

RFX-1000

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

MODE D'EMPLOI

Sommaire

Introduction	18
En cas de problème/Précautions d'utilisation	19
Commandes et caractéristiques	20
Face avant	20
Face arrière	20
Montage en rack	22
Connexions	22
Essayer les effets	24
Réglage de la sonorité d'un effet	25
Effets du RFX-1000	26
En cas de problème	33
Fiche technique	67

Introduction

Nous vous remercions d'avoir opté pour le ZOOM RFX-1000 (que nous appellerons ensuite simplement "**RFX-1000**"). Le RFX-1000 est une réverbération numérique doublée d'un processeur multi-effet sophistiqué, offrant les caractéristiques suivantes:

- **33 effets prêts à l'emploi**

Le RFX-1000 propose un magnifique assortiment d'effets préprogrammés (11 effets x 3 banques). Dès que vous le sortez de son carton, il est prêt à produire une sonorité prodigieuse. La banque REVERB, en particulier, offre divers effets de spatialisation très large et produit des environnements très naturels qui répondent aux exigences professionnelles les plus sévères.

- **Réverbération de qualité professionnelle**

Les effets de réverbération à eux seuls proposent jusqu'à 121 réglages différents. Le décor sonore convaincant créé par le RFX-1000 surpasse de loin tout ce qui est disponible dans la même classe d'effets.

- **Choix innovateurs**

L'effet Lo-Fi EFX dégrade à dessein la qualité du son pour produire un effet spécial. RESONANCE traite le signal d'entrée avec un système de filtre très recherché. MIC SIMULATOR produit un son de micro à condensateur à partir d'un microphone dynamique. Ces effets et de nombreux autres constituent une aide précieuse pour l'enregistrement et vous permettent de laisser libre cours à votre imagination.

- **Superbes effets pour mixage final**

Les effets de mixage viennent à point pour déterminer l'atmosphère générale d'un morceau lors du mixage final (mixage de toutes les pistes sur deux pistes stéréo) ou de la masterisation (ajustement précis du son et du volume sur un mélange final stéréo).

- **Commandes d'édition intuitives**

Des commandes pratiques en face avant vous permettent de régler directement des éléments tels que la balance de signal direct et de signal d'effet. L'édition de paramètres d'effet est tout aussi simple et peut s'effectuer "au vol" afin d'optimiser le son avec des réglages précis et rapides.

- **Prise MIC IN**

La prise pour microphone en face avant est pratique pour créer des effets vocaux sans devoir établir des connexions compliquées à l'arrière de l'appareil. Cette caractéristique permet de contrôler le VOCODER très facilement.

Veillez prendre le temps de lire ce manuel attentivement afin d'exploiter au maximum les possibilités de votre RFX-1000 et d'en obtenir une performance et une durée de vie optimales. Conservez ce manuel, la carte de garantie et toute autre documentation pour toute référence ultérieure.

En cas de problème

Dans ce mode d'emploi, des symboles sont utilisés pour accentuer les avertissements et les précautions dont vous devez tenir compte pour éviter les accidents.

La signification de ces symboles est la suivante:



Avertissement

Ce symbole souligne les explications à propos des points extrêmement dangereux. Si les utilisateurs ne tiennent pas compte de ce symbole et utilisent mal l'appareil cela peut entraîner des blessures graves ou mortelles.



Précaution

Ce symbole souligne les explications à propos des points dangereux. Si les utilisateurs ne tiennent pas compte de ce symbole et utilisent mal l'appareil des blessures corporelles peuvent se produire et endommager l'appareil.

Veillez observer les conseils et les précautions de sécurité pour garantir une utilisation sans danger du RFX-1000.



Avertissement

Alimentation

Le RFX-1000 est alimenté par l'adaptateur secteur qui est fourni. Pour éviter un mauvais fonctionnement ou un danger d'électrocution, n'utilisez pas d'autre adaptateur secteur. Si vous souhaitez utiliser le RFX-1000 dans un pays où le courant est différent, demandez à votre concessionnaire local ZOOM de vous conseiller sur l'achat de l'adaptateur secteur correspondant.



Précaution

Emplacement

Évitez d'utiliser votre RFX-1000 dans un endroit où il sera exposé à:

- Des températures extrêmes
- Une grande humidité
- De la poussière ou du sable excessifs
- Des vibrations excessives ou des chocs brutaux



Précaution

Manipulation

Le RFX-1000 est un instrument de précision. N'exercez pas de pression inutile dessus. Faites également attention à ne pas faire tomber l'unité, à la protéger des chocs et des pressions trop fortes.



Précaution

Raccordement des câbles et des bornes d'entrée et de sortie

Vous devez toujours éteindre le RFX-1000, ainsi que tous les autres équipements, avant de raccorder ou débrancher un câble quelconque. Si vous envisagez de déplacer le RFX-1000, n'oubliez pas de débrancher auparavant tous les câbles et l'adaptateur secteur.



Précaution

Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier du RFX-1000 et n'essayez pas de modifier le produit de quelque manière que ce soit car vous pourriez l'endommager.

Précautions d'utilisation

Interférences électriques

Le RFX-1000 est conçu pour minimiser les émissions de fréquences radio et est très résistant aux interférences externes. Cependant, si vous le placez près de téléviseurs ou de postes de radio, une interférence peut se produire dans la réception. Dans ce cas, éloignez le RFX-1000 de l'équipement affecté.

Quel que soit le type d'appareil à commande numérique, le RFX-1000 compris, les dommages électromagnétiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou peuvent abîmer ou détruire les données. Comme c'est un danger omniprésent, faites bien attention à minimiser les risques d'endommagement.

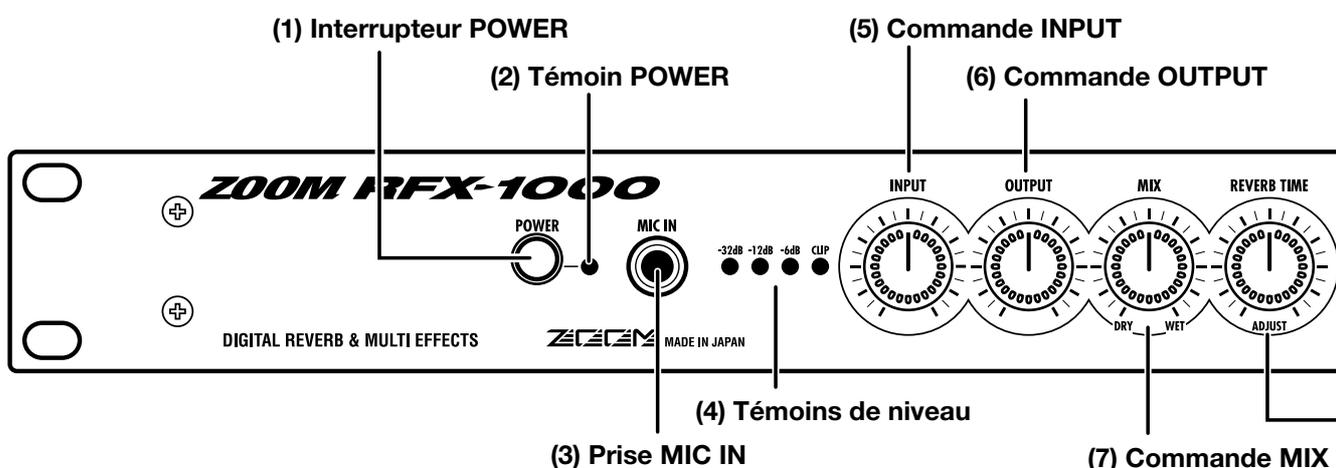
Entretien

Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le RFX-1000. Si nécessaire, servez-vous d'un tissu légèrement humide. N'utilisez jamais de produits de nettoyage abrasifs, d'encaustique ou de solvants (comme du diluant pour peinture ou de l'alcool), car ils pourraient ternir la finition ou endommager les surfaces.

Conservez ce mode d'emploi dans un endroit facilement accessible afin de vous y référer ultérieurement.

Commandes et caractéristiques

Face avant



(1) Interrupteur POWER

Met l'appareil sous/hors tension.

(2) Témoin POWER

Lorsque le RFX-1000 est sous tension, ce témoin s'allume en vert. Si vous coupez les effets en vous servant d'un commutateur FS01 (option), ce témoin clignote en rouge.

(3) Prise MIC IN

Vous pouvez y brancher un microphone dynamique d'une impédance de sortie d'environ 600 ohms. Normalement, le signal d'entrée de cette prise est mixé avec le signal des entrées INPUT en face arrière. Lorsque vous sélectionnez l'effet VOCODER, le signal d'entrée du micro permet de contrôler l'effet. Vous pouvez vous servir de votre voix pour changer le caractère du son ainsi que l'enveloppe (la courbe de volume).

Remarque: Le fait de brancher ou de débrancher un microphone à cette prise peut produire du bruit. Veuillez donc toujours à régler la commande INPUT (5) en position minimum.

(4) Témoins de niveau

Ces témoins indiquent le niveau d'entrée du signal.

(5) Commande INPUT

Détermine le niveau d'entrée du signal arrivant aux prises INPUT et MIC IN.

(6) Commande OUTPUT

Détermine le niveau du signal aux sorties OUTPUT.

(7) Commande MIX

Permet de régler la balance entre le signal direct (DRY) et le signal d'effet (WET). Lorsque cette commande est tournée à bout de course vers la gauche, seul le signal direct est transmis. Lorsqu'elle

Face arrière



(1) Prise BYPASS

Permet de brancher un commutateur au pied FS01 (option) afin d'activer/de couper les effets.

(2) Prises OUTPUT

Relie ces sorties aux entrées de l'enregistreur ou d'un

système de reproduction.

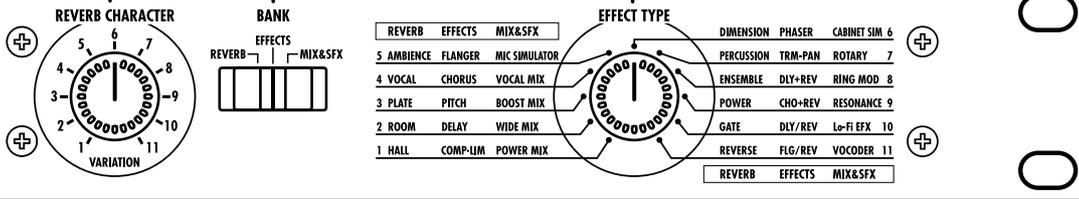
(3) Prises INPUT

Entrées permettant d'accueillir des signaux de niveau ligne provenant d'un instrument ou de la sortie Send d'une console de mixage. Si vous n'insérez un jack

(9) Sélecteur CHARACTER/VARIATION

(10) Commutateur BANK

(11) Sélecteur EFFECT TYPE



(8) Commande REVERB TIME/ADJUST

se trouve à bout de course vers la droite, seul le signal d'effet est produit.

(8) Commande REVERB TIME/ADJUST

Permet d'ajuster un paramètre de l'effet sélectionné.

(9) Sélecteur CHARACTER/VARIATION

Permet de sélectionner un des 11 réglages de caractère pour l'effet sélectionné ou de régler un paramètre d'effet.

(10) Commutateur BANK

Sélection de la banque d'effets (du groupe d'effets). Vous avez le choix parmi les trois banques suivantes.

- **Banque REVERB**
Contient divers types d'effets de réverbération.
- **Banque EFFECTS**
Contient des effets simples pour instruments et voix ainsi que des effets combinés.

• **Banque MIX&SFX**

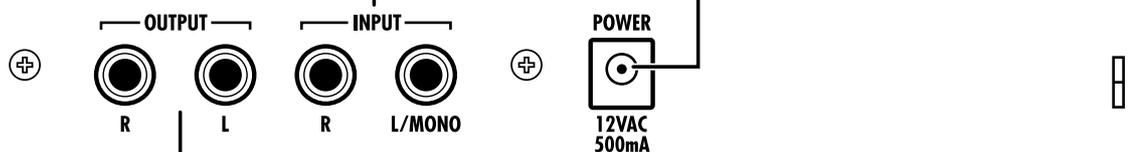
Contient des effets spéciaux particulièrement adaptés au mixage final (mixage de toutes les pistes sur deux pistes stéréo).

(11) Sélecteur EFFECT TYPE

Permet de sélectionner un effet dans la banque sélectionnée.

(3) Prises INPUT

(4) Connecteur d'alimentation



(2) Prises OUTPUT

que dans la prise L/MONO, le signal de cette prise est transmis aux deux canaux. Les signaux provenant d'instruments avec des sorties à haute impédance, tels qu'une guitare électrique, doivent d'abord passer par un préampli ou un effet de guitare.

(4) Connecteur d'alimentation

Branchez ici l'adaptateur AC fourni pour alimenter l'appareil.

Montage en rack

Le RFX-1000 est compatible avec la norme internationale pour racks de 19 pouces (EIA, DIN). Comme l'appareil est conçu pour une installation en rack, il est préférable de l'utiliser ainsi plutôt que de le placer simplement sur une table. Alignez les quatre orifices pour vis avec ceux du rack et attachez solidement l'appareil au rack avec des vis.



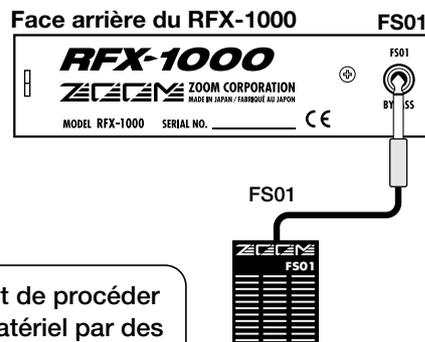
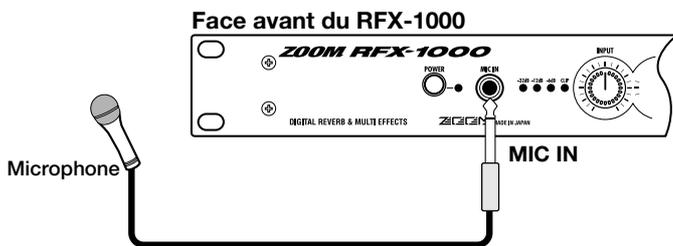
- Le RFX-1000 se sert d'un cadre métallique, ce qui rend l'appareil plus lourd qu'il n'en a l'air. Lors du montage de l'appareil en rack, offrez un soutien à l'appareil jusqu'à ce que toutes les vis soient convenablement serrées, faute de quoi, l'appareil risque de tomber et de blesser quelqu'un ainsi que de s'endommager et/ou d'endommager du matériel.
- N'empilez pas l'appareil sur d'autres appareils. La chaleur qui s'en dégage risque de diminuer la performance des appareils, voire même de provoquer un incendie.

- Avant l'installation, débranchez toujours les câbles de connexion ainsi que le câble de l'adaptateur. Vous éviterez ainsi d'endommager le matériel ou les câbles.
- Veillez à placer le rack dans lequel l'appareil est installé sur une surface plane et solide afin d'éviter qu'il ne vibre ou ne bascule. Cela pourrait entraîner des blessures et endommager l'appareil ou tout autre matériel.

Connexions

Connexions de base

Le RFX-1000 est branché à un instrument électronique, un microphone et une console de mixage ou un autre appareil audio.

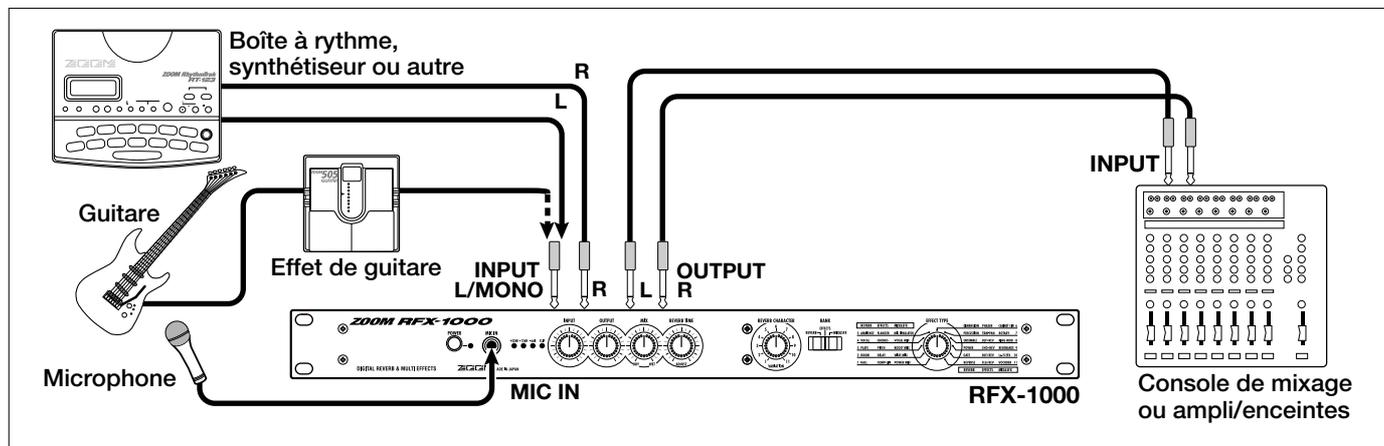


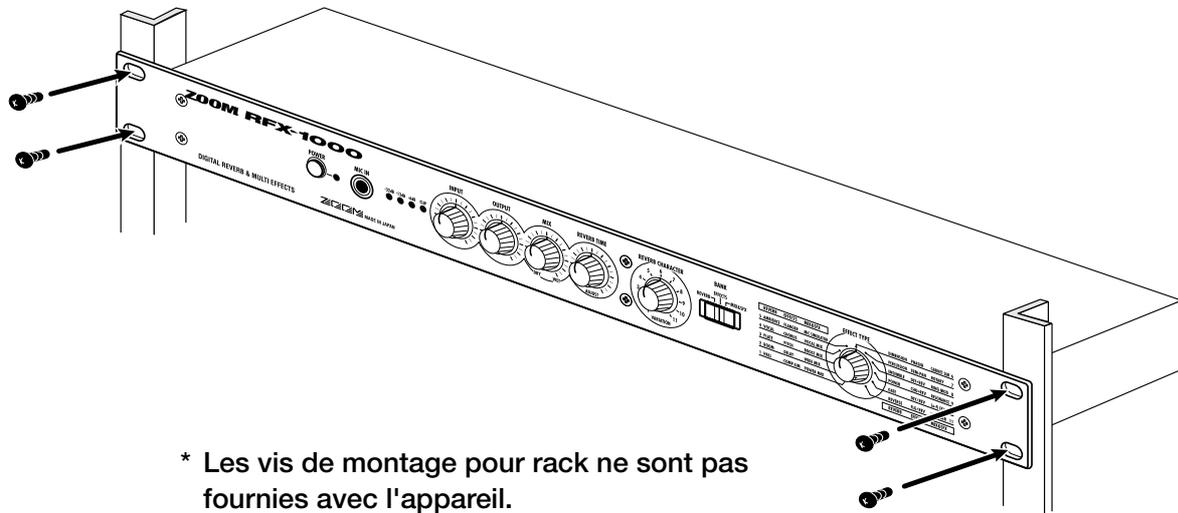
Coupez toujours l'alimentation de tous les appareils concernés avant de procéder aux connexions. A défaut, vous risquez d'abîmer votre ouïe ou du matériel par des bruits soudains extrêmement forts.

Connexions d'insertion

Cet exemple montre comment insérer le RFX-1000 entre une source sonore et un système de reproduction ou un enregistreur multipiste. Branchez les sources mono à l'entrée INPUT L/MONO et les sources stéréo aux entrées jack INPUT L et R.

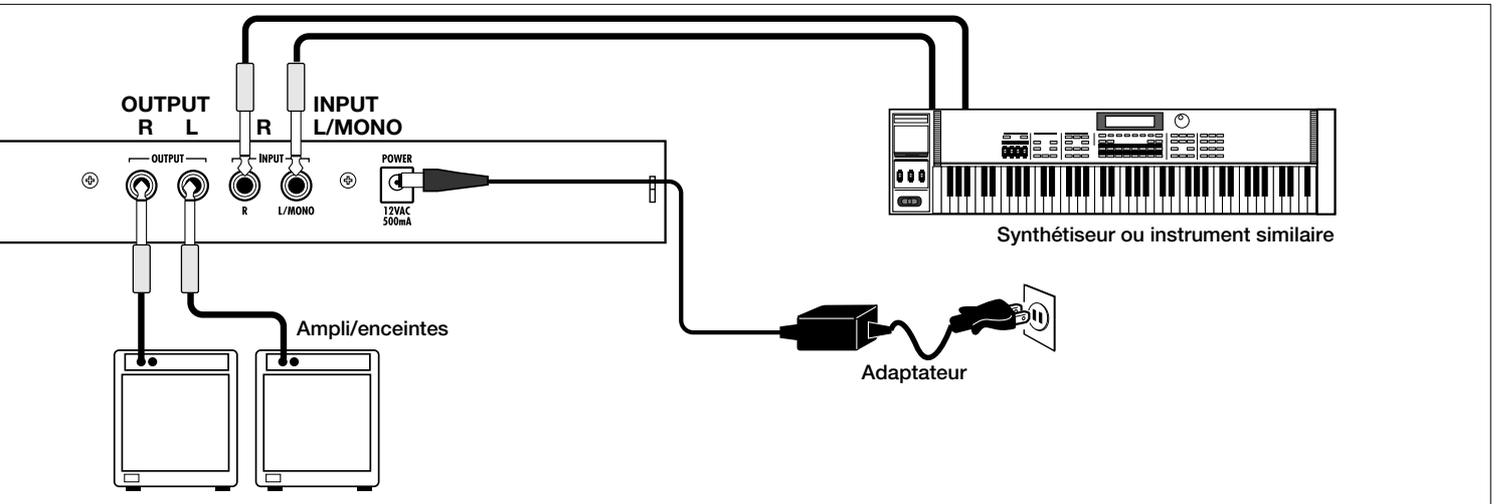
Avec cette configuration, le signal du microphone ou de l'instrument est traité par le RFX-1000 avant d'être envoyé au système de reproduction ou au multipiste. La balance entre le signal direct et le signal d'effet se fait sur le RFX-1000.





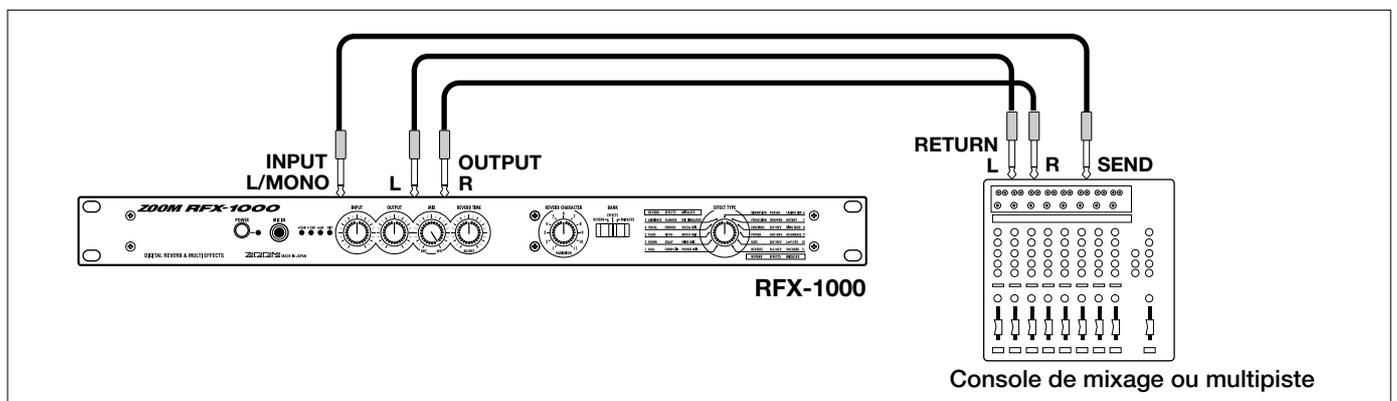
* Les vis de montage pour rack ne sont pas fournies avec l'appareil.

Connexions



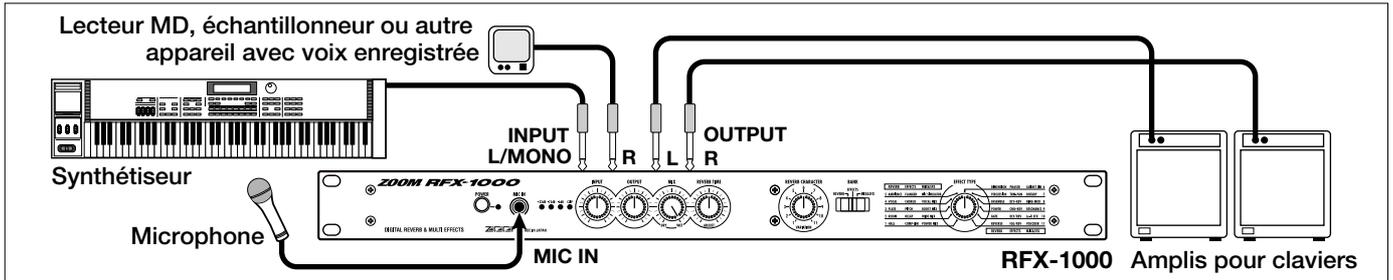
Connexions envoi/retour (Send/Return)

Cet exemple montre comment brancher le RFX-1000 aux prises d'envoi et de retour d'un enregistreur multipiste. Reliez l'envoi (Send) du multipiste à l'entrée INPUT L/MONO du RFX-1000 et les prises pour jack OUTPUT L/R du RFX-1000 aux prises de retour (Return) ou aux entrées stéréo ligne de la console de mixage ou du multipiste. Avec cette configuration, le RFX-1000 ne produit que le signal d'effet et la balance entre le signal original et le signal d'effet se fait sur la console de mixage ou le multipiste. Il est également possible d'envoyer un signal d'envoi stéréo au RFX-1000.



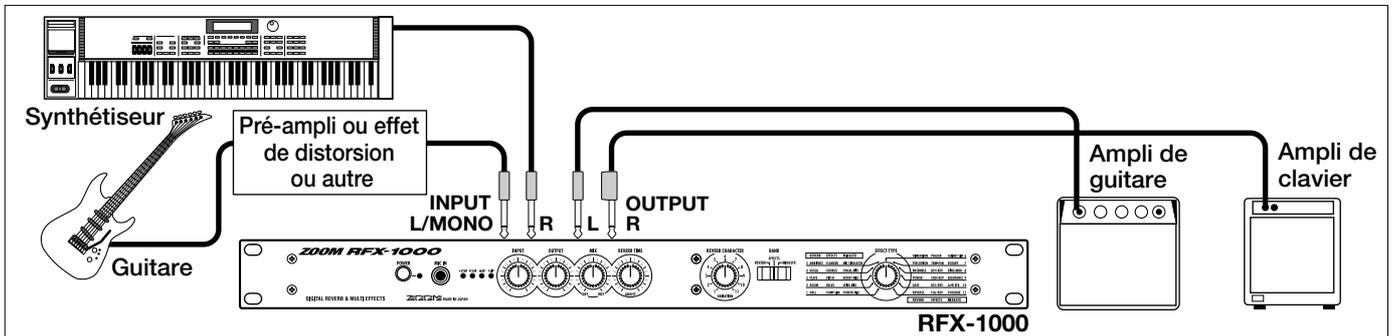
Utilisation de l'effet VOCODER

Cet exemple de connexion permet d'utiliser l'effet VOCODER de la banque MIX & SFX. Branchez un microphone dynamique à la prise MIC IN située en face avant du RFX-1000. Branchez un synthétiseur (ou un autre instrument) à l'entrée INPUT L/MONO en face arrière. Vous pouvez alors vous servir du micro pour faire varier l'enveloppe (la courbe de volume) et le caractère sonore de l'effet VOCODER. Au lieu du micro, vous pouvez également faire appel au signal du canal droit pour contrôler l'effet. Dans ce cas, le signal arrivant à la prise INPUT L/MONO est contrôlé par le signal arrivant à la prise INPUT R.



Utilisation de deux effets en parallèle

Le RFX-1000 vous permet d'utiliser deux effets simultanément (en parallèle). Pour cela, choisissez des effets de la banque EFFECTS ayant un double nom séparé par un slash ("/"). L'illustration suivante montre un exemple de connexion pour utiliser deux effets indépendamment, sur les canaux gauche et droit.



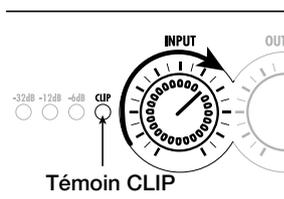
Essayer les effets

- Assurez-vous que l'adaptateur, la source sonore et le matériel de reproduction sont bien branchés au RFX-1000.

Réglez les commandes INPUT et OUTPUT du RFX-1000 ainsi que la commande de volume du matériel de reproduction au minimum.

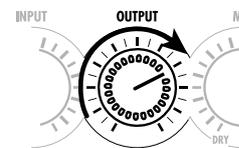
- Mettez le système sous tension en respectant l'ordre suivant: source sonore → RFX-1000 → matériel de reproduction.

- Tout en écoutant la source, ajustez la commande INPUT pour régler le niveau d'entrée.



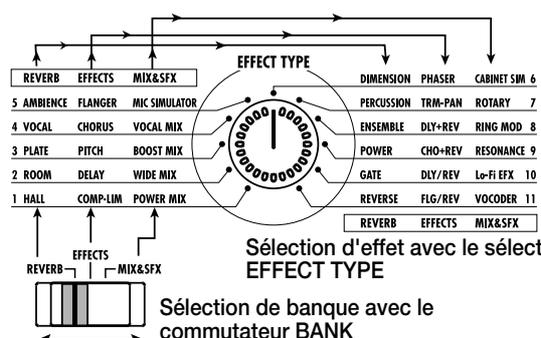
Pour minimiser le bruit et la distorsion, réglez la commande INPUT à un niveau aussi élevé que possible sans que le témoin CLIP (saturation) ne s'allume.

- Réglez la commande OUTPUT et la commande de volume du matériel de reproduction de sorte à obtenir un volume de reproduction adéquat.



- Utilisez le commutateur BANK ainsi que le sélecteur EFFECT TYPE pour sélectionner l'effet voulu.

Voici les effets disponibles en fonction de la position du commutateur BANK:



Réglage de la sonorité d'un effet

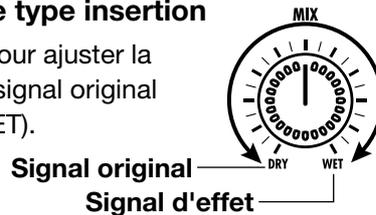
Les commandes suivantes vous permettent de modifier le caractère et l'intensité sonore des effets préprogrammés du RFX-1000; elles permettent en outre de régler la balance entre le signal original et le signal d'effet.

(1) Commande MIX

Détermine la balance entre le signal original et le signal d'effet.

• Avec des connexions de type insertion

Utilisez la commande MIX pour ajuster la balance de mixage entre le signal original (DRY) et le signal d'effet (WET).



Pour des effets tels que Compressor/Limiter ou Microphone Simulator produisant le signal original traité, tournez la commande à bout de course sur WET.

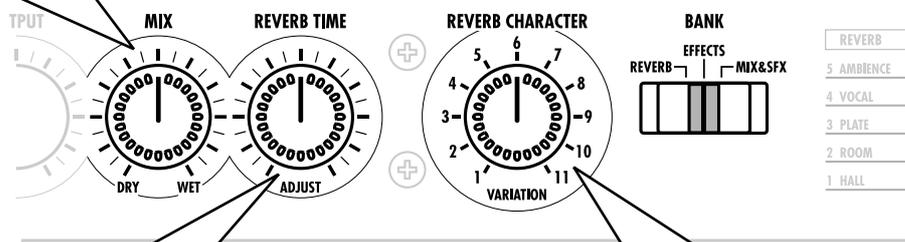


• Avec des connexions de type Send/Return

Tournez la commande à bout de course sur WET pour que seul le signal traité soit transmis. La balance de mixage entre le signal original et le signal d'effet est effectuée sur la console de mixage ou le multipiste.



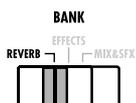
Seul le signal d'effet est transmis



(2) Commande REVERB TIME/ADJUST

La fonction de cette commande varie en fonction de la banque d'effet choisie avec le commutateur BANK.

• La banque REVERB est sélectionnée



La commande sert à régler le temps de réverbération.



• La banque EFFECTS ou MIX&SFX est sélectionnée



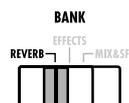
La commande permet de régler un paramètre important de l'effet sélectionné.

Pour en savoir plus sur les paramètres pouvant être ajustés pour les différents effets, voyez les pages 26 - 33.

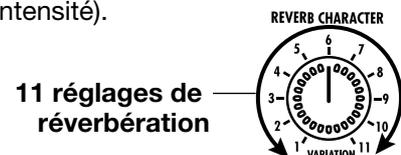
(3) Sélecteur CHARACTER/VARIATION

La fonction de ce sélecteur varie en fonction de la banque d'effet choisie avec le commutateur BANK.

• La banque REVERB est sélectionnée



Le sélecteur permet de sélectionner un des 11 réglages de réverbération (réglages différents de timbre et d'intensité).



• La banque EFFECTS ou MIX&SFX est sélectionnée



La commande permet de régler un paramètre important de l'effet sélectionné.

Pour en savoir plus sur les paramètres pouvant être ajustés pour les différents effets, voyez les pages 26 - 33.

Effets du RFX-1000

Cette section décrit tous les effets du RFX-1000 ainsi que les variations de paramètres ou de caractère possibles.

Les effets pouvant être utilisés dans un système Send/Return sont indiqués par le symbole  .

• Banque REVERB

Ce groupe propose divers effets de réverbération. Pour les effets 1 à 9, la commande CHARACTER permet de sélectionner une des 11 variations de caractère.

1. HALL		Ces effets simulent la réverbération propre à différents types de salles (de moyennes à grandes).	
CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé
1	Large Hall	Cet effet simule l'acoustique d'une grande salle de concert.	Reverb Time Détermine le temps de réverbération
2	Bright Hall	Cet effet simule l'acoustique d'une salle de taille moyenne avec une réverbération forte et brillante.	
3	Recital Hall	Simule une petite salle.	
4	Municipal	Simule une salle de fête relativement vaste.	
5	Wood Hall	Simule une salle de taille moyenne dont l'intérieur est principalement en bois.	
6	Cathedral	Simule une grande cathédrale.	
7	Medconcert	Simule une salle de concert de taille moyenne.	
8	Strings Hall	Simule une salle de concert conçue pour musique classique.	
9	Castle Hall	Simule un château médiéval.	
10	Small Hall	Simule une petite salle avec une sonorité chaude.	
11	Gymnasium	Simule un gymnase.	

2. ROOM		Ces effets simulent la réverbération dans divers environnements intérieurs, allant de petites pièces à de grandes salles de réunion.	
CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé
1	Tile Chamber	Simule l'acoustique d'une pièce dallée.	Reverb Time Détermine le temps de réverbération
2	Warm Room	Simule l'acoustique d'une pièce avec une sonorité chaude.	
3	Big Wooden	Simule l'acoustique d'une pièce relativement grande faite de bois.	
4	Meeting Room	Simule l'acoustique d'une salle de conférence.	
5	Large Club	Simule l'acoustique d'un grand club avec une forte réverbération.	
6	GtrSpace	Réverbération avec un médium prononcé.	
7	Strings Room	Réverbération accentuant le médium et le grave.	
8	Small Chamber	Réverbération qui fait ressortir clairement le discours.	
9	Glass Room	Réverbération avec un grave plutôt maigre.	
10	Rehearsal Space	Simule une salle de répétition avec une forte réverbération.	
11	Garage	Simule la réverbération d'un garage.	

3. PLATE		Ces effets simulent la fameuse réverbération par plaque (plate) (produite par un capteur monté sur une grande plaque métallique suspendue).	
CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé
1	Large Plate	Simule la réverbération produite par une grande plaque.	Reverb Time Détermine le temps de réverbération
2	Bright Plate	Plaque de réverbération brillante, idéale pour percussion.	

3	Dark Plate	Réverbération de plaque avec impression de profondeur.	Reverb Time Détermine le temps de réverbération	
4	Clear Plate	Réverbération de plaque transparente, idéale pour le chant.		
5	Short Plate	Réverbération de plaque avec un temps de réverbération court.		
6	Slap Plate	Réverbération avec un long Pre-Delay.		
7	Lo-Pass Plate	Réverbération de plaque agissant sur le grave.		
8	Hi-Pass Plate	Réverbération de plaque agissant sur l'aigu.		
9	Rich Plate	Réverbération de plaque riche et dense.		
10	Endless Plate	Réverbération de plaque régulière très longue.		
11	Tunnel	Simule la réverbération d'un tunnel.		

4. VOCAL		Effets de réverbération spécialement conçus pour le chant et la narration.		S/R
CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé	
1	Female Rock	Réverbération idéale pour chanteuses de rock.	Reverb Time Détermine le temps de réverbération	
2	Male Ballad	Réverbération conçue pour ballades chantées par des hommes.		
3	Chorus	Réverbération conçue pour chœurs.		
4	Female Folk	Réverbération naturelle exceptionnelle pour voix féminines.		
5	Hi Male Rock	Réverbération conçue pour des voix masculines relativement hautes.		
6	Narration	Réverbération conçue pour souligner la narration.		
7	Chanting	Réverbération conçue pour le chant en groupe.		
8	Slapback	Souligne la voix sans changer d'autres caractéristiques.		
9	Enhancer	Réverbération avec accentuation de l'aigu.		
10	LushVerb	Simulation d'un vaste espace, idéal pour la voix.		
11	EchoVerb	Réverbération avec un long Pre-Delay.		

5. AMBIENCE		Ces effets ajoutent une atmosphère naturelle au son original et se prêtent aussi bien aux instruments seuls qu'aux sources de musique stéréo.		S/R
CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé	
1	Rock Mix	Réverbération pour sources de musique rock.	Reverb Time Détermine le temps de réverbération	
2	Jazz Band	Réverbération pour sources de musique jazz.		
3	Reggae Mix	Réverbération assez prononcée pour reggae et genres apparentés		
4	Keyboard	Superbe atmosphère pour clavier.		
5	Hip Hop	Atmosphère pour musique rap et hip hop.		
6	Film Score	Atmosphère pour musique de film.		
7	Electronic Mix	Effet spatial pour synthétiseur.		
8	New Age	Atmosphère pour sources sonores MIDI.		
9	Strings Quartet	Atmosphère chaude, axée sur le médium, pour cordes.		
10	Choral Mix	Riche atmosphère pour chœurs et ensembles vocaux.		
11	Percussion Mix	Atmosphère idéale pour ensembles de percussion.		

6. DIMENSION

Ces effets contrôlent la dispersion spatiale du son.



CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé
1	Super Wide	Souligne la dispersion stéréo des sources musicales.	Reverb Time Détermine le temps de réverbération
2	Stereo → Mono	Change la localisation du son et passe de stéréo à mono.	
3	Left → Right	Change la localisation du son de gauche à droite.	
4	Right → Left	Change la localisation du son de droite à gauche.	
5	Big Delay	Effet avec un long Pre-Delay permettant de créer une impression de vaste espace.	
6	Mono → Stereo	Change la localisation du son et passe de mono à stéréo.	
7	StereoMids	Crée une large impression d'expansion du médium.	
8	Huge Bass	Crée une impression d'expansion du grave.	
9	Ping-Pong	Réverbération rebondissant de gauche à droite et de droite à gauche.	
10	Bass/Treble	Ajoute de la réverbération au grave et à l'aigu.	
11	Millennium	Crée un vaste espace de réverbération.	

7. PERCUSSION

Ces effets de réverbération sont idéaux pour la batterie et la percussion.



CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé
1	Rock Kit/1	Réverbération conçue pour batterie rock.	Reverb Time Détermine le temps de réverbération
2	LatinPerc	Atmosphère légère pour percussion.	
3	Jazz Drums	Réverbération conçue pour batterie jazz.	
4	Tom	Effet relativement profond pour toms.	
5	Shaker	Idéal pour maracas et autres instruments de percussion de ce type.	
6	Reggae Drums	Effet axé sur le médium pour batterie reggae.	
7	Rock Kit/2	Permet d'ajouter de la réverbération à la caisse claire ou aux cymbales sans affecter le grave.	
8	MalletPerc	Cet effet souligne la percussion de type maillet.	
9	Slap	Réverbération avec un Pre-Delay court, accentuant les basses fréquences.	
10	Afro Drums	Réverbération conçue pour percussion de type africain.	
11	Bells	Effet axé sur l'aigu, idéal pour cloches.	

8. ENSEMBLE

Ces effets sont conçus pour sections d'ensembles telles que les cordes ou les cuivres.



CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé
1	Strings	Réverbération conçue pour cordes.	Reverb Time Détermine le temps de réverbération
2	Brass	Réverbération conçue pour ensembles de cuivres.	
3	Piano	Réverbération chaude et vaste, idéale pour solos de piano.	
4	Winds	Réverbération conçue pour instruments en bois à vent.	
5	Synth/1	Réverbération conçue pour synthétiseur.	
6	Solo Strings	Réverbération conçue pour instruments à cordes solos.	
7	Jazz Organ	Réverbération légère mettant le son d'orgue en avant.	

8 Chorus	Large réverbération pour chœurs	Reverb Time Détermine le temps de réverbération	
9 Solo Winds	Réverbération en sourdine, idéale pour solos d'instruments à vent.		
10 Church Organ	Réverbération conçue pour ajouter un sentiment d'espace à la musique d'orgue.		
11 Synth/2	Superbe réverbération pour synthétiseur.		

9. POWER		Ces effets confèrent force et énergie aux sources sonores.	
CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé
1 Kick/1	Souligne l'impact du corps de la grosse caisse.	Reverb Time Détermine le temps de réverbération	
2 Kick/2	Augmente la taille perçue de l'image de la grosse caisse.		
3 Snare/1	Accentue le son du corps de la caisse claire.		
4 Snare/2	Ajoute une réverbération brillante au son de caisse claire.		
5 Toms/1	Conçue pour les toms bas et les toms reposant sur le sol.		
6 Toms/2	Souligne le médium des toms.		
7 Hand Perc	Idéale pour percussion manuelle.		
8 DistGtr/1	Conçue pour un son de guitare avec distorsion avec un caractère rappelant clairement une pédale d'effet.		
9 DistGtr/2	Conçue pour un son de guitare avec distorsion avec un caractère brillant.		
10 Vocal/1	Augmente la puissance d'impact de la voix.		
11 Vocal/2	Idéale pour le chant de type ballade.		

10. GATE		Effet spécial avec lequel la réverbération est brusquement coupée par un Gate (effet de porte).	
CHARACTER		REVERB TIME	
Threshold	Détermine le niveau seuil auquel le Gate devient actif.	Reverb Time	Détermine le temps de réverbération

11. REVERSE		Produit un effet similaire à celui obtenu lorsqu'une bande tourne à l'envers.	
CHARACTER		REVERB TIME	
Threshold	Détermine la sensibilité de l'effet, soit le niveau à partir duquel la réverbération est appliquée.	Reverb Time	Détermine le temps de réverbération

• Banque EFFECTS

Cette banque propose sept effets uniques sophistiqués (1~7) ainsi que quatre effets combinés (8~11) qui utilisent deux effets simultanément. Les effets combinés marqués par un "+" sont constitués de deux effets branchés en série. Les effets combinés marqués d'un "/" utilisent deux effets en parallèle pour le canal gauche et droit.

1. COMP.LIM (Compresseur-limiteur)		Cet effet permet de maintenir les niveaux des signaux dans une certaine plage. Le compresseur augmente le niveau des signaux se trouvant sous un certain seuil et réduit le niveau des signaux très forts. Le limiteur se borne à limiter le niveau des signaux très élevés.	
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Comp Lim Release	Alterne entre compresseur et limiteur et règle le temps d'étouffement.	Threshold	Détermine le niveau auquel le compresseur/limiteur devient actif.
1 - 6: Compresseur Des valeurs plus élevées entraînent un temps d'étouffement plus long.		7 - 11: Limiteur Des valeurs plus élevées entraînent un temps d'étouffement plus long.	

2. DELAY

Effet Delay avec un temps de retard maximum pouvant aller jusqu'à 1486ms.



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Feedback

Détermine la quantité de feedback (nombre de répétitions de son retardé).

Delay Time

Détermine le temps de retard

Feedback croisé  Feedback normal

Retard bref  Retard long

3. PITCH

Effet Pitch Shifter stéréo qui ajoute un composant transposé au son original.



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Pitch Shift Interval

Détermine l'intervalle de transposition. La plage va d'un léger désaccord à une transposition d'une octave vers le haut ou vers le bas.

Pitch Shift Up/Down

Détermine la direction de la transposition (vers le haut ou vers le bas).

Valeur VARIATION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Transposition (en cents)	7	20	100	200	300	400	500	700	900	1100	1200

100 cents = 1 demi-ton

Transposition vers le bas  Transposition vers le haut

4. CHORUS

Chorus stéréo avec trois voix par canal.



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Chorus Depth

Détermine la profondeur de modulation de hauteur. Tournez la commande vers la droite pour augmenter la modulation.

Chorus Rate

Détermine la vitesse de modulation de hauteur.

Légère modulation  Modulation prononcée

Lente  Rapide

[Exemple de réglage] Chorus de haut niveau avec une présence douce.

VARIATION = 4  ADJUST 

5. FLANGER

Flanger stéréo à large plage.



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Flanger Depth

Détermine la plage sur laquelle l'effet est actif. Tournez la commande vers la droite pour élargir la plage.

Flanger Rate

Détermine la vitesse de modulation du flanger.

Plage étroite  Plage large

Lente  Rapide

[Exemple de réglage] Fluctuation optimisée pour piano électrique.

VARIATION = 10  ADJUST 

6. PHASER

Phaser avec une fluctuation prononcée.



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Phaser Depth

Détermine l'intensité de la fluctuation. Tournez la commande vers la droite pour intensifier la fluctuation.

Phaser Rate

Détermine la vitesse de fluctuation du phaser.

Fluctuation légère  Fluctuation intense

Lente  Rapide

[Exemple de réglage] Fluctuation optimisée pour piano électrique.

VARIATION = 7  ADJUST 

7. TRM-PAN

Effet allant du trémolo au changement automatique du son dans l'image stéréo (auto-pan)



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Depth

Si vous tournez la commande vers la gauche, vous obtenez un effet trémolo. Tournez-la vers la droite pour obtenir un effet Pan automatique avec une plage plus vaste.

Rate

Ajuste la vitesse du trémolo/pan automatique.

Trémolo prononcé  Pan automatique prononcé

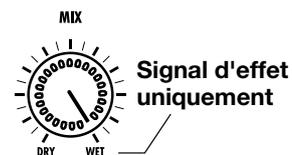
Lente  Rapide

8. DLY+REV		Combinaison en série d'un Delay et d'une réverbération.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré. Si vous tournez la commande vers la droite, vous augmentez le signal réverbéré.	Delay Time	Détermine le temps de retard qui peut aller jusqu'à 743ms. (Le feedback est fixe).	
9. CHO+REV		Combinaison en série d'un Chorus et d'une réverbération.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré. Si vous tournez la commande vers la droite, vous augmentez le signal réverbéré.	Chorus Depth	Ajuste la profondeur de modulation. (La vitesse de modulation est fixe).	
10. DLY/REV		Combinaison en parallèle d'un Delay et d'une réverbération. Le canal gauche porte l'effet Delay et le canal droit l'effet de réverbération.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré. Si vous tournez la commande vers la droite, vous augmentez le signal réverbéré.	Delay Time	Détermine le temps de retard qui peut aller jusqu'à 743ms. (Le feedback est fixe).	
Faible réverbération Réverbération importante		Retard court Retard long		
11. FLG/REV		Combinaison en parallèle d'un Flanger et d'une réverbération. Le canal gauche porte l'effet Flanger et le canal droit l'effet de réverbération.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré. Si vous tournez la commande vers la droite, vous augmentez le signal réverbéré.	Flanger Rate	Ajuste la vitesse de modulation. (La profondeur de modulation est fixe).	
Faible réverbération Réverbération importante		Modulation lente Modulation rapide		

• Banque MIX&SFX

Cette banque propose des effets spéciaux tels que MIC SIMULATOR et VOCODER ainsi que des effets destinés au mixage final (le mixage de plusieurs pistes sur deux pistes stéréo).

Il vaut mieux utiliser les effets de cette banque en tournant la commande MIX à bout de course vers la droite, de sorte à ne produire que le signal d'effet (WET).



Pour les effets 1~4, les paramètres réglés par la commande VARIATION et la commande REVERB TIME/ADJUST sont identiques.

1. POWER MIX	Effet de mixage final qui souligne la basse et donne un punch puissant au son.			
2. WIDE MIX	Effet de mixage final qui accentue la plage stéréo gauche/droite.			
3. BOOST MIX	Effet de mixage final qui confère un grave serré et un aigu nerveux.			
4. VOCAL MIX	Fait ressortir la souplesse et la chaleur du chant en soulignant le médium et en ajoutant de la réverbération de plaque.			
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Color	Change le caractère du son réverbéré.		Intensity	Ajuste l'intensité des effets respectifs.
2 - 6: Le taux de réverbération courte augmente avec les chiffres. 7 - 11: Le taux de réverbération longue augmente avec les chiffres. 1: Reverb coupée		Effet faible Effet intense		

5. MIC SIMULATOR

Simule les caractéristiques d'un microphone à condensateur de haute qualité tout en utilisant un simple microphone dynamique.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Vocal/Inst Comp	Change les caractéristiques pour le chant ou les instruments et permet de régler la sensibilité du limiteur.	Enhance	Règle l'intensité de l'accentuation (Enhancer) de l'aigu.
<p>1 - 6: Vocals Plus les chiffres sont élevés, plus la sensibilité du limiteur est importante.</p>  <p>7 - 11: Instruments Plus les chiffres sont élevés, plus la sensibilité du limiteur est importante.</p>			

6. CABINET SIM

Ajoute les caractéristiques sonores d'un boîtier d'amplificateur au son d'une guitare électrique.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Combo/Stack & Depth	Sélectionne le type d'ampli (combo ou stack) et détermine l'intensité de l'effet.	Presence	Ajuste le niveau des ultra-hautes fréquences.
<p>1 - 6: Combo Plus les chiffres sont élevés, plus le son d'ampli est fort.</p>  <p>7 - 11: Stack Plus les chiffres sont élevés, plus le son d'ampli est fort.</p>			

7. ROTARY

Simule un haut-parleur rotatif tournant de manière mécanique.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Drive	Ajuste la distorsion. Si vous tournez la commande vers la droite, vous augmentez la distorsion.	Rotary Rate	Détermine la vitesse de rotation du haut-parleur.
<p>Distorsion faible  Distorsion forte</p>			

8. RING MOD

Il s'agit d'un Ring Modulator (modulateur en boucle) avec un retard bref.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Delay Mode	Change le mode de retard.	Frequency	Détermine la fréquence par laquelle le signal d'entrée doit être multiplié.
<p>1: Delay coupé Change la fréquence de modulation du signal d'entrée.</p>  <p>2 - 10: Change le temps de retard et passe d'un effet Flanger à un Delay répétitif</p> <p>11: Feedback coupé</p>			

9. RESONANCE

Effet de filtre avec composant de résonance.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Type & Q	Sélectionne le type de filtre et détermine l'intensité de résonance.	Frequency / Sensitivity	Lorsque le paramètre Type & Q est en réglage manuel (1~6), cette commande ajuste la fréquence de coupure. Lorsque le paramètre Type & Q est en réglage automatique (7~11), cette commande ajuste la sensibilité.
<p>1 - 6: Réglage manuel de la fréquence de coupure. Tournez la commande vers la droite pour augmenter la résonance.</p>  <p>7 - 11: Utilise l'enveloppe du signal d'entrée pour changer automatiquement la fréquence de coupure. Tournez la commande vers la droite pour augmenter la résonance.</p>			

10. Lo-Fi EFX

Effet spécial conçu spécialement pour dégrader la qualité du son.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Lo-Fi Color	Sélectionne le caractère du son.	Tone	Ajuste le timbre de l'effet.

11. VOCODER

Cet effet vous permet d'utiliser un microphone branché à l'entrée MIC IN pour contrôler le signal provenant d'un synthétiseur et arrivant à l'entrée INPUT L. Le signal arrivant à l'entrée INPUT R est mixé au signal MIC IN et peut aussi servir de signal de contrôle.

Pour utiliser cet effet, tournez la commande à bout de course sur WET.

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST																															
Mode & Character	Sélectionne le nombre de bandes de filtre pour le VOCODER et le caractère sonore.	Sensitivity	Détermine la sensibilité du VOCODER.																														
 <table border="1"> <tr> <td>1</td> <td rowspan="3">18 bandes</td> <td rowspan="2">Attaque rapide</td> <td>VOCODER uniquement</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>+ Chorus</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>+ distorsion + Chorus</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td rowspan="3">10 bandes</td> <td rowspan="2">Attaque lente</td> <td>VOCODER uniquement</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>+ distorsion</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td rowspan="2">Attaque rapide</td> <td>VOCODER uniquement</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>+ Chorus</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td rowspan="3">10 bandes</td> <td rowspan="2">Attaque lente</td> <td>VOCODER uniquement</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>+ Chorus</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>+ distorsion + Chorus</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td></td> <td></td> <td>+ distorsion + Chorus</td> </tr> </table>	1	18 bandes	Attaque rapide	VOCODER uniquement	2	+ Chorus	3	+ distorsion + Chorus	4	10 bandes	Attaque lente	VOCODER uniquement	5	+ distorsion	6	Attaque rapide	VOCODER uniquement	7	+ Chorus	8	10 bandes	Attaque lente	VOCODER uniquement	9	+ Chorus	10	+ distorsion + Chorus	11			+ distorsion + Chorus	<p>Faible sensibilité  Forte sensibilité</p>	
	1			18 bandes	Attaque rapide	VOCODER uniquement																											
2	+ Chorus																																
3	+ distorsion + Chorus																																
4	10 bandes	Attaque lente	VOCODER uniquement																														
5			+ distorsion																														
6		Attaque rapide	VOCODER uniquement																														
7	+ Chorus																																
8	10 bandes	Attaque lente	VOCODER uniquement																														
9			+ Chorus																														
10		+ distorsion + Chorus																															
11			+ distorsion + Chorus																														

En cas de problème

Symptôme	Vérification	Solution
Pas de son ou volume extrêmement bas.	• Avez-vous branché correctement l'adaptateur fourni?	⇒ Suivez les instructions données sous "Connexions".
	• Avez-vous utilisé un autre type d'adaptateur?	⇒ Servez-vous exclusivement de l'adaptateur fourni.
	• La source sonore est-elle correctement branchée aux entrées INPUT et les sorties OUTPUT sont-elles bien branchées au matériel de reproduction?	⇒ Suivez les instructions données sous "Connexions".
	• Les câbles blindés utilisés pour les connexions ne sont-ils pas endommagés?	⇒ Remplacez les câbles blindés si nécessaire.
	• La source sonore et le système de reproduction fonctionnent-ils normalement? Le volume est-il bien réglé?	⇒ Vérifiez tous les éléments et réglez le volume à un niveau adéquat.
	• La commande INPUT ou OUTPUT du RFX-1000 est-elle au minimum?	⇒ Réglez les commandes INPUT et OUTPUT correctement en suivant les instructions données sous "Essayer les effets".
	• Avez-vous branché un microphone à l'entrée INPUT en face arrière?	⇒ Branchez le microphone à l'entrée MIC IN en face avant.
Le signal d'entrée est décomposé ou saturé.	• Les effets sont-ils coupés avec la commande MIX tournée à bout de course en position WET?	⇒ Ramenez la commande MIX vers la position DRY.
	• Le niveau d'entrée est-il trop élevé?	⇒ Amenez la commande INPUT sur une position adéquate de sorte à ce que le témoin CLIP ne s'allume pas lors des crêtes de signal.
Pas de signal d'effet.	• Les effets ont-ils été coupés avec un commutateur au pied FS01 branché en face arrière?	⇒ Appuyez une fois de plus sur le commutateur au pied pour activer les effets.
	• Avez-vous branché le mauvais commutateur au pied?	⇒ Servez-vous exclusivement du ZOOM FS01.

Specifications

Number of preset programs	363 (11 effects x 3 banks x 11 variations)
Sampling frequency	44.1 kHz
A/D converter	18 bit, 64 times oversampling
D/A converter	18 bit, 8 times oversampling
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:	100 ohms or more
Reference output level:	-10 dBm to +4 dBm
Control connector	BYPASS (FS01)
Power requirements	Applied AC adapter 12V 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.



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