

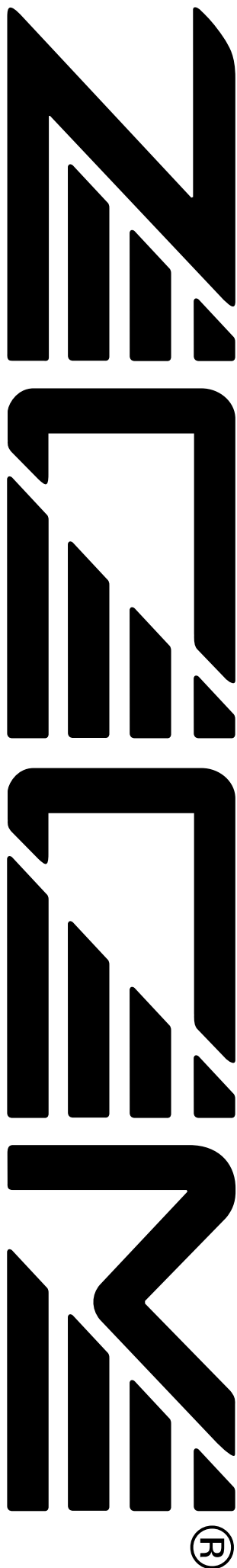
# ZOOM RFX-2000

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

## MANUALE D'ISTRUZIONI

### INDICE

Introduzione .....	77
Comandi e funzioni .....	78
Pannello anteriore .....	78
Pannello posteriore .....	78
Montaggio su rack .....	80
Collegamenti .....	80
Proviamo ad usare gli effetti .....	82
Modifica di un patch .....	83
Funzioni utili .....	84
Uso della funzione di controllo MIDI .....	86
Per riportare l'RFX-2000 alle impostazioni prefissate in fabbrica ...	89
Effetti dell'RFX-2000 .....	90
Software in dotazione .....	100
Soluzione di problemi .....	100
Precauzioni per la sicurezza/Precauzioni per l'uso .....	101
Dati tecnici .....	102
Tabella di applicazione MIDI .....	103



Grazie per aver scelto lo ZOOM RFX-2000 (d'ora in poi chiamato semplicemente "**RFX-2000**"). L'RFX-2000 è un processore di riverbero digitale e effetti multipli sofisticato con le seguenti caratteristiche e funzioni.

- **Effetti versatili e riverbero di alta qualità**

L'RFX-2000 dispone di una serie completa di 48 effetti preselezionati (8 effetti x 6 banche). Con i soli effetti di riverbero sono possibili 121 impostazioni diverse. Il convincente stadio sonoro creato dall'RFX-2000 sorpassa di gran lunga le offerte disponibili per questa classe di unità.

- **Memoria da 100 patch per uso immediato**

Possono essere memorizzati fino a 100 patch (impostazioni di effetto) nella memoria interna. Richiamare un patch qualsiasi è facile e veloce.

- **Software di montaggio in dotazione**

L'RFX-2000 è dotato di un agile software che permette di gestire e montare patch su un computer. (Sono incluse versioni per Windows 95/98 e per Macintosh.) Oltre al montaggio ed alla gestione dei patch, il software permette anche di accedere ad otto effetti aggiuntivi tra cui un equalizzatore grafico a 31 bande e un effetto di ritardo a 20 tap.

- **Uscita digitale**

L'uscita S/PDIF (con connettori ottico e coassiale) permette il collegamento ad apparecchiature dotate di ingresso digitale (registratore multipista, registratore MD, registratore DAT o simili), conservando la natura digitale del segnale.

- **Presca MIC IN**

La presa microfono dedicata sul pannello anteriore torna utile per creare effetti vocali senza scomodi collegamenti sul retro. Grazie a questa caratteristica, controllare l'effetto VOCODER è uno scherzo.

- **Ingresso tap incorporato**

I parametri a base temporale come il tempo di ritardo possono essere inseriti direttamente, usando la funzione di ingresso tap. Con questo è facile far corrispondere ad esempio il tempo di ritardo con il tempo di una canzone.

- **Controllo a base MIDI**

Funzioni come la commutazione di patch, il controllo dei parametri in tempo reale e la memorizzazione di dati di patch su apparecchi esterni possono essere eseguite tramite collegamento MIDI.

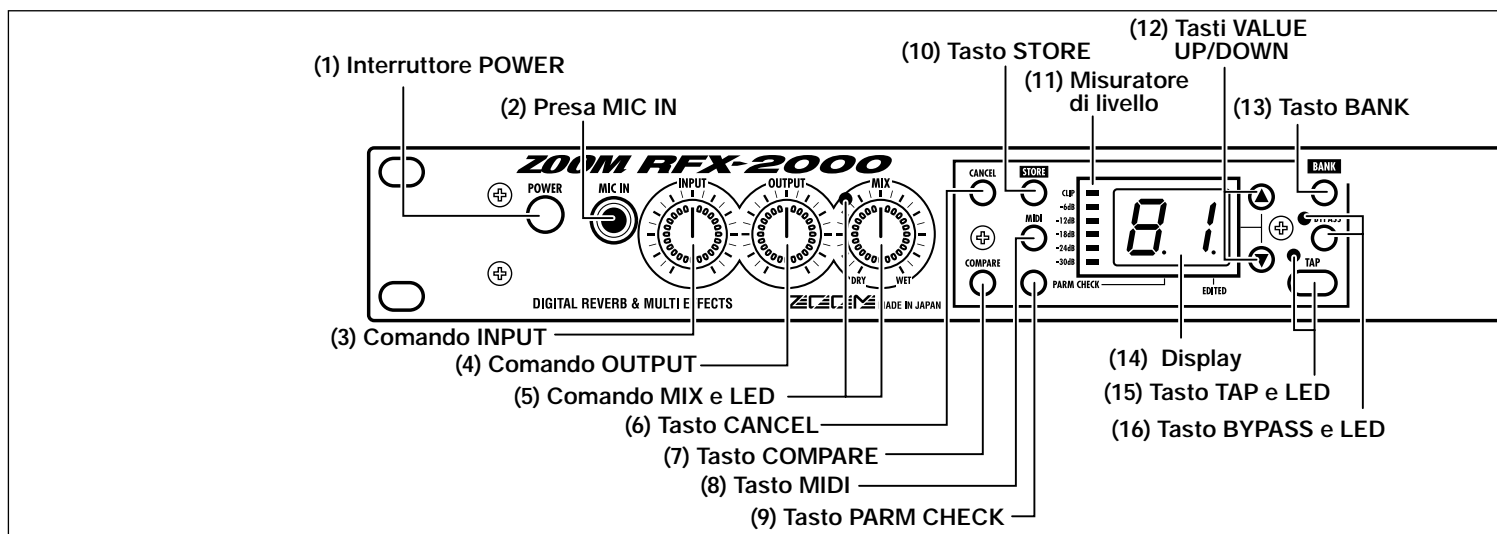
Si prega di leggere attentamente questo manuale in modo da potere ottenere il massimo dall'RFX-2000 e assicurare ottime prestazioni e affidabilità. Conservare questo manuale, la scheda di garanzia e tutte le altre documentazioni per riferimenti futuri.

\* Windows 95 e Windows 98 sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

\* Macintosh è un marchio registrato di Apple Computer Inc.

# Comandi e funzioni

## Pannello anteriore



### (1) Interruttore POWER

Serve per accendere e spegnere l'unità.

### (2) Presa MIC IN

Un microfono dinamico con impedenza di uscita di circa 600 ohm può essere collegato qui. Normalmente il segnale in ingresso da questa presa viene missato con il segnale dalle prese INPUT sul pannello posteriore e inviato ai circuiti di effetto interni. Quando è selezionato l'effetto VOCODER, il segnale microfono in ingresso serve a controllare il carattere del suono e l'envelope (curva di cambiamento del volume) dell'effetto.

### (3) Comando INPUT

Serve per regolare il segnale dalle prese INPUT e dalla presa MIC IN.

### (4) Comando OUTPUT

Serve per regolare il livello del segnale fornito alle prese OUTPUT.

### (5) Comando MIX e LED

Serve per regolare il bilanciamento tra suono originale (DRY) e suono dell'effetto (WET). Quando il comando viene girato completamente in senso antiorario, viene emesso solo il suono originale. Quando il comando è

girato completamente in senso orario, viene emesso solo il suono dell'effetto. Se l'impostazione del bilanciamento di missaggio è stata cambiata da quando si è eseguita l'ultima operazione di memorizzazione, il LED si illumina.

### (6) Tasto CANCEL

Serve per annullare un'operazione di memorizzazione.

### (7) Tasto COMPARE

Quando un patch (gruppo di impostazioni effetto memorizzate) è in fase di modifica, questo tasto può essere usato per confrontare il suono prima e dopo il montaggio.

### (8) Tasto MIDI

Questo tasto serve per eseguire varie impostazioni MIDI.

### (9) Tasto PARM CHECK

Serve per controllare le impostazioni dei parametri di effetto.

### (10) Tasto STORE

Usato per memorizzare patch in memoria e per altre funzioni.

## Pannello posteriore



### (1) Connettori MIDI

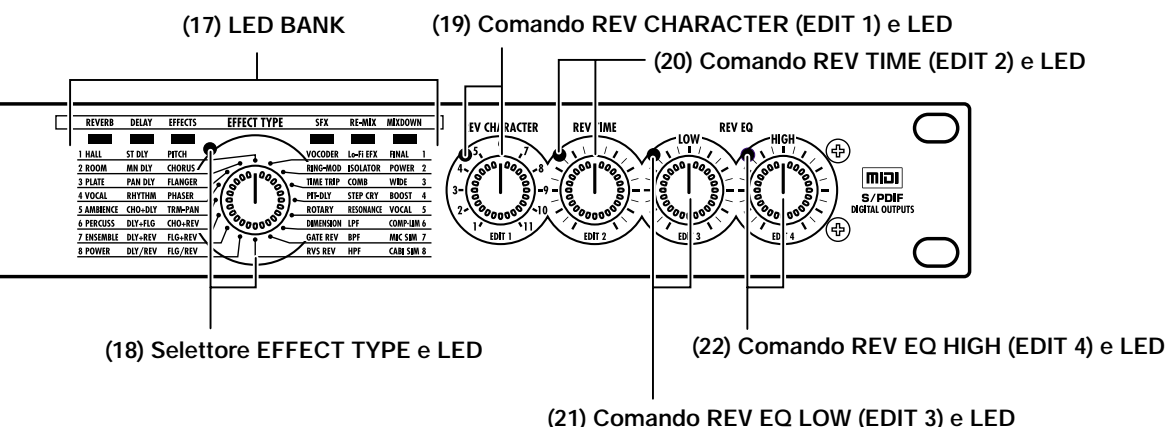
Servono per il collegamento all'interfaccia MIDI di un computer o ad una tastiera MIDI o simili. Questo permette la commutazione dei patch da un apparecchio esterno o il controllo dell'intero funzionamento dell'RFX-2000 da un computer, usando il software di montaggio/archivio in dotazione.

### (2) Presa BYPASS

Serve per il collegamento dell'interruttore pedale FS01 (opzionale) per attivare e disattivare gli effetti.

### (3) Connettori DIGITAL OUT

Lo stesso segnale fornito alle prese OUTPUT viene emesso da questi connettori in formato digitale S/PDIF. Questo può essere usato per fornire il segnale ad apparecchi dotati di ingresso digitale, come un registratore multipista, registratore MD o registratore

**(11) Misuratore di livello**

Questi indicatori mostrano il livello del segnale in ingresso.

**(12) Tasti VALUE UP/DOWN**

Servono per commutare i patch e cambiare i valori dei parametri. Tenendo premuto un tasto mentre si preme l'altro il cambiamento è più rapido.

**(13) Tasto BANK**

Serve per selezionare la banca di effetti (gruppo di effetti organizzati per tipo generale).

**(14) Display**

Visualizza varie informazioni come i numeri di patch e i valori dei parametri.

**(15) Tasto TAP e LED**

Questo tasto serve per l'ingresso tap di parametri a base temporale come il tempo di ritardo e la velocità. Quando è selezionato un effetto per cui può essere usato l'ingresso tap, il LED lampeggia con una frequenza che indica l'impostazione attuale. Quando è selezionato un effetto per cui non può essere usato l'ingresso tap, il LED rimane spento.

**(16) Tasto BYPASS e LED**

Serve per regolare l'unità in modo di bypass, in cui viene emesso solo il suono originale. In questo stato il LED è illuminato.

**(17) LED BANK**

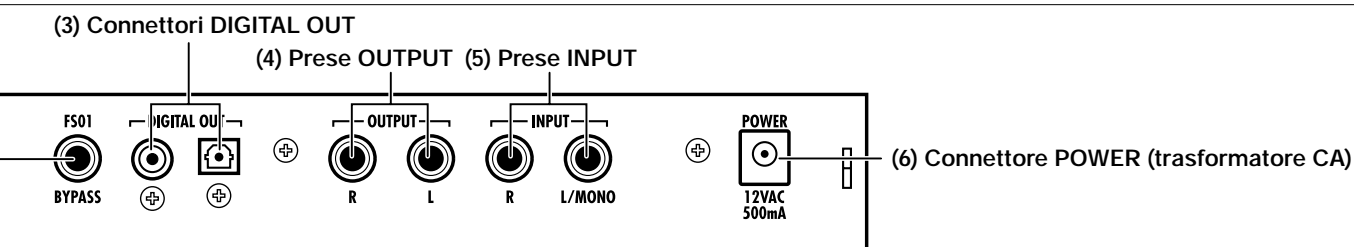
Questi indicatori mostrano quale banca è attualmente selezionata. Quando è selezionata la banca EXTRA (selezionabile solo tramite il software in dotazione), tutti i sei LED sono illuminati.

**(18) Selettore EFFECT TYPE e LED**

Serve per scegliere un effetto dalla banca attualmente selezionata. Se l'impostazione è stata cambiata dall'ultima volta che si è eseguita un'operazione di memorizzazione, il LED si illumina.

**(19) Comando REV CHARACTER (EDIT 1) e LED****(20) Comando REV TIME (EDIT 2) e LED****(21) Comando REV EQ LOW (EDIT 3) e LED****(22) Comando REV EQ HIGH (EDIT 4) e LED**

Questi comandi permettono all'utilizzatore di regolare i parametri di effetto su un valore desiderato. Quali parametri possono essere regolati dipende dall'effetto attualmente selezionato. Se l'impostazione è stata cambiata da quando è stata eseguita l'ultima operazione di memorizzazione, il rispettivo LED si illumina.



DAT. I connettori di uscita ottico e coassiale possono essere usati contemporaneamente. In questo caso il comando OUTPUT non ha alcun effetto.

**(4) Prese OUTPUT**

Collegare queste prese ad un registratore o sistema di riproduzione.

**(5) Prese INPUT**

Collegare una fonte di livello in linea, come uno

strumento o un lettore CD, a queste prese. Se è inserita una spina solo nella presa L/MONO, il segnale da questa spina viene fornito ad entrambi i canali.

**(6) Connettore POWER (trasformatore CA)**

Il trasformatore CA in dotazione va collegato qui per alimentare l'unità.

# Montaggio su rack

L'RFX-2000 è compatibile con i criteri rack da 19 pollici internazionali (EIA, DIN). Poiché l'unità è stata progettata per l'installazione su rack, è preferibile usare l'unità in questo modo, invece di collocarla semplicemente su un tavolo o simili. Allineare i quattro fori vite con i fori vite sul rack e fissare saldamente l'unità al rack con le viti.



- L'RFX-2000 ha un telaio di metallo, che lo rende più pesante di quanto sembra a vederlo. Durante l'installazione dell'unità su un rack, sostenere bene il peso dell'unità fino a che tutte le viti sono state saldamente serrate. Altrimenti l'unità potrebbe cadere, causando lesioni alle persone o danni a sé stessa o altre apparecchiature.
- Non impilare direttamente l'unità sopra altre apparecchiature. Altrimenti il calore può creare il rischio di incendi o causare un decadimento

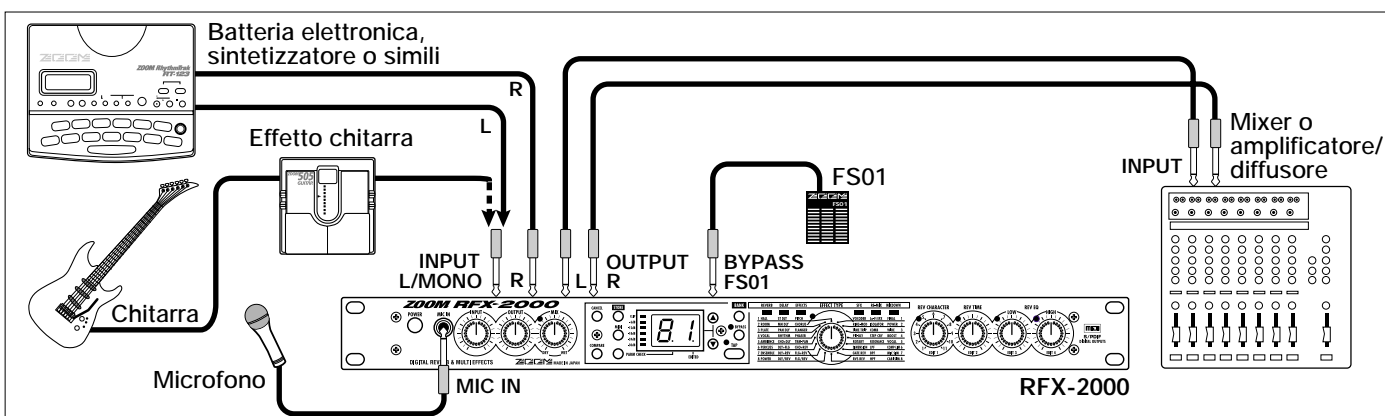
delle prestazioni.

- Prima di procedere all'installazione, scollegare sempre i cavi di collegamento e il cavo del trasformatore CA. Altrimenti gli apparecchi o i cavi possono rimanere danneggiati.
- Assicurarci che il rack in cui l'unità è installata sia collocato su una superficie solida e stabile, dove non possa traballare o ribaltarsi. Altrimenti esiste il rischio di lesioni alle persone e danni all'unità o altre apparecchiature.

# Collegamenti

Questa sezione spiega come collegare l'RFX-2000 alla fonte sonora ed al sistema di riproduzione.

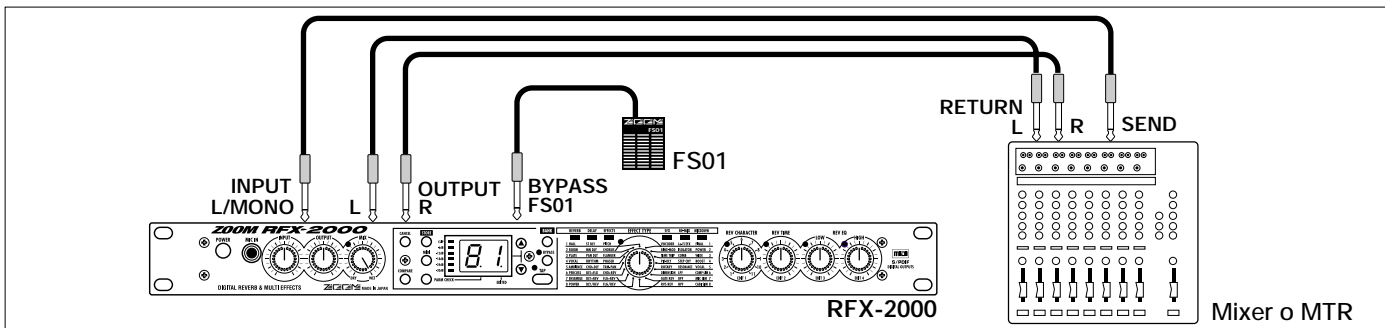
## Collegamento in serie



Questo è un esempio di inserimento dell'RFX-2000 tra una fonte sonora come un microfono o uno strumento e un sistema di riproduzione o un registratore multipista (MTR). Una fonte stereo deve essere collegata alle prese INPUT L/MONO e R. Una fonte mono deve essere collegata solo alla presa L/MONO.

In questo esempio, il bilanciamento tra suono originale e suono dell'effetto è regolato con il comando MIX dell'RFX-2000. Quando si usa un componente dotato di ingresso S/PDIF (come un registratore multipista digitale, un registratore MD o un registratore DAT), il collegamento può essere eseguito per via digitale.

## Collegamento a invio/ritorno



Questo è un esempio di collegamento dell'RFX-2000 alle prese di invio/ritorno di un mixer o di un registratore multipista. Collegare la presa di invio del mixer o MTR alla presa INPUT L/MONO dell'RFX-2000 e collegare le prese OUTPUT L/R dell'RFX-2000 alle prese di ritorno (o alle prese di ingresso in linea stereo) del mixer o MTR.

Quando si usa un componente con ingresso digitale S/PDIF (come un registratore multipista digitale, un registratore MD o un registratore DAT), il collegamento può essere eseguito per

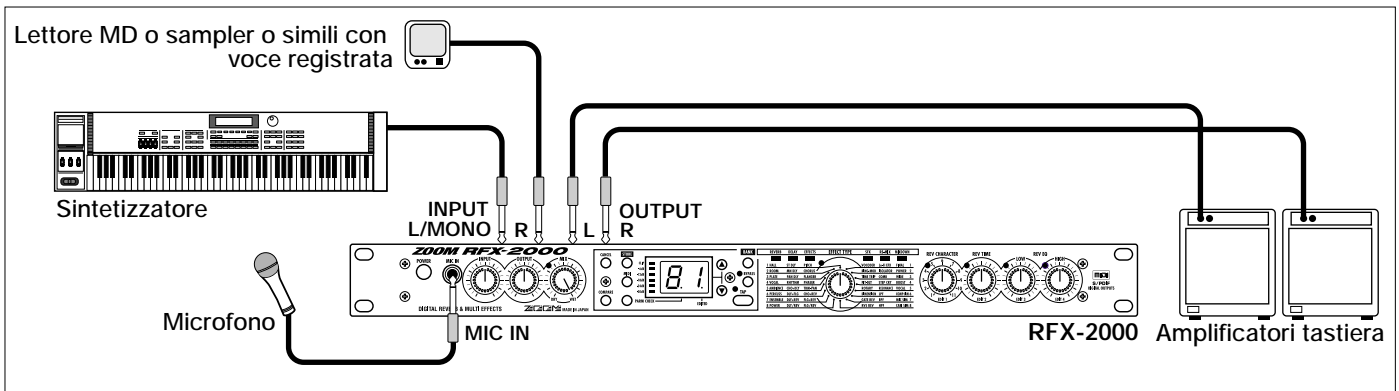
via digitale.

In questa configurazione, il comando MIX dell'RFX-2000 deve essere impostato in modo da emettere solo il suono dell'effetto e il bilanciamento tra suono originale e suono dell'effetto deve essere regolato sul mixer o registratore multipista. Se il mixer o il registratore multipista è dotato di uscita di invio stereo, si può anche fornire il segnale di invio all'RFX-2000 in stereo.



\* Le viti di montaggio su rack non sono in dotazione all'unità.

### Uso dell'effetto VOCODER

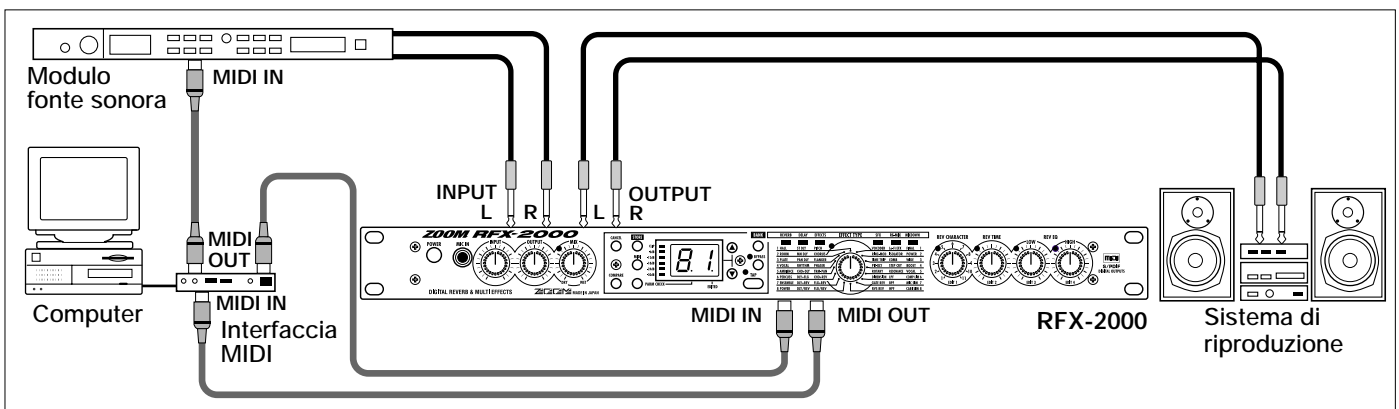


Questo è un esempio di collegamento per l'uso dell'effetto VOCODER della banca SFX. Collegare un microfono dinamico alla presa MIC IN sul pannello anteriore dell'RFX-2000. Collegare un sintetizzatore o un altro strumento alla presa INPUT L/MONO sul pannello posteriore. Si può ora usare il microfono per variare l'envelope (curva di

cambiamento volume) e il carattere sonoro dell'effetto VOCODER.

Se non è collegato nulla alla presa MIC IN, il segnale fornito alla presa INPUT L/MONO è controllato dal segnale fornito alla presa INPUT R.

### Controllo degli effetti dell'RFX-2000 da un computer



Il software in dotazione può essere usato per montare i patch in combinazione con altri software sequencer e per controllare la commutazione dei patch e modificare i parametri. Per abilitare queste funzioni, eseguire i collegamenti come mostrato sopra.

**Nota:** Per informazioni sull'installazione del software, fare riferimento al foglio allegato. Per informazioni su come usare il software, fare riferimento alla documentazione acclusa al CD-ROM.

# Proviamo ad usare gli effetti

Questa sezione spiega le operazioni basilari per l'uso dell'RFX-2000.

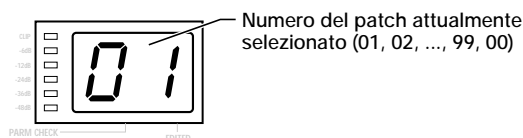
## Accensione

1. Verificare che il trasformatore CA, la fonte sonora e il sistema di riproduzione siano collegati correttamente all'RFX-2000.  
Il comando INPUT e il comando OUTPUT dell'RFX-2000 e il comando di volume del sistema di riproduzione devono essere regolati sul minimo.
2. Accendere il sistema nel seguente ordine: fonte sonora → RFX-2000 → sistema di riproduzione.
3. Durante la riproduzione della fonte sonora, alzare il comando INPUT dell'RFX-2000 per regolare il livello in ingresso.  
Per ridurre disturbi e distorsione, il comando INPUT dovrebbe essere regolato quanto più alto è possibile senza che il LED CLIP si illumini.
4. Regolare il comando OUTPUT e il comando di volume del sistema di riproduzione per ottenere un volume di riproduzione adeguato.

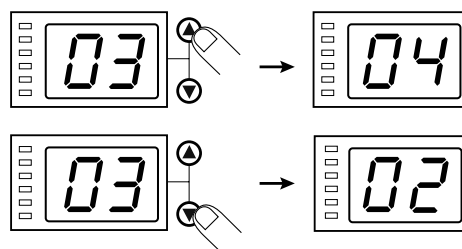
## Selezione di un patch

La memoria dell'RFX-2000 contiene 100 patch memorizzate. Il display indica il numero del patch attualmente selezionato (01, 02, ..., 99, 00). Questa condizione si chiama modo di riproduzione.

Per commutare i patch, procedere come descritto di seguito. Consigliamo di provare vari patch per vedere quali tipi di suoni possono essere prodotti dall'unità.



1. Usare i tasti VALUE UP/DOWN per selezionare il numero del patch desiderato.  
Il tasto VALUE UP seleziona numeri di patch maggiori e il tasto VALUE DOWN numeri di patch minori.

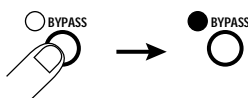


2. Durante l'esecuzione con lo strumento o la riproduzione con la fonte sonora, commutare i patch per controllare il suono che ne risulta.

## Salto degli effetti

Si può disattivare temporaneamente l'elaborazione degli effetti, in modo che venga emesso solo il suono originale. Questo è comodo per controllare rapidamente il cambiamento apportato dall'effetto.

1. Per impostare l'RFX-2000 in modo bypass, premere il tasto BYPASS mentre l'unità è in modo di riproduzione.



L'indicatore BYPASS si illumina.  
L'RFX-2000 dispone di due diversi stati di bypass, a seconda dell'effetto nel patch attualmente selezionato. (Per informazioni su quale tipo di bypass è usato da ciascun effetto, vedere le pagine 90-99.)

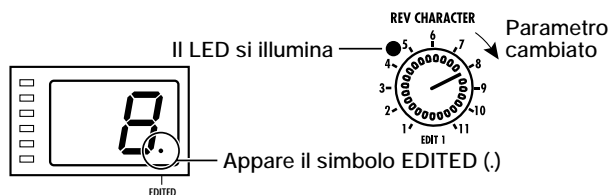
- **WET MUTE**  
In questo stato, solo il suono dell'effetto viene silenziato e il suono originale viene emesso. Il livello del suono originale emesso dipende dalla posizione del comando MIX. Si può quindi avere un calo di volume o il suono può essere completamente escluso.
  - **DRY THRU**  
Il suono originale viene emesso senza alcun elaborazione. L'impostazione del comando MIX non ha alcun effetto sul livello del volume.
2. Per disattivare il modo bypass e riportare l'RFX-2000 allo stato normale, premere di nuovo il tasto BYPASS.

# Modifica di un patch

Un patch richiamato dalla memoria può essere modificato usando i comandi sul pannello anteriore. Si possono ad esempio selezionare effetti diversi e regolare l'intensità degli effetti e altri parametri.

Se un parametro viene cambiato rispetto alla condizione memorizzata, il nuovo valore del parametro viene indicato sul display per circa 2 secondi e il simbolo EDITED (.) appare al

bordo destro del display. Questo indica che il patch attuale è stato modificato. Poiché si illumina anche il LED del comando usato per modificare il valore, è facile capire quale parametro è stato modificato.



Nota:

Quando si cambia l'effetto, si illuminano i LED di tutte le manopole di controllo tranne MIX.

## Selezione di un effetto

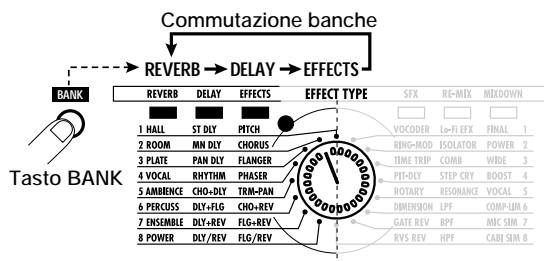
L'effetto determina il tipo di elaborazione del suono eseguita. Per selezionare un effetto, usare il tasto BANK e il selettore EFFECT TYPE.

### ■ Tasto BANK

Il tasto BANK serve per selezionare la banca effetti (gruppo di effetti organizzati per tipo generale). Le banche disponibili dipendono dalla posizione attuale di BANK.

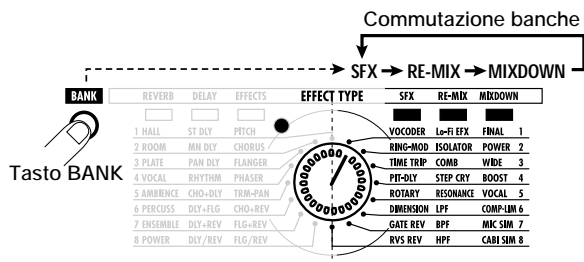
#### • BANK sinistro selezionato

Premendo il tasto BANK sono selezionate ciclicamente le seguenti banche: REVERB → DELAY → EFFECTS → REVERB ecc.



#### • BANK destro selezionato

Premendo il tasto BANK sono selezionate ciclicamente le seguenti banche: SFX → RE-MIX → MIXDOWN → SFX ecc.



- Quando una banca cambiata viene riportata all'impostazione originale, il LED BANK corrispondente lampeggia per 1 secondo.

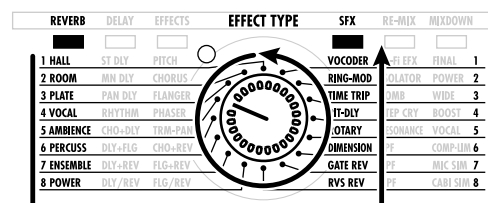
Nota:

Per patch in cui è selezionata la banca EXTRA, tutti i sei LED BANK si illuminano.

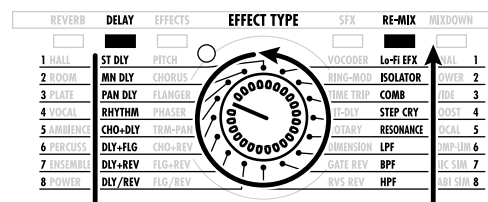
### ■ Selettore EFFECT TYPE

Questo selettore serve a scegliere l'effetto. Come mostrato sotto, gli effetti possono essere scelti da due banche, a seconda dell'impostazione attuale del tasto BANK.

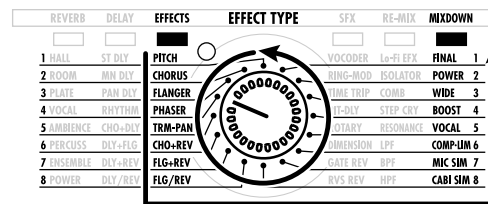
#### Banca REVERB o SFX selezionata



#### Banca DELAY o RE-MIX selezionata



#### Banca EFFECTS o MIXDOWN selezionata



- Quando si gira il selettore EFFECT TYPE, il display visualizza il numero dell'effetto (1-8 nelle banche normali) per circa 2 secondi.
- Quando il numero dell'effetto viene cambiato rispetto all'ultima condizione memorizzata, il LED del selettore EFFECT TYPE si illumina. Quando l'impostazione viene riportata all'effetto originale il LED si spegne.
- Quando si richiama un patch, il LED della banca in cui è memorizzato il patch si illumina.



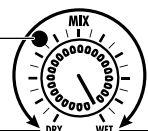
## Cambiamento del valore di un parametro di effetto

Ciascun effetto dell'RFX-2000 consiste di certi parametri di effetto che determinano l'intensità e il carattere tonale dell'effetto. I parametri di effetto possono essere regolati con i seguenti comandi di montaggio.

### ■ Comando MIX

Il comando MIX serve per regolare il bilanciamento tra suono originale (DRY) e suono dell'effetto (WET). Quando si gira il comando completamente in senso antiorario viene emesso solo il suono originale. Quando si gira il comando completamente in senso orario viene emesso solo il suono dell'effetto.

Si illumina quando il bilanciamento del messaggio è stato cambiato



Solo suono originale ← DRY → Solo suono dell'effetto

- Quando si gira il comando MIX, l'impostazione di bilanciamento di messaggio (0-99) è indicata sul display per circa 2 secondi.
- Quando l'impostazione di bilanciamento di messaggio viene cambiata rispetto all'ultima condizione memorizzata, il LED del comando MIX si illumina. Quando l'impostazione viene riportata al valore originale, il LED si spegne.

### ■ Comando REV CHARACTER (EDIT 1)

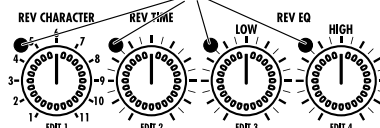
### ■ Comando REV TIME (EDIT 2)

### ■ Comando REV EQ LOW (EDIT 3)

### ■ Comando REV EQ HIGH (EDIT 4)

Questi comandi servono a modificare i parametri dell'effetto attualmente selezionato. (Per informazioni su quali parametri possono essere modificati per ciascun effetto, vedere le pagine 90-99)

Si illumina quando il parametro è stato modificato



- Quando si gira uno dei comandi sopra indicati, il valore di parametro corrispondente è indicato sul display per circa 2 secondi.
- Quando un'impostazione di parametro viene cambiata rispetto all'ultima condizione memorizzata, il LED del comando corrispondente si illumina. Quando l'impostazione viene riportata al valore originale, il LED si spegne. Quando si cambia l'effetto, i LED di tutti i comandi tranne MIX si illuminano.

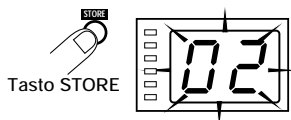
## Memorizzazione di un patch modificato

Se un patch modificato non viene memorizzato, il contenuto della modifica va perduto quando si seleziona un altro patch. Se si desidera conservare il patch modificato, memorizzarlo come segue.

### 1. Selezionare il patch e modificarlo.

### 2. Premere il tasto STORE.

Il numero di patch sul display lampeggia.



### 3. Usare i tasti VALUE UP/DOWN per selezionare il numero di patch in cui si

### desidera memorizzare il patch.

Se si desidera usare lo stesso numero di patch questa operazione non è necessaria.

### 4. Premere di nuovo il tasto STORE per eseguire la memorizzazione.

Il patch viene memorizzato e il display cessa di lampeggiare.

Se si preme il tasto CANCEL invece del tasto STORE, l'operazione viene annullata e l'unità ritorna allo stato del punto 1.

## ● Funzioni utili

L'RFX-2000 offre varie comode funzioni per il montaggio di patch.

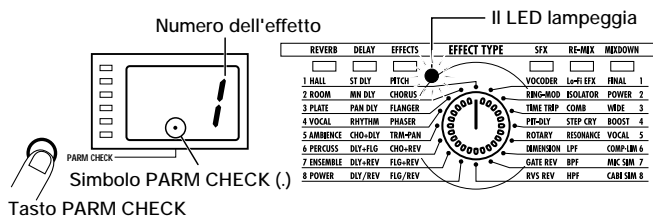
## Controllo del valore di un parametro (controllo parametro)

Si può anche controllare il valore di un parametro senza girare il comando corrispondente sul pannello anteriore.

### 1. Premere il tasto PARM CHECK.

Il simbolo PARM CHECK (.) appare al centro del display e il LED del selettore EFFECT TYPE lampeggia per circa 2 secondi.

Questo indica che l'unità sta controllando l'impostazione di effetto. Il numero dell'effetto attualmente selezionato (1-8) appare per circa 2 secondi sul display. Quindi il display torna allo stato originale.

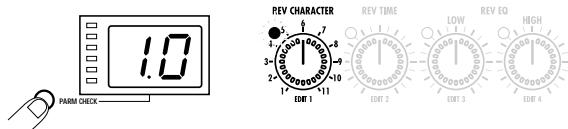


- ### 2. Per controllare un altro parametro, premere di nuovo il tasto PARM CHECK prima che il display torni allo stato originale.

A ciascuna pressione del tasto PARM CHECK, il parametro controllato cambia in sequenza.

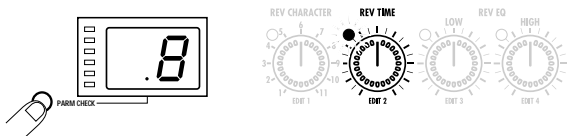
## REV CHARACTER

Parametro regolato con il comando REV CHARACTER (EDIT 1)



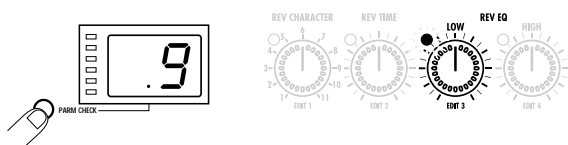
## REV TIME

Parametro regolato con il comando REV TIME (EDIT 2)



## REV EQ LOW

Parametro regolato con il comando REV EQ LOW (EDIT 3)



## REV EQ HIGH

Parametro regolato con il comando REV EQ HIGH (EDIT 4)



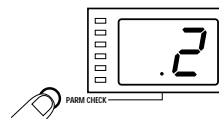
## MIX

Bilanciamento di messaggio di suono originale e suono dell'effetto



## TAP BEAT

Lunghezza della battuta di riferimento per l'ingresso tap



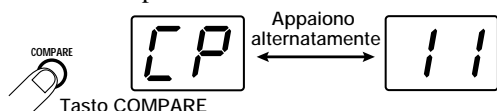
- Il parametro TAP BEAT può essere controllato solo quando è selezionato un effetto per cui si può usare la funzione di ingresso tap (vedere sotto). Tuttavia, quando è selezionato RHYTHMIC DELAY non esiste un'impostazione di battuta tap.
- Quando si controlla il parametro di velocità impostato con la funzione tap, l'indicazione "tP" appare sul display.

## Per confrontare il suono prima e dopo il montaggio (funzione di confronto)

Questa funzione permette di confrontare il suono modificato attuale con il suono prima del montaggio.

### 1. Premere il tasto COMPARE.

Il patch attualmente montato viene riportato temporaneamente alle condizioni precedenti il montaggio. L'indicazione "CP" e il numero di patch lampeggiano alternatamente sul display e il simbolo "EDITED" è spento.



### 2. Per ritornare al montaggio, premere di nuovo il tasto COMPARE (o premere il tasto CANCEL).

- Se si desidera, si può controllare il valore originale di ciascun parametro premendo il tasto PARM CHECK mentre l'unità è nel modo di confronto.
- Girando qualsiasi comando in modo di confronto non si ha alcun effetto.

## Impostazione dei parametri con il tasto TAP (ingresso tap)

L'RFX-2000 permette l'inserimento di parametri a base temporale picchiando il tasto TAP agli intervalli desiderati. Per esempio, la velocità di modulazione flanger o il tempo di ritardo possono essere facilmente adeguati al tempo di una canzone.

### 1. Selezionare un patch per cui è possibile l'ingresso tap.

L'ingresso tap è possibile o no a seconda dell'effetto selezionato per quel patch (vedere le pagine 90-99). Quando è selezionato un patch per cui è possibile l'ingresso tap, il LED TAP lampeggia.



### 2. Picchiare ripetutamente il tasto TAP agli intervalli desiderati.

Il tempo di ritardo o la velocità sono impostati in base all'intervallo tra picchiamenti e il parametro di battuta tap impostato per il rispettivo patch (vedere pagina 88).

### 3. Se si desidera, memorizzare il patch.

Il patch modificato tramite ingresso tap ritorna all'impostazione originale quando si cambia patch. Se si desidera conservare la modifica, memorizzare il patch.

- TI parametri che possono essere impostati tramite ingresso tap sono preselezionati (vedere le pagine 90- 99).
- L'intervallo massimo che può essere misurato con la funzione di ingresso tap è 2 secondi.
- Se l'intervallo di ingresso tap è al di fuori della gamma di impostazione per il parametro, viene corretto in un valore accettabile.
- Se un parametro è stato impostato tramite ingresso tap e quindi viene modificato girando il comando per quel parametro, l'impostazione eseguita con il comando cancella quella dell'ingresso tap.

# ● Uso della funzione di controllo MIDI ●

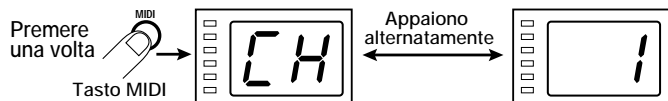
L'RFX-2000 può accettare comandi tramite collegamento MIDI per la commutazione dei patch, il controllo dei parametri e il trasferimento del contenuto della memoria ad un dispositivo MIDI esterno. Questa sezione descrive i procedimenti generali per l'uso di funzioni a base MIDI.

## Impostazione del canale MIDI

Impostare il canale MIDI per la comunicazione con l'RFX-2000 come segue.

1. In modo di riproduzione, premere una volta il tasto MIDI.

L'indicazione "CH" e il canale MIDI attualmente selezionato appaiono alternatamente sul display.



è visualizzato "-", la funzione di invio/ricezione MIDI è disabilitata.



2. Usare i tasti VALUE UP/DOWN per selezionare un canale MIDI tra 1 e 16. Quando sul display

3. Premere il tasto CANCEL per tornare al modo di riproduzione.



## Selezione di patch tramite MIDI

Per commutare i patch dell'RFX-2000 un messaggio di cambiamento programma deve essere inviato da una tastiera o sequencer MIDI o dispositivi simili allo RFX-2000.

1. Collegare il connettore MIDI OUT del dispositivo MIDI esterno al connettore MIDI IN dell'RFX-2000.

L'impostazione di canale MIDI dell'RFX-2000 deve corrispondere all'impostazione di canale MIDI del dispositivo esterno.

cambiamento programma.

Numero di patch RFX-2000	Numero di cambiamento programma
01	0
02	1
:	:
99	98
0.0	99
:	:
0.0	127

2. Inviare un messaggio di cambiamento programma dal dispositivo MIDI esterno allo RFX-2000.

Nelle condizioni prefissate in fabbrica, i numeri di patch dell'RFX-2000 corrispondono ai seguenti numeri di

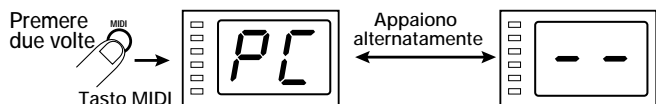
- Quando si commuta il patch sullo RFX-2000, un messaggio di cambiamento programma corrispondente appare al connettore MIDI OUT.

## Memorizzazione di numeri di cambiamento programma nella tabella di apprendimento

A volte può essere utile assegnare numeri di cambiamento programma specifici ai numeri di patch dell'RFX-2000. (Per esempio per richiamare il numero di patch 1 dell'RFX-2000 quando viene selezionato il tono associato al cambiamento programma 100 di un sintetizzatore.) In questo caso, si può usare la cosiddetta tabella di apprendimento nella memoria dell'RFX-2000 per cambiare il numero di cambiamento programma assegnato al numero di patch.

1. In modo di riproduzione, selezionare il patch cui si desidera assegnare un numero di cambiamento programma e premere due volte il tasto MIDI.

L'indicazione "PC" e l'indicazione "--" appaiono alternatamente sul display.



cambiamento programma separato a questo patch, ripetere il punto 2.

Si possono anche assegnare più numeri di cambiamento programma ad uno stesso numero di patch.

2. Inviare un messaggio di cambiamento programma dal dispositivo MIDI collegato al connettore MIDI IN dell'RFX-2000.



L'indicazione "--" sul display cambia nel numero di cambiamento programma ricevuto. Questo numero di cambiamento programma è ora assegnato al patch attualmente selezionato.

4. Una volta completata l'impostazione, premere il tasto CANCEL per tornare al modo di riproduzione.



Se necessario, ripetere i punti 1-4 per altri numeri di patch e numeri di cambiamento programma.

- I numeri di cambiamento programma 100-127 sono indicati sul display come "0.0" - "2.7".
- Le informazioni di tabella apprendimento modificate sono conservate anche se si spegne l'unità. (Per informazioni su come riportare la tabella di apprendimento ai valori prefissati in fabbrica, vedere pagina 89.)

3. Se si desidera assegnare un numero di

## Cambiamento dei parametri di effetto tramite MIDI

I parametri di effetto dell'RFX-2000 possono essere modificati usando messaggi di cambiamento controllo MIDI inviati da un dispositivo MIDI esterno (tastiera MIDI o sequencer o simili). Questo è comodo per cambiare i parametri a distanza.

### 1. Collegare il connettore MIDI OUT del dispositivo MIDI esterno al connettore MIDI IN dell'RFX-2000.

L'impostazione di canale MIDI dell'RFX-2000 deve corrispondere al canale di invio MIDI del dispositivo esterno. (Per informazioni sull'impostazione del canale MIDI

vedere pagina 86.)

### 2. Inviare un messaggio di cambiamento controllo dal dispositivo MIDI esterno allo RFX-2000.

I parametri di effetto dell'RFX-2000 corrispondono ai seguenti numeri di cambiamento controllo.

Parametro di effetto	Numero di cambiamento controllo	Valore di ricezione accettabile	Valore di invio accettabile
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 disattivato 64 - 127 = bypass attivato	
	80		0 = bypass disattivato/127 = bypas attivato
TAP	64	64 - 127	Emettere 127 seguito immediatamente da 0

- Quando si usa un tasto o un comando sul pannello anteriore, viene inviato il messaggio di cambiamento controllo sopra indicato.
- Il cambiamento di un parametro tramite messaggio di cambiamento controllo ha lo stesso effetto che modificare il parametro con i comandi sul pannello anteriore. Se necessario, memorizzare il patch modificato.

## Memorizzazione delle operazioni di pannello su un sequencer

Le funzioni delle operazioni con i comandi sul pannello anteriore dell'RFX-2000 possono essere memorizzate come messaggi di cambiamento controllo su un sequencer MIDI per la riproduzione in un secondo tempo. Questo è comodo per esempio per riprodurre un modulo di fonte sonora sul sequencer e contemporaneamente regolare l'RFX-2000 in tempo reale.

### 1. Collegare il connettore MIDI OUT del dispositivo MIDI esterno al connettore MIDI IN sullo RFX-2000 e collegare il connettore MIDI OUT dell'RFX-2000 al connettore MIDI del dispositivo MIDI esterno.

- L'impostazione di canale MIDI dell'RFX-2000 deve corrispondere al canale di invio MIDI per la pista sequencer su cui va registrata l'operazione. (Per informazioni sull'impostazione del canale MIDI, vedere pagina 86.)
- Verificare che l'eco MIDI (MIDI thru) del sequencer sia regolata su OFF.
- È comodo registrare un messaggio di cambiamento

programma all'inizio della pista sequencer che richiama il patch da usare come punto di inizio dell'operazione.

### 2. Avviare il sequencer MIDI e avviare la registrazione.

### 3. Agire sui comandi del pannello anteriore dell'RFX-2000.

L'operazione eseguita con i comandi viene registrata come informazioni di cambiamento controllo sulla pista del sequencer MIDI.

### 4. Interrompere la registrazione sul sequencer MIDI e riprodurre la pista dal principio.

I parametri cambiano secondo le operazioni eseguite al punto 3.

## Ingresso tap usando l'orologio MIDI

Invece di usare il tasto TAP, si può usare anche un dispositivo MIDI esterno (come un sequencer MIDI o una macchina di ritmi) per fornire l'orologio MIDI per l'impostazione del tempo di ritardo o della velocità corrispondenti al tempo dell'orologio.

### 1. Collegare il connettore MIDI OUT del dispositivo MIDI esterno al connettore MIDI IN dell'RFX-2000.

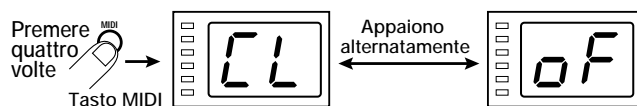
- Se si desidera eseguire l'inserimento del tempo con il tasto TAP, regolare ricezione orologio MIDI su OFF.

### 2. Selezionare un patch per cui è possibile usare l'ingresso tap sullo RFX-2000.

- Per informazioni su quali parametri permettono l'ingresso tap, fare riferimento alle pagine 90-99.

### 3. In modo di riproduzione, premere il tasto MIDI quattro volte.

L'indicazione "CL" e l'indicazione "on" (ricezione orologio MIDI attivata) o "oF" (ricezione orologio MIDI disattivata) appaiono alternatamente sul display.



### 4. Usare i tasti VALUE UP/DOWN per impostare su "on".

L'ingresso tap tramite orologio MIDI è ora possibile. Questa impostazione viene applicata a tutti i patch.

### 5. Premere il tasto CANCEL per ritornare al modo di riproduzione.

Si può ora usare la funzione di ingresso tap tramite orologio MIDI. Questa impostazione viene applicata a tutti i patch.

## 6. Fornire l'orologio MIDI dal dispositivo MIDI esterno.

Il tempo di ritardo o la velocità sono impostati in base al tempo dell'orologio MIDI fornito e al parametro di battuta tap impostato per il rispettivo patch (vedere sotto).

## 7. Se si desidera, memorizzare il patch.

Il parametro modificato dall'ingresso tap tramite orologio MIDI ritorna all'impostazione originale quando si cambia il patch. Se si desidera conservare la modifica, memorizzare il patch.

- Quando il patch è stato memorizzato e lo stesso patch

viene richiamato di nuovo, basta fornire l'orologio MIDI per regolare automaticamente il tempo di ritardo o la velocità in base al tempo dell'orologio.

- Se un parametro è stato impostato dall'ingresso tap tramite orologio MIDI e viene quindi modificato girando il comando corrispondente a quel parametro, l'impostazione eseguita con il comando annulla l'ingresso tap tramite orologio MIDI.

## Impostazione della battuta tap

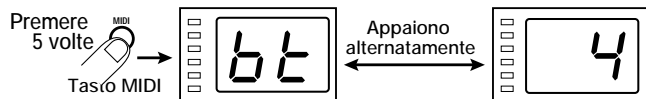
La battuta tap è un parametro che determina la lunghezza della battuta di riferimento usata per impostare il tempo di ritardo o la velocità quando si usa la funzione di ingresso tap. Per esempio, se la battuta tap è impostata su 4 (minima), la lunghezza di una battuta dell'orologio MIDI (24 segnali orologio) o l'intervallo di picchiettamento del tasto TAP viene considerato come tempo di ritardo o velocità. Quando l'impostazione di battuta tap è "8" (semiminima), l'impostazione sarà la metà.

### 1. In modo di riproduzione, selezionare un patch per cui è possibile l'ingresso tap.

- L'impostazione della battuta tap è eseguita individualmente per ciascun patch.

### 2. Premere il tasto MIDI cinque volte.

L'indicazione "bt" e il numero indicante l'impostazione di durata nota della battuta tap appaiono alternatamente sul display.



### 3. Usare i tasti VALUE UP/DOWN per impostare la durata nota.

oF Per questo patch, l'ingresso orologio non viene usato. L'intervallo con cui è picchiettato il tasto TAP viene assunto direttamente come parametro di tempo di ritardo o velocità.

32	Semicroma	4	Minima
16	Croma	4.	Minima puntata
t8	Tripla semiminima	2	Semibreve
16.	Croma puntata	01	Breve
8	Semiminima	02	Due brevi
t4	Tripla minima	04	Quattro brevi
8.	Tripla semiminima puntata		

### 4. Premere il tasto CANCEL.

L'RFX-2000 ritorna al modo di riproduzione. Se si desidera memorizzare l'impostazione di battuta tap per il patch, eseguire l'operazione di memorizzazione.

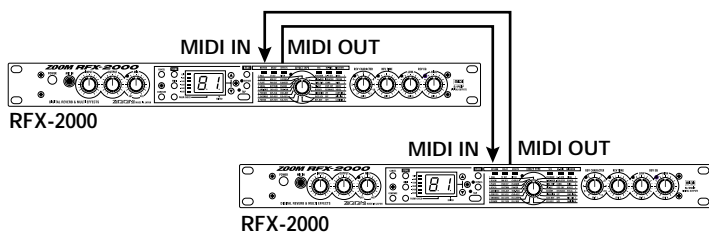
NOTA:

L'impostazione di battuta tap entra in vigore quando si esegue l'ingresso tap la volta successiva o quando il tempo viene impostato tramite ingresso orologio MIDI.

## Trasferimento dati (invio)

Le informazioni di patch e le informazioni di tabella di apprendimento memorizzate nello RFX-2000 possono essere emesse tramite collegamento MIDI. Questo può essere usato ad esempio per scambiare impostazioni tra due RFX-2000 o per memorizzare i dati su un sequencer MIDI. I dati possono poi essere ricaricati nello RFX-2000 ogni volta che servono.

1. Quando si usano due RFX-2000, collegare il connettore MIDI OUT del primo RFX-2000 al connettore MIDI IN del secondo RFX-2000 e collegare il connettore MIDI OUT del secondo RFX-2000 al connettore MIDI IN del primo RFX-2000. Il canale MIDI deve essere impostato in modo corrispondente.



Esempio di collegamento per due RFX-2000

Quando si usa un sequencer MIDI o altro dispositivo MIDI, collegare il connettore MIDI OUT dell'RFX-2000 al connettore MIDI IN del sequencer MIDI.

2. Premere il tasto MIDI dell'RFX-2000 inviante tre volte.

Le indicazioni "dt" e "AL" appaiono alternatamente sul display.

3. Usare i tasti VALUE UP/DOWN per selezionare il tipo di dati da inviare.

#### • AL

Tutti i dati di patch in memoria e la tabella di apprendimento

#### • Current patch number

Solo i dati del patch attuale (se durante il montaggio, i dati attualmente in fase di montaggio)

4. Per eseguire il trasferimento dei dati, premere il tasto STORE.

L'RFX-2000 inviante inizia a trasmettere i dati. (I dati sono ricevuti automaticamente dall'RFX-2000 ricevente. Non è necessario eseguire alcuna operazione particolare.) Durante il trasferimento, l'indicazione "dt" lampeggia sul display dell'RFX-2000 inviante e l'indicazione "dr" sul display dell'RFX-2000 ricevente.

Quando il trasferimento è stato completato, le unità ritornano automaticamente al modo di riproduzione.

- **Quando si è selezionato "AL" per l'invio**  
Tutti i dati di patch e la tabella di apprendimento nella memoria dell'RFX-2000 ricevente sono sovrascritti.
- **Quando si è selezionato "numero del patch attuale" per l'invio**  
I dati del patch attualmente montato sono sovrascritti.  
Eeguire la memorizzazione come necessario.

**5. Per registrare i dati su un sequencer MIDI esterno o un altro dispositivo MIDI, impostare il dispositivo sul modo di registrazione e premere il tasto STORE.**

Quando il trasferimento è stato completato, interrompere la registrazione sul dispositivo MIDI esterno e eseguire le

operazioni necessarie per memorizzare i dati sul dispositivo.

- Se si desidera annullare l'operazione di invio dati, premere il tasto CANCEL invece del tasto STORE al punto 4.

**Nota:**

L'RFX-2000 invia vari dati esclusivi di sistema in successione. Se viene usato un registratore di dati MIDI che interrompe la registrazione dopo aver ricevuto un gruppo di dati esclusivi di sistema, i dati dell'RFX-2000 possono non essere memorizzati correttamente.

## Trasferimento di dati (ricezione)

Questa sezione descrive come caricare dati di patch e dati di tabella di apprendimento memorizzati su un dispositivo MIDI esterno di nuovo sullo RFX-2000.

**1. Collegare un connettore MIDI OUT del dispositivo MIDI esterno (sequencer, ecc.) al connettore MIDI IN dell'RFX-2000.**

**2. Eseguire la riproduzione sul dispositivo MIDI esterno.**

- **Quando si è selezionato "AL" per l'invio**  
Tutti i dati di patch e la tabella di apprendimento nella memoria dell'RFX-2000 ricevente sono sovrascritti.  
L'indicazione "dr" lampeggia sul display durante la ricezione dei dati.
- **Quando si è selezionato "numero del patch attuale" per l'invio**  
I dati del patch attualmente montato sono sovrascritti.

Eeguire la memorizzazione come necessario.

- Quando si inviano dati a o si caricano dati da un dispositivo MIDI esterno, l'RFX-2000 e il dispositivo devono essere impostati sullo stesso canale MIDI. Altrimenti i dati sono ignorati dall'RFX-2000 anche se la riproduzione viene eseguita sul dispositivo MIDI esterno.
- La riproduzione sul dispositivo MIDI esterno deve essere eseguita con lo stesso tempo della registrazione. Se il tempo è più rapido, l'RFX-2000 può non ricevere correttamente i dati.

**3. Dopo che i dati sono stati caricati nell'RFX-2000, interrompere la riproduzione sul dispositivo MIDI esterno.**

## Per riportare l'RFX-2000 alle impostazioni prefissate in fabbrica

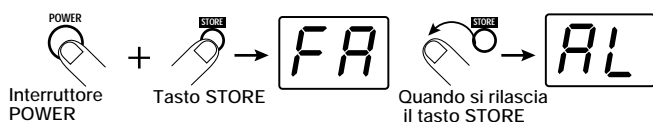
Si può riportare l'intero RFX-2000 o singoli patch allo stato prefissato in fabbrica (default). Questo è utile se un patch originale è stato sovrascritto per errore o quando si desidera riportare l'intera unità allo stato iniziale.

**Nota:**

Quando viene eseguita la funzione di richiamo, i dati memorizzati dall'utilizzatore vanno perduti. Assicurarsi che questi dati non siano più necessari prima di eseguire questa funzione.

**1. Accendere l'RFX-2000 tenendo premuto il tasto STORE.**

L'indicazione "FA" appare mentre si tiene premuto il tasto STORE.



Quando si rilascia il tasto STORE, "AL" lampeggia sul display.

**2. Usare i tasti VALUE UP/DOWN per selezionare il contenuto del richiamo.**

- **AL**  
Riporta tutti i dati di patch e la tabella di apprendimento alle condizioni prefissate in fabbrica.

- **01 - 99, 00**

Solo i dati del patch selezionato sono riportati alle condizioni prefissate in fabbrica.

- **PC**

Solo la tabella di apprendimento viene inizializzata (riportata alle condizioni prefissate in fabbrica).

**3. Per eseguire l'operazione di richiamo, premere ancora una volta il tasto STORE.**

- **Se si è selezionato AL o PC al punto 2**  
Il richiamo viene eseguito e l'unità ritorna al modo di riproduzione.
- **Se si è selezionato un numero di patch specifico al punto 2**  
L'apparecchio rimane in modo di richiamo e il richiamo viene eseguito in successione per ogni numero di patch specifico.  
Per interrompere l'operazione di richiamo, premere il tasto CANCEL.

# Effetti dell'RFX-2000

Questa sezione elenca tutti gli effetti e i parametri disponibili nello RFX-2000. Per gli effetti della banca EXTRA (che può essere richiamata solo da un computer), solo i parametri regolabili con i comandi sul pannello anteriore dell'RFX-2000 sono descritti.



Gli effetti adatti ad un collegamento a invio/ritorno (p.80) sono contrassegnati con questo simbolo.

Gli effetti per cui è possibile usare l'ingresso tap (p.85) sono contrassegnati con questo simbolo.



Il parametro che può essere impostato con l'ingresso tap è contrassegnato dall'indicazione "TAP" a fianco del nome.

**BYPASS**

BYPASS indica il funzionamento dell'apparecchio in modo BYPASS (p.82). Questo può essere WET MUTE (solo il suono dell'effetto è silenziato) o DRY THRU (solo il suono originale viene emesso senza elaborazione).

## Banca REVERB

Questa banca contiene solo effetti di riverbero. I parametri REV CHARACTER, REV TIME, REV EQ LOW e REV EQ HIGH regolati con i rispettivi comandi sono comuni per tutti questi effetti. Per ciascun effetto sono selezionabili 11 impostazioni di carattere con il comando REV CHARACTER, producendo tono e stile diversi.

<b>1 HALL</b>	Questi effetti simulano il riverbero in vari tipi di edifici di dimensioni da medie a grandi.				↓↑ S/R
<b>2 ROOM</b>	Questi effetti simulano il riverbero in vari tipi di spazi in interni, da piccole stanze a grandi club.				↓↑ S/R
<b>3 PLATE</b>	Questi effetti simulano il cosiddetto suono "plate reverb" (come quello prodotto da un pickup montato su una grande piastra di ferro appesa).				↓↑ S/R
<b>4 VOCAL</b>	Effetti di riverbero adatti alle parti vocali ed alle narrazioni.				↓↑ S/R
<b>5 AMBIENCE</b>	Questi effetti producono un'ambiente di suono naturale per la fonte sonora, adatto non solo per singoli strumenti ma anche per fonti musicali stereo.				↓↑ S/R
<b>6 PERCUSS</b>	(PERCUSSION)	Questi effetti di riverbero sono particolarmente adatti a batteria e percussioni.			↓↑ S/R
<b>7 ENSEMBLE</b>	Questi effetti sono adatti a sezioni ensemble come archi o ottoni.				↓↑ S/R
<b>8 POWER</b>	Questi effetti aggiungono un senso di potenza ed energia alle fonti sonore.				↓↑ S/R
<b>Comando</b>	<b>REV CHARACTER</b>	<b>REV TIME</b>	<b>REV EQ LOW</b>	<b>REV EQ HIGH</b>	<b>TAP</b> <b>BYPASS</b>
<b>Parametro</b>	<b>Character</b>	<b>Reverb Time</b>	<b>EQ Low</b>	<b>EQ High</b>	
<b>Descrizione</b>	Seleziona il carattere del riverbero (vedere la tabella).	Seleziona la durata del riverbero.	Regola l'enfaticazione/taglio di equalizzazione bassi.	Regola l'enfaticazione/taglio di equalizzazione alti.	WET MUTE
<b>Gamma di impostazione</b>	1 - 11	1 - 30	-12 - +12	-12 - +12	

## Tabella dei caratteri di riverbero

### 1. HALL

- 1 **Large Hall** ..... Simula una grande sala concerti.
- 2 **Bright Hall** ..... Simula una sala di medie dimensioni con riverberi forti e brillanti.
- 3 **Recital Hall** ..... Simula una piccola sala.
- 4 **Municipal** ..... Simula una sala di tipo comunale abbastanza grande.
- 5 **Wood Hall** ..... Simula una sala di medie dimensioni con interni principalmente in legno.
- 6 **Cathedral** ..... Simula una grande cattedrale.
- 7 **Medconcert** ..... Simula una sala concerti di medie dimensioni.
- 8 **Strings Hall** ..... Simula una sala concerti mirata alla musica classica.
- 9 **Castle Hall** ..... Simula un castello medievale.
- 10 **Small Hall** ..... Simula un piccola sala con un carattere sonoro caldo.
- 11 **Gymnasium** ..... Simula una palestra.

### 2. ROOM

- 1 **Tile Chamber** ..... Simula l'acustica di una stanza piastrellata.
- 2 **Warm Room** ..... Simula l'acustica di una stanza con carattere sonoro caldo.
- 3 **Big Wooden** ..... Simula l'acustica di una stanza abbastanza grande in legno.
- 4 **Meeting Room** ..... Simula l'acustica di una sala per conferenze.
- 5 **Large Club** ..... Simula l'acustica di un grande club con forti riverberi.
- 6 **GtrSpace** ..... Riverbero con una gamma media pronunciata.
- 7 **Strings Room** ..... Riverbero che enfatizza la gamma bassa e media.
- 8 **Small Chamber** .... Riverbero che fa risaltare chiaramente il parlato.
- 9 **Glass Room** ..... Riverbero con low end ristretto.
- 10 **Rehearsal Space** .... Simula una stanza per prove con forte riverbero.
- 11 **Garage** ..... Simula il carattere di riverbero di un garage.

### 3. PLATE

- 1 **Large Plate** ..... Simula il riverbero prodotto da una piastra grande.
- 2 **Bright Plate** ..... Riverbero piastra brillante adatto alle percussioni.
- 3 **Dark Plate** ..... Riverbero piastra con un senso di profondità.
- 4 **Clear Plate** ..... Riverbero piastra trasparente adatto per le voci.
- 5 **Short Plate** ..... Riverbero piastra con un breve tempo di riverbero.
- 6 **Slap Plate** ..... Riverbero con un pre-ritardo lungo.
- 7 **Lo-Pass Plate** ..... Riverbero piastra che agisce sulle basse frequenze.
- 8 **Hi-Pass Plate** ..... Riverbero piastra che agisce sulle alte frequenze.
- 9 **Rich Plate** ..... Riverbero piastra denso e dal suono ricco.
- 10 **Endless Plate** ..... Riverbero piastra uniforme di lunga durata.
- 11 **Tunnel** ..... Simula il riverbero udibile in una galleria.

### 4. VOCAL

- 1 **Female Rock** ..... Riverbero adatto a cantanti donna di rock.
- 2 **Male Ballad** ..... Riverbero adatto a ballate cantate da vocalisti uomini.
- 3 **Chorus** ..... Riverbero adatto a musica corale.
- 4 **Female Folk** ..... Riverbero dal suono naturale ideale per voci femminili.
- 5 **Hi Male Rock** ..... Riverbero adatto a voci maschili di tono alquanto alto.
- 6 **Narration** ..... Riverbero adatto all'enfaticizzazione delle narrazioni.
- 7 **Chanting** ..... Riverbero adatto al canto.
- 8 **Slapback** ..... Enfaticizza le voci senza cambiare le altre caratteristiche.
- 9 **Enhancer** ..... Riverbero con high end enfaticizzato.
- 10 **LushVerb** ..... Spazio simulato ampio adatto alle voci.
- 11 **EchoVerb** ..... Riverbero con un pre-ritardo lungo.

### 5. AMBIENCE

- 1 **Rock Mix** ..... Riverbero per fonti musicali di tipo rock.
- 2 **Jazz Band** ..... Riverbero per fonti musicali di tipo banda jazz.
- 3 **Reggae Mix** ..... Riverbero con forte senso wet, per reggae e generi simili.
- 4 **Keyboard** ..... Ambiente eccezionale per esecuzioni alla tastiera.
- 5 **Hip Hop** ..... Ambiente per musica di tipo rap e hip hop.
- 6 **Film Score** ..... Ambiente per musica da film.
- 7 **Electronic Mix** ..... Effetto di spazio adatto per sintetizzatori.
- 8 **New Age** ..... Ambiente adatto a fonti sonore MIDI.
- 9 **Strings Quartet** ..... Ambiente caldo incentrato sulla gamma media per archi.
- 10 **Choral Mix** ..... Ambiente ricco per cori e gruppi vocali.
- 11 **Percussion Mix** ..... Ambiente adatto per gruppi di percussioni.

### 6. PERCUSSION

- 1 **Rock Kit/1** ..... Riverbero adatto per batteria rock.
- 2 **LatinPerc** ..... Ambiente leggero per percussioni.
- 3 **Jazz Drums** ..... Riverbero per batteria jazz.
- 4 **Tom** ..... Effetto leggermente profondo per tom-tom.
- 5 **Shaker** ..... Crea un ambiente ottimale per shaker e strumenti a percussione simili.
- 6 **Reggae Drums** ..... Effetto incentrato sulla gamma media per batteria reggae.
- 7 **Rock Kit/2** ..... Permette di aggiungere riverbero a snare o cymbal senza influenzare la gamma bassa.
- 8 **MalletPerc** ..... Le percussioni di tipo a mazzuolo possono essere potenziate con questo effetto.
- 9 **Slap** ..... Riverbero con un pre-ritardo breve, che enfaticizza le frequenze basse.
- 10 **Afro Drums** ..... Riverbero adatto a batteria di tipo afro.
- 11 **Bells** ..... Effetto gamma alta adatto per campanelli.

### 7. ENSEMBLE

- 1 **Strings** ..... Riverbero adatto per archi.
- 2 **Brass** ..... Riverbero adatto per ensemble di ottoni.
- 3 **Piano** ..... Riverbero caldo, esteso ideale per assoli di piano.
- 4 **Winds** ..... Riverbero adatto per strumenti a fiato di legno.
- 5 **Synth/1** ..... Riverbero adatto per sintetizzatore.
- 6 **Solo Strings** ..... Riverbero adatto per archi solisti.
- 7 **Jazz Organ** ..... Riverbero leggero per evidenziare il suono dell'organo.
- 8 **Chorus** ..... Riverbero ampio per gruppi corali.
- 9 **Solo Winds** ..... Riverbero sottomesso ideale per assoli di strumenti a fiato.
- 10 **Church Organ** ..... Riverbero per aggiungere un senso di spaziosità alla musica per organo.
- 11 **Synth/2** ..... Eccezionale suono di riverbero per sintetizzatore.

### 8. POWER

- 1 **Kick/1** ..... Enfaticizza l'impatto fisico della grancassa.
- 2 **Kick/2** ..... Aumenta le dimensioni percepite dell'immagine della grancassa.
- 3 **Snare/1** ..... Enfaticizza il suono fisico del rullante.
- 4 **Snare/2** ..... Aggiunge un brillante suono di riverbero al rullante.
- 5 **Toms/1** ..... Adatto per timpani sospesi e da pavimento.
- 6 **Toms/2** ..... Enfaticizza il suono di gamma media dei tom-tom.
- 7 **Hand Perc** ..... Adatto alle percussioni manuali.
- 8 **DistGtr/1** ..... Adatto per suono di chitarra distorta con forte carattere cassa.
- 9 **DistGtr/2** ..... Adatto per suono di chitarra distorta con carattere brillante.
- 10 **Vocal/1** ..... Aumenta la potenza dell'impatto delle voci.
- 11 **Vocal/2** ..... Adatto per voci tipo ballate.



# Banca DELAY


Contiene singoli effetti di ritardo e effetti combinati che permettono di usare ritardo e un altro effetto. Gli effetti combinati contrassegnati con un "+" sono composti di due effetti collegati in serie. Gli effetti combinati contrassegnati con un "/" usano due effetti in parallelo sui canali sinistro e destro.

<b>1 ST DLY</b> (STEREO DELAY) Ritardo stereo con un tempo di ritardo massimo di 1486 ms <span style="float:right">↕ S/R</span>						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback		WET MUTE
Descrizione	Regola la quantità di attenuazione acuti nella gamma alta.	Regola il tempo di ritardo in unità di 100 ms.	Regola il tempo di ritardo in unità di 1 ms.	Regola la quantità di feedback. Valori negativi producono feedback incrociato.		
Gamma di impostazione	1 - 11	0 - 14	0 - 99	-15 - 15		
<b>2 MN DLY</b> (MONO DELAY) Ritardo monofonico con un tempo di ritardo massimo di 2972 ms. <span style="float:right">↕ S/R</span>						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback		WET MUTE
Descrizione	Regola la quantità di attenuazione acuti nella gamma alta.	Regola il tempo di ritardo in unità di 100 ms.	Regola il tempo di ritardo in unità di 1 ms.	Regola la quantità di feedback.		
Gamma di impostazione	1 - 11	0 - 29	0 - 99	0 - 30		
<b>3 PAN DLY</b> (AUTO PANNING DELAY) Ritardo monofonico con panning automatico. <span style="float:right">↕ S/R</span>						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Depth	Rate [TAP]	Time[x 10]	Feedback		WET MUTE
Descrizione	Regola la profondità del panning.	Regola il ciclo del panning.	Regola il tempo di ritardo in unità di 10 ms (massimo 990 ms).	Regola la quantità di feedback.		
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 50	1 - 99	0 - 30		
<b>4 RHYTHM</b> (RHYTHMIC DELAY) Questo è un ritardo monofonico per cui il tempo di ritardo può essere impostato in BPM e note. Se la ricezione orologio MIDI è impostata su "on", questo effetto riceve sempre l'orologio MIDI. <span style="float:right">↕ S/R</span>						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Beat	BPM[x 10] [TAP]	BPM[x 1] [TAP]	Feedback		WET MUTE
Descrizione	Selezionare la nota corrispondente al tempo di ritardo (vedere sotto).	Regola il valore BPM in scatti di 10 battute (gamma di impostazione: 41-260).	Regola il valore BPM in scatti di 1 battuta.	Regola la quantità di feedback.		
Gamma di impostazione	1 - 11	4 - 25	0 - 9	0 - 30		


## Battuta

1: Semicroma    2: Tripla semicroma    3: Croma    4: Tripla semiminima    5: Croma puntata  
6: Semiminima    7: Tripla minima    8: Tripla semiminima    9: Minima    10: Minima puntata    11: Semibreve

<b>5 CHO+DLY</b> Questa è una combinazione in serie di coro e ritardo. <span style="float:right">↕ S/R</span>						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Chorus Mix	Chorus Depth	Delay Time[x 10]	Delay Feedback		WET MUTE
Descrizione	Regola il rapporto di missaggio del chorus.	Regola la profondità di modulazione del chorus.	Regola il tempo di ritardo in unità di 10 ms (75:743 ms).	Regola la quantità di feedback del ritardo.		
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30		
<b>6 DLY+FLG</b> Questa è una combinazione in serie di ritardo e riverbero. <span style="float:right">↕ S/R</span>						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Flanger Feedback	Flanger Rate [TAP]	Delay Time[x 10]	Delay Feedback		WET MUTE
Descrizione	Regola la quantità di feedback del flanger.	Regola il ciclo di fluttuazione del flanger.	Regola il tempo di ritardo in unità di 10 ms (75:743 ms).	Regola la quantità di feedback del ritardo.		
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 50	1 - 75	0 - 30		


7 DLY+REV Questa è una combinazione in serie di ritardo e flanger. 						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback		
Descrizione	Regola il rapporto di missaggio del riverbero.	Regola la durata del riverbero.	Regola il tempo di ritardo in unità di 10 ms ((75:743 ms).	Regola la quantità di feedback del ritardo.	/	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30		


8 DLY/REV Questa è una combinazione in parallelo di ritardo e riverbero. Il canale sinistro ha l'effetto di ritardo e il canale destro l'effetto di riverbero. 						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback		
Descrizione	Regola il rapporto di missaggio del riverbero.	Regola la durata del riverbero.	Regola il tempo di ritardo in unità di 10 ms (74:743 ms).	Regola la quantità di feedback del ritardo.	/	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30		

## Banca EFFECTS



Contiene singoli effetti di modulazione e effetti combinati che permettono l'uso simultaneo di due effetti. Gli effetti combinati contrassegnati con un "+" consistono di due effetti collegati in parallelo. Gli effetti combinati contrassegnati con un "/" usano due effetti in parallelo sui canali sinistro e destro.

1 PITCH Spostatore di tono stereo che aggiunge una componente a tono spostato al suono originale. 						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Tone	Pitch	Fine	Shift		
Descrizione	Regola il tono.	Regola la quantità di spostamento tono in semitoni.	Esegue la regolazione precisa del tono.	Regola la direzione dello spostamento di tono (a salire o scendere).	/	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	0 - 24	-10 - +10	dn, UP		



  







2 CHORUS Un chorus stereo con tre voci per canale. 						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Tone	Depth	Rate	Pre Delay		
Descrizione	Regola il tono.	Regola la profondità dell'effetto.	Regola il ciclo della modulazione.	Regola il tempo di preritardo.	/	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	1 - 50	1 - 30		

3 FLANGER Flanger stereo con una gamma ampia. 						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Feedback	Depth	Rate [TAP]	Manual		
Descrizione	Regola la quantità di feedback.	Regola la profondità dell'effetto.	Regola il ciclo della modulazione.	Regola l'ampiezza di banda dell'effetto filtro.		WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	0 - 30	1 - 50	1 - 30		





  

4 PHASER Phaser con fluttuazione pronunciata. 						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Stage	Depth	Rate [TAP]	Feedback		
Descrizione	Seleziona il numero di stadi phaser e la fase. 1-5: 4, 6, 8, 10 (fase normale) 6-11: 4, 6, 8, 10, 12, 16 (fase opposta)	Regola la profondità dell'effetto.	Regola il ciclo della modulazione.	Regola la quantità di feedback.		WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		


<b>5 TRM-PAN</b> Effetto che va dal tremolo al panpot automatico.						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	<b>Width</b>	<b>Depth</b>	<b>Rate [TAP]</b>	<b>Clip</b>		WET MUTE
Descrizione	Girando il comando in senso antiorario si ottiene il tremolo. Girandolo in senso orario si ottiene panning automatico con una diffusione più ampia.	Regola la profondità del panning automatico.	Regola il ciclo della modulazione.	Regola lo schema di taglio della forma d'onda LFO che controlla la modulazione.		
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 10	1 - 50	0 - 10		
<b>6 CHO+REV</b> Questa è una combinazione in serie di chorus e riverbero. 						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	<b>Reverb Mix</b>	<b>Reverb Time</b>	<b>Chorus Depth</b>	<b>Chorus Mix</b>		WET MUTE
Descrizione	Regola il rapporto di missaggio del riverbero.	Regola la durata del riverbero.	Regola la profondità del chorus.	Regola il rapporto di missaggio del chorus.		
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	1 - 30	0 - 99		
<b>7 FLG+REV</b> Questa è una combinazione in serie di flanger e riverbero. 						
I parametri sono uguali a quelli di "8 FLG/REV".						
<b>8 FLG/REV</b> Questa è una combinazione in parallelo di flanger e riverbero. Il canale sinistro ha l'effetto flanger e il canale destro l'effetto riverbero. 						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	<b>Reverb Mix</b>	<b>Reverb Time</b>	<b>Flanger Rate [TAP]</b>	<b>Flanger Feedback</b>		WET MUTE
Descrizione	Regola il rapporto di missaggio del riverbero.	Regola la durata del riverbero.	Regola il ciclo di fluttuazione del flanger.	Regola il feedback del flanger.		
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		


## Banca SFX

Questa banca contiene effetti speciali come Vocoder e modulatore ad anello.

<b>1 VOCODER</b> Questo effetto permette di usare un microfono collegato alla presa MIC IN per controllare il segnale da un sintetizzatore in ingresso alla presa INPUT L.						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	<b>Band/Attack</b>	<b>Chorus Mix</b>	<b>Distortion</b>	<b>Sens</b>		WET MUTE
Descrizione	Regola il numero di bande Vocoder e la velocità della risposta. 1-5: 18 bande, 6-11: 10 bande (valori più bassi corrispondono a risposte più rapide)	Regola il rapporto di missaggio chorus.	Regola la distorsione.	Regola la sensibilità Vocoder.		
Gamma di impostazione	1 - 11	0 - 10	0 - 10	1 - 30		
<b>2 RING-MOD</b> Questo è un modulatore ad anello con breve ritardo.						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	<b>Delay Mode</b>	<b>Frequency</b>	<b>EQ Low</b>	<b>EQ High</b>		WET MUTE
Descrizione	Commuta l'effetto di ritardo.	Regola la frequenza di modulazione.	Regola la quantità di taglio/enfaticizzazione equalizzazione bassi.	Regola la quantità di taglio/enfaticizzazione equalizzazione alti.		
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 50	-12 - 12	-12 - 12		
<b>3 TIME TRIP</b> Questo effetto varia il tempo di ritardo in base all'intensità del segnale in ingresso. 						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	<b>Depth</b>	<b>Sensitivity</b>	<b>Feedback</b>	<b>Feedback Polarity</b>		WET MUTE
Descrizione	Regola la gamma di cambiamento del tempo di ritardo.	Regola la sensibilità di cambiamento del tempo di ritardo.	Regola la quantità di feedback.	Regola la polarità del feedback. -1: fase inversa, 1: fase normale.		
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 50	0 - 30	-1, 1		


<b>4 PIT-DLY</b> Questo è un effetto con uno spostatore di tono integrato nel ciclo feedback. 					
Comando	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b> <b>BYPASS</b>
Parametro	<b>Feedback</b>	<b>Delay TIME[x 10]</b>	<b>Pitch</b>	<b>Pitch Goal</b>	
Descrizione	Regola la quantità di feedback.	Regola il tempo di ritardo in unità di 10 ms (75:743 ms).	Regola il valore di spostamento di tono. All'impostazione massima (30), la quantità di spostamento è uguale all'impostazione di Pitch Goal.	Regola la quantità di spostamento di tono in semitoni.	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 75	0 - 30	-12 - 12	


<b>5 ROTARY</b> Simula un diffusore rotante con il diffusore rotato meccanicamente.					
Comando	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b> <b>BYPASS</b>
Parametro	<b>Drive</b>	<b>Speed 1</b>	<b>Speed 2 [TAP]</b>	<b>Speed Select</b>	
Descrizione	Regola la distorsione.	Regola la velocità 1.	Regola la velocità 2.	Commuta tra velocità 1 (S1) e velocità 2 (S2).	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 50	1 - 50	S1, S2	

<b>6 DIMENSION</b> (DIMENSION REVERB) Questi effetti controllano l'espansività spaziale del suono. 					
Comando	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b> <b>BYPASS</b>
Parametro	<b>Character</b>	<b>Reverb Time</b>	<b>EQ Low</b>	<b>EQ High</b>	
Descrizione	Regola il carattere (vedere la tabella).	Regola la durata del riverbero.	Regola la quantità di taglio/enfaticizzazione equalizzazione bassi.	Regola la quantità di taglio/enfaticizzazione equalizzazione alti.	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12	

### Tabella dei caratteri DIMENSION

- |   |   |
|---|---|
| <p>1 <b>Super Wide</b> ..... Enfaticizza la diffusione stereo delle fonti musicali.</p> <p>2 <b>Stereo → Mono</b> ... Cambia la localizzazione del suono da stereo a mono.</p> <p>3 <b>Left → Right</b> ..... Cambia la localizzazione del suono da sinistra a destra.</p> <p>4 <b>Right → Left</b> ..... Cambia la localizzazione del suono da destra a sinistra.</p> <p>5 <b>Big Delay</b> ..... Effetto con un lungo pre-ritardo per la creazione di uno spazio ampio.</p> | <p>6 <b>Mono → Stereo</b> ... Cambia la localizzazione del suono da mono a stereo.</p> <p>7 <b>StereoMids</b> ..... Aggiunge un senso ampio ed espansivo alla gamma media.</p> <p>8 <b>Huge Bass</b> ..... Crea un low end espansivo.</p> <p>9 <b>Ping-Pong</b> ..... Riverbero che rimbalza avanti e indietro tra sinistra e destra.</p> <p>10 <b>Bass/Treble</b> ..... Aggiunge riverbero alla gamma bassa e alta.</p> <p>11 <b>Millennium</b> ..... Crea un ampio spazio di riverbero.</p> |
|---|---|

<b>7 GATE REV</b> (GATE REVERB) Effetto speciale in cui il riverbero viene tagliato nettamente da un gate. 					
Comando	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b> <b>BYPASS</b>
Parametro	<b>Threshold</b>	<b>Reverb Time</b>	<b>EQ Low</b>	<b>EQ High</b>	
Descrizione	Regola la sensibilità del gate.	Regola la durata del riverbero.	Regola la quantità di taglio/enfaticizzazione equalizzazione bassi.	Regola la quantità di taglio/enfaticizzazione equalizzazione alti.	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12	

<b>8 RVS REV</b> (REVERSE REVERB) Questo ottiene un effetto simile ad un nastro fatto scorrere all'indietro. 					
Comando	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b> <b>BYPASS</b>
Parametro	<b>Threshold</b>	<b>Reverb Time</b>	<b>EQ Low</b>	<b>EQ High</b>	
Descrizione	Regola la sensibilità dell'effetto, vale a dire il livello da cui il riverbero viene applicato.	Regola la durata del riverbero.	Regola la quantità di taglio/enfaticizzazione di equalizzazione bassi.	Regola la quantità di taglio/enfaticizzazione di equalizzazione alti.	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12	

# Banca RE-MIX

Questa banca contiene principalmente effetti per l'elaborazione di fonti stereo in vari modi. Lo-Fi riduce apposta la qualità sonora per ottenere un effetto speciale. ISOLATOR divide il segnale in tre bande il cui livello può essere regolato separatamente. La banca è utile a esempio per il missaggio su 2 piste o per attività da DJ.

<b>1 Lo-Fi EFX</b> Questo è un effetto speciale che può essere usato per ridurre apposta la qualità sonora.						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Character	Color	Distortion	Tone		
Descrizione	Cambia gradualmente il carattere del filtro.	Regola il colore.	Regola la distorsione.	Regola il tono.	/	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 10	1 - 10	1 - 20		
<b>2 ISOLATOR</b> Questo effetto divide il segnale in tre bande, con controllo del rapporto di missaggio.						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Character	Low Mix	Mid Mix	High Mix		
Descrizione	Regola la frequenza di transizione.	Regola il rapporto di missaggio della gamma bassa.	Regola il rapporto di missaggio della gamma media.	Regola il rapporto di missaggio della gamma alta.	/	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	0 - 99	0 - 99	0 - 99		
<b>3 COMB</b> (COMB FILTER) Questo effetto elabora il suono della fonte in ingresso con un filtro a pettine.						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Response	Range	Frequency	Feedback		
Descrizione	Regola la velocità di risposta per il cambiamento del parametro Frequency.	Regola la gamma di regolazione del parametro Frequency.	Regola la frequenza del filtro a pettine.	Regola la quantità di feedback.	/	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 40	1 - 30	0 - 30		
<b>4 STEP CRY</b> Questo effetto usa filtri per conferire un carattere distinto, a scalini, al suono.						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Wave Balance	Depth	Step Rate [TAP]	Resonance		
Descrizione	Valori minori producono un effetto CRY più forte e valori maggiori un effetto STEP più forte.	Regola la profondità dell'effetto.	Regola la frequenza della scalinata.	Regola la forza dell'effetto.	● TAP ON	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	1 - 50	1 - 10		
<b>5 RESONANCE</b> Questo è un effetto filtro con una componente di risonanza.						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Resonance	Sensitivity	LFO Rate [TAP]	LFO Depth		
Descrizione	Regola la risonanza.	Regola la sensibilità del filtro in rapporto al segnale in ingresso.	Regola il ciclo LFO.	Regola la gamma di cambiamento LFO.	● TAP ON	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		
<b>6 LPF</b> (LOW PASS FILTER) Questo è un filtro che lascia passare solo componenti di segnale a bassa frequenza.						
"6 LPF", "7 BPF" e "8 HPF" usano gli stessi parametri.						
<b>7 BPF</b> (BAND PASS FILTER) Questo è un filtro che lascia passare solo le componenti di segnale a media frequenza.						
"6 LPF", "7 BPF" e "8 HPF" usano gli stessi parametri.						
<b>8 HPF</b> (HIGH PASS FILTER) Questo è un filtro che lascia passare solo le componenti di segnale ad alta frequenza.						
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parametro	Resonance	Frequency	LFO Rate [TAP]	LFO Depth		
Descrizione	Regola la risonanza.	Regola la frequenza di taglio.	Regola il ciclo LFO.	Regola la gamma di cambiamento LFO.	● TAP ON	WET MUTE
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

# Banca MIXDOWN

Gli effetti in questa banca serve per adattare l'atmosfera generale di una canzone quando si esegue il missaggio a scendere (missaggio di piste multiple su due piste stereo finali) o il mastering (sintonizzazione precisa di tono e livello di un missaggio a 2 piste finale).

**Per ottenere risultati ottimali, gli effetti in questa banca devono essere usati con il comando MIX regolato su 99, in modo che sia emesso solo il suono dell'effetto.**

<b>1 FINAL</b>		<b>(FINAL MASTER)</b> Questo è una combinazione in serie di equalizzatore a 4 bande e compressore a 3 bande.					
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parametro	Character	Low MIX	Mid MIX	High MIX			
Descrizione	Seleziona il carattere di compressione e equalizzazione.	Regola il livello della gamma bassa su <infinito> o da -24,5 a 0 dB (in scatti di 0,5 dB) 50: 0 dB	Regola il livello della gamma media su <infinito> o da -24,5 a 0 dB (in scatti di 0,5 dB) 50: 0 dB	Regola il livello della gamma alta su <infinito> o da -24,5 a 0 dB (in scatti di 0,5 dB) 50: 0 dB	/	DRY THRU	
Gamma di impostazione	1 - 11	0 - 50	0 - 50	0 - 50			
<b>2 POWER</b>		<b>(POWER BOOST)</b> Effetto di missaggio a scendere che enfatizza i bassi e conferisce un forte impatto al suono.					
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parametro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descrizione	Seleziona varie impostazioni di carattere di riverbero con tempi di riverbero diversi.	Regola la durata del riverbero.	Regola il rapporto di missaggio del riverbero.	Regola l'enfasi dei bassi.	/	DRY THRU	
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
<b>3 WIDE</b>		<b>(WIDE IMAGE)</b> Effetto di missaggio a scendere che enfatizza la dispersione stereo sinistra/destra.					
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parametro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descrizione	Seleziona varie impostazioni di carattere di riverbero con tempi di riverbero diversi.	Regola la durata del riverbero.	Regola il rapporto di missaggio del riverbero.	Regola la diffusione sinistra/destra.	/	DRY THRU	
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
<b>4 BOOST</b>		<b>(BOOST EQ)</b> Effetto di missaggio a scendere che conferiscono al suono un low end stretto e un high end vivace.					
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parametro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descrizione	Seleziona varie impostazioni di carattere di riverbero con tempi di riverbero diversi.	Regola la durata del riverbero.	Regola il rapporto di missaggio del riverbero.	Regola il volume di gamma bassa/gamma alta.	/	DRY THRU	
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
<b>5 VOCAL</b>		<b>(VOCAL PRESENCE)</b> Questo effetto di missaggio a scendere estrae la flessibilità e il calore delle parti vocali.					
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parametro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descrizione	Seleziona varie impostazioni di carattere di riverbero con tempi di riverbero diversi.	Regola la durata del riverbero.	Regola il rapporto di missaggio del riverbero.	Regola la banda per potenziare la chiarezza e enfatizzare la ricchezza delle parti vocali.	/	DRY THRU	
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
<b>6 COMP-LIM</b>		Questo effetto serve a mantenere i livelli di segnale all'interno di una certa gamma. Il compressore innalza il livello dei segnali al di sotto di una certa soglia e riduce il livello dei segnali forti. Il limitatore riduce solo il livello dei segnali forti.					
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parametro	Character	Threshold	EQ Low	EQ High			
Descrizione	Seleziona il tipo di effetto e regola il tempo di rilascio. 1-6: Compressore 7-11: Limitatore (valori maggiori corrispondono ad un tempo di rilascio maggiore)	Regola la sensibilità per l'azione di compressore/limitatore.	Regola il taglio/enfatizzazione equalizzazione bassi.	Regola il taglio/enfatizzazione equalizzazione alti.	/	DRY THRU	
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			

<b>7 MIC SIM</b>		(MIC SIMULATOR) Simula le caratteristiche di microfono a condensatore di alta qualità quando si usa un microfono dinamico economico.				TAP	BYPASS
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4			
Parametro	Character	Threshold	EQ Low	EQ High			
Descrizione	Seleziona il carattere microfono e il grado di potenziamento. 1-6: Per parti vocali 7-11: Per parti strumenti (valori maggiori producono un potenziamento maggiore)	Regola la soglia del limitatore.	Regola il taglio/enfatizzazione equalizzazione bassi.	Regola il taglio/enfatizzazione equalizzazione alti.	/	DRY THRU	
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			

<b>8 CABI SIM</b>		(CABINET SIMULATOR) Aggiunge il carattere sonoro di una cassa diffusore amplificatore al suono di una chitarra elettrica.				TAP	BYPASS
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4			
Parametro	Character	Presence	EQ Low	EQ High			
Descrizione	Seleziona il carattere dell'amplificatore e il grado di suono cassa. 1-6: COMBO 7-11: STACK (valori maggiori corrispondono ad un'azione un suono cassa più forte)	Regola la gamma ultra-alta.	Regola il taglio/enfatizzazione equalizzazione bassi.	Regola il taglio/enfatizzazione equalizzazione alti.	/	DRY THRU	
Gamma di impostazione	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			

## Banca EXTRA

Gli effetti della banca EXTRA non possono essere richiamati nello stesso modo degli altri effetti. Per selezionare un effetto dalla banca EXTRA, si deve usare inizialmente un computer con il software in dotazione. Quando un effetto è stato selezionato, memorizzando il patch che contiene quell'effetto è possibile richiamarlo in seguito senza usare il software. Gli effetti della banca EXTRA hanno numerosi parametri, ma in questo manuale descriviamo solo i parametri che possono essere regolati con i comandi sul pannello anteriore dell'RFX-2000. Usando il software in dotazione è possibile regolare tutti i parametri.



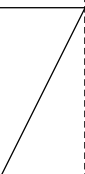

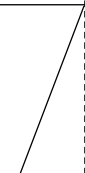

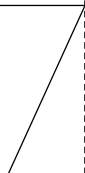



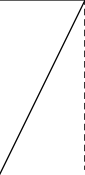
Quando si controlla il numero dell'effetto mentre è selezionato un effetto della banca EXTRA, il numero dell'effetto appare preceduto da una "E", come "E1", "E2", ecc.

**Quando si usano effetti per cui il modo bypass è DRY THRU, il comando MIX deve essere regolato su 99 in modo che sia emesso solo il suono dell'effetto (WET). Questo produce risultati ottimali.**

<b>E1</b>		(31 BAND GRAPHIC EQ) Questo effetto è una combinazione di equalizzatore grafico a 31 bande e equalizzatore globale a 3 bande.				TAP	BYPASS
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4			
Parametro	Input Attenuate	Total EQ Mid	Total EQ Low	Total EQ High			
Descrizione	Regola l'attenuazione prima che il segnale passi attraverso l'equalizzatore. Da 1 (-10 dB) a 11 (0 dB).	Fornisce compensazione di gamma media in scatti di 1 dB.	Fornisce compensazione di gamma media in scatti di 1 dB.	Fornisce compensazione di gamma alta in scatti di 1 dB.	/	DRY THRU	
Gamma di impostazione	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12			

<b>E2</b>		(5 BAND PARAMETRIC EQ) Questo è un equalizzatore parametrico a 5 bande.				TAP	BYPASS
Comando	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4			
Parametro	Input Attenuate	EQ Mid	EQ Low	EQ High			
Descrizione	Regola l'attenuazione prima che il segnale passi attraverso l'equalizzatore. Da 1 (-10 dB) a 11 (0 dB).	Fornisce compensazione di gamma media in scatti di 1 dB.	Fornisce compensazione di gamma media in scatti di 1 dB.	Fornisce compensazione di gamma alta in scatti di 1 dB.	/	DRY THRU	
Gamma di impostazione	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12			

<b>E3</b>	(20 TAP DELAY) Questo è un ritardo di 20 tap.						
I parametri di "20 TAP DELAY" sono uguali a quelli di "10 TAP DELAY" sotto.							
<b>E4</b>	(10 TAP DELAY) Questo è un ritardo di 10 tap.						
<b>Comando</b>	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>	
<b>Parametro</b>	<b>Tone</b>	<b>Feedback Time [x 100]</b>	<b>FeedbackTime[x 1]</b>	<b>Feedback</b>			
<b>Descrizione</b>	Regola il tono.	Regola il tempo di ritardo del feedback in unità di 100 ms (gamma di impostazione 1-1486 ms).	Regola il tempo di ritardo del feedback in unità di 1 ms.	Regola la quantità di feedback.			WET MUTE
<b>Gamma di impostazione</b>	1 - 11	0 - 14	0 - 99	0 - 30			
<b>E5</b>	(MULTI EFX) Questo è un effetto multiplo che permette l'uso simultaneo di chorus o flanger, ritardo e riverbero.						
<b>Comando</b>	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>	
<b>Parametro</b>	<b>Connection</b>	<b>Modulation Mix</b>	<b>Delay Mix</b>	<b>Reverb Mix</b>			
<b>Descrizione</b>	Seleziona il metodo di collegamento per i tre moduli. Per dettagli, si prega di fare riferimento alla documentazione del software allegato.	Regola il rapporto di missaggio di chorus o flanger.	Regola il rapporto di missaggio del ritardo.	Regola il rapporto di missaggio del riverbero.			WET MUTE
<b>Gamma di impostazione</b>	1 - 11	0 - 99	0 - 99	0 - 99			
<b>E6</b>	(EARLY REFLECTION) Questo effetto crea riflessi precoci.						
<b>Comando</b>	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>	
<b>Parametro</b>	<b>Input Attenuate</b>	<b>EQ Mid</b>	<b>EQ Low</b>	<b>EQ High</b>			
<b>Descrizione</b>	Regola l'attenuazione prima che il segnale passi attraverso l'equalizzatore. Da 1 (-10 db) a 11 (0 dB).	Fornisce compensazione di gamma media in scatti di 1 dB.	Fornisce compensazione di gamma media in scatti di 1 dB.	Fornisce compensazione di gamma alta in scatti di 1 dB.			WET MUTE
<b>Gamma di impostazione</b>	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12			
<b>E7</b>	(CUSTOM REVERB) Questo è un effetto di riverbero che permette all'utilizzatore di eseguire impostazioni dettagliate sul computer.						
<b>Comando</b>	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>	
<b>Parametro</b>	<b>High Ratio</b>	<b>Reverb Time</b>	<b>EQ Low</b>	<b>EQ High</b>			
<b>Descrizione</b>	Regola l'attenuazione della gamma alta.	Regola la durata del riverbero.	Fornisce compensazione di gamma bassa in scatti di 1 dB.	Fornisce compensazione di gamma alta in scatti di 1 dB.			WET MUTE
<b>Gamma di impostazione</b>	1 - 11	1 - 30	-12 - +12	-12 - +12			
<b>E8</b>	(CUSTOM FINAL MASTER) Questa è una combinazione in serie di equalizzatore a 4 bande e compressore a 3 bande.						
<b>Comando</b>	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>	
<b>Parametro</b>	<b>Input Attenuate</b>	<b>Low Mix</b>	<b>Mid Mix</b>	<b>High Mix</b>			
<b>Descrizione</b>	Regola l'attenuazione prima che il segnale passi attraverso l'equalizzatore.	Regola il livello di gamma bassa su $-\infty$ da -24,5 a 0 dB (in scatti di 0,5 dB) 50: 0 dB.	Regola il livello di gamma media su $-\infty$ da -24,5 a 0 dB (in scatti di 0,5 dB) 50: 0 dB.	Regola il livello di gamma alta su $-\infty$ da -24,5 a 0 dB (in scatti di 0,5 dB) 50: 0 dB.			DRY THRU
<b>Gamma di impostazione</b>	1 - 11	0 - 50	0 - 50	0 - 50			



# Software in dotazione

L'RFX-2000 ha in dotazione un CD-ROM che contiene software per il montaggio dei patch su un personal computer. (Il disco contiene versioni per Windows 95/98 e Macintosh.) Il software comprende le seguenti funzioni.

## (1) Patch Librarian

L'RFX-2000 ha in dotazione un CD-ROM che contiene software per il montaggio dei patch su un personal computer. (Il disco contiene versioni per Windows 95/98 e Macintosh.) Il software comprende le seguenti funzioni.

## (2) Visual Editor

Usando slider e altri elementi grafici che appaiono sullo schermo del computer, i patch contenuti in file di progetto possono essere modificati. Poiché il contenuto del montaggio viene inviato immediatamente allo RFX-2000 tramite collegamento MIDI, l'effetto uditorio di qualsiasi operazione di montaggio può essere controllato immediatamente. I patch montati possono essere inviati allo RFX-2000 tramite collegamento MIDI.

## (3) Banca EXTRA

Usando il software si può accedere agli effetti della banca EXTRA che non possono essere selezionati nello stesso modo degli altri effetti dell'unità. Questi effetti compongono un riverbero personalizzato con grande controllo su numerosi parametri, un equalizzatore a 31 bande, un effetto di ritardo a 20 tap, ecc. Gli effetti addizionali aumentano ulteriormente le applicazioni possibili con l'RFX-2000. Memorizzando un patch che contiene un effetto della banca EXTRA nella memoria dell'RFX-2000, l'effetto può quindi essere richiamato come gli altri patch e alcuni principali parametri dell'effetto possono essere modificati con i comandi dell'RFX-2000.

- Per informazioni sull'installazione del software, fare riferimento al foglio separato. Per informazioni sull'uso del software, fare riferimento alla documentazione allegata al CD-ROM.
- La versione più recente del software può essere scaricata dal sito web di Zoom.  
URL: <http://www.zoom.co.jp>

# Soluzione di problemi

Sintomo	Controllare	Rimedio
Nessun suono o volume molto basso.	• Il trasformatore CA in dotazione è collegato correttamente?	⇒ Seguire le istruzioni in "Collegamenti".
	• È collegato un trasformatore CA di altro tipo?	⇒ Usare solo il trasformatore CA in dotazione.
	• La fonte sonora è collegata correttamente alle prese INPUT e le prese OUTPUT sono collegate correttamente al sistema di riproduzione?	⇒ Seguire le istruzioni in "Collegamenti".
	• Tutti i cavi schermati usati per i collegamenti sono in buone condizioni?	⇒ Provare a sostituire i cavi schermati.
	• La fonte sonora e il sistema di riproduzione collegati funzionano correttamente? Il volume è impostato su una posizione appropriata?	⇒ Controllare tutti i componenti e regolare il volume su una posizione appropriata.
	• Il comando INPUT e il comando OUTPUT dell'RFX-2000 sono impostati correttamente?	⇒ Regolare i comandi come descritto nella sezione "Proviamo ad usare gli effetti".
	• È collegato un microfono alla presa INPUT sul pannello posteriore?	⇒ Collegare il microfono alla presa MIC IN sul pannello anteriore.
	• L'unità è in modo bypass e il comando MIX è girato completamente sulla posizione WET?	⇒ Girare il comando MIX verso DRY.
Il suono in ingresso è interrotto o distorto.	• Il livello del segnale in ingresso è troppo alto?	⇒ Regolare il comando INPUT in modo che il LED CLIP non si illumini ai picchi del segnale.
	• Lo RFX-2000 è regolato in modo bypass?	⇒ Disattivare il modo bypass.
Nessun suono dell'effetto.	• È collegato un interruttore pedale non corretto?	⇒ Usare solo lo FS01 ZOOM.

## Precauzioni per la sicurezza

In questo manuale, i simboli vengono usati per evidenziare avvertimenti e precauzioni da osservare in modo da prevenire eventuali infortuni. I significati di questi simboli sono i seguenti:



Pericolo

Questo simbolo indica spiegazioni circa situazioni di estremo pericolo. Se gli utenti dovessero non tener conto di questo simbolo e adoperare l'apparecchiatura in modo errato, potrebbe esserci pericolo di seri infortuni e anche di morte.



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni circa situazioni di pericolo. Se gli utenti dovessero non tener conto di questo simbolo e adoperare l'apparecchiatura in modo errato, potrebbe esserci rischi di infortuni e danneggiamenti all'apparecchiatura.

Si prega di osservare i consigli per la sicurezza e le precauzioni seguenti per assicurarsi un uso del RFX-2000 esente da qualsiasi rischio.



Pericolo

### Alimentazione

Il RFX-2000 viene alimentato dall'adattatore AC in dotazione. Per evitare un cattivo funzionamento utilizzare solo questo tipo di adattore.

Se desiderate utilizzare il RFX-2000 in un'area con una tensione diversa, consultate il vostro distributore ZOOM per poter acquistare l'adattatore corretto.



Attenzione

### Posizionamento

Evitate di utilizzare il RFX-2000 in un ambiente esposto a:

- Temperature estreme
- Alto tasso di umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni



Attenzione

### Utilizzo

Il RFX-2000 è uno strumento di precisione. Non esercitare pressioni eccessive sull'unità.

Inoltre, fate attenzione a non far cadere lo strumento e, non sottoponetelo a shock o a pressioni eccessive.



Attenzione

### Cavi di connessione e prese di ingresso e di uscita

Spegnerne sempre sia il RFX-2000 che tutti gli altri strumenti prima di connettere o sconnettere qualsiasi cavo. Inoltre, ricordatevi di sconnettere tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare il RFX-2000.



Attenzione

### Alterazioni

Evitate di aprire il RFX-2000 o di tentare di modificare il prodotto in qualsiasi modo poiché potreste rovinarlo irrimediabilmente.

## Precauzioni per l'uso

### Interferenze elettriche

Il RFX-2000 è stato progettato per minimizzare le emissioni di radiofrequenza ed è altamente resistente all'interferenza esterna. Se però lo si mette molto vicino a componenti quali il televisore o la radio, si potrebbero verificare interferenze con la ricezione. In tal caso, allontanare il RFX-2000 dal componente che subisce l'interferenza.

Nel caso di qualsiasi tipo di strumento a controllo digitale, RFX-2000 incluso, i danni causati dall'elettromagnetismo sono causa di cattivo funzionamento e possono rovinare o distruggere i dati. Siccome questo è un pericolo sempre presente, è bene avere sempre molta cura al fine di ridurre al minimo i rischi di danni.

### Pulizia

Utilizzate un panno morbido ed asciutto per pulire il RFX-2000. Se necessario, inumidirlo leggermente. Evitate di utilizzare abrasivi, cere o solventi (come del diluente per pittura o alcool) poiché possono intaccare le finiture o rovinarne le superfici.

Conservate le istruzioni per l'uso in un posto facilmente accessibile per riferimenti futuri.

# Specifications

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

\* 0 dBm = 0.775 Vrms

\* Design and specifications subject to change without notice.

# MIDI Implimentation Chart

[EFFECTOR  
Model RFX-2000

] MIDI Implimentation Chart

Date : 20 Sep, 1999  
Version :1.00

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

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

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

o : Yes  
x : No

Italiano

\* L' applicazione MIDI è inclusa nel CD-ROM in dotazione.



**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