

# RFX-2200

## DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

---

### MANUAL DE INSTRUCCIONES

#### ÍNDICE

Introducción .....	52	Funciones útiles .....	60
PRECAUCIONES DE USO Y		Utilización de la función de control	
SEGURIDAD .....	53	a través de MIDI .....	62
Controles y funciones .....	54	Devolución del RFX-2200 a los ajustes	
Panel frontal .....	54	predeterminados en la fábrica .....	65
Panel posterior .....	54	Efectos del RFX-2200 .....	66
Montaje en bastidor .....	56	Lista de Parches .....	74
Conexiones .....	56	Solución de problemas .....	76
Prueba de los efectos.....	58	Especificaciones .....	102
Selección de un parche .....	59	La tabla de implementación de MIDI .....	103

Muchas gracias por la selección del ZOOM RFX-2200 (a partir de ahora se le denominará simplemente "**RFX-2200**"). El RFX-2200 es un procesador de reverberación y de efectos múltiples digital sofisticado con las características y funciones siguientes.

## \* **Efectos versátiles y reverberación de gran calidad**

El RFX-2200 viene con un complemento completo de 48 efectos preajustados (8 efectos x 6 bancos). Los efectos de reverberación solos le permitirán 121 ajustes diferentes. El convincente escenario acústico creado por el RFX-2200 sobrepasa a todas las unidades disponibles en esta clase.

## \* **Memoria de 100 parches para utilización inmediata**

En la memoria interna podrá almacenar hasta 100 parches (ajustes de efectos). La invocación de cualquier parche es fácil y rápida.

## \* **Salida digital**

La salida S/PDIF (con conectores ópticos y coaxiales) permiten la conexión de equipos con entrada digital (grabadora multipista digital, grabadora de minidiscos, grabadora de cinta audiodigital, etc.), manteniendo la señal en el dominio digital.

## \* **Conector MIC IN**

El conector de micrófono específico del panel frontal resulta útil para crear efectos de voz sin tener que realizar conexiones complejas en la parte posterior. Controlar el efecto VOCODER es fácil y rápido gracias a esta función.

## \* **Toma para entrada de micrófono (MIC IN)**

La toma para micrófono dedicada del panel frontal es muy útil para crear efectos vocales sin tener que realizar conexiones problemáticas en el panel posterior. El control del efecto VOCODER es sencillísimo gracias a esta función.

## \* **Entrada de frecuencia de efecto incorporada**

Los parámetros basados en el tiempo, tales como el tiempo de retardo podrán introducirse directamente utilizando la función de entrada de frecuencia de efecto. Esto facilita, por ejemplo, el acoplar el tiempo de retardo con el tempo de una canción.

## \* **Control basado en MIDI**

A través de un enlace MIDI podrá realizar funciones tales como el cambio de parches, el control de parámetros en tiempo real, y el almacenamiento de datos de parches en un equipo externo.

Lea cuidadosamente este manual para sacar el máximo partido de su RFX-2200 y asegurar el óptimo rendimiento y fiabilidad. Conserve este manual, la tarjeta de garantía, y todos los demás documentos para futuras referencias.

\* **MIDI es una marca comercial registrada de la Association of Musical Electronics Industry (AMEI).**

© **ZOOM Corporation**

Queda prohibida la reproducción de este manual, total o parcial, por ningún medio..

# PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD

## PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:



**Warning**

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños serios e incluso la muerte.



**Caution**

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, puede producir daños al aparato.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del RFX-2200.

### Alimentación



**Warning**

- Conecte la unidad solo en enchufes con el siguiente tipo de corriente: 100-120 V o 220-240 V 50/60Hz (dependiendo del rango de voltaje que acepte la unidad; vea la indicación del panel trasero de la unidad). Cuando no vaya a utilizar la unidad durante un largo periodo de tiempo, desenchúfela.
- Derive a masa la unidad conectando el terminal de masa del conector de alimentación a una toma de masa externa correcta. No utilice como derivación a masa tuberías de agua, conductos de gas, cables telefónicos ni en cables de pararrayos para evitar el riesgo de descarga eléctrica o explosión.
- En tormentas eléctricas o cuando no vaya a usar la unidad por largos periodos de tiempo, desconecte el cable de alimentación de la toma de CA.
- Evite que el cable de alimentación quede atrapado, doblado ni deposite sobre el mismo objetos pesados.

### Entorno



**Warning**

Evite utilizar el RFX-2200 en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Fuentes de calor como radiadores o estufas.
- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Vibraciones o golpes excesivos



**Warning**

Deje espacio alrededor del equipo para una correcta ventilación.

No obstruya los orificios de ventilación con objetos como periódicos o cortinas.

### Manejo



**Warning**

- No coloque nunca objetos que contengan líquidos, como jarros, sobre el RFX-2200 ya que se podrían provocar descargas eléctricas.

- No acerque al RFX-2200 objetos que generen llamas al descubierto ya que se podría originar un incendio.



**Caution**

El RFX-2200 es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que no se le caiga la unidad y de no someterla tampoco a golpes.

### Alteraciones



**Warning**

No abra nunca la carcasa del RFX-2200 ni trate de modificarlo en forma alguna dado que eso puede producir daños en la unidad.

### Volumen



**Warning**

No utilice demasiado tiempo el RFX-2200 a un volumen excesivamente alto ya que ello podría producirle daños auditivos.

### Conexión de cables y conectores de entrada y salida



**Caution**

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el RFX-2200 y el resto de equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apaguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.

## Precauciones de uso

### Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el RFX-2200 ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección frente a la emisión de radiaciones electromagnéticas desde el interior de la unidad, y protección ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar aparatos que sean muy susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes cerca del RFX-2200, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el RFX-2200, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Tenga cuidado para reducir al mínimo este riesgo de daños.

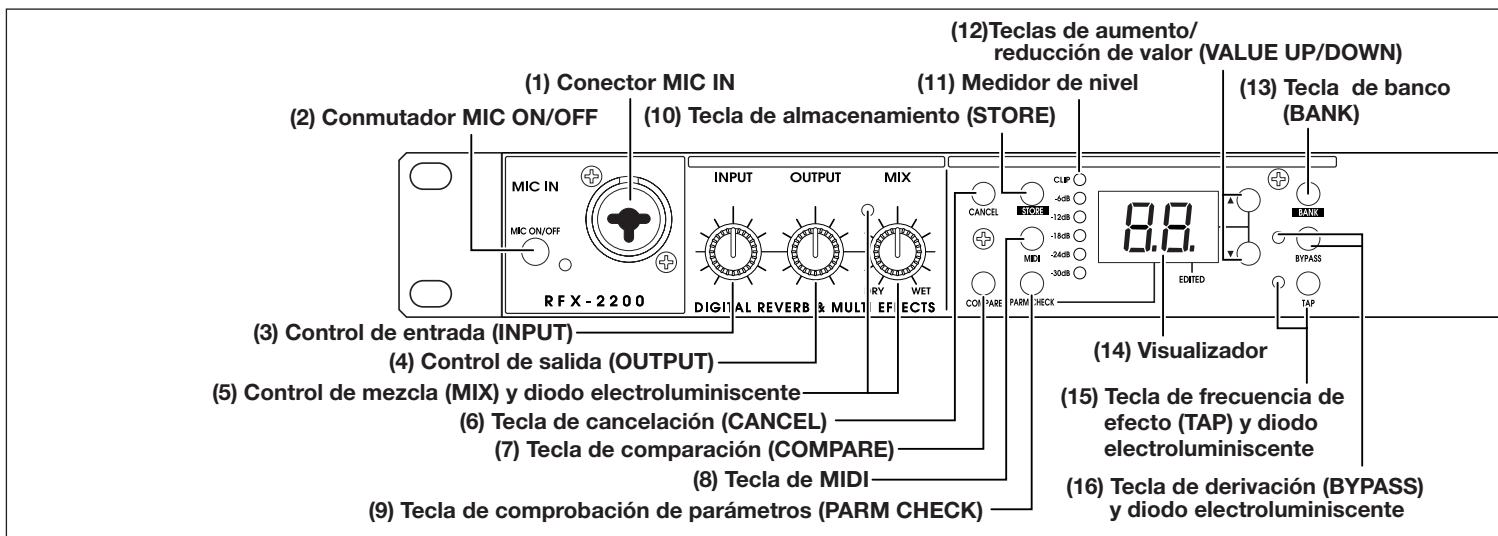
### Limpieza

Utilice un trapo suave y seco para limpiar el RFX-2200. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de limpieza) dado que pueden dañar el acabado de la superficie.

**Tenga siempre a mano este manual para cualquier referencia en el futuro.**

# ● Controles y funciones

## Panel frontal



### (1) Conector MIC IN

Aquí puede conectar un micrófono con una impedancia de unos 600Ω, para utilizarlo como una fuente de entrada adicional. Puede utilizar tanto un conector XLR (conexión balanceada) como un conector phone (conexión balanceada/no balanceada).

Normalmente la señal de entrada de este conector se mezcla con la señal de los jacks INPUT del panel posterior. Cuando está seleccionado el efecto VOCODER, la señal de este conector sirve para controlar el carácter del sonido y la envolvente (curva del cambio en el volumen) del efecto VOCODER.

### (2) Conmutador MIC ON/OFF

Este conmutador activa y desactiva la señal del conector MIC IN. Cuando el conmutador está en ON, el indicador de la derecha se ilumina.

### (3) Control de entrada (INPUT)

Sirve para ajustar la señal procedente de las tomas INPUT y de la toma MIC IN.

### (4) Control de salida (OUTPUT)

Sirve para ajustar el nivel de la señal aplicada a las tomas OUTPUT.

### (5) Control de mezcla (MIX) y diodo electroluminiscente

Sirve para ajustar el equilibrio entre el sonido original (DRY) y el sonido con efecto (WET). Si gira el control

completamente hacia la izquierda, solamente saldrá el sonido original. Si gira el control completamente hacia la derecha, solamente saldrá el sonido con efecto. Si había cambiado el ajuste de equilibrio de mezcla después de la última operación de almacenamiento, se encenderá el diodo electroluminiscente.

### (6) Tecla de cancelación (CANCEL)

Sirve para cancelar una operación de almacenamiento.

### (7) Tecla de comparación (COMPARE)

Cuando esté editando un parche (grupo de ajustes de efectos almacenados), podrá utilizar esta tecla para comparar el sonido anterior y posterior a la edición.

### (8) Tecla de MIDI

Sirve para realizar varios ajustes de MIDI.

### (9) Tecla de comprobación de parámetros (PARAM CHECK)

Sirve para comprobar los ajustes de los parámetros de los efectos.

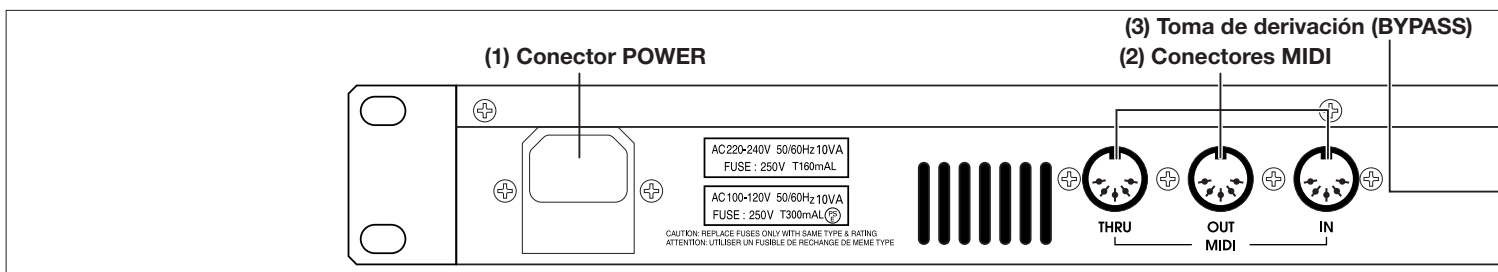
### (10) Tecla de almacenamiento (STORE)

Sirve para almacenar parches en la memoria y otras funciones.

### (11) Medidor de nivel

Estos indicadores mostrarán el nivel de entrada de la señal.

## Panel posterior



### (1) Conector POWER

Conecte aquí el cable de alimentación incluido para activar el equipo.

### (2) Conectores MIDI

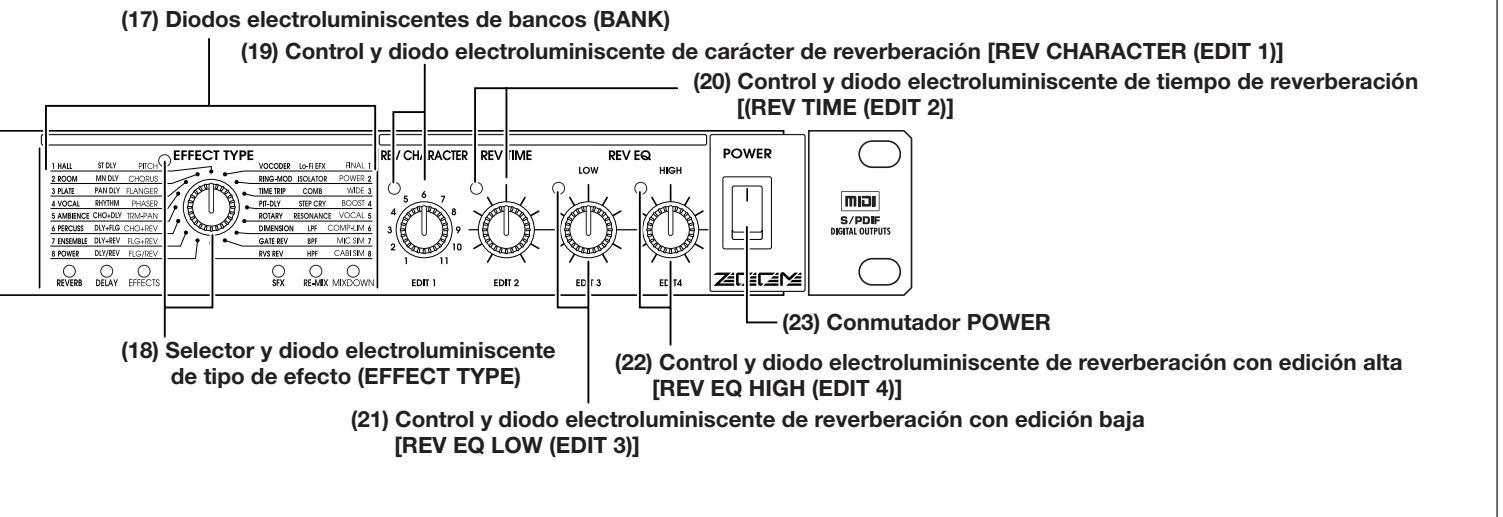
Sirven de conexión al interface MIDI de un ordenador o a un teclado MIDI o similar. Permiten conmutar parches desde equipos externos.

### (3) Toma de derivación (BYPASS)

Sirve para conectar un interruptor de pedal FS01 (opcional) a fin de activar y desactivar efectos.

### (4) Conectores de salida digital (DIGITAL OUT)

Estos conectores ofrecen la misma señal que las tomas OUTPUT en formato digital S/PDIF. Estos conectores podrán utilizarse para suministrar la señal a un equipo con entrada digital, como una grabadora multipista digital,



### (12) Teclas de aumento/reducción de valor (VALUE UP/DOWN)

Sirven para cambiar de parches y cambiar los valores de los parámetros. Si mantiene presionada una tecla y presiona la otra, el cambio será más rápido.

### (13) Tecla de banco (BANK)

Sirve para seleccionar el banco de efectos (grupo de efectos dispuesto por grupo general).

### (14) Visualizador

Muestra diversa información, como números de parches y valores de parámetros.

### (15) Tecla de frecuencia de efecto (TAP) y diodo electroluminiscente

Esta tecla sirve para la introducción de frecuencia de efecto de parámetros basados en tiempo tales como tiempo y frecuencia de retardo. Cuando seleccione un efecto en el que pueda utilizarse la entrada de frecuencia de efecto, el diodo electroluminiscente parpadeará con una frecuencia que indicará el retardo actual. Si selecciona un efecto en el que no pueda utilizarse la frecuencia de efecto, el diodo electroluminiscente estará apagado.

### (16) Tecla de derivación (BYPASS) y diodo electroluminiscente

Sirve para poner la unidad en la condición de derivación. En esta condición el diodo electroluminiscente estará

encendido.

### (17) Diodos electroluminiscentes de bancos (BANK)

Estos indicadores mostrarán qué banco está actualmente seleccionado.

### (18) Selector y diodo electroluminiscente de tipo de efecto (EFFECT TYPE)

Sirve para elegir un efecto del banco actualmente seleccionado. Si cambió el ajuste desde la última operación de almacenamiento, el diodo electroluminiscente se encenderá.

### (19) Control y diodo electroluminiscente de carácter de reverberación [REV CHARACTER (EDIT 1)]

### (20) Control y diodo electroluminiscente de tiempo de reverberación (REV TIME (EDIT 2))

### (21) Control y diodo electroluminiscente de reverberación con edición baja [REV EQ LOW (EDIT 3)]

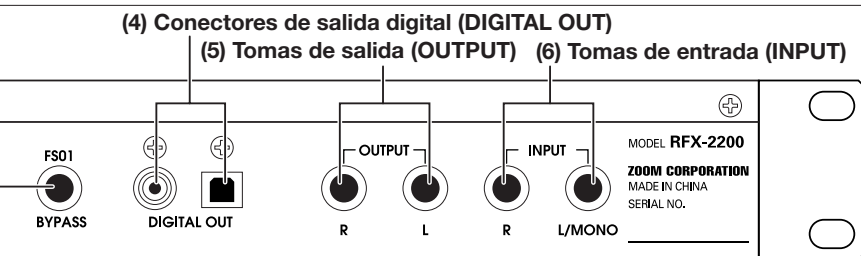
### (22) Control y diodo electroluminiscente de reverberación con edición alta [REV EQ HIGH (EDIT 4)]

Estos controles le permitirán ajustar los parámetros de los efectos al valor deseado. Los parámetros que podrá ajustar dependerán del efecto actualmente seleccionado. Si cambió el ajuste desde la última operación de almacenamiento, el diodo electroluminiscente se encenderá.

### (23) Conmutador POWER

Sirve para activar y desactivar la unidad.

## Panel posterior



grabadora de minidiscos, o grabadora de cinta audiodigital. Los conectores de salida óptico y coaxial podrán utilizarse al mismo tiempo. En este caso, el control OUTPUT no estará activo.

### (5) Tomas de salida (OUTPUT)

Conecte estas tomas a un sistema de grabación o reproducción.

### (6) Tomas de entrada (INPUT)

Conecte a estas tomas una fuente de nivel de línea, como un instrumento o un reproductor de discos compactos. Si inserta una clavija solamente en la toma L/MONO, la señal procedente de la misma se suministrará a ambos canales.

# Montaje en bastidor

El RFX-2200 es compatible con las normas internacionales para bastidores de 19 pulgadas (EIA y DIN). Como la unidad ha sido diseñada para instalarse en un bastidor, es preferible utilizarla de esta forma en vez de colocarla sobre una mesa, etc. Alinee los cuatro orificios roscados de la unidad con los orificios roscados del bastidor y fije la unidad al bastidor con tornillos.

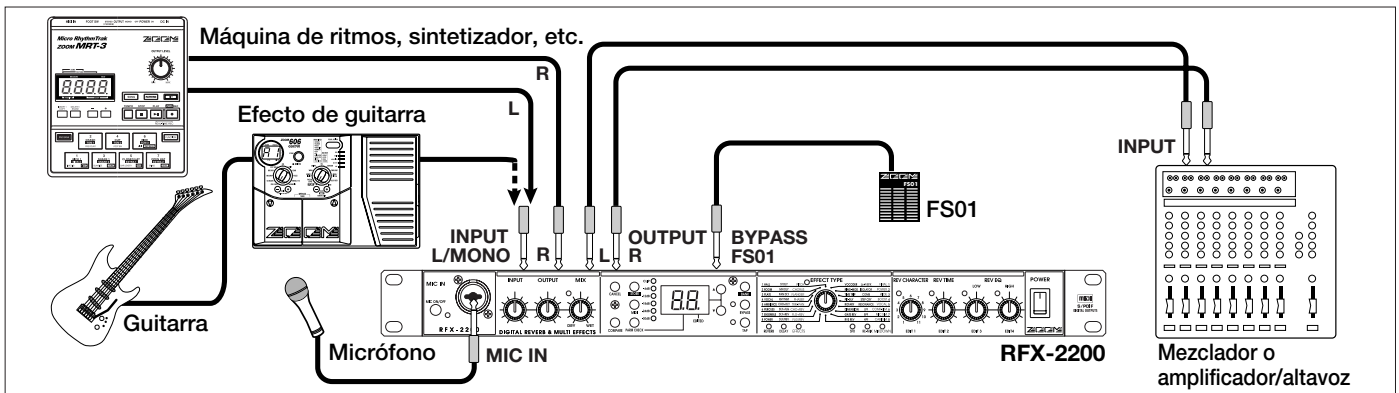


- RFX-2200 utiliza un armazón metálico, lo que hace que la unidad sea más pesada de lo que pueda parecer a primera vista. Cuando instale la unidad en un bastidor, sujétela cuidadosamente hasta que todos los tornillos estén apretados con seguridad. De lo contrario, la unidad podría caerse causando lesiones a personas, o sufrir daños ella misma u otros equipos.
- No coloque la unidad directamente sobre otro equipo. De lo contrario podría producirse el riesgo de incendio o deteriorarse su rendimiento.
- Antes de la instalación, desconecte siempre todos los cables de conexión y el cable de alimentación. De lo contrario podría dañarse el equipo o los cables.
- Cerciñese de que el bastidor en el que vaya a instalar la unidad esté colocado sobre una superficie firme y sólida a fin de que no pueda sufrir sacudidas ni volcarse. De lo contrario existiría el riesgo de lesiones a personas o sufrir daños la propia unidad u otros equipos.

# Conexiones

En esta sección se indica cómo conectar el RFX-2200 a la fuente de sonido y al sistema de reproducción.

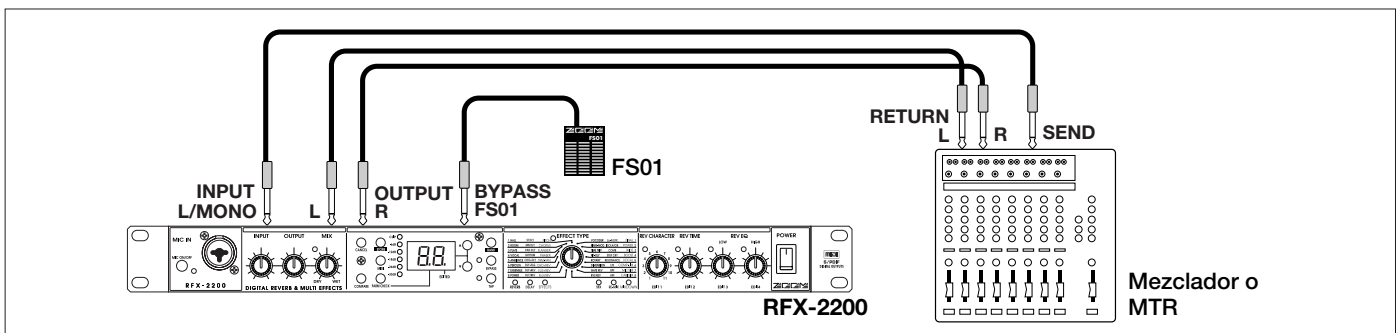
## Conexión con inserción



Éste es un ejemplo de inserción del RFX-2200 entre la fuente de sonido, como un micrófono o un instrumento, y un sistema de reproducción o una grabadora multipista (MTR). Una fuente estéreo deberá conectarse a las tomas INPUT L/MONO y R. Una fuente monoaural deberá conectarse solamente a la toma L/MONO.

En este ejemplo, el equilibrio entre el sonido original y el sonido con efecto se ajusta con el control MIX del RFX-2200. Para utilizar un componente con entrada digital S/PDIF (como una grabadora multipista digital, una grabadora de minidiscos, o una grabadora de cinta audiodigital), tendrá que realizar la conexión en el dominio digital.

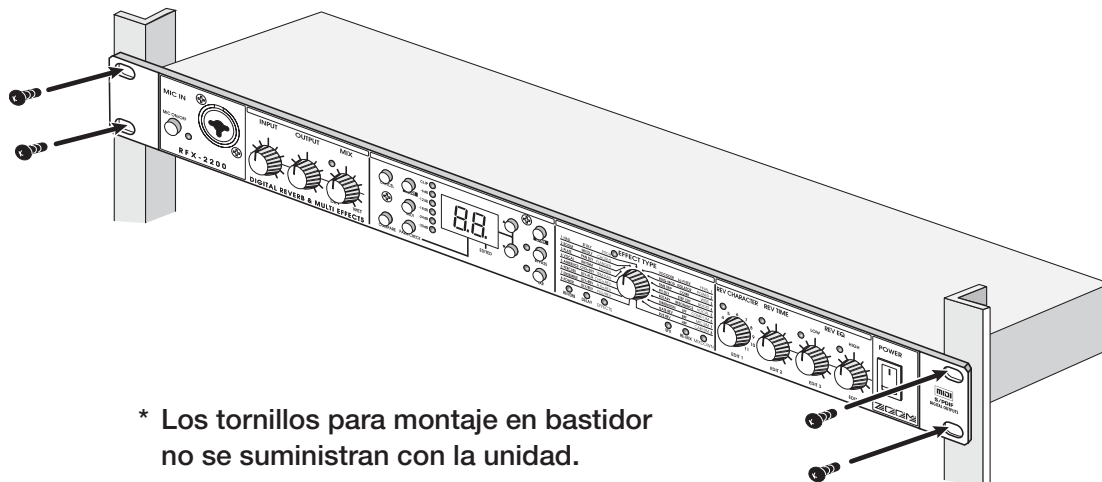
## Conexión para transmisión/retorno



Éste es un ejemplo de conexión del RFX-2200 en las tomas de transmisión/retorno de un mezclador o una grabadora multipista. Conecte la toma de transmisión del mezclador o la grabadora multipista a las tomas OUTPUT L/R del RFX-2200 a las tomas de retorno (o a las tomas de entrada de línea estéreo) del mezclador o de la grabadora multipista. Para utilizar un componente con entrada digital S/PDIF (como una grabadora multipista digital, una grabadora de minidiscos, o una grabadora de cinta audiodigital), tendrá que realizar la

conexión en el dominio digital. En esta configuración, el control MIX del RFX-2200 deberá ajustarse de forma que solamente dé salida al sonido con efecto, y el equilibrio entre el sonido original y el sonido con efecto deberá ajustarse en el mezclador o en la grabadora multipista. Si el mezclador o la grabadora multipista posee toma de transmisión estéreo, también será posible aplicar la señal de transmisión al RFX-2200 en forma estéreo.

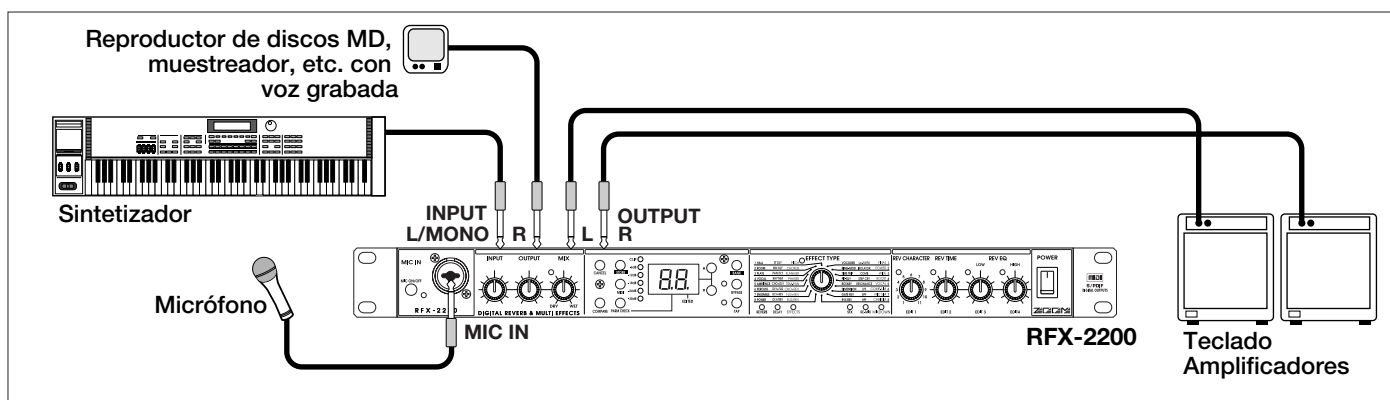




\* Los tornillos para montaje en bastidor no se suministran con la unidad.

Conexiones

Utilización del efecto VOCODER

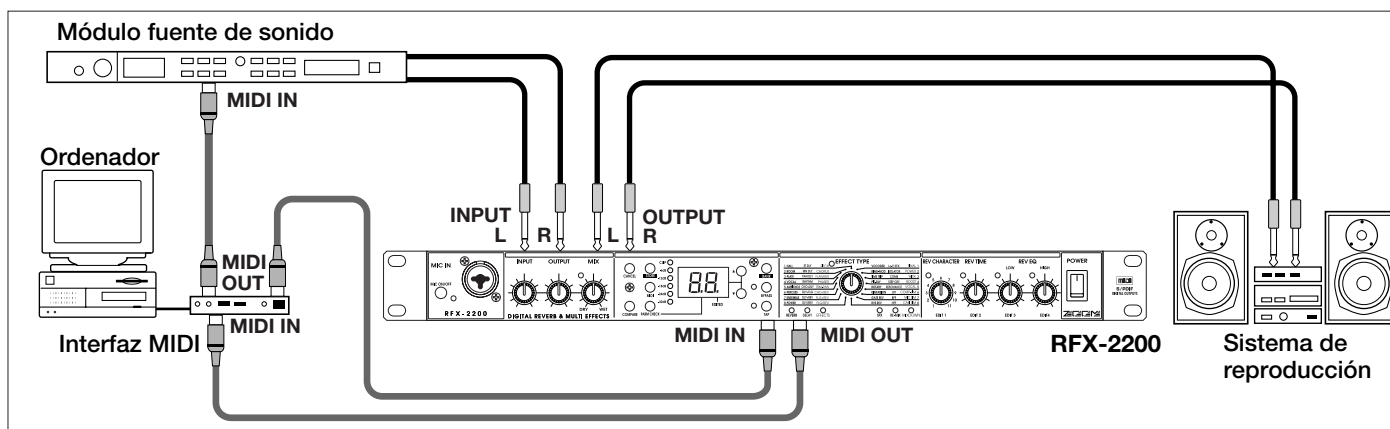


Esto es un ejemplo de conexión para utilizar el efecto VOCODER desde el banco SFX.

Conecte un micro en el conector MIC IN del panel frontal y conecte un sintetizador u otro instrumento en el jack INPUT L/MONO del panel posterior. Así podrá utilizar el micro para variar la envolvente (curva de cambio de volumen) y el carácter del sonido del efecto VOCODER.

Si no conecta nada a la toma MIC IN, la señal suministrada a la toma INPUT L/MONO se controlará mediante la señal suministrada a la toma INPUT R. Compruebe que el indicador del conmutador MIC ON/OFF esté iluminado. Si no lo está, pulse el conmutador para que se active.

Control de los efectos del RFX-2200 desde un ordenador



En este ejemplo de conexión, se utiliza el software de secuenciación de terceros para conmutar los parches y controlar los cambios de parámetros.

Español

# Prueba de los efectos

Esta sección pretende familiarizarle con los pasos básicos de operación del RFX-2200.

## Conexión de la alimentación

Active el RFX-2200 y los equipos periféricos y ajuste el nivel.

### 1. Compruebe que el cable de alimentación, la fuente de sonido y el sistema de reproducción estén correctamente conectados al RFX-2200.

El control INPUT y el control OUTPUT del RFX-2200, así como el control de volumen del sistema de reproducción deberán ajustarse al mínimo.

### 2. Conecte la alimentación del sistema en el orden siguiente: fuente de sonido → RFX-2200 → sistema de reproducción.

### 3. Mientras esté reproduciéndose la fuente de sonido, gire el control INPUT del RFX-2200

### hacia arriba para ajustar el nivel de entrada.

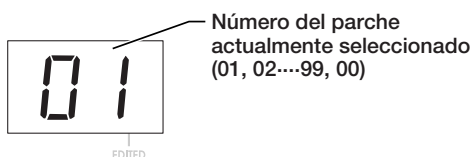
Para reducir al mínimo el ruido y la distorsión, el control INPUT deberá ajustarse al nivel más alto posible sin hacer que se encienda el diodo electroluminiscente CLIP. Cuando utilice un micro conectado al conector MIC IN, ajuste el conmutador MIC ON/OFF a ON de forma que el indicador se ilumine.

### 4. Ajuste el control OUTPUT y el control de volumen del equipo de reproducción hasta obtener un volumen de reproducción adecuado.

## Selección de un parche

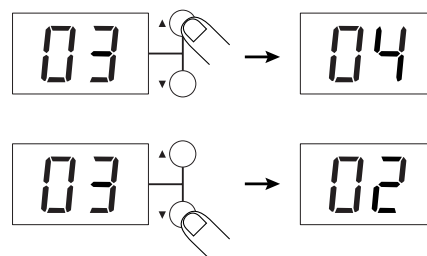
La memoria del RFX-2200 contiene 100 parches almacenados. El visualizador mostrará el número del parche actualmente seleccionado (01, 02...99, 00). Esta condición se denomina modo de reproducción.

Para cambiar de parche, realice lo descrito a continuación. Le sugerimos que pruebe varios parches para escuchar el tipo de sonido que puede producir la unidad.



### 1. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para seleccionar el número del parche deseado.

La tecla VALUE UP cambiará a números de parches superiores y la tecla VALUE DOWN a números inferiores.

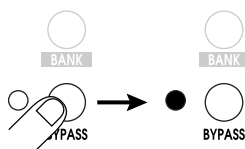


### 2. Durante la reproducción de un instrumento o la producción de sonido desde una fuente de sonido, cambie de parche para comprobar el sonido resultante.

## Derivación (anulación) de efectos

Usted podrá desactivar temporalmente el proceso de un efecto a fin de que solamente salga el sonido original. Esto será muy útil para comprobar rápidamente el cambio producido por un efecto.

### 1. Para poner el RFX-2200 en el modo de derivación, presione la tecla BYPASS mientras la unidad esté en el modo de reproducción.



El indicador BYPASS se encenderá.

El RFX-2200 posee dos estados de derivación diferentes dependiendo del efecto del parche actualmente seleccionado. (Para más información sobre qué efectos utilizan qué tipo de derivación, consulte las páginas 66 - 74.)

#### • Si lenciamiento del sonido con efecto (WET MUTE)

En esta condición solamente se silenciará el sonido con efecto, y saldrá el sonido original. El nivel del sonido original dependerá de la posición del control MIX. Por lo tanto, puede producirse una reducción del sonido, o éste puede cortarse completamente.

#### • Salida directa del sonido original (DRY THRU)

El sonido original saldrá sin proceso alguno. El ajuste del control MIX no tendrá efecto sobre el nivel del volumen.

### 2. Para cancelar el modo de derivación y devolver el RFX-2200 al estado normal, vuelva a presionar la tecla BYPASS.



# Selección de un parche

Utilizando los controles del panel frontal podrá invocar un parche de la memoria. Usted podrá seleccionar, por ejemplo, efectos diferentes y ajustar su intensidad y otros parámetros.

Si cambia cualquier parámetro de la condición almacenada, el nuevo valor del parámetro se mostrará en el visualizador durante unos 2 segundos, y en la esquina derecha del

visualizador aparecerá la marca EDITED (.). Esto indicará que el parche actual se ha editado.

**Nota:**

Cuando cambie el efecto, los diodos electroluminiscentes de todos los mandos de control, excepto MIX, se encenderán.



## Selección de un efecto

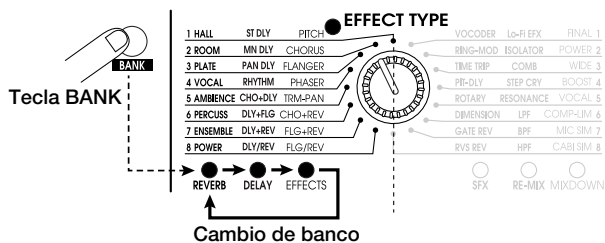
El efecto determina el tipo de sonido conseguido. Para seleccionar un efecto, utilice la tecla BANK y el selector EFFECT TYPE.

### Tecla de banco (BANK)

La tecla BANK sirve para seleccionar el banco de efectos (grupo de efectos dispuestos por tipo general). Los tipos de bancos disponibles dependerán de la posición actual de BANK.

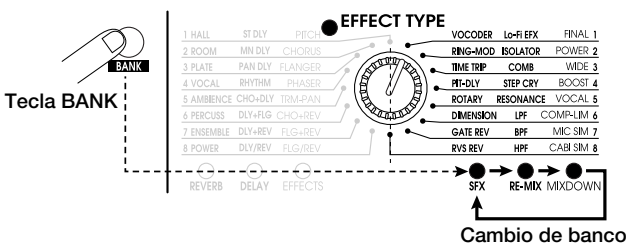
#### BANK del lado izquierdo seleccionado

Al presionar la tecla BANK pasará cíclicamente por los bancos siguientes: REVERB → DELAY → EFFECTS → REVERB.



#### BANK del lado derecho seleccionado

Al presionar la tecla BANK pasará cíclicamente por los bancos siguientes: SFX → RE-MIX → MIXDOWN → SFX.

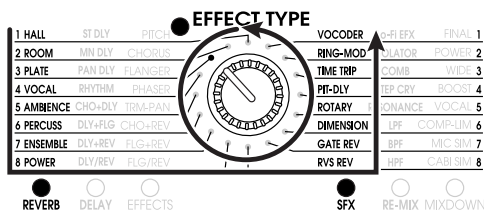


- Cuando devuelva un banco cambiado al ajuste original, el diodo electroluminiscente BANK respectivo parpadeará durante 1 segundo.

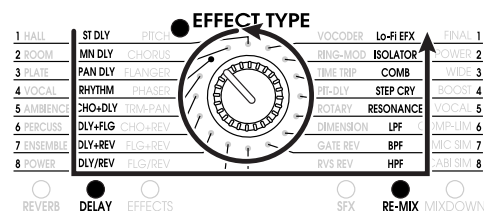
### Selector de tipo de efecto (EFFECT TYPE)

Este selector sirve para elegir el efecto. Como se muestra a continuación, los efectos podrán elegirse entre dos bancos, dependiendo del ajuste actualmente seleccionado con la tecla BANK.

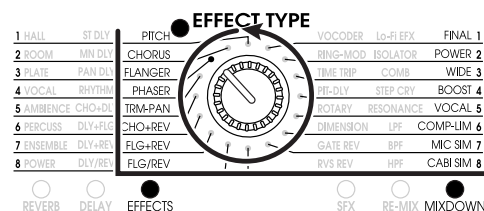
#### Banco REVERB o SFX seleccionado



#### Banco DELAY o RE-MIX seleccionado



#### Banco EFFECTS o MIXDOWN seleccionado



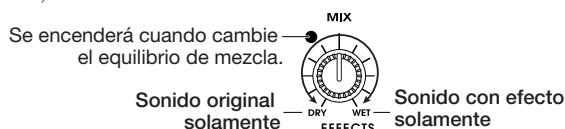
- Cuando mueva el selector EFFECT TYPE, el visualizador mostrará el número de efecto (1 – 8) durante unos 2 segundos.
- Cuando cambie el número de efecto desde la última condición de almacenamiento, el diodo electroluminiscente del selector EFFECT TYPE se encenderá. Cuando devuelva el ajuste al efecto original, el diodo electroluminiscente se apagará.
- Cuando invoque un parche, se encenderá el diodo electroluminiscente del banco en el que esté almacenado tal parche.

## Cambio del valor de un parámetro de efecto

Cada efecto del RFX-2200 se compone de ciertos parámetros de efectos que determinan la intensidad y el carácter del tono de dichos efectos. Los parámetros de los efectos podrán ajustarse con los controles de edición siguientes.

### ■ Control de mezcla (MIX)

El control MIX sirve para ajustar el equilibrio de mezcla entre el sonido original (DRY) y el sonido con efecto (WET). Si gira el control completamente hacia la izquierda, solamente saldrá el sonido original. Si lo gira completamente hacia la derecha, solamente saldrá el sonido con efecto.



- Cuando mueva el control MIX, el ajuste de equilibrio de mezcla (0 – 99) se mostrará en el visualizador durante 2 segundos.
- Si cambia el ajuste de equilibrio de mezcla desde la última condición almacenada, se encenderá el diodo electroluminiscente del control MIX. Cuando el ajuste se devuelva al valor original, el diodo electroluminiscente se apagará.

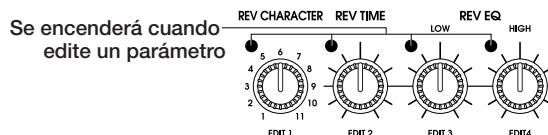
### ■ Control de carácter de reverberación [REV CHARACTER (EDIT 1)]

### ■ Control de tiempo de reverberación [REV TIME (EDIT 2)]

### ■ Control de reverberación con edición baja [REV EQ LOW (EDIT 3)]

### ■ Control de reverberación con edición alta [REV EQ HIGH (EDIT 4)]

Estos controles le permitirán ajustar los parámetros del efecto actualmente seleccionado. (Para más información sobre los parámetros que podrá editar, consulte las páginas 66 – 74.)



- Cuando mueva cualquiera de los controles de arriba, el valor del parámetro correspondiente se mostrará en el visualizador durante 2 segundos.
- Cuando cambie un ajuste de parámetro desde la última condición almacenada, se encenderá el diodo electroluminiscente del control respectivo. Cuando el ajuste se devuelva al valor original, el diodo electroluminiscente se apagará. Cuando cambie de efecto, los diodos electroluminiscentes de todos los controles, excepto el control MIX, se encenderán.

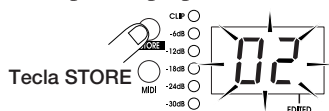
## Almacenamiento de un parche editado

Si no almacena un parche editado en la memoria, el contenido editado se perderá cuando seleccione otro parche. Cuando desee mantener un parche editado, almacénelo en la memoria de la forma siguiente:

### 1. Seleccione el parche y editelo.

### 2. Presione la tecla STORE.

El número del parche parpadeará en el visualizador.



### 3. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para seleccionar el número del parche que desee almacenar.

Cuando desee utilizar el mismo número de parche, este paso no será necesario.

### 4. Para ejecutar la operación de almacenamiento, vuelva a presionar la tecla STORE.

El parche se almacenará en la memoria y el parpadeo del visualizador se parará.

Si presiona la tecla CANCEL en vez de la tecla STORE, la operación se cancelará y la unidad volverá a la condición del paso 1.

## Funciones útiles

El RFX-2200 ofrece varias funciones útiles para editar parches.

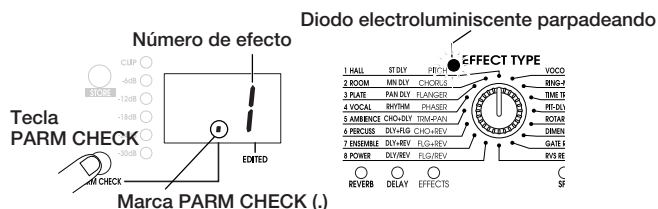
## Comprobación de los valores de los parámetros (comprobación de parámetros)

Usted también podrá comprobar los valores de los parámetros sin mover los controles asociados del panel frontal.

### 1. Presione la tecla PARM CHECK.

La marca PARM CHECK (.) aparecerá en el centro del visualizador y el diodo electroluminiscente EFFECT TYPE parpadeará durante unos 2 segundos.

Esto significará que está comprobándose el ajuste del efecto. El número del efecto (1 – 8) aparecerá en el visualizador durante unos 2 segundos. Después de ello, el visualizador volverá a la condición original.

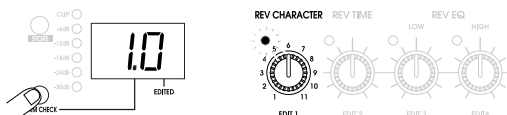


### 2. Para comprobar otro parámetro, vuelva a presionar la tecla PARM CHECK antes de que la indicación regrese a la condición anterior.

Cada vez que presione la tecla PARM CHECK, el parámetro a comprobarse avanzará progresivamente.

## Carácter de reverberación (REV CHARACTER)

Parámetro ajustado con el control REV CHARACTER (EDIT 1).



## Tiempo de reverberación (REV TIME)

Parámetro ajustado con el control REV TIME (EDIT 2).



## Reverberación con ecualización baja (REV EQ LOW)

Parámetro ajustado con el control REV EQ LOW (EDIT 3).



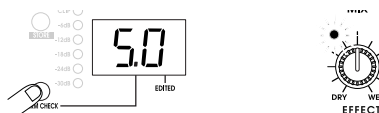
## Reverberación con ecualización alta (REV EQ HIGH)

Parámetro ajustado con el control REV EQ HIGH (EDIT 4).



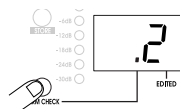
## Mezcla (MIX)

Equilibrio de mezcla entre el sonido original y el sonido con efecto.



## Ritmo de frecuencia de efecto (TAP BEAT)

Longitud del frecuencia de efecto de referencia para la entrada de frecuencia de efecto



- El parámetro TAP BEAT solamente podrá comprobarse cuando se haya seleccionado un efecto con entrada de frecuencia de efecto (consulte más abajo). Sin embargo, si selecciona RHYTHMIC DELAY, no habrá ajuste de ritmo de frecuencia de efecto.
- Cuando compruebe el parámetro de velocidad ajustado con la función de frecuencia de efecto, en el visualizador se mostrará "tP".

## Comparación entre el sonido anterior y posterior a la edición (Función de comparación)

Esta función le permitirá comparar el sonido actualmente editado con el anterior a la edición.

### 1. Presione la tecla COMPARE.

El parche actualmente seleccionado volverá temporalmente a la condición existente antes de la edición. La indicación "CP" y el número de parche parpadearán alternativamente en el visualizador, y la marca "EDITED" desaparecerá.



### 2. Para volver a la edición, vuelva a presionar la tecla COMPARE (o presione la tecla CANCEL).

- Si lo desea, podrá comprobar el valor original de cada parámetro presionando la tecla PARM CHECK mientras la unidad esté en el modo de comparación.
- El movimiento de cualquiera de los controles en el modo de comparación no tendrá efecto alguno.

## Ajuste de los parámetros con la tecla de frecuencia de efecto (Entrada de frecuencia de efecto)

El RFX-2200 le permitirá introducir parámetros basados en el tiempo pulsando la tecla TAP. Por ejemplo, de esta forma, la velocidad de modulación de reborde o el tiempo de retardo podrán acoplarse fácilmente al tempo de la canción.

### 1. Seleccione un parche en el que sea posible la entrada de frecuencia de efecto.

Si la entrada de frecuencia de efecto es posible o no dependerá del defecto seleccionado para tal parche (consulte las páginas 66 – 74). Cuando seleccione un parche para el que sea posible la entrada de frecuencia de efecto, parpadeará el diodo electroluminiscente TAP.



### 2. Pulse varias veces la tecla TAP con el intervalo deseado.

El tiempo de retardo o la velocidad se ajustarán de acuerdo con el intervalo de frecuencia de efecto y el parámetro de ritmo de frecuencia de efecto para el parche respectivo (consulte la página 64).

### 3. Si lo desea, almacene el parche.

El parámetro cambiado mediante la entrada de frecuencia de efecto volverá al ajuste original cuando cambie de parche. Si desea mantener el cambio, tendrá que almacenar el parche.

- El parámetro que puede ajustarse mediante la entrada de frecuencia de efecto está preajustado (consulte las páginas 66 – 74).
- El intervalo máximo que podrá medirse con la función de entrada de frecuencia de efecto es de 2 segundos.
- Si el intervalo de entrada de frecuencia de efecto está fuera del margen de ajuste para tal parámetro, se corregirá a un valor aceptable.
- Si un parámetro se ajustó mediante la entrada de frecuencia de efecto y después se cambió moviendo el mando de control para tal parámetro, el ajuste del mando de control tendrá prioridad sobre la entrada de frecuencia de efecto.

# Utilización de la función de control a través de MIDI

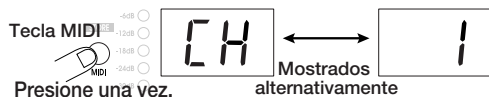
El RFX-2200 puede aceptar comandos a través de un enlace MIDI para cambio de parámetros y transferencia del contenido de la memoria a un dispositivo MIDI externo. En esta sección se describen los pasos generales para utilizar las funciones basadas en MIDI.

## Ajuste del canal MIDI

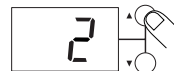
Ajuste el canal MIDI para comunicación con el RFX-2200 de la forma siguiente.

### 1. En el modo de reproducción, presione una vez la tecla MIDI.

En el visualizador aparecerán alternativamente "CH" y el canal MIDI actualmente seleccionado.



el visualizador muestre "—", se inhabilitará la función de transmisión/recepción.



### 3. Para volver al modo de reproducción, presione la tecla CANCEL.



### 2. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para seleccionar un canal MIDI entre 1 y 16. Cuando

## Selección de parches a través de MIDI

Para cambiar el parche del RFX-2200 habrá que enviar un mensaje de cambio de programa desde un teclado MIDI, un secuenciador, o un dispositivo similar al RFX-2200.

### 1. Conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del RFX-2200.

El ajuste del canal MIDI del RFX-2200 deberá coincidir con el ajuste del canal de transmisión del dispositivo externo.

### 2. Transmita un mensaje de cambio de programa del dispositivo MIDI externo al RFX-2200.

En la condición predeterminada en fábrica, los números de parches del RFX-200 corresponderán a los números de cambio de programa siguientes.

Número de parche del RFX-2200	Número de cambio de programa
01	0
02	1
:	:
99	98
00	99
:	:
00	127

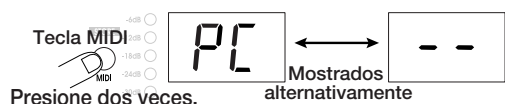
- Cuando cambie el parche en el RFX-2200, en el conector MIDI OPUT aparecerá el mensaje de cambio de programa correspondiente.

## Almacenamiento de números de cambio de programa en la tabla de aprendizaje

Algunas veces puede ser deseable asignar números de cambio de programa específicos a los números de parches del RFX-2200. (Por ejemplo, para invocar el número 1 del RFX-2200 cuando se seleccione el tono asociado con el cambio de programa 100.) En tal caso, usted podrá seleccionar la tabla denominada de aprendizaje de la memoria del RFX-2200 para cambiar el número de cambio de programa asignado al número de parche.

### 1. En el modo de reproducción, seleccione el parche al que desee asignar un número de cambio de programa y presione dos veces la tecla MIDI.

En el visualizador aparecerán alternativamente "PC" y la indicación "--".



### 2. Transmita un mensaje de cambio de programa desde el dispositivo MIDI conectado al conector MIDI IN del RFX-2200.



La indicación "--" del visualizador cambiará al número de cambio de programa recibido. Este número de cambio de programa se asignará al parche actualmente seleccionado.

### 3. Cuando desee asignar un número de cambio de programa separado a este parche, repita el paso 2.

Usted también podrá asignar múltiples números de cambio de programa al mismo número de parche.

### 4. Cuando finalice el ajuste, presione la tecla CANCEL para volver al modo de reproducción.



Si es necesario, repita los pasos 1 – 4 para otros números de parches y de cambio de programa.

- Los números de cambio de programa 100 – 127 se visualizarán como ".0" – "2.7".
- La información de la tabla de aprendizaje cambiada se conservará incluso aunque desconecte la alimentación de la unidad. (Con respecto a la información sobre cómo devolver la tabla de aprendizaje a los ajustes predeterminados en la fábrica, consulte la página 65.)



## Cambio de los parámetros de los efectos a través de MIDI

Los parámetros de los efectos del RFX-2200 podrán cambiarse utilizando mensajes de cambio de control MIDI desde un dispositivo MIDI externo (teclado, secuenciador MIDI, etc.). Esto será muy útil para cambiar parámetros desde un lugar separado.

### 1. Conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del RFX-2200.

El ajuste del canal MIDI del RFX-2200 deberá coincidir con el ajuste del canal de transmisión MIDI del canal externo.

(Para más información sobre el ajuste del canal MIDI,

consulte la página 62.)

### 2. Transmita un mensaje de cambio de control desde el dispositivo MIDI externo al RFX-2200.

Los parámetros de efectos del RFX-2200 corresponden a los números de cambio de control siguientes.

Parámetros de efectos	Números de cambio de control	Valores de recepción aceptables	Valores de transmisión aceptables
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 = derivación desactivada 64 - 127 = derivación activada	
	80		0 = derivación desactivada/127 = derivación activada
TAP	64	64 - 127	A la salida 127 le sigue inmediatamente la 0.

- Cuando utilice una tecla o un control del panel frontal, se transmitirá el mensaje de cambio de control indicado arriba.
- El cambio de un parámetro con un mensaje de cambio de

control tendrá el mismo efecto que la edición de tal parámetro con los controles del panel frontal. Si es necesario, almacene el parche cambiado.

## Almacenamiento de las operaciones del panel en un secuenciador

Las funciones de operación de los controles del panel frontal del RFX-2200 podrán almacenarse como mensajes de cambio de control en un secuenciador MIDI para reproducir más tarde. Esto será muy útil, por ejemplo, para reproducir un módulo de fuente de sonido en el secuenciador y ajustar simultáneamente el RFX-2200 en tiempo real.

### 1. Conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del RFX-2200, y conecte el conector MIDI OUT del RFX-2200 al conector MIDI IN del dispositivo MIDI externo.

- El ajuste del canal MIDI del RFX-2200 deberá coincidir con el canal de transmisión MIDI para la pista del secuenciador en la que vaya a grabarse la operación. (Para más información sobre el ajuste del canal MIDI, consulte la página 62.)
- Compruebe si el eco MIDI (MIDI THRU) del secuenciador está desactivado (OFF).
- Esto será muy útil para grabar un mensaje de cambio de programa al comienzo de la pista del secuenciador que invoca el parche a utilizarse como punto de comienzo de

la operación.

### 2. Ponga en funcionamiento el secuenciador MIDI e inicie la grabación.

### 3. Utilice los mandos de control del panel frontal del RFX-2200.

La operación de los mandos de control se grabará como información de cambio de control en la pista del secuenciador MIDI.

### 4. Pare la grabación en el secuenciador MIDI y ponga en reproducción la pista desde el comienzo.

Los parámetros cambiarán de acuerdo con las operaciones que haya realizado en el paso 3.

## Entrada de frecuencia de efecto utilizando el reloj MIDI

En vez de utilizar la tecla TAP podrá utilizar también un dispositivo MIDI externo (como un secuenciador o una máquina de ritmos MIDI) para suministrar un reloj MIDI a fin de ajustar el tiempo de retardo o la velocidad que coincida con el tempo del reloj.

### 1. Conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del RFX-2200.

- Cuando desee introducir el tempo con la tecla TAP, ajuste la recepción del reloj MIDI a OFF
- ### 2. Seleccione en el RFX-2200 el parche en el que desee utilizar la entrada de frecuencia de efecto.
- Para más información sobre qué parámetros permiten la entrada de frecuencia de efecto, consulte las páginas 66 - 74.
- ### 3. En el modo de reproducción, presione la tecla MIDI cuatro veces.

En el visualizador se mostrarán alternativamente las indicaciones "CL", "on" (recepción del reloj MIDI

activada), u "oF" (recepción del reloj MIDI desactivada).



### 4. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para ajustar "on".

### 5. Para volver al modo de reproducción, presione la tecla CANCEL.

Ahora podrá utilizar la función de entrada de frecuencia de efecto con reloj MIDI. Este ajuste se aplicará a todos los parches.

## 6. Suministre el reloj MIDI desde el dispositivo MIDI externo.

El tiempo de retard o la frecuencia se ajustarán de acuerdo con el reloj MIDI suministrado y el parámetro de ritmo de frecuencia de efecto ajustado para el parche respectivo.)

## 7. Si lo desea, almacene el parche.

El parámetro cambiado mediante la entrada de frecuencia de efecto del reloj MIDI volverá al ajuste original cuando cambie el parche. Si desea conservar el parche, tendrá que almacenarlo.

- Cuando haya almacenado un parche y lo invoque, suministrará el reloj MIDI para ajustas automáticamente el tiempo de retardo o la velocidad de acuerdo con el tiempo del reloj.
- Si ajustó un parámetro mediante la entrada de frecuencia de efecto mediante el reloj MIDI y después lo cambió moviendo el mando de control para tal parámetro, el ajuste del mando de control tendrá prioridad sobre la entrada de frecuencia de efecto con el reloj MIDI.
- El RFX-2200 contará 24 pulsos de reloj MIDI como un intervalo utilizando unidades de 1 ms. El intervalo máximo que podrá medirse es de 2 segundos.

## Ajuste del ritmo de frecuencia de efecto

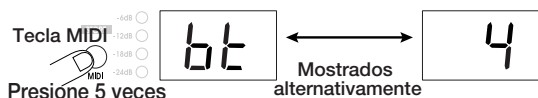
El ritmo de frecuencia de efecto es un parámetro que determina la longitud del ritmo de referencia utilizado para ajustar el tiempo de retardo cuando se utiliza la función de entrada de frecuencia de efecto. Por ejemplo, si el ritmo de frecuencia de efecto está ajustado a "4" (negra), la longitud de un compás del reloj MIDI (señales de 24 horas) o el intervalo con el que se golpee la tecla TAP se tomará como el tiempo de retardo o la velocidad. Cuando el ajuste del ritmo de frecuencia de efecto sea "8" (corchea), el ajuste será la mitad.

### 1. En el modo de reproducción, seleccione un parche en el que sea posible la entrada de frecuencia de efecto

- Si el ajuste del ritmo de frecuencia de efecto se realizó para cada parche.

### 2. Presione cinco veces la tecla MIDI.

En el visualizador aparecerán alternativamente "bt" y el número que muestra la longitud de la nota del ritmo.



### 3. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para ajustar la duración de la nota.

oF Para este parche no se utiliza la entrada de reloj MIDI. El intervalo con el que se presione la tecla de frecuencia de efecto se tomará directamente como el parámetro de tiempo de retardo o de velocidad.

32	Fusa		punteadas
16	Semicorchea	4	Negra
t8	Tresillo de corcheas	4.	Negra punteada
16.	Semicorchea punteada	2	Blanca
8	Corchea	01	Redonda
t4	Tresillo de negras	02	Dos redondas
8.	Tresillo de corcheas	04	Cuatro redondas

### 4. Presione la tecla CANCEL.

El RFX-2200 volverá al modo de reproducción. Cuando desee almacenar un ajuste de ritmo de frecuencia de efecto para el parche, realice la operación de almacenamiento.

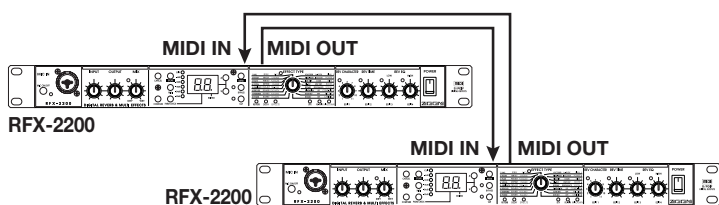
#### NOTA:

El ajuste del ritmo de frecuencia de efecto entrará en efecto la próxima vez que introduzca el frecuencia de efecto o ajuste el tempo con la entrada del reloj de MIDI.

## Transferencia de datos (Transmisión)

La información sobre los parches y la tabla de aprendizaje internamente almacenada en el RFX-2200 podrá sacarse a través de un enlace MIDI. Esto podrá utilizarse, por ejemplo, para intercambiar ajustes entre dos unidades RFX-2200 en un secuenciador MIDI. Los datos podrán volver a cargarse en el RFX-2200 cuando sea necesario.

1. Para utilizar dos unidades RFX-2200, conecte el conector MIDI OUT de la primera unidad RFX-2200 al conector MIDI IN de la segunda unidad RFX-2200, y el conector MIDI OUT de la segunda unidad RFX-2200 al conector MIDI IN de la primera unidad RFX-2200. El canal MIDI deberá ajustarse para que concuerde.



Ejemplo de conexión de dos unidades RFX-2200

Cuando utilice un secuenciador u otro dispositivo MIDI, conecte el conector MIDI OUT del RFX-2200 al conector MIDI IN del secuenciador MIDI.

2. Presione tres veces la tecla MIDI del RFX-2200 de transmisión.

En el visualizador aparecerán alternativamente las indicaciones "dt" y "AL".

3. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para seleccionar el tipo de datos que desee transmitir.

#### • AL

Toda la información de parche y tabla de aprendizaje

#### • Número de parche actual

Datos del parche actual solamente (en caso de edición, los datos que estén editándose actualmente)

4. Para ejecutar la transferencia de datos, presione la tecla STORE.

El RFX-2200 de transmisión comenzará a transmitir datos. (Los datos se recibirán automáticamente en el RFX-2200 de recepción. No se necesitarán pasos especiales.) Durante la transferencia, en el visualizador



del RFX-2200 de transmisión parpadeará la indicación "dt", y en el de recepción la indicación "dr".

Cuando finalice la transferencia, las unidades volverán automáticamente al modo de reproducción.

- **Cuando haya seleccionado "AL" para transmisión**

Los datos de todos los parches y de la tabla de aprendizaje de la memoria del RFX-2200 se reescribirán.

- **Cuando haya seleccionado el "número de parche actual" para transmisión**

Los datos del parche actualmente editado se reescribirán. Si es necesario, almacénelos.

## 5. Para grabar los datos en un secuenciador MIDI externo, u otro dispositivo MIDI, ponga

### el dispositivo en el modo de grabación y presione la tecla STORE.

Cuando finalice la transferencia, pare la grabación en el dispositivo MIDI externo y realice los pasos necesarios para almacenar los datos en el dispositivo.

- Cuando desee abandonar el proceso de transmisión de datos, presione la tecla CANCEL en vez de la tecla STORE en el paso 4.

Nota:

El RFX-2200 transmite sucesivamente varios datos exclusivos del sistema. Si utiliza una grabadora de datos MIDI que pare la grabación después de haber recibido un juego de datos exclusivos del sistema, es posible que los datos del RFX-2200 no se almacenen correctamente.

## Transferencia de datos (Recepción)

En esta sección se describe cómo cargar los datos de la tabla de aprendizaje almacenados en un dispositivo MIDI externo al RFX-2200.

### 1. Conecte el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI (secuenciador, etc.) al conector MIDI IN del RFX-2200.

### 2. Inicie la reproducción en el dispositivo MIDI externo.

- **Cuando haya seleccionado "AL" para transmisión**

Los datos de todos los parches y de la tabla de aprendizaje de la memoria del RFX-2200 se reescribirán. Mientras estén recibiendo datos, en el visualizador parpadeará la indicación "dr".

- **Cuando haya seleccionado el "número de parche actual" para transmisión**

Los datos del parche actualmente editado se

reescribirán. Si es necesario, almacénelos.

- Cuando transmita/reciba datos a/desde un dispositivo externo, el RFX-2200 y el dispositivo deberán estar ajustados al mismo canal. De lo contrario, el RFX-200 no aceptará los datos aunque se realice la reproducción desde un dispositivo MIDI externo.
- La reproducción en el dispositivo MIDI externo deberá realizarse con el mismo tempo que la grabación. Si el tempo es más rápido, el RFX-2200 puede no recibir adecuadamente los datos.

### 3. Después de haber cargado los datos en el RFX-2200, pare la reproducción en el dispositivo MIDI externo.

## Devolución del RFX-2200 a los ajustes predeterminados en la fábrica

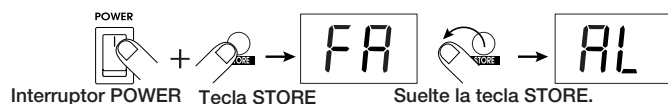
Usted podrá devolver todo el RFX-2200, o parches individuales, a la condición predeterminada en la fábrica (Invocación). Esto será muy útil cuando haya reescrito un parche original por error, o cuando desee devolver toda la unidad al estado original.

Nota:

Cuando realice la función de invocación, los datos almacenados en la memoria por el usuario podrán perderse. Antes de realizar esta función, cerciúrese de que tales datos ya no son necesarios.

### 1. Conecte la alimentación del RFX-2200 manteniendo presionada la tecla STORE.

Mientras mantenga presionada la tecla STORE, en el visualizador se mostrará la indicación "FA",



Cuando suelte la tecla STORE, en el visualizador se mostrarán alternativamente "AL" y la indicación normal.

### 2. Utilice las teclas VALUE UP/DOWN para seleccionar el contenido de invocación.

- **AL**

Devuelve los datos de todos los parches y de la tabla de aprendizaje a las condiciones predeterminadas en la fábrica.

- **01 - 99, 00**

Solamente volverán a la condición predeterminada en la

fábrica los datos del parche actualmente seleccionado.

- **PC**

Solamente se inicializará la tabla de aprendizaje (devolución a la condición predeterminada en la fábrica).

### 3. Para realizar una operación de invocación, vuelva a presionar la tecla STORE.

- **Cuando haya seleccionado AL o PC en el paso 2**

La invocación se realizará y la unidad volverá al modo de reproducción.

- **Cuando haya seleccionado un número de parche específico en el paso 2**

La unidad permanecerá en el modo de invocación, y la invocación se realizará después para cualquier número de parche especificado.

Para parar la operación de invocación, presione la tecla CANCEL.

# Efectos del RFX-2200

En esta sección se indican todos los efectos y parámetros disponibles en el RFX-2200.



Con este símbolo están marcados los efectos adecuados para la conexión para transmisión/retorno (página 56).



Con este símbolo están marcados los efectos con los que pueden utilizarse la entrada de frecuencia de efecto (página 61).

El parámetro que puede ajustarse mediante la entrada de frecuencia de efecto está marcado con el indicador "TAP" al lado del nombre.

**BYPASS**

BYPASS indica la operación de la unidad en el modo de derivación (página 58). Esto podrá realizarse en el modo WET MUTE (solamente se silenciará el sonido con efecto) o DRY THRU (el sonido original pasará sin procesarse).

## Banco de reverberación (REVERB)

Este banco solamente contiene efectos de reverberación. Los parámetros REC CHARACTER, REV TIME, REV EQ LOW, y REV EQ HIGH ajustados con los controles respectivos son comunes para todos estos efectos. Para cada efecto existen 11 ajustes de carácter, que pueden seleccionarse con el control REV CHARACTER, produciendo un tono y un estilo diferentes.

1 HALL	Estos efectos simulan la reverberación de varios tipos de edificios, desde tamaño medio a grande.					↓↑ S/R
2 ROOM	Estos efectos simulan la reverberación de varios tipos de espacios de interiores, desde salas pequeñas a clubes grandes.					↓↑ S/R
3 PLATE	Estos efectos simulan el sonido denominado "reverberación de plato" (como el producido por un fonocaptor montado en un plato de hierro de brazo libre).					↓↑ S/R
4 VOCAL	Efectos de reverberación más adecuados para voces y narración.					↓↑ S/R
5 AMBIENCE	Estos efectos llevan un ambiente natural a la fuente de sonido adecuada no solamente para instrumentos solistas, sino también para fuentes de música estéreo.					↓↑ S/R
6 PERCUSS	Estos efectos de percusión son los más adecuados para tambores y percusión.					↓↑ S/R
7 ENSEMBLE	Estos efectos son los más idóneos para secciones de conjuntos tales como los de cuerdas y de cobre.					↓↑ S/R
8 POWER	Estos efectos añaden una sensación de potencia y vitalidad a las fuentes utilizadas.					↓↑ S/R
Mando de control	REV CHARACTER	REV TIME	REV EQ LOW	REV EQ HIGH	TAP	BYPASS
Parámetro	Character	Reverb Time	EQ Low	EQ High	/	WET MUTE
Descripción	Selecciona el carácter de reverberación (consulte la tabla).	Ajusta el tiempo de reverberación.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de bajas frecuencias.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de altas frecuencias.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	-12 - +12	-12 - +12		

### Tabla de caracteres de reverberación

#### 1. HALL

- 1 **Large Hall**..... Simula una sala de conciertos grande.
- 2 **Bright Hall** ..... Simula una sala de tamaño medio con reverberación fuerte y brillante.
- 3 **Recital Hall** ..... Simula una sala pequeña.
- 4 **Municipal** ..... Simula una sala de estilo municipal grande.
- 5 **Wood Hall** ..... Simula una sala de tamaño medio con un interior predominante de subgraves.
- 6 **Cathedral** ..... Simula una catedral grande.
- 7 **Medconcert** ..... Simula una sala de conciertos de tamaño medio.
- 8 **Strings Hall** ..... Simula una sala de conciertos diseñada par música clásica.
- 9 **Castle Hall** ..... Simula un castillo medieval.
- 10 **Small Hall** ..... Simula una sala pequeña con carácter de sonido cálido.
- 11 **Gymnasium** ..... Simula un gimnasio.

#### 2. ROOM

- 1 **Tile Chamber** ..... Simula la acústica de una sala embaldosada.
- 2 **Warm Room** ..... Simula la acústica de una sala bastante grande con un carácter de sonido cálido.
- 3 **Big Wooden** ..... Simula la acústica de una sala bastante grande hecha de madera.
- 4 **Meeting Room** .... Simula la acústica de una sala de conferencias.
- 5 **Large Club** ..... Simula la acústica de un club grande con gran reverberación.
- 6 **GtrSpace** ..... Reverberación con una gama media pronunciada.
- 7 **Strings Room** ..... Reverberación cuando hay que hacer que la voz sobresalga notablemente.
- 8 **Small Chamber** .... Reverberación con final de la voz lenta del cantante principal.
- 9 **Glass Room** ..... Reverberación con finalización baja.
- 10 **Rehearsal Space**.... Simula una sala de ensayo con una reverberación fuerte.

- 11 **Garage** ..... Simula el carácter de reverberación de un garaje.

### 3. PLATE

- 1 **Large Plate** ..... Simula la reverberación producido por un plato grande.
- 2 **Bright Plate** ..... Reverberación de un plato brillante adecuado para percusión.
- 3 **Dark Plate** ..... Reverberación de plato con sentido de profundidad.
- 4 **Clear Plate** ..... Reverberación de plato transparente adecuado para voces.
- 5 **Short Plate** ..... Reverberación de plato con tiempo de reverberación corto.
- 6 **Slap Plate** ..... Reverberación con retardo previo largo.
- 7 **Lo-Pass Plate** ..... Reverberación de plato activada en las bajas frecuencias.
- 8 **Hi-Pass Plate** ..... Reverberación de plato activada en las altas frecuencias.
- 9 **Rich Plate** ..... Reverberación de plato densa con sonido rico.
- 10 **Endless Plate** ..... Reverberación de plato uniforme de larga duración.
- 11 **Tunnel** ..... Simula la reverberación escuchada en un túnel.

### 4. VOCAL

- 1 **Female Rock** ..... Reverberación adecuada para cantantes femeninas de rock.
- 2 **Male Ballad** ..... Tiempo de reverberación adecuado para baladas y voces masculinas.
- 3 **Chorus** ..... Reverberación adecuada para música de coro.
- 4 **Female Folk** ..... Reverberación con sonido natural idónea para voces femeninas.
- 5 **Hi Male Rock** ..... Reverberación adecuada para voces masculinas con tono ligeramente alto.
- 6 **Narration** ..... Reverberación adecuada para acentuar narraciones.
- 7 **Chanting** ..... Reverberación adecuada para cantar con monotonía.
- 8 **Slapback** ..... Enfatiza la voz sin cambiar otras características.
- 9 **Enhancer** ..... Reverberación con la gama alta acentuada.
- 10 **LushVerb** ..... Espacio simulado amplio adecuado para voces.
- 11 **EchoVerb** ..... Reverberación con retardo previo largo.

### 5. AMBIENCE

- 1 **Rock Mix** ..... Reverberación para fuentes de música de tipo rock.
- 2 **Jazz Band** ..... Reverberación para fuentes de música de tipo banda de jazz.
- 3 **Reggae Mix** ..... Reverberación con un sentimiento vivo fuerte para reggae y géneros relacionados.
- 4 **Keyboard** ..... Ambiente excelente para reproducción con teclados.
- 5 **Hip Hop** ..... Ambiente para música de tipo rap y hip hop.
- 6 **Film Score** ..... Ambiente para música de películas.
- 7 **Electronic Mix** ..... Efecto espacial adecuado para sintetizador.
- 8 **New Age** ..... Ambiente adecuado para fuentes de sonido MIDI.
- 9 **Strings Quartet** ..... Ambiente centrado en la gama media cálido para cuerdas.
- 10 **Choral Mix** ..... Ambiente rico para conjuntos de coro y vocales.
- 11 **Percussion Mix** ..... Ambiente adecuado para conjuntos de percusión.

### 6. PERCUSSION

- 1 **Rock Kit/1** ..... Reverberación adecuada para batería de rock.
- 2 **LatinPerc** ..... Ambiente ligero para percusión.
- 3 **Jazz Drums** ..... Reverberación para batería de jazz.
- 4 **Tom** ..... Efecto ligeramente profundo para tambores tom-tom.
- 5 **Shaker** ..... Crea el equilibrio perfecto para instrumentos de percusión.
- 6 **Reggae Drums** ..... Efecto centrado en la gama media para batería de reggae.
- 7 **Rock Kit/2** ..... Ambiente centrado en la gama central efectivo para platillos sin afectar la gama baja.
- 8 **MalletPerc** ..... Percusión de tipo martillo que puede reforzarse con este efecto.
- 9 **Slap** ..... Reverberación con retardo previo corto, que acentúa las bajas frecuencias.
- 10 **Afro Drums** ..... Reverberación adecuada para tambores de tipo africano.
- 11 **Bells** ..... Efecto de gama alta de frecuencias adecuado para campanas..

### 7. ENSEMBLE

- 1 **Strings** ..... Reverberación adecuada para instrumentos de cuerda.
- 2 **Brass** ..... Reverberación adecuada para conjuntos de instrumentos de cobre.
- 3 **Piano** ..... Reverberación cálida y ampliada excelente para solos de piano.
- 4 **Winds** ..... Reverberación adecuada para instrumentos de viento de madera.
- 5 **Synth/1** ..... Reverberación adecuada para sintetizadores.
- 6 **Solo Strings** ..... Reverberación adecuada para instrumentos solistas de cuerda.
- 7 **Jazz Organ** ..... Reverberación para reforzar el sonido de órgano.
- 8 **Chorus** ..... Reverberación amplia para grupos de coros.
- 9 **Solo Winds** ..... Reverberación suavizada para solos con instrumentos de viento.
- 10 **Church Organ** ..... Reverberación para añadir sentido de espaciosidad a la música de órgano.
- 11 **Synth/2** ..... Reverberación idónea para sonido de sintetizador.

### 8. POWER

- 1 **Kick/1** ..... Acentúa el impacto del cuerpo de los bombos.
- 2 **Kick/2** ..... Aumenta el tamaño percibido de la imagen del bombo.
- 3 **Snare/1** ..... Acentúa el sonido del cuerpo de los tambores.
- 4 **Snare/2** ..... Añade un sonido de reverberación brillante a los tambores.
- 5 **Toms/1** ..... Idóneo para tambores de mano y colocados en el suelo.
- 6 **Toms/2** ..... Enfatiza el sonido de gama media de los tambores.
- 7 **Hand Perc** ..... Adecuado para la percusión manual.
- 8 **DistGtr/1** ..... Adecuado para el sonido de guitarra de distorsión con carácter de caja fuerte.
- 9 **DistGtr/2** ..... Adecuado para sonido de guitarra de distorsión con carácter brillante.
- 10 **Vocal/1** ..... Aumenta el impacto de las voces.
- 11 **Vocal/2** ..... Adecuado para voces de tipo balada.

## Banco de retardo (DELAY)

Contiene efectos de retardo sencillos y combinados que le permitirán utilizar el retardo y otro efecto. Los efectos combinados marcados con "+" se componen de dos efectos conectados en serie. Los efectos combinados marcados con "/" utilizan dos efectos en paralelo en los canales izquierdo y derecho.

Mando de control		EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
<b>1 ST DLY</b> (STEREO DELAY) retardo estéreo con un tiempo máximo de 1486 ms. <span style="float:right">↕ S/R</span>							
Parámetro	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback			
Descripción	Ajusta el valor de la tabla de atenuación en la gama alta.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 100 ms.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 1 ms.	Ajusta el valor de retroalimentación. Los valores negativos resultarán en retroalimentación cruzada.		<input type="checkbox"/> ON TAP	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 14	0 - 99	-15 - 15			
<b>2 MN DLY</b> (Mono DELAY) Retardo monoaural con un tiempo de 2972 ms como máximo. <span style="float:right">↕ S/R</span>							
Parámetro	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback			
Descripción	Ajusta el valor de la tabla de atenuación en la gama alta.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 100 ms.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 1 ms.	Ajusta el valor de retroalimentación.		<input type="checkbox"/> ON TAP	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 29	0 - 99	0 - 30			
<b>3 PAN DLY</b> (AUTO PANNING DELAY) Retardo monoaural con panoramización automática. <span style="float:right">↕ S/R</span>							
Parámetro	Depth	Rate [TAP]	Time[x 10]	Feedback			
Descripción	Ajusta la profundidad de panoramización.	Ajusta el ciclo de panoramización.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (990 ms como máximo).	Ajusta el valor de retroalimentación.		<input type="checkbox"/> ON TAP	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 50	1 - 99	0 - 30			
<b>4 RHYTHM</b> (RHYTHMIC DELAY) Éste es un retardo monoaural cuyo tiempo podrá ajustarse BMP y notas. Si la recepción del reloj MIDI está ajustada a "on", este efecto recibirá siempre el reloj MIDI. <span style="float:right">↕ S/R</span>							
Parámetro	Beat	BPM[x 10] [TAP]	BPM[x 1] [TAP]	Feedback			
Descripción	Selecciona la nota correspondiente al tiempo de retardo (consulte más abajo).	Ajusta el valor BPM en pasos de 10 tiempos dentro de la gama de 41 - 240).	Ajusta el valor BPM en pasos de 1 tiempo.	Ajusta el valor de retroalimentación.		<input type="checkbox"/> ON TAP	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	4 - 25	0 - 9	0 - 30			

### Compás

1: Fusa    2: Semicorchea    3: Tresillo de corcheas    4: Semicorchea punteada    5: Tresillo de corcheas    6: Tresillo de negras  
7: Tresillo de corcheas punteadas    8: Negra    9: Negra punteada    10: Blanca    11: Redonda

Mando de control		EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
<b>5 CHO+DLY</b> Ésta es una combinación en serie de coro y retardo. <span style="float:right">↕ S/R</span>							
Parámetro	Chorus Mix	Chorus Depth	Delay Time[x 10]	Delay Feedback			
Descripción	Ajusta la proporción de mezcla del coro.	Ajusta la profundidad de modulación de coro.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (75:743 ms)	Ajusta el valor de retroalimentación de retardo.			WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30			
<b>6 DLY+FLG</b> Ésta es una combinación de retardo y reborde. <span style="float:right">↕ S/R</span>							
Parámetro	Flanger Feedback	Flanger Rate [TAP]	Delay Time[x 10]	Delay Feedback			
Descripción	Ajusta el valor de retroalimentación de reborde.	Ajusta el ciclo de fluctuación de reborde.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (75:743 ms).	Ajusta el valor de retroalimentación de retardo.		<input type="checkbox"/> ON TAP	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 50	1 - 75	0 - 30			

## 7 DLY+REV

Ésta es una combinación de retardo y reverberación.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback		
Descripción	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (75:743 ms)	Ajusta el valor de retroalimentación de retardo.	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30		

## 8 DLY/REV

Ésta es una combinación en paralelo de retardo y reverberación. El canal izquierdo transmite el efecto de retardo y el derecho el de reverberación.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback		
Descripción	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (75:743 ms)	Ajusta el valor de retroalimentación de retardo.	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30		

## Banco de efectos (EFFECTS)

Contiene efectos de modulación sencillos y efectos combinados que le permitirán utilizar simultáneamente dos efectos. Los efectos combinados marcados con "+" se componen de dos efectos conectados en serie. Los efectos marcados con "/" utilizan dos efectos en paralelo en los canales izquierdo y derecho.

### 1 PITCH

Desplazador de diapasón que añade una componente de desplazamiento de diapasón al sonido original.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Tone	Pitch	Fine	Shift		
Descripción	Ajusta el tono.	Ajusta el valor de desplazamiento de diapasón en semitonos.	Realiza el ajuste preciso del diapasón.	Ajusta el sentido de desplazamiento (hacia arriba o hacia abajo).	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 24	-10 - +10	dn, UP		

### 2 CHORUS

Coro estéreo con tres voces por canal.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Tone	Depth	Rate	Pre Delay		
Descripción	Ajusta el tono.	Ajusta la profundidad del efecto.	Ajusta el ciclo de modulación.	Ajusta el tiempo de pre-retardo.	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	1 - 30		

### 3 FLANGER

Rebordeador estéreo con gama amplia.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Feedback	Depth	Rate [TAP]	Manual		
Descripción	Ajusta el valor de retroalimentación.	Ajusta la profundidad del efecto.	Ajusta el ciclo de modulación.	Ajusta la anchura de banda del efecto de filtrado.	● ON TAP	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 30	1 - 50	1 - 30		

### 4 PHASER

Enfasador con fluctuación pronunciado.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Stage	Depth	Rate [TAP]	Feedback		
Descripción	Selecciona el número de pasos y la fase del enfasador. 1 - 5: 4, 6, 8, 10 (fase normal) (6 - 11: 4, 6, 8, 10, 12, 16 (fase opuesta)	Ajusta la profundidad del efecto.	Ajusta el ciclo de modulación.	Ajusta el valor de retroalimentación.	● ON TAP	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		



## 5 TRM-PAN Efecto de trémolo a autopanoramización.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Width	Depth	Rate [TAP]	Clip		
Descripción	Si gira el control hacia la izquierda, obtendrá trémolo. Si lo gira hacia la derecha, obtendrá autopanoramización con un esparcimiento más amplio.	Ajusta la profundidad de autopanoramización.	Ajusta el ciclo de modulación.	Ajusta el patrón de recorte de la forma de onda del LFO que controla la modulación.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 10	1 - 50	0 - 10		

## 6 CHO+REV Ésta es una combinación en serie de coro y reverberación.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Reverb Mix	Reverb Time	Chorus Depth	Chorus Mix		
Descripción	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta la profundidad del coro.	Ajusta la relación de mezcla con coro.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 30	0 - 99		

## 7 FLG+REV Ésta es una combinación de rebordeador y reverberación.

Los parámetros son iguales que los de "B FLG/REV".

## 8 FLG/REV Ésta es una combinación en paralelo de rebordeador y reverberación. El canal izquierdo transmite el efecto de rebordeador y el derecho el de reverberación.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Reverb Mix	Reverb Time	Flanger Rate [TAP]	Flanger Feedback		
Descripción	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el ciclo de fluctuación del rebordeador.	Ajusta la retroalimentación del rebordeador.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

## Banco SFX

Este banco contiene efectos especiales tales como VOCODER y modulador en anillo.

## 1 VOCODER Este efecto le permitirá utilizar un micrófono conectado a la toma MIC IN para controlar la señal procedente de un sintetizador aplicada a la toma INPUT.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Band/Attack	Chorus Mix	Distortion	Sens		
Descripción	Ajusta el número de bandas del VOCODER y la velocidad de respuesta. 1 - 5: 18 bandas, 6 - 11: 10 bandas (cuanto menor sea el valor más rápida será la respuesta).	Ajusta la relación de mezcla con el coro.	Ajusta la distorsión.	Ajusta la sensibilidad de VOCODER.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 10	0 - 10	1 - 30		

## 2 RING-MOD Éste es modulador en anillo que contiene retardo corto.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Delay Mode	Frequency	EQ Low	EQ High		
Descripción	Cambie el efecto de retardo.	Ajusta la frecuencia de modulación.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de ecualización baja.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de ecualización alta.		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 50	-12 - 12	-12 - 12		

## 3 TIME TRIP Este efecto varía el tiempo de retardo de acuerdo con la intensidad de la señal de entrada.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Depth	Sensitivity	Feedback	Feedback Polarity		
Descripción	Ajusta el margen de cambio del tiempo de retardo.	Ajusta la sensibilidad de cambio del tiempo de retardo.	Ajusta el valor de retroalimentación.	Ajusta la polaridad de retroalimentación. -1: fase invertida, 1: fase normal		WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 50	0 - 30	-1, 1		



#### 4 PIT-DLY

Éste es un efecto con un desplazador de diapasón integrado en el bucle de retroalimentación.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Feedback	Delay TIME[x 10]	Pitch	Pitch Goal		
Descripción	Ajusta el valor de retroalimentación.	Ajusta el tiempo de retardo en unidades de 10 ms (75:743 ms)	Ajusta el valor de desplazamiento del diapasón. En el ajuste máximo (30), el valor de desplazamiento será igual al del diapasón objetivo.	Ajusta el valor de desplazamiento del diapasón en semitonos.	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 75	0 - 30	-12 - 12		

#### 5 ROTARY

Simula un altavoz giratorio cuando se acciona mecánicamente.

Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Drive	Speed 1	Speed 2 [TAP]	Speed Select		
Descripción	Ajusta la distorsión.	Ajusta la velocidad 1.	Ajusta la velocidad 2.	Cambia la velocidad entre 1 (S1) y 2 (S2).	● ON TAP	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 50	1 - 50	S1, S2		

#### 6 DIMENSION

Reverberación con dimensión (DIMENSION REVERB) Estos efectos controlan la expansividad espacial del sonido.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Character	Reverb Time	EQ Low	EQ High		
Descripción	Ajusta el carácter (Consulte la tabla.)	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de ecualización baja.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de ecualización alta.	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12		

#### Tabla de caracteres de dimensión (DIMENSION)

- |   |  |
|---|--|
| <p>1 <b>Super Wide</b> ..... Acentúa la dispersión estéreo de las fuentes de música.</p> <p>2 <b>Stereo → Mono</b> ... Cambia la ubicación del sonido de estéreo a monoaural.</p> <p>3 <b>Left → Right</b> ..... Cambia la ubicación del sonido del canal izquierdo al derecho.</p> <p>4 <b>Right → Left</b> ..... Cambia la ubicación del sonido del canal derecho al izquierdo.</p> <p>5 <b>Big Delay</b> ..... Efecto con retardo previo largo para crear un espacio amplio.</p> <p>6 <b>Mono → Stereo</b> ... Cambia la ubicación del sonido del modo monoaural al estéreo.</p> | <p>7 <b>StereoMids</b> ..... Añade una sensación amplia y expandible a la gama media.</p> <p>8 <b>Huge Bass</b> ..... Crea un extremo de la gama de bajas frecuencias expansible.</p> <p>9 <b>Ping-Pong</b> ..... Reverberación con rebote hacia atrás y hacia adelante entre los canales izquierdo y derecho.</p> <p>10 <b>Bass/Treble</b> ..... Añade reverberación a las gamas de altas y bajas frecuencias.</p> <p>11 <b>Millennium</b> ..... Crea un espacio amplio de reverberación.</p> |
|---|--|

#### 7 GATE REV

Reverberación de compuerta (GATE REVERB) Efecto especial en el que la reverberación se corta rápidamente mediante una compuerta.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High		
Descripción	Ajusta la sensibilidad de la compuerta.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de ecualización baja.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de ecualización alta.	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12		

#### 8 RVS REV

Reverberación inversa (REVERSE REVERB) Esto ofrece un efecto similar al de una cinta retrocediendo.



Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High		
Descripción	Ajusta la sensibilidad del efecto, que es el nivel con el que se aplica la reverberación.	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de ecualización baja.	Ajusta el valor de corte/refuerzo de ecualización alta.	/	WET MUTE
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12		

## Banco de remezcla (RE-MIX)

Este banco contiene principalmente los efectos para procesar fuentes estéreo de varias formas. Lo-Fi degrada a propósito la calidad del sonido para ofrecer efectos especiales. ISOLATOR separa la señal en tres bandas cuyo nivel puede ajustarse independientemente. Este banco es muy útil, por ejemplo, para mezclar 2 pistas o para trabajo de pinchadiscos.

<b>1 Lo-Fi EFX</b> Éste es un efecto especial que podrá utilizarse para degradar a propósito la calidad del sonido.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Character	Color	Distortion	Tone	/	WET MUTE
Descripción	Cambia gradualmente el carácter del filtro.	Ajusta el color.	Ajusta la distorsión.	Ajusta el tono.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 10	1 - 10	1 - 20		
<b>2 ISOLATOR</b> Este efecto divide la señal en tres bandas, con control de la proporción de mezcla.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Character	Low Mix	Mid Mix	High Mix	/	WET MUTE
Descripción	Ajusta la frecuencia de la red de cruce.	Ajusta la proporción de mezcla en la gama baja.	Ajusta la proporción de mezcla en la gama media.	Ajusta la proporción de mezcla en la gama alta.		
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 99	0 - 99	0 - 99		
<b>3 COMB</b> Filtro en peine (COMB FILTER) Este efecto procesa el sonido de la fuente de entrada con un filtro en peine.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Response	Range	Frequency	Feedback	/	WET MUTE
Descripción	Ajusta la velocidad de respuesta para cambiar el parámetro de respuesta.	Ajusta el margen de ajuste del parámetro de frecuencia.	Ajusta la frecuencia del filtro en peine.	Ajusta el valor de retroalimentación.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 40	1 - 30	0 - 30		
<b>4 STEP CRY</b> Este efecto utiliza filtros para ofrecer al sonido un carácter diferente, semejante al de unas escaleras.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Wave Balance	Depth	Step Rate [TAP]	Resonance	● 	WET MUTE
Descripción	Cuanto menor sea el valor, mayor será el efecto de CRY, y cuanto mayor sean, más intenso será el efecto STEP.	Ajusta la profundidad del efecto.	Ajusta la frecuencia del efecto de escalera.	Ajusta la intensidad del efecto.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	1 - 10		
<b>5 RESONANCE</b> Éste es un efecto de filtro con componente de resonancia.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Resonance	Sensitivity	LFO Rate [TAP]	LFO Depth	● 	WET MUTE
Descripción	Ajusta la resonancia.	Ajusta la sensibilidad del filtro en relación con la señal de entrada.	Ajusta el filtro del LFO.	Ajusta el margen de cambio del LFO.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		
<b>6 LPF</b> Filtro de paso bajo (LOW PASS FILTER) Éste es un filtro que solamente permite pasar las componentes de señal de baja frecuencia.						
<b>7 BPF</b> Filtro de paso de banda (BAND PASS FILTER) Éste es un filtro que solamente permite el paso de componentes de señal de frecuencia media.						
<b>8 HPF</b> Filtro de paso alto (HIGH PASS FILTER) Éste es un filtro que solamente permite pasar las componentes de señal de alta frecuencia.						
"6 LPF", "7 BPF", y "8 HPF" utilizan los mismos parámetros.						
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Parámetro	Resonance	Frequency	LFO Rate [TAP]	LFO Depth	● 	WET MUTE
Descripción	Ajusta la resonancia.	Ajusta la frecuencia de corte.	Ajusta el ciclo del LFO.	Ajusta el margen de cambio del LFO.		
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

## Banco de mezcla descendente (MIXDOWN)

Los efectos de este banco sirven para acomodar el ambiente general de una canción cuando se realice la mezcla descendente (mezcla de múltiples pistas en dos pistas estéreo finales) o para afinación (ajuste preciso del sonido y el nivel de una mezcla final de 2 pistas).

Para obtener los óptimos resultados, los efectos de este banco deberán utilizarse con el control MIX ajustado a 99 a fin de que solamente salga el sonido con efecto (WET).

<b>1 FINAL</b>		<b>Maestro final (FINAL MASTER)</b> Ésta es una combinación de un ecualizador de 4 bandas y un compresor de 3 bandas.				TAP	BYPASS
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4			
Parámetro	Character	Low MIX	Mid MIX	High MIX			
Descripción	Selecciona la compresión y el carácter EQ (consulte la tabla).	Ajusta el nivel de la gama baja a $-\infty$ o $-24,5$ a 0 dB (en pasos de 0,5 dB) 50: 0 dB.	Ajusta el nivel de la gama media a $-\infty$ o $-24,5$ a 0 dB (en pasos de 0,5 dB) 50: 0 dB.	Ajusta el nivel de la gama alta a $-\infty$ o $-24,5$ a 0 dB (en pasos de 0,5 dB) 50: 0 dB.		DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	0 - 50	0 - 50	0 - 50			

### ■ Tabla de caracteres FINAL

- |  |   |
|--|---|
| <p><b>1 Drum Punch</b>..... Añade potencia al sonido de percusión.</p> <p><b>2 Dance Mix</b>..... Crea una gama de bajos de una pista de baile.</p> <p><b>3 Pushy Pop</b> ..... Da más potencia a una canción popular.</p> <p><b>4 Rock Shape</b> ..... Añade sabor de rock.</p> <p><b>5 MP3 Enhancer</b> ..... Hace más claro el sonido amortiguado.</p> <p><b>6 Vocal Boost</b> ..... Resalta las voces en primer plano.</p> | <p><b>7 Low End Comp</b>..... Comprime sólo la gama baja.</p> <p><b>8 Mid Range Comp</b>.... Comprime sólo la gama media.</p> <p><b>9 Hi End Comp</b> ..... Comprime sólo la gama alta.</p> <p><b>10 Walkie Talkie</b> ..... Acentúa la gama media.</p> <p><b>11 Maximum</b>..... Incrementa el nivel de presión del sonido global.</p> |
|--|---|

<b>2 POWER</b>		<b>Refuerzo de graves (POWER BOOST)</b> Efecto de mezcla que acentúa los graves y da un impacto potente al sonido.				TAP	BYPASS
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4			
Parámetro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descripción	Selecciona distintos ajustes del carácter de reverberación (consulte la tabla de la página siguiente).	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la acentuación de los graves.		DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			

<b>3 WIDE</b>		<b>Imagen panorámica (WIDE IMAGE)</b> Efecto de mezcla descendente que resalta la ampliación estéreo entre los canales izquierdo/derecho.				TAP	BYPASS
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4			
Parámetro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descripción	Selecciona distintos ajustes del carácter de reverberación (consulte la tabla de la página siguiente).	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la ampliación entre los canales izquierdo/derecho.		DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			

<b>4 BOOST</b>		<b>Ecualización de refuerzo (BOOST EQ)</b> Efecto de mezcla descendente que ofrece al sonido un extremo inferior concentrado y al superior enérgico.				TAP	BYPASS
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4			
Parámetro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descripción	Selecciona distintos ajustes del carácter de reverberación (consulte la tabla de la página siguiente).	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta el volumen de la gama baja/alta.		DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			

<b>5 VOCAL</b>		<b>Presencia vocal (VOCAL PRESENCE)</b> Este efecto de mezcla descendente ofrece voces plenas y cálidas.				TAP	BYPASS
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4			
Parámetro	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Descripción	Selecciona distintos ajustes del carácter de reverberación (consulte la tabla de la página siguiente).	Ajusta la duración de la reverberación.	Ajusta la relación de mezcla con reverberación.	Ajusta la banda para reforzar la claridad y enfatizar la parte vocal.		DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			

## ■ Tabla de caracteres de reverberación POWER, WIDE, BOOST, VOCAL

- 1 **Warm Hall** ..... Reverberación de sala cálida
- 2 **Normal Hall** ..... Reverberación de sala común
- 3 **Clear Hall** ..... Reverberación de sala clara
- 4 **Warm Room** ..... Reverberación de habitación cálida
- 5 **Normal Room** ..... Reverberación de habitación común
- 6 **Clear Room** ..... Reverberación de habitación clara

- 7 **Warm Plate** ..... Reverberación de placa cálida
- 8 **Normal Plate** ..... Reverberación de placa común
- 9 **Clear Plate** ..... Reverberación de placa clara
- 10 **Warm Ambience** ..... Ambiente cálido
- 11 **Clear Ambience** ..... Ambiente claro

6 COMP-LIM		Este efecto sirve para mantener los niveles de las señales dentro de cierto margen. El compresor aumentará el nivel de las señales que estén por debajo de cierto umbral, y reducirá las intensas. El limitador solamente reducirá el nivel de las señales intensas.					
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parámetro	Character	Threshold	EQ Low	EQ High			
Descripción	Selecciona el tipo de efecto y ajusta el tiempo de liberación. 1 - 6: Compresor 7 - 11: Limitador (cuanto más alto sea el valor más largo resultará el tiempo de liberación)	Ajusta la sensibilidad para la acción del compresor/limitador.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de bajas frecuencias.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de altas frecuencias.	/	DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			
7 MIC SIM		Simulador de micrófono (MIC SIMULATOR) Simula las características de un micrófono electrostático cuando se utilice un micrófono dinámico económico.					
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parámetro	Character	Threshold	EQ Low	EQ High			
Descripción	Selecciona el carácter del micrófono y el grado de mejora. 1 - 6: Para voces 7 - 11: Para instrumentos musicales (cuanto mayor sea el valor más alta resultará la mejora).	Ajusta el umbral del limitador.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de bajas frecuencias.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de altas frecuencias.	/	DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			
8 CABI SIM		Simulador de caja acústica (CABINET SIMULATOR) Añade el carácter del sonido de una caja acústica con amplificador al sonido de una guitarra acústica.					
Mando de control	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Parámetro	Character	Presence	EQ Low	EQ High			
Descripción	Selecciona el carácter del amplificador y el grado de sonido del armario. 1 - 6: COMBO 7 - 11: STACK (cuanto más alto sea el valor, más intensa será la acción del sonido de caja acústica.)	Ajusta la gama de frecuencias ultraaltas.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de bajas frecuencias.	Ajusta el refuerzo/corte de la ecualización de altas frecuencias.	/	DRY THRU	
Margen de ajuste	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			

Español

## ● Lista de Parches ●

Nº	Nombre	Comentario	Efecto
01	<b>Orchestral Hall</b>	Reverberación de sala grande para conjuntos	HALL
02	<b>Tile Chamber</b>	Reverberación corta y brillante para baterías	ROOM
03	<b>Cathedral</b>	Reverberación larga y rica para canto	HALL
04	<b>132-BPM Delay</b>	Retardo de la 8ª nota de 132 BPM punteado	RHYTHM
05	<b>Panning Delay</b>	Retardo de autopanoramización de 200 ms	PAN DLY
06	<b>Delay + Reverb</b>	Retardo -> reverberación perfecta para voces	DLY+REV
07	<b>Slow Chorus</b>	Chorus profundo para piano eléctrico	CHORUS
08	<b>LFO Flange</b>	Flanger profundo y lento para patrones de percusión	FLANGER
09	<b>Synth Harmony</b>	Añade armonía en 5 semitonos graves	PITCH
10	<b>Pulsar</b>	Trémolo duro y profundo para sintetizador	TRM-PAN
11	<b>Wow!</b>	Wah de gran resonancia	BPF
12	<b>Endless Plate</b>	Reverberación súper larga	PLATE

13	<b>Extreme Bipolar</b>	Sólo graves y agudos	ISOLATOR
14	<b>Mono -&gt; Stereo</b>	Realza los punzantes instrumentos de metal	DIMENSION
15	<b>Mess It Up</b>	Degradación de baja fidelidad	Lo-Fi EFX
16	<b>WalkieTalkie</b>	Efecto de sonido radiofónico al hablar	FINAL
17	<b>Sharp Gated Verb</b>	Pone sombras oscuras en las baterías	GATE REV
18	<b>Gunshot</b>	Produce sonido de disparo	PIT-DLY
19	<b>Medium Concert Hall</b>	Reverberación de sala media para pianos	HALL
20	<b>Small Bright Hall</b>	Reverberación de sala pequeña para guitarras acústicas	HALL
21	<b>Gymnasium</b>	Reverberación larga especial	HALL
22	<b>Midrange Hall</b>	Reverberación de sala de recital	HALL
23	<b>Small Chamber</b>	Reverberación de habitación pequeña	ROOM
24	<b>Big Wooden Room</b>	Reverberación de habitación grande para percusiones manuales	ROOM
25	<b>Glass Room</b>	Reverberación de habitación para la sección de metales	ROOM
26	<b>Large Warm Room</b>	Reverberación de sala cálida	ROOM
27	<b>Guitar Space</b>	Aumenta la distorsión del sonido de guitarra	ROOM
28	<b>Lyrical</b>	Reverberación de placa rica	PLATE
29	<b>Boomer</b>	Reverberación de placa pasa bajos para los bombos de percusión	PLATE
30	<b>Slap Plate</b>	Añade un golpe brillante a la caja	PLATE
31	<b>High-pass Plate</b>	Reverberación sin bajos	PLATE
32	<b>Midrange Plate</b>	Reverberación de placa nítida	PLATE
33	<b>Vocal Chant</b>	Reverberación para solos vocales	VOCAL
34	<b>Male Ballad</b>	Reverberación más profunda para voces masculinas	VOCAL
35	<b>Female Rock</b>	Reverberación especial para voces femeninas	VOCAL
36	<b>Vocal Enhancer</b>	Anima las voces de solo	VOCAL
37	<b>Choir Verb</b>	Reverberación de voces para la parte de chorus	VOCAL
38	<b>Rock Mix</b>	Reverberación de ambiente con menos bajos	AMBIENCE
39	<b>Hip Hop Ambience</b>	Reverberación de realce de bajos	AMBIENCE
40	<b>Synth Verb</b>	Reverberación súper brillante para teclados	AMBIENCE
41	<b>Reggae Mix</b>	Reverberación de ambiente de gama media	AMBIENCE
42	<b>New Age Ambience</b>	Reverberación abierta y brillante	AMBIENCE
43	<b>Percussion Slap</b>	Golpe corto para la percusión manual	PERCUSSION
44	<b>Rock Kit</b>	Reverberación de ambiente para el kit de batería	PERCUSSION
45	<b>Beat Space</b>	Reverberación de golpe para las partes de percusión	PERCUSSION
46	<b>Latin Percussion</b>	Ambiente perfecto para el bongo	PERCUSSION
47	<b>Mallet Percussion</b>	Reverberación de ambiente para la marimba	PERCUSSION
48	<b>Big Piano Verb</b>	Reverberación increíble para baladas lentas	ENSEMBLE
49	<b>String Texture</b>	Realza las cuerdas de sintetización	ENSEMBLE
50	<b>Church Organ</b>	Crea espacio para el órgano de tubos	ENSEMBLE
51	<b>Bright Snare Smack</b>	Reverberación para la caja	POWER
52	<b>Power Kick</b>	Añade vitalidad al bombo de percusión	POWER
53	<b>Power Guitar</b>	Hace más grueso el sonido crujiente de la guitarra	POWER
54	<b>Vocal Power</b>	Reverberación corta y gruesa para la voz	POWER
55	<b>Ping Pong Verb</b>	Perfecto para instrumentos de solo melódicos	DIMENSION
56	<b>Smooth Gated Verb</b>	Hace más brillante la percusión	GATE REV
57	<b>Long Reverse Verb</b>	Añade un fondo amplio a los bombos de percusión	RVS REV
58	<b>Short Reverse Verb</b>	Reverberación excéntrica para baterías	RVS REV
59	<b>Early Reflection 1</b>	Reflexión de habitación que mejora el sonido de percusión	AMBIENCE
60	<b>Early Reflection 2</b>	Reflexión temprana de habitación pequeña	ROOM
61	<b>Chorus + Reverb</b>	Chorus -> reverberación rica para voces	CHO+REV
62	<b>Delay/Reverb</b>	Retardo en el canal I, reverberación en el D	DLY/REV
63	<b>Chorus + Delay</b>	Chorus -> retardo para sintetizador	CHO+DLY
64	<b>Flange + Reverb</b>	Flanger -> reverberación para sintetización de solo	FLG+REV
65	<b>Delay + Flange</b>	Retardo -> flanger que realza la sintetización	DLY+FLG
66	<b>Stereo Delay</b>	Retardo de 300 ms con menos amortiguación	ST DLY
67	<b>Mono Delay</b>	Retardo de 500 ms con amortiguación en la gama alta	MN DLY
68	<b>112-BPM Delay</b>	Retardo de la 16ª nota de 112 BPM	RHYTHM
69	<b>Active Chorus</b>	Chorus para cuerdas	CHORUS
70	<b>Manual Flange</b>	Enfatiza los armónicos superiores	FLANGER
71	<b>12 string</b>	Desafinador para 1 octava más grave	PITCH
72	<b>Swirly</b>	Autopanoramización lenta y amplia	TRM-PAN



73	Juicy Phase	Phaser perfecto para guitarra eléctrica nítida	PHASER
74	Deep Purple	Altavoz giratorio con distorsión	ROTARY
75	Filter Pulse	Filtro pasa bajos de 124 BPM	LPF
76	Slow Sweep	Filtro pasa bajos de gran resonancia	LPF
77	Telephone	Filtro pasa altos para crear voces telefónicas	HPF
78	Isolate Midrange	Deja sólo la gama de frecuencias medias	ISOLATOR
79	Isolate Lows	Deja sólo la gama de frecuencias bajas	ISOLATOR
80	Resonance	Filtro de resonancia para baterías	RESONANCE
81	Cry Mary	Step cry ideal para bajo sintetizado	STEP CRY
82	Pedal Tone	Filtro Comb	COMB
83	Robot Voice	Vocoder	VOCODER
84	Kookyman	Efecto Time-trip	TIME TRIP
85	Ring Modulator	Añade afinación sin tono a los tiempos	RING-MOD
86	Power Boost	Realza la melodía de rock MIDI	POWER BOOST
87	Wide Image	Añade la sensación de estéreo	WIDE
88	Boost EQ	Realza la mezcla	BOOST
89	Vocal Presence	Añade ambiente a la mezcla	VOCAL PRESENCE
90	Rock Shape	Compresión multibanda para mezclas de rock	FINAL
91	Dance Bass	Se apodera de la pista	FINAL
92	MAXIMUM	Deriva total potencia desde la banda	FINAL
93	Vocal Boost	Resalta las voces	FINAL
94	MP3 Enhancer	Proporciona potencia al audio comprimido	FINAL
95	Punch It Up	Compresor básico	COMP • LIM
96	Compressor w/EQ	Realza los agudos y los graves	COMP • LIM
97	Mic Simulator	Simula un micro condensador	MIC SIM
98	Mic Sim w/enhance	Simulador de micro mejorado	MIC SIM
99	Detailed Near Fields	Simulación del mueble 1	CABI SIM
00	Detailed Room Monitors	Simulación del mueble 2	CABI SIM

## Solución de problemas

Síntoma	Comprobación	Solución
No sale sonido o su volumen está muy bajo.	• ¿Está conectada correctamente la fuente de sonido a las tomas INPUT y a las tomas OUTPUT?	⇒ Siga las instrucciones de "Conexiones".
	• ¿Están en buen estado todos los cables blindados de conexión?	⇒ Pruebe cambiando los cables blindados.
	• ¿Funcionan normalmente la fuente de sonido y el sistema de reproducción conectados? ¿Está bien ajustado el volumen?	⇒ Compruebe todos los componentes y ajuste el volumen apropiado.
	• ¿Están los controles INPUT y OUTPUT del RFX-2200 ajustados en la posición apropiada?	⇒ Ajuste los controles como se describe en la sección "Prueba de los efectos".
	• ¿Está conectado un micrófono a la toma INPUT del panel trasero?	⇒ Conecte el micrófono a la toma MIC del panel delantero.
	• ¿Está la unidad en el modo de derivación, y el control MIX completamente girado hasta la posición WET?	⇒ Gire el control MIX hacia DRY.
	• ¿Está el mando de control EDIT 1-4 ajustado en la posición en la que se corta el sonido?	⇒ Gire el mando de control EDIT 1 – 4 hacia la derecha.
	• ¿El conmutador MIC ON/OFF está ajustado a OFF?	⇒ Para utilizar un micrófono conectado al conector MIC IN, el conmutador MIC ON/OFF debe ajustarse a ON.
El sonido de entrada se interrumpe o se distorsiona.	• ¿Está conectado un dispositivo de nivel de línea como un sintetizador en el conector MIC IN del panel frontal?	⇒ La sensibilidad del conector MIC IN está optimizada para micrófonos. Conecte los dispositivos de nivel de línea a los jacks INPUT del panel posterior.
	• ¿Está demasiado alto el nivel de la señal de entrada?	⇒ Ajuste el control INPUT para que el LED CLIP no se encienda con los picos de señal.
No hay sonido con efectos	• ¿Está el RFX-2200 en el modo de derivación?	⇒ Cancele dicho modo.
	• ¿Es correcto el interruptor de pedal conectado?	⇒ Utilice solamente el ZOOM FS01.



# Specifications

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

\* 0 dBm = 0.775 Vrms

\* Design and specifications subject to change without notice.

# MIDI Implimentation Chart

[Effector]

Date: 21 July 2004

Model RFX-2200

MIDI Implementation Chart

Version: 1.00

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

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

o: Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 1: OMNI OFF, MONO

x: No

Deutsch

Français

Español

Italiano



**ZOOM CORPORATION**

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