

RFX-1100

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

MODE D'EMPLOI

Sommaire

Introduction	18
PRECAUTIONS D'EMPLOI ET SECURITE	19
Commandes et caractéristiques	20
Face avant	20
Face arrière	20
Montage en rack	22
Connexions	22
Essayer les effets	24
Réglage de la sonorité d'un effet	25
Effets du RFX-1100	26
En cas de problème	33
Fiche technique	67

Nous vous remercions d'avoir opté pour le ZOOM RFX-1100 (que nous appellerons ensuite simplement "**RFX-1100**"). Le RFX-1100 est une réverbération numérique doublée d'un processeur multi-effet sophistiqué, offrant les caractéristiques suivantes:

- **33 effets prêts à l'emploi**

Le RFX-1100 propose un magnifique assortiment d'effets préprogrammés (11 effets x 3 banques). Dès que vous le sortez de son carton, il est prêt à produire une sonorité prodigieuse. La banque REVERB, en particulier, offre divers effets de spatialisation très large et produit des environnements très naturels qui répondent aux exigences professionnelles les plus sévères.

- **Réverbération de qualité professionnelle**

Les effets de réverbération à eux seuls proposent jusqu'à 121 réglages différents. Le décor sonore convaincant créé par le RFX-1100 surpasse de loin tout ce qui est disponible dans la même classe d'effets.

- **Choix innovateurs**

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

- **Superbes effets pour mixage final**

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

- **Commandes d'édition intuitives**

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

- **Connecteur MIC IN**

Le connecteur MIC IN en face avant sert d'entrée supplémentaire pour microphone. C'est pratique pour appliquer des effets à une partie vocale et pour contrôler le VOCODER avec la voix.

Veillez prendre le temps de lire ce manuel attentivement afin d'exploiter au maximum les possibilités de votre RFX-1100 et d'en obtenir une performance et une durée de vie optimales. Conservez ce manuel, la carte de garantie et toute autre documentation pour toute référence ultérieure.

CONSIGNES DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire pour prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



Ce symbole signale des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour utiliser sans danger le RFX-1100.

A propos de l'alimentation



- Ne connectez l'ampli qu' à des prises secteur de 100 – 120 V ou 220 – 240 V 50/60Hz (selon la tension pour laquelle est prévu l'ampli; référez-vous à sa face arrière).
- Mettez l'appareil à la terre en reliant la borne de terre de la prise de courant à une bonne terre externe. Ne vous servez pas des canalisations d'eau ou de gaz, de câble téléphonique ou de paratonnerre pour la mise à la terre afin d'éviter tout risque d'électrocution ou d'explosion.
- En cas d'orage ou de non-utilisation prolongée, débranchez le câble d'alimentation de la prise de courant.
- Evitez de pincer le câble d'alimentation, de le tordre ou de le comprimer sous des objets lourds.

Environnement



Evitez d'utiliser votre RFX-1100 dans des conditions où il est exposé à des:

- Températures extrêmes
- Sources de chaleurs telles que des radiateurs ou autre type de chauffage.
- Forte humidité ou condensation
- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs



Laissez assez de place autour de l'appareil pour lui assurer une bonne ventilation.

Ne bloquez pas les orifices de ventilation (avec des journaux ou des rideaux, par exemple).

Maniement



- Ne placez pas de récipients pleins de liquide, comme des vases, sur le RFX-1100 car cela peut provoquer

une électrocution.

- Ne placez pas de flammes nues telles que des bougies sur le RFX-1100 pour éviter tout risque d'incendie.



Le RFX-1100 est un instrument de précision. N'exercez pas de force excessive sur ses boutons et commandes.

Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou pressions excessives.

Modifications



N'ouvrez jamais l'enceinte du RFX-1100 et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.

Volume



N'utilisez pas le RFX-1100 à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie



Vous devez toujours éteindre le RFX-1100 et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et le cordon d'alimentation avant de déplacer le RFX-1100.

Précautions d'emploi

Interférence électrique

Pour des raisons de sécurité, le RFX-1100 a été conçu en vue d'une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques par l'appareil et d'une protection contre les interférences externes. Toutefois, ne placez pas un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques près du RFX-1100, le risque d'interférence ne pouvant alors pas être totalement écarté.

Dans tout appareil à commande numérique, RFX-1100 compris, les interférences électromagnétiques peuvent causer de mauvais fonctionnements et altérer ou détruire des données. Vous devez vous efforcer de minimiser ce risque.

Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le RFX-1100. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'employez pas de nettoyeur abrasif, de cire ou solvants (tels que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

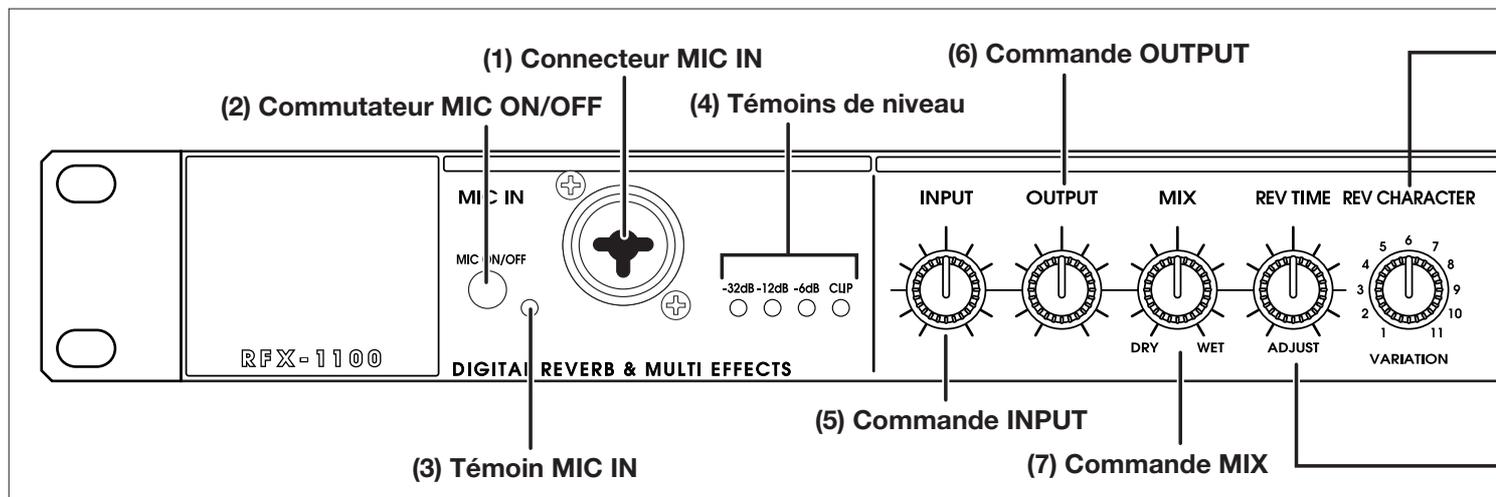
Veillez conserver ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.

© ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel, en totalité ou partie, par quelque moyen que ce soit, est interdite.

Commandes et caractéristiques

Face avant



(1) Connecteur MIC IN

Vous pouvez brancher un microphone dynamique d'une impédance d'environ 600Ω à cette prise afin de l'utiliser comme entrée supplémentaire. Vous pouvez utiliser une fiche XLR (connexion symétrique) ou un jack (connexion symétrique/asymétrique).

Normalement, le signal d'entrée de ce connecteur est mélangé avec le signal entrant via les entrées INPUT en face arrière. Quand l'effet VOCODER est sélectionné, le signal de ce connecteur sert à contrôler les caractéristiques et l'enveloppe du son (courbe de changement de volume) de l'effet VOCODER.

(2) Commutateur MIC ON/OFF

Ce commutateur active/ coupe le signal du connecteur MIC IN.

* Avant d'insérer la fiche d'un micro dans le connecteur MIC IN (ou de la retirer), réglez le commutateur MIC ON/OFF sur OFF.

(3) Témoin MIC IN

Quand le commutateur MIC ON/OFF est sur ON, ce témoin s'allume.

(4) Témoins de niveau

Ces témoins indiquent le niveau d'entrée du signal.

(5) Commande INPUT

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

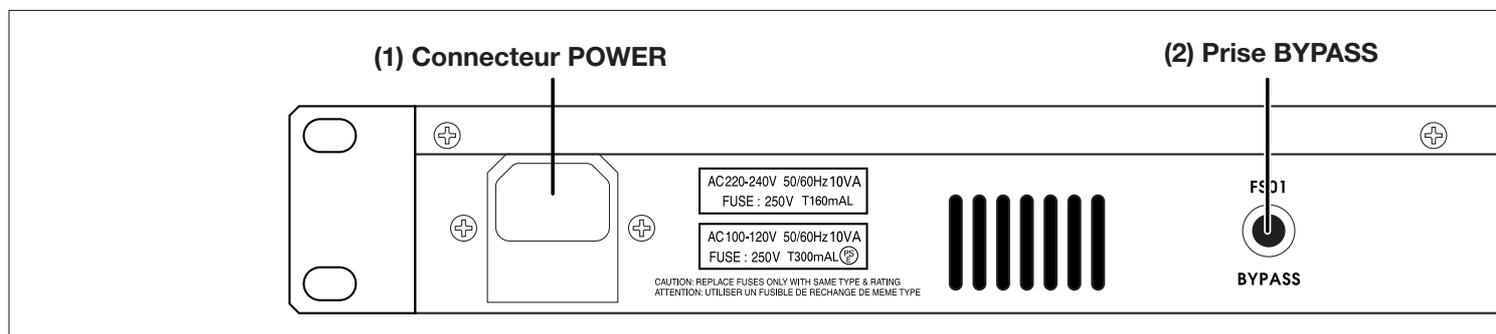
(6) Commande OUTPUT

Détermine le niveau du signal aux sorties OUTPUT.

(7) Commande MIX

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

Face arrière



(1) Connecteur POWER

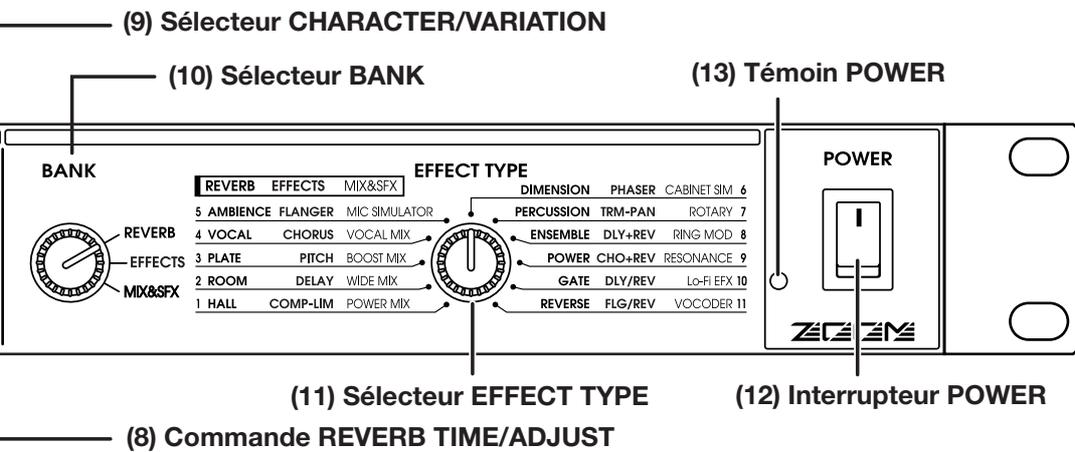
Branchez le câble d'alimentation fourni à ce connecteur pour alimenter l'appareil.

(2) Prise BYPASS

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

(3) Prises OUTPUT

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



(8) Commande REVERB TIME/ADJUST

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

(9) Sélecteur CHARACTER/VARIATION

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

(10) Sélecteur BANK

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

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

adaptés au mixage final (mixage de toutes les pistes sur deux pistes stéréo).

(11) Sélecteur EFFECT TYPE

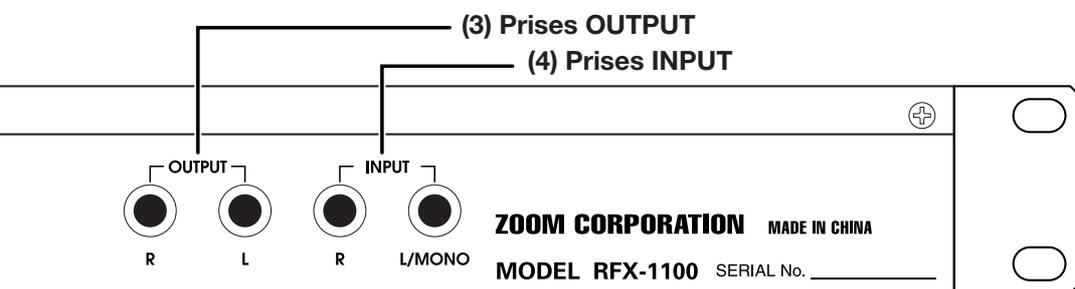
Permet de sélectionner un effet dans la banque sélectionnée.

(12) Interrupteur POWER

Met l'appareil sous/hors tension.

(13) Témoin POWER

Lorsque le RFX-1100 est sous tension, ce témoin s'allume en vert. Si vous coupez les effets en vous servant d'un commutateur FS01 (option), ce témoin clignote en rouge.



(4) Prises INPUT

Entrées permettant d'accueillir des signaux de niveau ligne provenant d'un instrument ou de la sortie Send d'une console de mixage. Si vous n'insérez un jack que dans la prise L/MONO, le signal de cette prise est transmis aux deux canaux. Les signaux provenant

d'instruments avec des sorties à haute impédance, tels qu'une guitare électrique, doivent d'abord passer par un préampli ou un effet de guitare.

Montage en rack

Le RFX-1100 est compatible avec la norme internationale pour racks de 19 pouces (EIA, DIN). Comme l'appareil est conçu pour une installation en rack, il est préférable de l'utiliser ainsi plutôt que de le placer simplement sur une table. Alignez les quatre orifices pour vis avec ceux du rack et attachez solidement l'appareil au rack avec des vis.

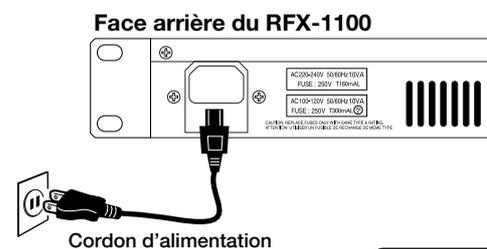
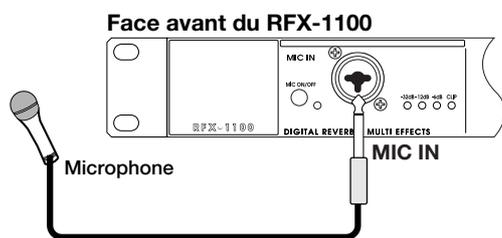


- Le RFX-1100 se sert d'un cadre métallique, ce qui rend l'appareil plus lourd qu'il n'en a l'air. Lors du montage de l'appareil en rack, offrez un soutien à l'appareil jusqu'à ce que toutes les vis soient convenablement serrées, faute de quoi, l'appareil risque de tomber et de blesser quelqu'un ainsi que de s'endommager et/ou d'endommager du matériel.
- N'empilez pas l'appareil sur d'autres appareils. La chaleur qui s'en dégage risque de diminuer la performance des appareils, voire même de provoquer un incendie.
- Avant l'installation, débranchez toujours les câbles de connexion et d'alimentation. Faute de quoi, le matériel ou les câbles risquent d'être endommagés.
- Veillez à placer le rack dans lequel l'appareil est installé sur une surface plane et solide afin d'éviter qu'il ne vibre ou ne bascule. Cela pourrait entraîner des blessures et endommager l'appareil ou tout autre matériel.

Connexions

Connexions de base

Le RFX-1100 est branché à un instrument électronique, un microphone et une console de mixage ou un autre appareil audio.



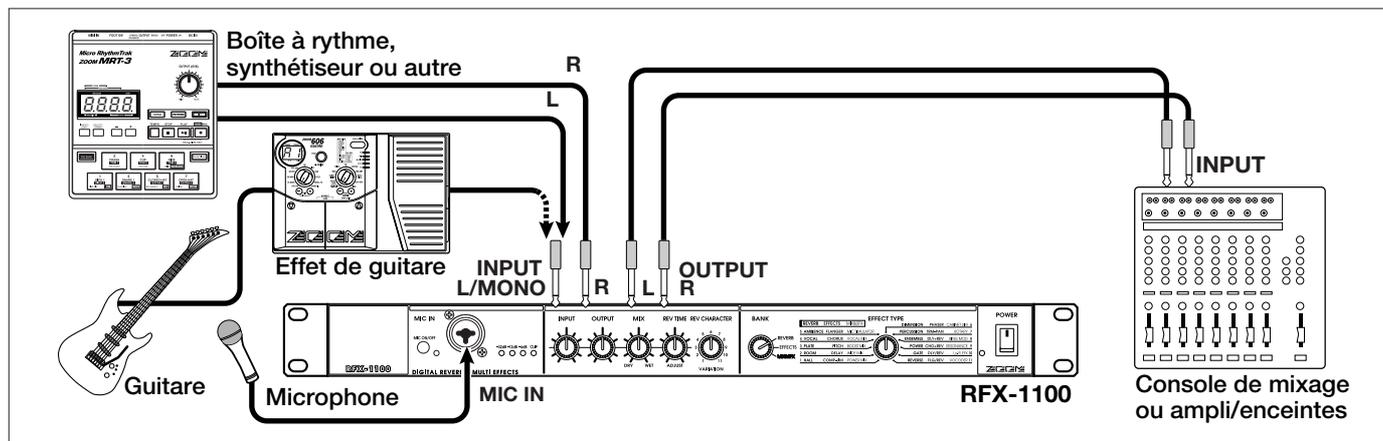
Coupez toujours l'alimentation de tous les appareils concernés avant de procéder aux connexions. A défaut, vous risquez d'abîmer votre ouïe ou du matériel par des bruits soudains extrêmement forts.

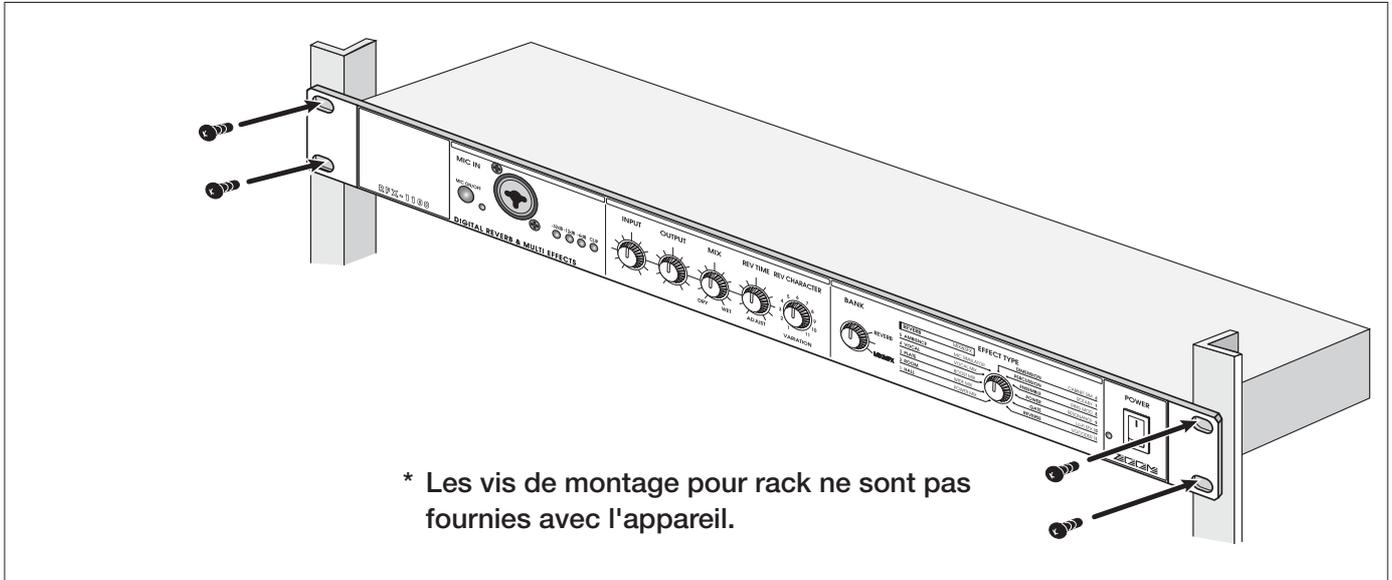


Connexions d'insertion

Cet exemple montre comment insérer le RFX-1100 entre une source sonore et un système de reproduction ou un enregistreur multipiste. Branchez les sources mono à l'entrée INPUT L/MONO et les sources stéréo aux entrées jack INPUT L et R.

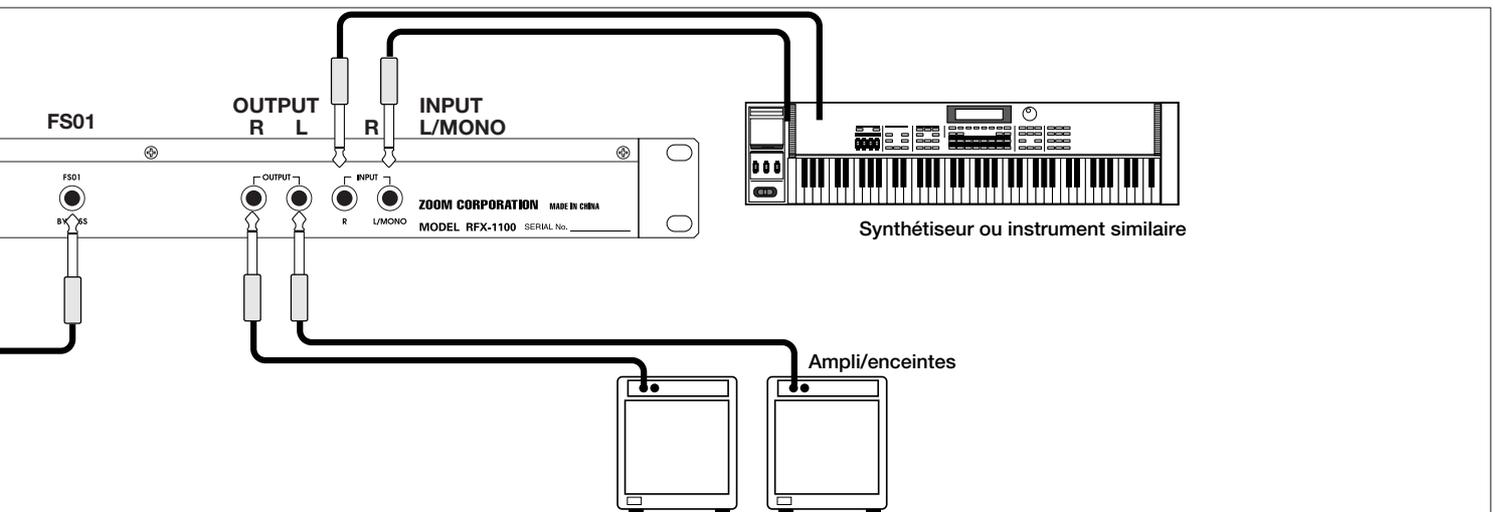
Avec cette configuration, le signal du microphone ou de l'instrument est traité par le RFX-1100 avant d'être envoyé au système de reproduction ou au multipiste. La balance entre le signal direct et le signal d'effet se fait sur le RFX-1100.





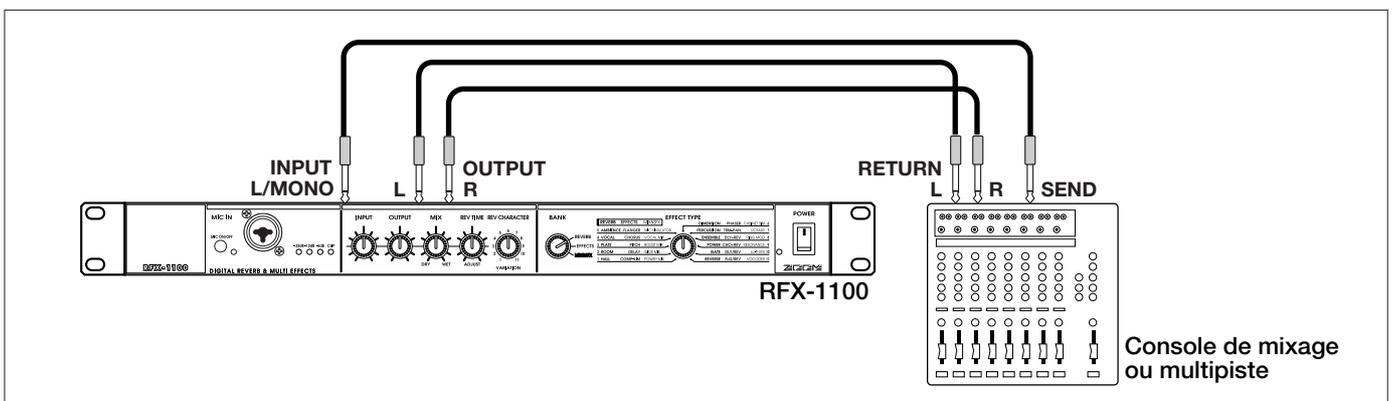
* Les vis de montage pour rack ne sont pas fournies avec l'appareil.

Connexions



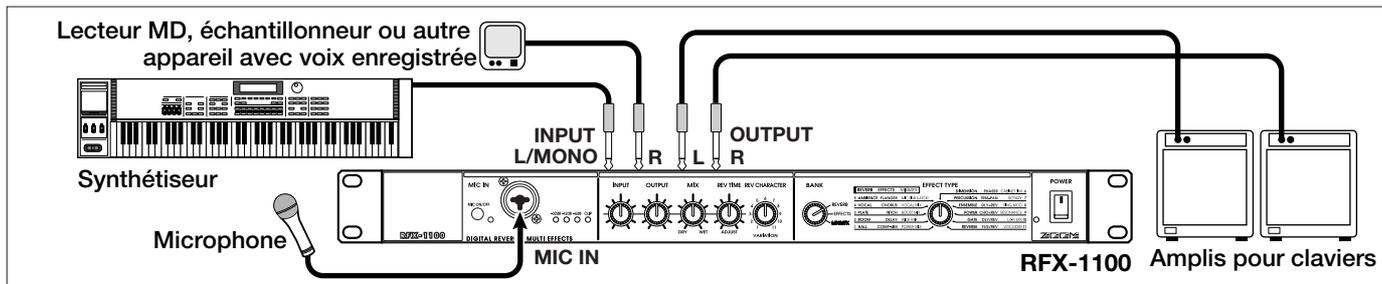
Connexions envoi/retour (Send/Return)

Cet exemple montre comment brancher le RFX-1100 aux prises d'envoi et de retour d'un enregistreur multipiste. Reliez l'envoi (Send) du multipiste à l'entrée INPUT L/MONO du RFX-1100 et les prises pour jack OUTPUT L/R du RFX-1100 aux prises de retour (Return) ou aux entrées stéréo ligne de la console de mixage ou du multipiste. Avec cette configuration, le RFX-1100 ne produit que le signal d'effet et la balance entre le signal original et le signal d'effet se fait sur la console de mixage ou le multipiste. Il est également possible d'envoyer un signal d'envoi stéréo au RFX-1100.



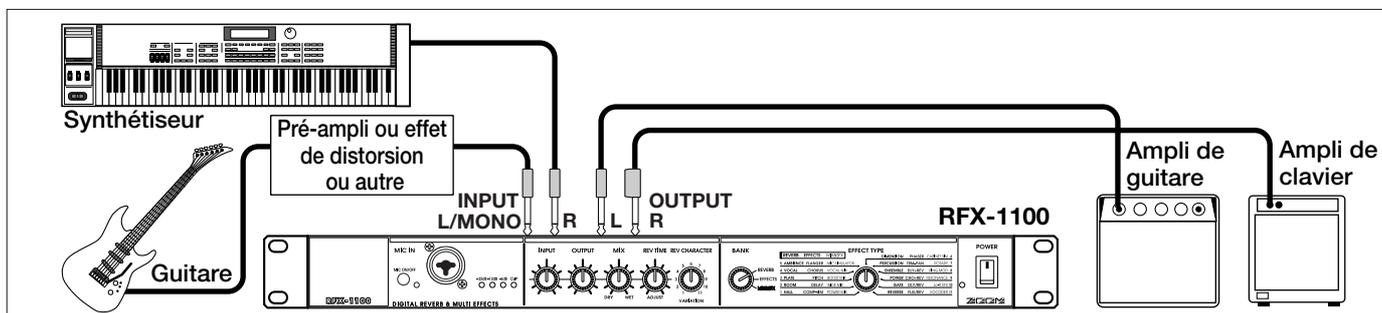
Utilisation de l'effet VOCODER

Cet exemple de connexion permet d'utiliser l'effet VOCODER de la banque MIX & SFX. Branchez un microphone dynamique à la prise MIC IN située en face avant du RFX-1100. Branchez un synthétiseur (ou un autre instrument) à l'entrée INPUT L/MONO en face arrière. Vous pouvez alors vous servir du micro pour faire varier l'enveloppe (la courbe de volume) et le caractère sonore de l'effet VOCODER. Au lieu du micro, vous pouvez également faire appel au signal du canal droit pour contrôler l'effet. Dans ce cas, le signal arrivant à la prise INPUT L/MONO est contrôlé par le signal arrivant à la prise INPUT R. Vérifiez que le témoin MIC IN est allumé. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le commutateur MIC ON/OFF pour allumer le témoin.



Utilisation de deux effets en parallèle

Le RFX-1100 vous permet d'utiliser deux effets simultanément (en parallèle). Pour cela, choisissez des effets de la banque EFFECTS ayant un double nom séparé par un slash ("/"). L'illustration suivante montre un exemple de connexion pour utiliser deux effets indépendamment, sur les canaux gauche et droit.



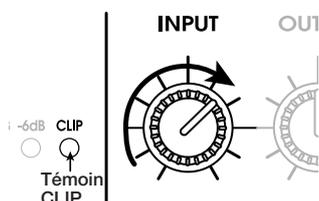
Essayer les effets

1. Vérifiez que le câble d'alimentation, la source sonore et le système de reproduction sont correctement branchés au RFX-1100.

Réglez les commandes INPUT et OUTPUT du RFX-1100 ainsi que la commande de volume du matériel de reproduction au minimum.

2. Mettez le système sous tension en respectant l'ordre suivant: source sonore → RFX-1100 → matériel de reproduction.

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



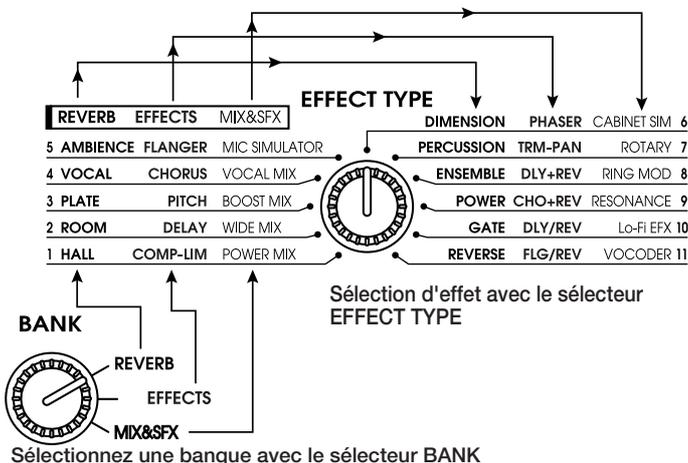
Pour minimiser le bruit et la distorsion, réglez la commande INPUT à un niveau aussi élevé que possible sans que le témoin CLIP (saturation) ne s'allume.

4. Réglez la commande OUTPUT et la commande de volume du matériel de

reproduction de sorte à obtenir un volume de reproduction adéquat.

5. Utilisez les sélecteurs BANK et EFFECT TYPE pour choisir l'effet voulu.

Selon la position du sélecteur BANK, les effets disponibles sont indiqués ci-dessous.



Réglage de la sonorité d'un effet

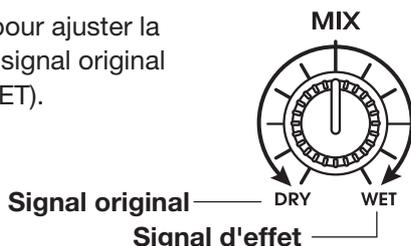
Les commandes suivantes vous permettent de modifier le caractère et l'intensité sonore des effets préprogrammés du RFX-1100; elles permettent en outre de régler la balance entre le signal original et le signal d'effet.

(1) Commande MIX

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

• Avec des connexions de type insertion

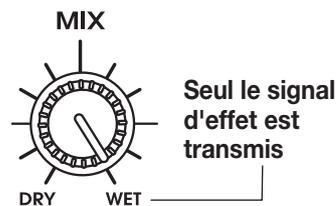
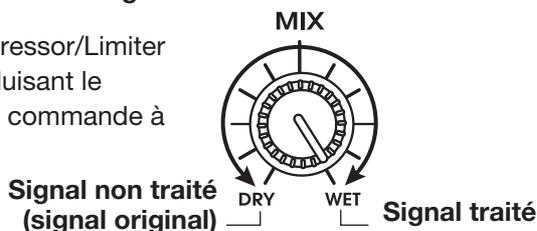
Utilisez la commande MIX pour ajuster la balance de mixage entre le signal original (DRY) et le signal d'effet (WET).



• Avec des connexions de type Send/Return

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

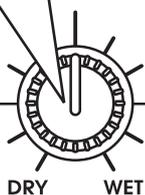
Pour des effets tels que Compressor/Limiter ou Microphone Simulator produisant le signal original traité, tournez la commande à bout de course sur WET.



OUTPUT



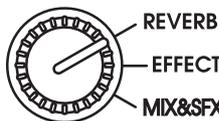
MIX



REV TIME REV CHARACTER



BANK

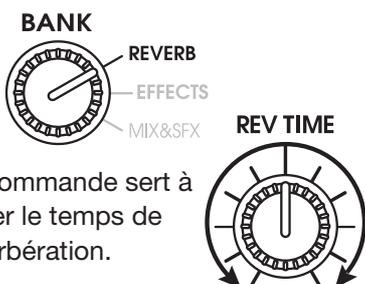


REVERB	EFFEC
5 AMBIENCE FLAN	
4 VOCAL CHO	
3 PLATE PIT	
2 ROOM DEL	
1 HALL COMP-L	

(2) Commande REVERB TIME/ADJUST

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

• Banque REVERB sélectionnée avec le sélecteur BANK



La commande sert à régler le temps de réverbération.

Réverbération courte Réverbération longue

• Banque EFFECTS/MIX&SFX sélectionnée avec le sélecteur BANK



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

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

(3) Sélecteur CHARACTER/VARIATION

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

• Banque REVERB sélectionnée avec le sélecteur BANK



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

11 réglages de réverbération

• Banque EFFECTS/MIX&SFX sélectionnée avec le sélecteur BANK



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

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

Effets du RFX-1100

Cette section décrit tous les effets du RFX-1100 ainsi que les variations de paramètres ou de caractère possibles.

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

• Banque REVERB

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

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

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

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

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

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

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

6. DIMENSION

Ces effets contrôlent la dispersion spatiale du son.



CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé
1	Super Wide	Reverb Time Détermine le temps de réverbération	
2	Stereo → Mono		
3	Left → Right		
4	Right → Left		
5	Big Delay		
6	Mono → Stereo		
7	StereoMids		
8	Huge Bass		
9	Ping-Pong		
10	Bass/Treble		
11	Millennium		

7. PERCUSSION

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



CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé
1	Rock Kit/1	Reverb Time Détermine le temps de réverbération	
2	LatinPerc		
3	Jazz Drums		
4	Tom		
5	Shaker		
6	Reggae Drums		
7	Rock Kit/2		
8	MalletPerc		
9	Slap		
10	Afro Drums		
11	Bells		

8. ENSEMBLE

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



CHARACTER		REVERB TIME	Réglage préconisé
1	Strings	Reverb Time Détermine le temps de réverbération	
2	Brass		
3	Piano		
4	Winds		
5	Synth/1		
6	Solo Strings		
7	Jazz Organ		

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

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

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

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

• Banque EFFECTS

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

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

2. DELAY

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



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Feedback

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

Delay Time

Détermine le temps de retard

Feedback croisé  6: Feedback = 0
Feedback normal

Retard bref  Retard long

3. PITCH

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



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Pitch Shift Interval

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

Pitch Shift Up/Down

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

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

100 cents = 1 demi-ton

Transposition vers le bas  Transposition vers le haut

4. CHORUS

Chorus stéréo avec trois voix par canal.



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Chorus Depth

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

Chorus Rate

Détermine la vitesse de modulation de hauteur.

Légère modulation  Modulation prononcée

Lente  Rapide

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

VARIATION = 4  ADJUST 

5. FLANGER

Flanger stéréo à large plage.



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Flanger Depth

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

Flanger Rate

Détermine la vitesse de modulation du flanger.

Plage étroite  Plage large

Lente  Rapide

[Exemple de réglage] Fluctuation optimisée pour piano électrique.

VARIATION = 10  ADJUST 

6. PHASER

Phaser avec une fluctuation prononcée.



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Phaser Depth

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

Phaser Rate

Détermine la vitesse de fluctuation du phaser.

Fluctuation légère  Fluctuation intense

Lente  Rapide

[Exemple de réglage] Fluctuation optimisée pour piano électrique.

VARIATION = 7  ADJUST 

7. TRM-PAN

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



VARIATION

REVERB TIME/ADJUST

Depth

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

Rate

Ajuste la vitesse du trémolo/pan automatique.

Trémolo prononcé  Pan automatique prononcé

Lente  Rapide

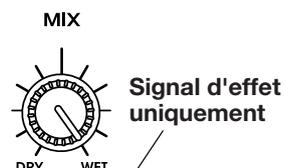
8. DLY+REV		Combinaison en série d'un Delay et d'une réverbération.		↓ ↑ S/R
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST		
Reverb Mix	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré. Si vous tournez la commande vers la droite, vous augmentez le signal réverbéré.	Delay Time	Détermine le temps de retard qui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

• Banque MIX&SFX

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

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

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



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

5. MIC SIMULATOR

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

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

6. CABINET SIM

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

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

7. ROTARY

Simule un haut-parleur rotatif tournant de manière mécanique.

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

8. RING MOD

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

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

9. RESONANCE

Effet de filtre avec composant de résonance.

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

10. Lo-Fi EFX

Effet spécial conçu spécialement pour dégrader la qualité du son.

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

11. VOCODER

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

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

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

En cas de problème

Symptôme	Vérification	Solution
Pas de son ou volume extrêmement bas.	• La source sonore est-elle correctement branchée aux entrées INPUT et les sorties OUTPUT sont-elles bien branchées au matériel de reproduction?	⇒ Suivez les instructions données sous "Connexions".
	• Les câbles blindés utilisés pour les connexions ne sont-ils pas endommagés?	⇒ Remplacez les câbles blindés si nécessaire.
	• La source sonore et le système de reproduction fonctionnent-ils normalement? Le volume est-il bien réglé?	⇒ Vérifiez tous les éléments et réglez le volume à un niveau adéquat.
	• La commande INPUT ou OUTPUT du RFX-1100 est-elle au minimum?	⇒ Réglez les commandes INPUT et OUTPUT correctement en suivant les instructions données sous "Essayer les effets".
	• Avez-vous branché un microphone à l'entrée INPUT en face arrière?	⇒ Branchez le microphone à l'entrée MIC IN en face avant.
	• Les effets sont-ils coupés avec la commande MIX tournée à bout de course en position WET?	⇒ Ramenez la commande MIX vers la position DRY.
	• Le commutateur MIC ON/OFF est-il réglé sur OFF?	⇒ Pour utiliser un micro branché au connecteur MIC IN, le commutateur MIC ON/OFF doit être réglé sur ON.
Le signal d'entrée est décomposé ou saturé.	• Le niveau d'entrée est-il trop élevé?	⇒ Amenez la commande INPUT sur une position adéquate de sorte à ce que le témoin CLIP ne s'allume pas lors des crêtes de signal.
	• Avez-vous branché un appareil ligne comme un synthétiseur au connecteur MIC IN en face avant?	⇒ La sensibilité du connecteur MIC IN est optimisée pour des microphones. Branchez les appareils de niveau ligne aux entrées INPUT en face arrière.
Pas de signal d'effet.	• Les effets ont-ils été coupés avec un commutateur au pied FS01 branché en face arrière?	⇒ Appuyez une fois de plus sur le commutateur au pied pour activer les effets.
	• Avez-vous branché le mauvais commutateur au pied?	⇒ Servez-vous exclusivement du ZOOM FS01.

Specifications

Preset programs	363 (11 effects x 3 banks x 11 variations)
Sampling frequency	44.1 kHz
A/D converter	18 bit, 64 times oversampling
D/A converter	18 bit, 8 times oversampling
Inputs	
Line input	2 x standard mono phone jack Input impedance 10 kilohms (mono), 20kilohms (stereo) Reference input level -10 to +4 dBm
Microphone input	XLR-3-31/standard phone combo jack (Balanced operation) Input impedance 4.5 kilohm, pin 2 hot (Unbalanced operation) Input impedance 50 kilohms Reference input level -56 dBm
Outputs	
	2 x standard mono phone jack Output impedance 500 ohms Reference output level -10 to +4 dBm
Control input	FS01
Dimensions	482 (W) x 115 (D) x 44 (H) mm
Weight	1.8 kg
Supplied accessory	Power cord

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Design and specifications are subject to change without notice.



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>