.	Bestimmt die Verzerrung.	Bestimmt den Klangcharakter.	/	WET MUTE
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		
Beschreibung	Bestimmt die Übergangsfrequenz.	Bestimmt den Mischanteil im unteren Frequenzbereich.	Bestimmt den Mischanteil im mittleren Frequenzbereich.	Bestimmt den Mischanteil im oberen Frequenzbereich.	/	WET MUTE
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		
Beschreibung	Bestimmt die Ansprechgeschwindigkeit für die Frequenzänderung.	Bestimmt den Frequenzparameter-Einstellbereich.	Bestimmt die Kammfilterfrequenz.	Bestimmt den Rückkopplungsanteil.	/	WET MUTE
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		
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.	● 	WET MUTE
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		
Beschreibung	Bestimmt die Resonanz.	Bestimmt die Filterempfindlichkeit in Bezug auf das Eingangssignal.	Bestimmt den Zyklus des Niedrigfrequenz-Oszillators.	Bestimmt den Einstellbereich des Niedrigfrequenz-Oszillators.	● 	WET MUTE
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		
6 LPF (LOW PASS FILTER) Dies ist ein Tiefpaßfilter, das nur die niedrigen Frequenzanteile durchläßt.						
7 BPF (BAND PASS FILTER) Dies ist ein Bandpaßfilter, das nur die mittleren Frequenzanteile durchläßt.						
8 HPF (HIGH PASS FILTER) Dies ist ein Hochpaßfilter, das nur die hohen Frequenzanteile durchläßt.						
"6 LPF", "7 BPF" und "8 HPF" verwenden die gleichen Parameter.						
Regler	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parameter	Resonance	Frequency	LFO Rate [TAP]	LFO Depth		
Beschreibung	Bestimmt die Resonanz.	Bestimmt die Einsatzfrequenz.	Bestimmt den Zyklus des Niedrigfrequenz-Oszillators.	Bestimmt den Einstellbereich des Niedrigfrequenz-Oszillators.	● 	WET MUTE
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	/	DRY THRU
Beschreibung	Wählt die Kompressorwirkung und EQ-Kurve (siehe Tabelle).	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		

■ Klangcharakter-Tabelle für FINAL

- | | |
|--|---|
| <p>1 Drum Punch..... Verleiht dem Schlagzeug mehr Druck.</p> <p>2 Dance Mix..... Erzeugt einen basstarken Dance Floor Sound.</p> <p>3 Pushy Pop..... Mächtiger Sound für Pop-Songs.</p> <p>4 Rock Shape..... Bringt das Rock-Feeling in den Vordergrund.</p> <p>5 MP3 Enhancer..... Macht dumpfen Klang durchsichtiger.</p> | <p>6 Vocal Boost..... Bringt den Gesang in den Vordergrund.</p> <p>7 Low End Comp..... Kompressor wirkt nur im Tiefenbereich.</p> <p>8 Mid Range Comp..... Kompressor wirkt nur im Mittenbereich.</p> <p>9 Hi End Comp..... Kompressor wirkt nur im Höhenbereich.</p> <p>10 Walkie Talkie..... Betont die Mitten.</p> <p>11 Maximum..... Erhöht den Klangdruck allgemein.</p> |
|--|---|

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	/	DRY THRU
Beschreibung	Wählt verschiedene Nachhall-Charakter-Einstellungen (siehe nachfolgende Tabelle)	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt die Baß-Betonung.		
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	/	DRY THRU
Beschreibung	Wählt verschiedene Nachhall-Charakter-Einstellungen (siehe nachfolgende Tabelle)	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt die Links/Rechts-Auffächerung.		
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	/	DRY THRU
Beschreibung	Wählt verschiedene Nachhall-Charakter-Einstellungen (siehe nachfolgende Tabelle)	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt den Tiefen- und Höhenpegel.		
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	/	DRY THRU
Beschreibung	Wählt verschiedene Nachhall-Charakter-Einstellungen (siehe nachfolgende Tabelle)	Bestimmt die Nachhalldauer.	Bestimmt den Reverb-Mischanteil.	Bestimmt den Frequenzbereich für die klare Hervorhebung und Betonung der Gesangsstimme.		
Einstellbereich	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15		

Klangcharakter-Tabelle für POWER, WIDE, BOOST, VOCAL

- | | |
|--|--|
| 1 Warm Hall..... Warmer Saalklang | 7 Warm Plate..... Warmer Plate-Nachhall |
| 2 Normal Hall Herkömmlicher Saalklang | 8 Normal Plate..... Herkömmlicher Plate-Nachhall |
| 3 Clear Hall..... Klarer Saalklang | 9 Clear Plate..... Klarer Plate-Nachhall |
| 4 Warm Room..... Warmer Zimmerklang | 10 Warm Ambience Warmer Raumklang |
| 5 Normal Room..... Herkömmlicher Zimmerklang | 11 Clear Ambience..... Klarer Raumklang |
| 6 Clear Room..... Klarer Zimmerklang | |

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		

Patch-Programm-Liste

Nr.	Name	Kommentar	Effekt
01	Orchestral Hall	Großraum-Resonanz für Ensembles	HALL
02	Tile Chamber	Kurzer, heller Nachhall für Schlagzeug	ROOM
03	Cathedral	Langer, fülliger Hall für Chorgesang	HALL
04	132-BPM Delay	Verzögerung um punktierte Achtelnote (132 bpm)	RHYTHM
05	Panning Delay	200-Millisekunden-Verzögerung mit Auto-Überblendung	PAN DLY
06	Delay + Reverb	Verzögerung → Nachhall, gut für Gesang	DLY+REV
07	Slow Chorus	Füllige Resonanz für Elektroklavier	CHORUS
08	LFO Flange	Langsamer Flanger mit Tiefenwirkung für Rhythmusmuster	FLANGER
09	Synth Harmony	Fügt eine um fünf Halbtöne tiefere Harmoniekomponente hinzu	PITCH
10	Pulsar	Hartes und starkes Tremolo	TRM-PAN
11	Wow!	Wah-Effekt mit starker Resonanz	BPF
12	Endless Plate	Extra langer Nachhall	PLATE

13	Extreme Bipolar	Nur Höhen und Tiefen	ISOLATOR
14	Mono → Stereo	Macht Bläsereinsätze satter	DIMENSION
15	Mess It Up	Lo-Fi Klangmutation	Lo-Fi EFX
16	WalkieTalkie	Radioton für gesprochene Passagen	FINAL
17	Sharp Gated Verb	Verleiht dem Schlagzeugklang eine tiefe Schattierung	GATE REV
18	Gunshot	Pistolenschuss-Effekt	PIT-DLY
19	Medium Concert Hall	Mittelgroßer Saal für Klavier	HALL
20	Small Bright Hall	Kleiner Saal für Akustik-Gitarre	HALL
21	Gymnasium	Großer Turnsaal-Klang	HALL
22	Midrange Hall	Konzertsaal-Akustik	HALL
23	Small Chamber	Nachhall in einem kleinen Raum	ROOM
24	Big Wooden Room	Akustik eines großen Raums für Hand-Perkussion	ROOM
25	Glass Room	Raumklang für Bläser	ROOM
26	Large Warm Room	Warmer Zimmerklang	ROOM
27	Guitar Space	Erhöht Gitarrenverzerrung	ROOM
28	Lyrical	Reichhaltiger Plate-Nachhall	PLATE
29	Boomer	Tiefpaß-Nachhall für Kick-Drum	PLATE
30	Slap Plate	Heller Anschlag-Hall	PLATE
31	High-pass Plate	Nachhall ohne Basskomponente	PLATE
32	Midrange Plate	Sauberer Plate-Nachhall	PLATE
33	Vocal Chant	Resonanz für Sologesang	VOCAL
34	Male Ballad	Tiefe Resonanz für männliche Gesangstimme	VOCAL
35	Female Rock	Gesangs-Resonanz für Frauenstimme	VOCAL
36	Vocal Enhancer	Betont den Sologesang	VOCAL
37	Choir Verb	Nachhall für Chorgesang	VOCAL
38	Rock Mix	Nachhall-Ambiente mit reduziertem Bass	AMBIENCE
39	Hip Hop Ambience	Nachhall mit Bassbetonung	AMBIENCE
40	Synth Verb	Extra heller Nachhall für Keyboards	AMBIENCE
41	Reggae Mix	Mittbereich-Resonanz	AMBIENCE
42	New Age Ambience	Heller, offener Nachhall	AMBIENCE
43	Percussion Slap	Kurzer Klatschton für Hand-Perkussion	PERCUSSION
44	Rock Kit	Resonanz für Schlagzeug	PERCUSSION
45	Beat Space	Slap-Raumklang für Rhythmuspassagen	PERCUSSION
46	Latin Percussion	Raumklang für Bongos	PERCUSSION
47	Mallet Percussion	Raumklang für Marimba	PERCUSSION
48	Big Piano Verb	Nachhall für langsame Balladen	ENSEMBLE
49	String Texture	Macht Synthesizer-Streicher satter im Klang	ENSEMBLE
50	Church Organ	Effekt für Orgelmusik mit starkem Raumeindruck	ENSEMBLE
51	Bright Snare Smack	Snare-Drum-Nachhall	POWER
52	Power Kick	Verleiht der Kick-Drum mehr Vitalität	POWER
53	Power Guitar	Produziert knackigen Gitarrensound	POWER
54	Vocal Power	Kurzer, solider Nachhall für Gesang	POWER
55	Ping Pong Verb	Gut für melodische Solo-Instrumente	DIMENSION
56	Smooth Gated Verb	Hellet den Schlagzeugklang auf	GATE REV
57	Long Reverse Verb	Verleiht der Kick-Drum ein kräftiges Fundament	RVS REV
58	Short Reverse Verb	Exzentrische Resonanz für Schlagzeug	RVS REV
59	Early Reflection 1	Raumklang für besseren Schlagzeug-Sound	AMBIENCE
60	Early Reflection 2	Frühreflexionen in einem kleinen Raum	ROOM
61	Chorus + Reverb	Chorus → Reverb für volle Gesangstimme	CHO+REV
62	Delay/Reverb	Verzögerung im linken Kanal, Nachhall im rechten Kanal	DLY/REV
63	Chorus + Delay	Chorus → Delay für Synthesizer	CHO+DLY
64	Flange + Reverb	Flanger → Reverb für Solo-Synthesizer	FLG+REV
65	Delay + Flange	Delay → Flanger für helleren Synthesizer-Klang	DLY+FLG
66	Stereo Delay	300-Millisekunden-Verzögerung mit weniger Dämpfung	ST DLY
67	Mono Delay	500-Millisekunden-Verzögerung mit gedämpften Höhen	MN DLY
68	112-BPM Delay	Verzögerung um Sechzehntelnote (112 bpm)	RHYTHM
69	Active Chorus	Chorus für Streicher	CHORUS
70	Manual Flange	Intensiviert den Obertonbereich	FLANGER
71	12 string	Macht die Tonhöhe um eine Oktave niedriger	PITCH
72	Swirly	Graduelle, breitgefächerte Auto-Überblendung	TRM-PAN

73	Juicy Phase	Phaser für sauberen Elektrogitarrenklang	PHASER
74	Deep Purple	Verzerrter Drehlautsprecher	ROTARY
75	Filter Pulse	Tiefpaßfilter mit 124 bpm	LPF
76	Slow Sweep	Tiefpaßfilter mit starker Resonanz	LPF
77	Telephone	Hochpaßfilter für Telefonstimme	HPF
78	Isolate Midrange	Lässt nur den Mittenbereich durch	ISOLATOR
79	Isolate Lows	Lässt nur den Tiefenbereich durch	ISOLATOR
80	Resonance	Resonanzfilter für Schlagzeug	RESONANCE
81	Cry Mary	Für Synthesizer-Bass geeigneter Step-Cry-Effekt	STEP CRY
82	Pedal Tone	Kammfilter	COMB
83	Robot Voice	Vocoder	VOCODER
84	Kookyman	Time-Trip-Effekt	TIME TRIP
85	Ring Modulator	Fügt dem Beat eine verstimmt Komponente hinzu	RING-MOD
86	Power Boost	Satter MIDI-Rock-Sound	POWER BOOST
87	Wide Image	Erzeugt Stereoklang	WIDE
88	Boost EQ	Verleiht dem Mix einen stärkeren Druck	BOOST
89	Vocal Presence	Fügt dem Mix eine Raumklang-Komponente hinzu	VOCAL PRESENCE
90	Rock Shape	Mehrbereichs-Kompressor für Rock	FINAL
91	Dance Bass	Bringt den Tanzboden zum Vibrieren	FINAL
92	MAXIMUM	Aktiviert die volle Power der Band	FINAL
93	Vocal Boost	Betont die Gesangspartien	FINAL
94	MP3 Enhancer	Verleiht komprimierten Klangquellen mehr Druck	FINAL
95	Punch It Up	Normaler Kompressor	COMP · LIM
96	Compressor w/EQ	Verstärkt Höhen und Tiefen	COMP · LIM
97	Mic Simulator	Simuliert ein Kondensatormikrofon	MIC SIM
98	Mic Sim w/enhance	Verbesserter Mikrofonsimulator	MIC SIM
99	Detailed Near Fields	Kabinett-Simulator 1	CABI SIM
00	Detailed Room Monitors	Kabinett-Simulator 2	CABI SIM

● Störungshilfe ●

Störung	Mögliche Ursache	Abhilfe
Kein Ton oder sehr geringe Lautstärke	• Ist Klangquelle korrekt an INPUT-Buchsen angeschlossen und sind OUTPUT-Buchsen korrekt mit Wiedergabe-Anlage verbunden?	⇒ Befolgen Sie die Hinweise in "Anschlüsse".
	• Sind alle abgeschirmten Verbindungskabel in Ordnung?	⇒ Verwenden Sie probeweise ein anderes Kabel.
	• Arbeiten die angeschlossene Klangquelle und Wiedergabe-Anlage richtig? Ist die Lautstärke auf einen geeigneten Wert gestellt?	⇒ Prüfen Sie alle Komponenten und stellen Sie die Lautstärke auf einen geeigneten Wert.
	• Sind INPUT-Regler und OUTPUT-Regler des RFX-2200 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.
	• Ist einer der EDIT-Regler 1 - 4 auf eine Position eingestellt, wo das Signal abgeschaltet ist?	⇒ Drehen Sie EDIT-Regler 1 - 4 nach rechts.
	• Ist MIC ON/OFF-Schalter auf OFF (aus) gestellt?	⇒ Um ein an die MIC IN-Buchse angeschlossenes Mikrofon zu verwenden, muss der MIC ON/OFF-Schalter auf ON (ein) gestellt sein.
Klang ist unterbrochen oder verzerrt	• Ist ein Gerät mit Hochpegelanschluss wie z.B. ein Synthesizer an die MIC IN-Buchse auf der Vorderseite angeschlossen?	⇒ Die Empfindlichkeit des MIC IN-Eingangs ist für Mikrofone optimiert. Geräte mit Hochpegelanschluss sollten an die INPUT-Buchse auf der Geräte-Rückseite angeschlossen werden.
	• Ist Eingangssignalpegel zu hoch?	⇒ Stellen Sie den INPUT-Regler so ein, daß die CLIP LED bei Signalspitzen nicht aufleuchtet.
Kein Effektklang	• Ist das RFX-2200 im Bypass-Zustand?	⇒ Heben Sie den Bypass-Zustand auf.
	• Ist falscher Fußschalter angeschlossen?	⇒ Verwenden Sie nur den ZOOM FS01.

Specifications

Preset programs	528 (8 effects x 6 banks x 11 variations)
Program memory	100
Sampling frequency	44.1 kHz
A/D converter	20 bit, 64 times oversampling
D/A converter	20 bit, 128 times oversampling
Inputs	
Line input	2 x standard mono phone jack Input impedance 10 kilohms (mono), 20 kilohms (stereo) Reference input level -10 to +4 dBm
Microphone input	XLR-3-31/standard phone combo jack (Balanced operation) Input impedance 4.5 kilohm, pin 2 hot (Unbalanced operation) Input impedance 50 kilohms Reference input level -56 dBm
Outputs	2 x standard mono phone jack Output impedance 500 ohms Reference output level -10 to +4 dBm
Digital outputs	S/P DIF (coaxial, optical)
Control input	FS01
MIDI	IN, OUT, THRU
Dimensions	482 (W) x 115 (D) x 44 (H) mm
Weight	2.0 kg
Supplied accessory	Power cord

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Design and specifications subject to change without notice.

MIDI Implimentation Chart

[Effector]

Date: 21 July 2004

Model RFX-2200

MIDI Implementation Chart

Version: 1.00

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

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

o: Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 1: OMNI OFF, MONO

x: No

Deutsch

Français

Español

Italiano



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

RFX-2200-5050-2