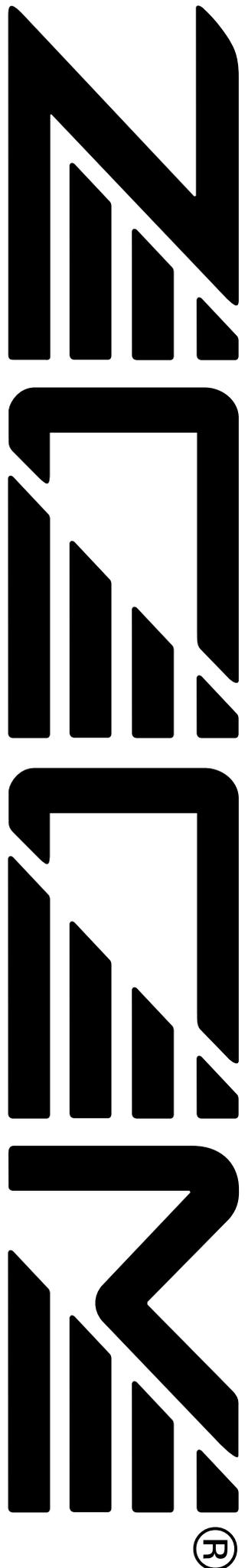


ZOOM RFX-2000

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS



MODE D'EMPLOI

Sommaire

Introduction	27
Commandes et caractéristiques	28
Face avant	28
Face arrière	28
Montage en rack	30
Connexions	30
Essayer les effets	32
Edition d'un Patch	33
Fonctions utiles	34
Utiliser la fonction de contrôle MIDI	36
Rappeler les réglages d'usine du RFX-2000	39
Effets du RFX-2000	40
Logiciel fourni	50
En cas de problème	50
En cas de problème/Précautions d'utilisation	51
Fiche technique	102
Tableau d'implémentation MIDI	103

Nous vous remercions pour votre achat du ZOOM RFX-2000 (que nous appellerons ensuite simplement "**RFX-2000**"). Le RFX-2000 est une réverbération numérique doublée d'un processeur multi-effet sophistiqué, offrant les caractéristiques suivantes:

- **Effets pratiques et de qualité superbe**

Le RFX-2000 propose un magnifique assortiment complet de 48 effets préprogrammés (8 effets x 6 banques). Les effets de réverbération à eux seuls proposent jusqu'à 121 réglages différents. Le décor sonore convaincant créé par le RFX-2000 surpasse de loin tout ce qui est disponible dans la même classe d'effets.

- **Accès instantané à 100 mémoires (Patches)**

Vous pouvez mémoriser jusqu'à 100 Patches (réglages d'effets) dans la mémoire interne. Le rappel des Patches est tout ce qu'il y a de plus simple et rapide.

- **Logiciel d'édition fourni**

Le RFX-2000 est livré avec un chouette logiciel permettant de gérer et d'éditer les Patches sur un ordinateur. (Vous trouverez une version pour Windows 95/98 et une version pour Macintosh.) En plus de la gestion et de l'édition des Patches, le logiciel vous offre l'accès à huit effets supplémentaires comprenant un égaliseur graphique 31 bandes et un Delay à 20 lignes de retard.

- **Sortie numérique**

La sortie numérique S/PDIF (avec prise optique et coaxiale) permet de connecter le RFX-2000 à un appareil de type Consumer offrant une entrée numérique (enregistreur multipiste numérique, enregistreur MD, enregistreur DAT ou autre équipement similaire) et d'ainsi conserver le signal dans le domaine numérique.

- **Prise MIC IN**

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

- **Fonction d'entrée Tap**

Grâce à la fonction d'entrée Tap, vous pouvez définir des paramètres temporels comme le temps de retard. Vous pourrez par exemple aligner très facilement le temps de retard sur le tempo de vos morceaux.

- **Contrôle MIDI**

Grâce à une connexion MIDI, vous pouvez exécuter depuis un appareil externe des opérations comme le changement de Patch, le contrôle des paramètres en temps réel et la sauvegarde des données de Patch.

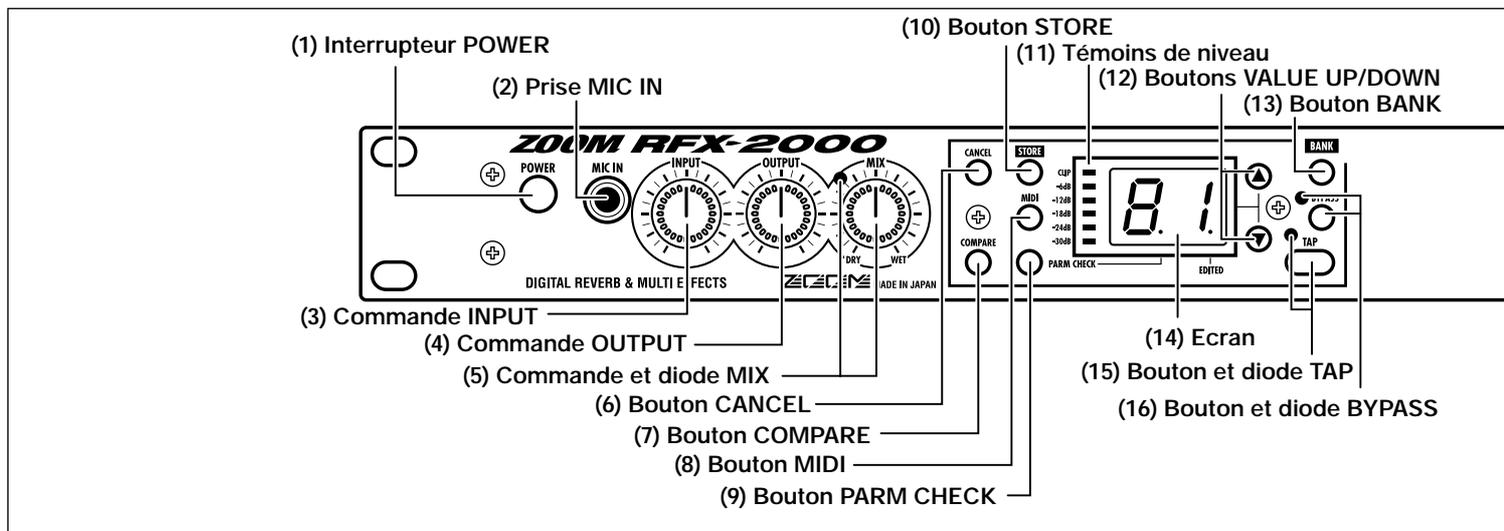
Veuillez prendre le temps de lire ce manuel attentivement afin d'exploiter au maximum les possibilités de votre RFX-2000 et d'en obtenir une performance et une durée de vie optimales. Conservez ce manuel, la carte de garantie et toute autre documentation pour toute référence ultérieure.

* Windows 95 et Windows 98 sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

* Macintosh est une marque déposée de Apple Computer Inc.

Commandes et caractéristiques

Face avant



(1) Interrupteur POWER

Met l'appareil sous/hors tension.

(2) Prise MIC IN

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

(3) Commande INPUT

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

(4) Commande OUTPUT

Détermine le niveau du signal aux sorties OUTPUT.

(5) Commande et diode 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. La diode

s'allume pour indiquer que le réglage de balance a été modifié depuis la dernière opération de sauvegarde.

(6) Bouton CANCEL

Permet d'annuler une opération de sauvegarde.

(7) Bouton COMPARE

Quand vous éditez un Patch (groupe de réglages d'effet mémorisés), ce bouton vous permet de comparer la version du son mémorisée avec la version éditée.

(8) Bouton MIDI

Ce bouton sert à régler divers paramètres MIDI.

(9) Bouton PARM CHECK

Ce bouton permet de contrôler les réglages des paramètres d'effet.

(10) Bouton STORE

Ce bouton permet de sauvegarder les Patches dans la mémoire et d'effectuer d'autres opérations.

(11) Témoins de niveau

Ces témoins indiquent le niveau d'entrée du signal.

(12) Boutons VALUE UP/DOWN

Ces boutons servent à choisir les Patches et à modifier les valeurs des paramètres. Pour effectuer des réglages plus

Face arrière



(1) Prises MIDI

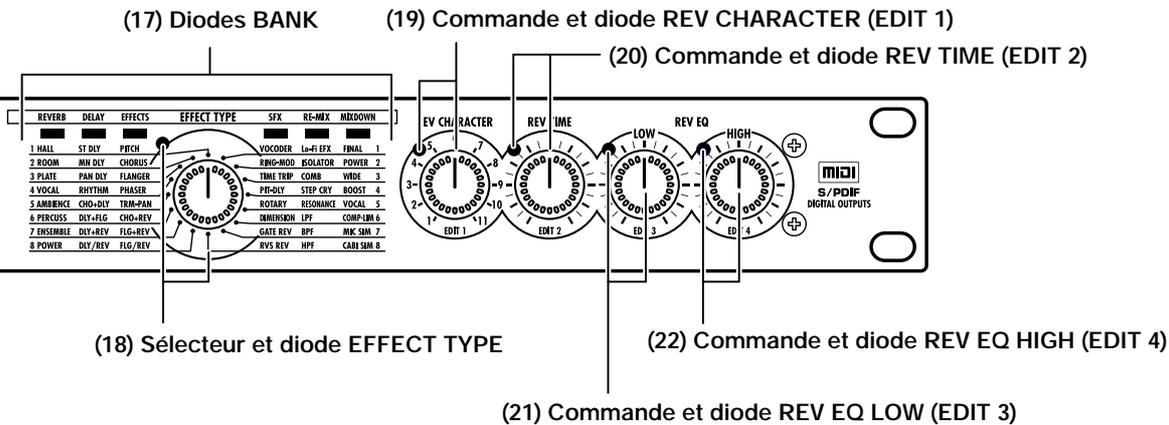
Permettent de connecter le RFX-2000 à l'interface MIDI d'un ordinateur ou à un clavier ou autre instrument MIDI similaire. Grâce à cette connexion, vous pouvez changer de Patch depuis un appareil externe ou contrôler le fonctionnement global du RFX-2000 via un ordinateur et le logiciel fourni d'édition/de gestion.

(2) Prise BYPASS

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

(3) Prises DIGITAL OUT

Ces prises transmettent en format numérique S/PDIF le même signal que celui transféré aux prises OUTPUT. Vous pouvez utiliser ces prises afin de transmettre le signal à un appareil Consumer équipé d'une entrée numérique, comme un enregistreur multipiste numérique,



rapides, maintenez un bouton enfoncé en appuyant sur l'autre bouton.

(13) Bouton BANK

Permet de choisir la banque d'effets (groupe d'effets agencés selon des catégories générales).

(14) Ecran

Affiche diverses informations comme les numéros de Patch et les valeurs de paramètres.

(15) Bouton et diode TAP

Ce bouton permet de définir directement des paramètres temporels comme le temps et la vitesse de retard. Quand la fonction d'entrée Tap est disponible pour l'effet choisi, la diode clignote à une fréquence indiquant le réglage choisi. Si vous avez choisi un effet pour lequel la fonction d'entrée Tap n'est pas disponible, la diode sera éteinte.

(16) Bouton et diode BYPASS

Ce bouton permet d'activer un mode de contournement des effets: seul le son original est alors reproduit. Quand ce mode est activé, la diode s'allume.

(17) Diodes BANK

Ces diodes indiquent la banque sélectionnée. Quand vous choisissez la banque EXTRA (uniquement sélectionnable

via le logiciel fourni), les six diodes s'allument.

(18) Sélecteur et diode EFFECT TYPE

Permet de choisir un effet dans la banque sélectionnée. Si vous avez modifié l'effet depuis sa dernière sauvegarde, cette diode sera allumée.

(19) Commande et diode REV CHARACTER (EDIT 1)

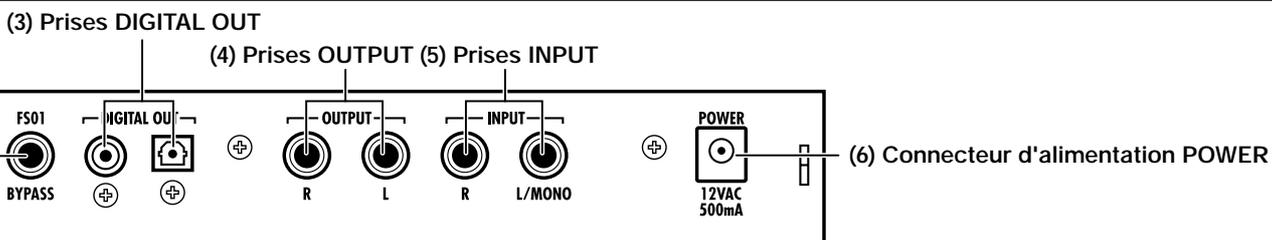
(20) Commande et diode REV TIME (EDIT 2)

(21) Commande et diode REV EQ LOW (EDIT 3)

(22) Commande et diode REV EQ HIGH (EDIT 4)

Ces commandes permettent de régler les paramètres d'effet à la valeur souhaitée. Le choix des paramètres réglables dépend de l'effet sélectionné. Si un réglage a été modifié depuis la dernière sauvegarde, la diode en question s'allumera.

Français



un enregistreur MD ou un enregistreur DAT. Vous pouvez transférer le signal simultanément via la prise de sortie optique et la prise de sortie coaxiale. Dans ce cas, la commande OUTPUT est contournée.

(4) Prises OUTPUT

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

(5) Prises INPUT

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

(6) Connecteur d'alimentation POWER

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

Montage en rack

Le RFX-2000 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.

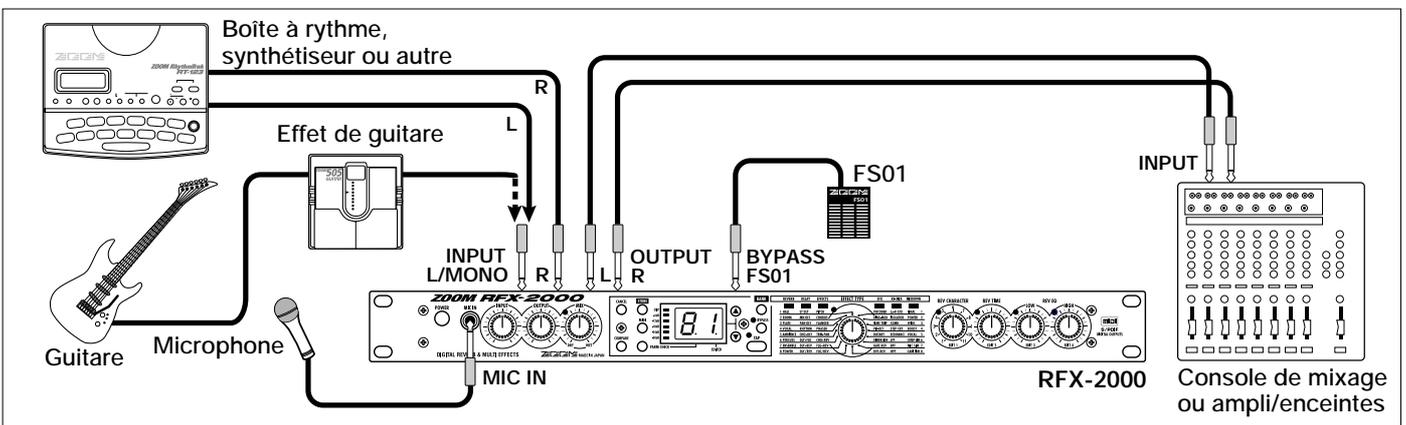


- Le RFX-2000 se sert d'un cadre métallique, ce qui rend l'appareil plus lourd qu'il n'en a l'air. Lors du montage de l'appareil en rack, offrez un soutien à l'appareil jusqu'à ce que toutes les vis soient convenablement serrées, faute de quoi, l'appareil risque de tomber et de blesser quelqu'un ainsi que de s'endommager et/ou d'endommager du matériel.
- N'empilez pas l'appareil sur d'autres appareils. La chaleur qui s'en dégage risque de diminuer la performance des appareils, voire même de provoquer un incendie.
- Avant l'installation, débranchez toujours les câbles de connexion ainsi que le câble de l'adaptateur. Vous éviterez ainsi d'endommager le matériel ou les câbles.
- Veillez à placer le rack dans lequel l'appareil est installé sur une surface plane et solide afin d'éviter qu'il ne vibre ou ne bascule. Cela pourrait entraîner des blessures et endommager l'appareil ou tout autre matériel.

Connexions

Cette section vous montre comment connecter le RFX-2000 à une source sonore et un système de reproduction.

Connexions d'insertion



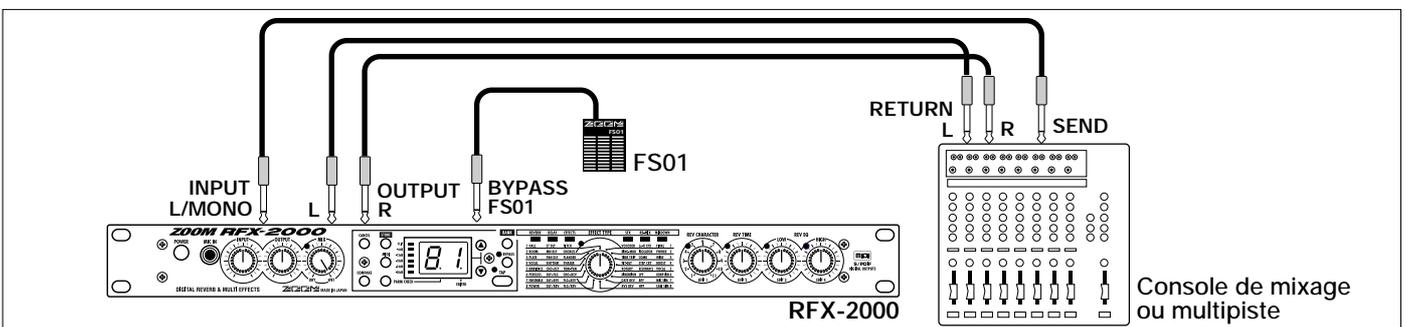
Cet exemple montre comment insérer le RFX-2000 entre une source sonore comme un microphone ou un instrument et un système de reproduction ou un enregistreur multipiste. Branchez les sources mono à l'entrée INPUT L/MONO et les sources stéréo aux entrées jack INPUT L et R.

Dans cet exemple, la balance entre le son direct et le son à

effet est réglée via la commande MIX du RFX-2000.

Si vous utilisez un élément disposant d'une entrée numérique S/PDIF (comme un enregistreur multipiste numérique, un enregistreur MD ou un enregistreur DAT), vous pourrez effectuer la connexion dans le domaine numérique.

Connexions envoi/retour (Send/Return)

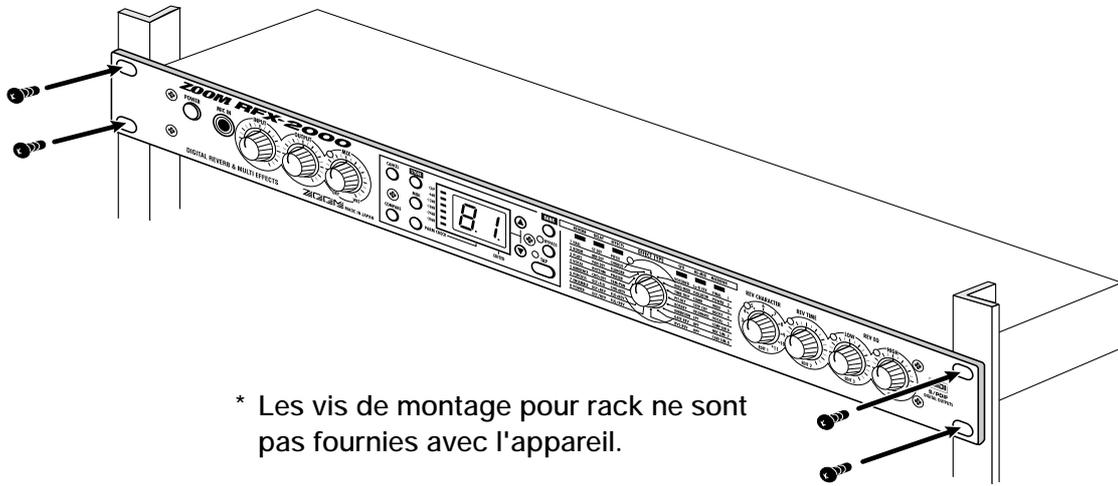


Cet exemple montre comment brancher le RFX-2000 aux prises d'envoi et de retour d'une console de mixage ou d'un enregistreur multipiste. Reliez l'envoi (Send) de la console ou de l'enregistreur à l'entrée INPUT L/MONO du RFX-2000 et les prises OUTPUT L/R du RFX-2000 aux prises de retour (Return) ou aux entrées stéréo ligne de la console de mixage ou du multipiste.

Si vous utilisez un élément disposant d'une entrée numérique S/PDIF (comme un enregistreur multipiste numérique, un

enregistreur MD ou un enregistreur DAT), vous pourrez effectuer la connexion dans le domaine numérique.

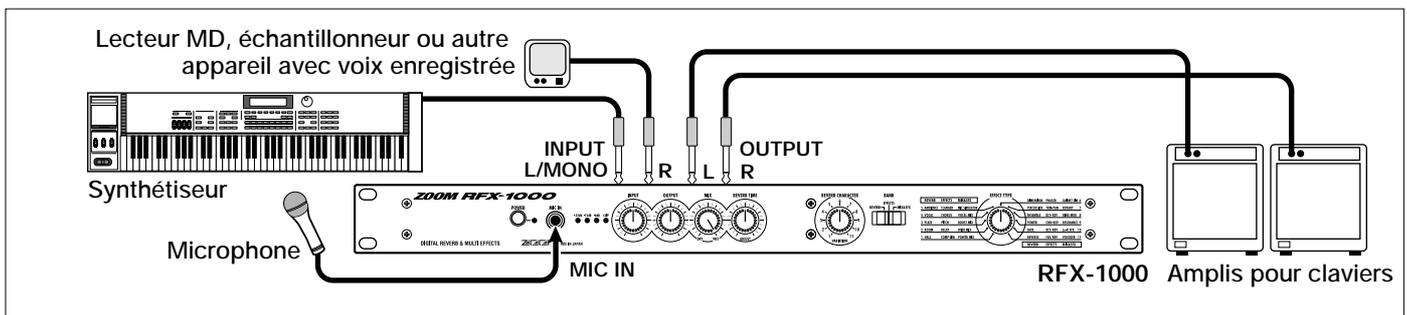
Pour cette configuration, veillez à régler la commande MIX du RFX-2000 de sorte que ce dernier ne reproduise que le signal d'effet; réglez la balance entre le signal original et le signal d'effet sur la console de mixage ou le multipiste. Si la console ou l'enregistreur multipiste dispose d'un envoi stéréo, il est également possible d'envoyer un signal d'envoi stéréo au RFX-2000.



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

Connexions

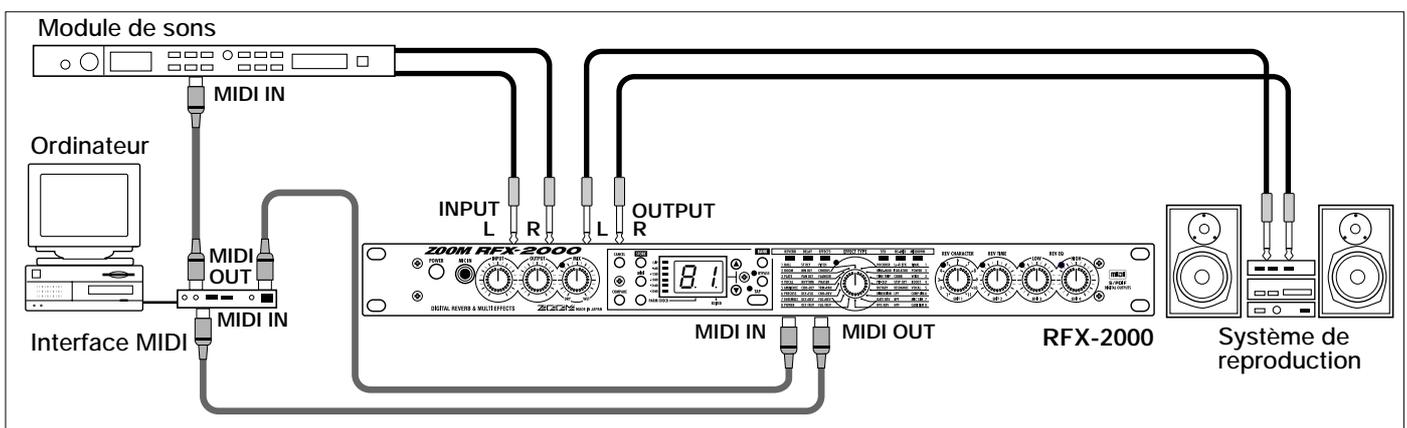
Utilisation de l'effet VOCODER



Cet exemple de connexion permet d'utiliser l'effet VOCODER de la banque SFX. Branchez un microphone dynamique à la prise MIC IN située en face avant du RFX-2000. 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.

Contrôle des effets du RFX-2000 via un ordinateur



Le logiciel fourni permet d'éditer les Patches du RFX-2000, de changer de Patch via un logiciel de séquenceur, de changer les Patches et de modifier les paramètres. Pour activer ces fonctions, effectuez les connexions illustrées ci-dessus.

Remarque: Pour des informations sur l'installation du logiciel, veuillez vous reporter à la documentation fournie séparément. Pour en savoir plus à propos de l'utilisation du logiciel, voyez la documentation comprise sur le CD-ROM.

Essayer les effets

Cette section est destinée à vous familiariser avec les manipulations de base sur le RFX-2000.

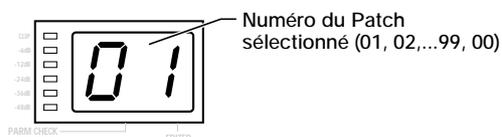
Mise sous tension

1. Assurez-vous que l'adaptateur secteur, la source sonore et le matériel de reproduction sont bien branchés au RFX-2000.
Réglez les commandes INPUT et OUTPUT du RFX-2000 ainsi que la commande de volume du système de reproduction au minimum.
2. Mettez le système sous tension en respectant l'ordre suivant: source sonore → RFX-2000 → matériel de reproduction.
3. Tout en écoutant la source, ajustez la commande INPUT du RFX-2000 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 la diode 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.

Sélection d'un Patch

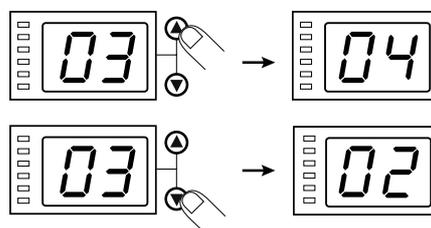
La mémoire du RFX-2000 contient 100 Patches mémorisés. L'écran affiche le numéro du Patch sélectionné (01, 02,...99, 00). Nous appellerons cet état le "mode de reproduction".

Pour changer de Patch, suivez les étapes suivantes. Nous vous conseillons d'essayer simplement divers Patches afin de vous faire une idée des types de sons que le RFX-2000 vous permet de produire.



1. Choisissez le numéro du Patch souhaité via les boutons VALUE UP/DOWN.

Le bouton VALUE UP permet de choisir les Patches dans l'ordre croissant et le bouton VALUE DOWN dans l'ordre décroissant.



2. Tout en jouant sur l'instrument ou en produisant un son via la source sonore, changez de Patch et écoutez le changement produit sur le son.

Contournement des effets

Vous pouvez désactiver temporairement le traitement de l'effet de sorte à obtenir uniquement le son direct. Cette fonction vous sera utile pour contrôler rapidement les changements produits par un effet.

1. Pour activer le mode de contournement du RFX-2000, appuyez sur le bouton BYPASS quand l'appareil se trouve en mode de reproduction.



La diode BYPASS s'allume.

Le RFX-2000 propose deux modes de contournement; le mode de contournement activé dépend de l'effet contenu dans le Patch que vous avez sélectionné. (Pour savoir quel type de contournement les effets utilisent, voyez les pages 40 - 49.)

- **Mode de contournement WET MUTE**
Pour ce mode de contournement, seul le signal d'effet est coupé; le signal direct (original) est reproduit. Le niveau du signal original dépend de la position de la commande MIX. Aussi, le son pourrait baisser, voire même être entièrement coupé.

- **Mode de contournement DRY THRU**
Le signal original est reproduit sans aucun traitement des effets. Le réglage de la commande MIX n'a pas d'influence sur le niveau de volume.

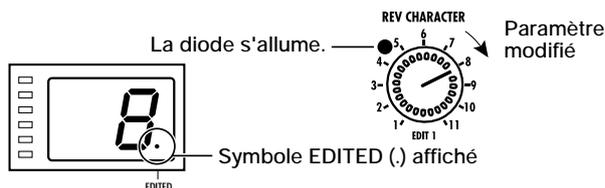
2. Pour annuler le mode de contournement et retourner au mode normal du RFX-2000, appuyez une fois ou plus sur le bouton BYPASS.

● Edition d'un Patch

Vous pouvez choisir un Patch dans la mémoire et l'éditer à l'aide des commandes de la face avant. Vous pouvez par exemple choisir différents effets et régler l'intensité ainsi que d'autres paramètres des effets.

Si vous changez tout réglage de paramètre mémorisé, l'écran affiche pendant environ deux secondes la nouvelle valeur de paramètre et le symbole d'édition EDITED (.) apparaît dans le

coin droit de l'écran. Ce symbole vous indique que le Patch choisi a été édité. Vu que la diode de la commande utilisée pour modifier la valeur du paramètre s'allume également, vous pouvez contrôler en un clin d'œil quel paramètre a été édité.



Remarque:

Quand l'effet est modifié, la diode de toutes les commandes s'allume, à l'exception de la commande MIX.

Sélection d'un effet

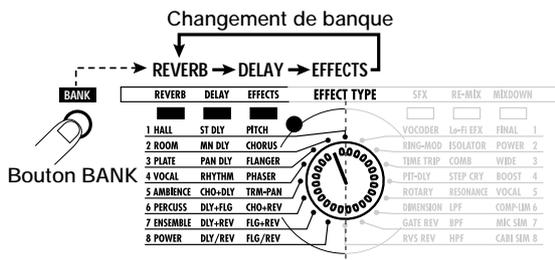
L'effet détermine le type de traitement appliqué au signal original. Choisissez un effet à l'aide du bouton BANK et du sélecteur EFFECT TYPE.

■ Bouton BANK

Le bouton BANK sert à sélectionner la banque d'effets (groupe d'effets agencés selon des catégories générales). Le choix des banques dépend du réglage BANK défini.

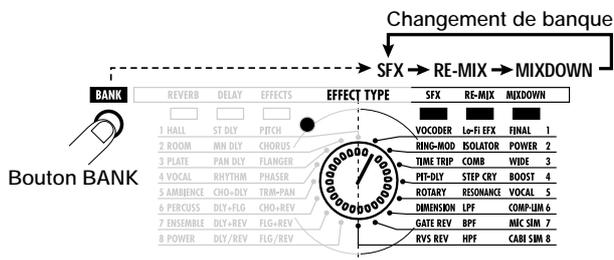
• Banque gauche sélectionnée

A chaque fois que vous appuyez sur le bouton BANK, vous sélectionnez une banque dans l'ordre suivant: REVERB → DELAY → EFFECTS → REVERB, etc.



• Banque droite sélectionnée

A chaque fois que vous appuyez sur le bouton BANK, vous sélectionnez une banque dans l'ordre suivant: SFX → RE-MIX → MIXDOWN → SFX, etc.



- Quand vous retrouvez les réglages d'origine d'une banque modifiée, la diode BANK correspondante clignote pendant 1 seconde..

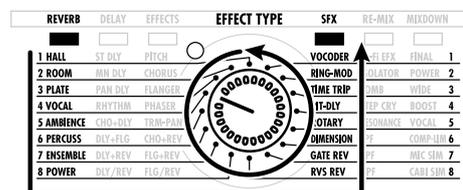
Remarque:

Quand vous choisissez les Patches de la banque EXTRA, les six diodes BANK s'allument.

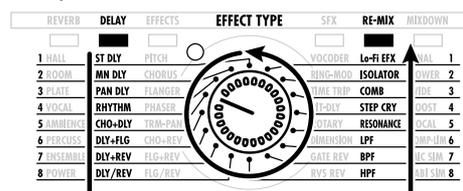
■ Sélecteur EFFECT TYPE

Ce sélecteur permet de choisir un effet. Comme indiqué ci-dessous, vous pouvez choisir les effets dans deux banques,

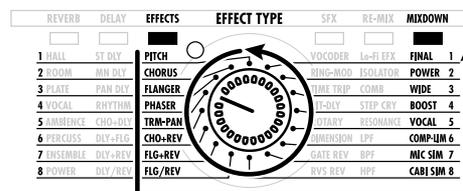
Banque REVERB ou SFX sélectionnée



Banque DELAY ou RE-MIX sélectionnée



Banque EFFECTS ou MIXDOWN



dépendant du réglage défini via le bouton BANK.

- Quand vous tournez le sélecteur EFFECT TYPE, l'écran affiche pendant environ 2 secondes le numéro de l'effet (1 - 8 dans les banques normales).
- Si vous avez modifié le numéro d'effet en question depuis sa dernière sauvegarde, la diode du sélecteur EFFECT TYPE sera allumée. Quand vous retrouvez les réglages d'origine, la diode s'éteint.
- Lors de la sélection d'un Patch, la diode de la banque dans laquelle reside ce Patch s'allume.

Modifier la valeur d'un paramètre d'effet

Chaque effet du RFX-2000 est constitué d'une série de paramètres d'effet déterminant l'intensité et les caractéristiques acoustiques de l'effet en question. Vous pouvez régler les paramètres des effets via les commandes d'édition suivantes.

■ Commande MIX

La 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.



- Quand vous utilisez la commande MIX, l'écran affiche pendant environ 2 secondes le réglage de balance (0 - 99).
- Si vous avez modifié le réglage de balance depuis sa dernière sauvegarde, la diode de la commande MIX sera allumée. Quand vous retrouvez le réglage d'origine, la diode s'éteint.

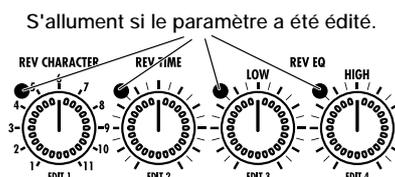
■ Commande REV CHARACTER (EDIT 1)

■ Commande REV TIME (EDIT 2)

■ Commande REV EQ LOW (EDIT 3)

■ Commande REV EQ HIGH (EDIT 4)

Ces commandes permettent d'éditer les paramètres de l'effet choisi. (Pour en savoir plus sur les paramètres éditables pour chaque effet, voyez les pages 40 - 49.)



- Lorsque vous utilisez une de ces commandes, l'écran affiche pendant 2 secondes la valeur du paramètre correspondant.
- Si vous modifiez un réglage de paramètre sauvegardé, la diode de la commande correspondante s'allumera. Quand vous retrouvez la valeur d'origine du paramètre, la diode s'éteint. Quand vous activez l'effet, la diode de toutes les commandes s'allume, à l'exception de la commande MIX.

Sauvegarde d'un Patch édité

Si vous ne sauvegardez pas dans la mémoire le Patch que vous avez édité, toutes ces éditions seront perdues quand vous sélectionnez un autre Patch. Si vous souhaitez conserver votre version éditée d'un Patch, sauvegardez-la dans la mémoire en suivant les étapes suivantes.

1. Sélectionnez le Patch et effectuez les éditions souhaitées.
2. Appuyez sur le bouton STORE.
Le numéro du Patch clignote à l'écran.



3. Choisissez à l'aide des boutons VALUE UP/DOWN le numéro de Patch sous lequel

vous souhaitez mémoriser votre Patch édité.

Si vous souhaitez utiliser le même numéro de Patch, ignorez cette étape.

4. Appuyez à nouveau sur le bouton STORE afin d'exécuter la sauvegarde.

Le Patch est sauvegardé dans la mémoire et son numéro cesse de clignoter à l'écran.

Si vous appuyez sur le bouton CANCEL au lieu du bouton STORE, l'opération de sauvegarde sera annulée et l'appareil retournera au statut de l'étape 1.

○ Fonctions utiles

Le RFX-2000 vous propose une série de fonctions bien utiles pour éditer les Patches.

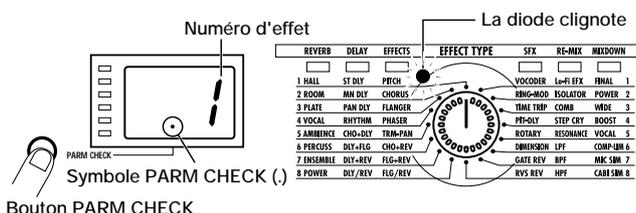
Contrôle de la valeur de paramètre (contrôle de paramètre)

Vous pouvez aussi contrôler directement une valeur de paramètre, c.-à-d. sans utiliser la commande correspondante en face avant.

1. Appuyez sur le bouton PARM CHECK.

Le symbole de contrôle de paramètre PARM CHECK (.) apparaît au centre de l'écran et la diode du sélecteur EFFECT TYPE clignote à l'écran pendant environ 2 secondes.

Ceci vous indique que vous avez activé le contrôle de paramètre d'effet. L'écran affiche pendant environ 2 secondes le numéro de l'effet sélectionné (1 - 8). L'écran retourne ensuite au statut d'affichage original.



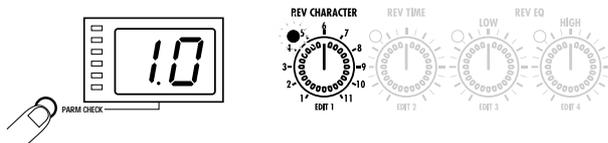
Bouton PARM CHECK

2. Pour contrôler un autre paramètre, appuyez à nouveau sur le bouton PARM CHECK avant que l'écran ne retourne au statut d'affichage original.

A chaque pression sur le bouton PARM CHECK, le RFX-2000 contrôle le paramètre suivant.

REV CHARACTER

Paramètre réglé via la commande REV CHARACTER (EDIT 1)



REV TIME

Paramètre réglé via la commande REV TIME (EDIT 2)



REV EQ LOW

Paramètre réglé via la commande REV EQ LOW (EDIT 3)



REV EQ HIGH

Paramètre réglé via la commande REV EQ HIGH (EDIT 4)



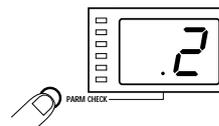
MIX

Réglage de balance entre le signal direct et le signal d'effet



TAP BEAT

Longueur du temps de référence pour l'entrée Tap



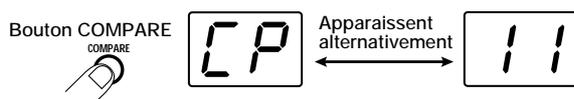
- Vous pouvez contrôler le paramètre TAP BEAT uniquement pour les effets pour lesquels la fonction d'entrée Tap (voyez ci-après) est disponible. Cependant, si vous avez choisi RHYTHMIC DELAY, il n'y aura pas de réglage d'entrée Tap.
- Quand vous contrôlez le réglage de vitesse défini via la fonction d'entrée Tap, l'écran affiche l'indication "tP".

Comparer le son avant et après édition (fonction Compare)

Cette fonction vous permet de comparer le son en cours d'édition avec sa version non éditée.

1. Appuyez sur le bouton COMPARE.

Le RFX-2000 active temporairement la version originale du Patch en cours d'édition. L'indication "CP" et le numéro du Patch sont affichés alternativement à l'écran et le symbole d'édition "EDITED" disparaît.



2. Pour retourner à la version du Patch en cours d'édition, appuyez à nouveau sur le bouton COMPARE (ou appuyez sur le bouton CANCEL).

- Si vous le souhaitez, vous pouvez contrôler la valeur originale de chaque paramètre en appuyant sur le bouton PARM CHECK quand le mode de comparaison est activé.
- En mode de comparaison, les commandes n'ont aucun effet.

Régler des paramètres à l'aide du bouton TAP (fonction d'entrée Tap)

Le RFX-2000 vous permet de régler des paramètres temporels en appuyant sur le bouton TAP à l'intervalle souhaité. Vous pouvez ainsi facilement aligner la vitesse de modulation du Flanger ou le temps de retard sur le tempo de votre morceau.

1. Choisissez un Patch pour lequel la fonction d'entrée Tap est disponible.

C'est l'effet choisi pour le Patch qui détermine si la fonction d'entrée Tap est disponible ou non (voyez les pages 40 - 49). Si la fonction d'entrée Tap est disponible pour le Patch choisi, la diode TAP clignote.



2. Appuyez quelques fois sur le bouton TAP à l'intervalle souhaité.

Le temps ou la vitesse de retard est réglé en fonction de l'intervalle entré et du temps de référence (tap beat) défini pour le Patch correspondant (voyez la page 38).

3. Si vous le souhaitez, sauvegardez le Patch.

Le paramètre modifié via la fonction d'entrée Tap retourne à sa valeur originale quand vous changez de Patch. Si vous voulez conserver le réglage défini, veuillez à sauvegarder le Patch.

- Le paramètre réglable via la fonction d'entrée Tap est prédéfini (voyez les pages 40 - 49).
- L'intervalle maximum que vous pouvez définir pour la fonction d'entrée Tap est de 2 secondes.
- Si l'intervalle d'entrée Tap est hors des limites de la plage de réglage du paramètre en question, le RFX-2000 ramènera la valeur entrée dans les limites de la plage de réglage.
- Si vous avez réglé un paramètre via la fonction d'entrée Tap et que vous le modifiez ensuite à l'aide de la commande qui lui est assignée, le réglage défini via la commande aura priorité sur le réglage d'entrée Tap.

Utiliser la fonction de contrôle MIDI

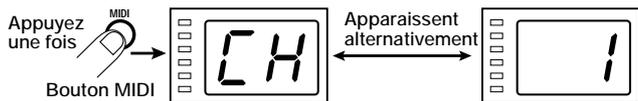
Grâce à une connexion MIDI, le RFX-2000 peut recevoir des commandes et ainsi changer de Patch, contrôler les paramètres et transférer le contenu de la mémoire dans un appareil MIDI externe. Cette section vous décrit la procédure générale d'utilisation des fonctions MIDI.

Régler le canal MIDI

Définissez le canal MIDI pour la communication avec le RFX-2000 en suivant les étapes suivantes.

1. En mode de reproduction, appuyez une fois sur le bouton MIDI.

L'indication "CH" et le numéro du canal MIDI choisi sont affichés alternativement à l'écran.



boutons VALUE UP/DOWN. Quand l'écran affiche "--", la fonction de transmission/réception MIDI est désactivée.



3. Pour retourner au mode de reproduction, appuyez sur le bouton CANCEL.

2. Choisissez un canal MIDI 1 à 16 via les

Choisir des Patches via MIDI

Pour pouvoir changer de Patch sur le RFX-2000, vous devez lui envoyer un message de changement de programme depuis un clavier ou séquenceur MIDI ou tout autre instrument similaire.

1. Connectez la prise MIDI OUT du dispositif MIDI externe à la prise MIDI IN du RFX-2000.

Le réglage de canal MIDI du RFX-2000 doit correspondre au réglage de canal de transmission MIDI du dispositif externe.

2. Envoyez un message de changement de programme au RFX-2000 depuis le dispositif MIDI externe.

Par défaut, les numéros de Patch du RFX-2000 correspondent aux numéros de changement de

programme suivants.

Numéro de Patch du RFX-2000	Numéro de changement de programme
01	0
02	1
:	:
99	98
0.0	99
:	:
0.0	127

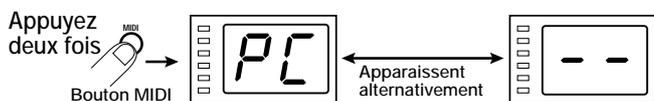
- Quand vous changez de Patch sur le RFX-2000, ce dernier transmet le message de changement de programme correspondant à la prise MIDI OUT.

Sauvegarder des numéros de changement de programme dans le tableau de mémorisation

Dans certains cas, vous souhaitez peut-être assigner des numéros de changement de programme spécifiques aux numéros de Patch du RFX-2000. (En vue par exemple d'appeler le numéro de Patch 1 du RFX-2000 quand vous sélectionnez sur votre synthé le son associé au changement de programme 100.) Dans ce cas, vous pouvez utiliser le "tableau de mémorisation" de la mémoire du RFX-2000 et modifier le numéro de changement de programme assigné au numéro de Patch.

1. En mode de reproduction, choisissez le Patch auquel vous souhaitez assigner un numéro de changement de programme et appuyez deux fois sur le bouton MIDI.

L'indication "PC" et l'indication "--" sont affichées alternativement à l'écran.



2. Envoyez un message de changement de programme depuis le dispositif MIDI connecté à la prise MIDI IN du RFX-2000.



L'indication "--" est remplacée à l'écran par le numéro de changement de programme reçu.

Ce numéro de changement de programme est alors assigné au Patch sélectionné.

3. Si vous souhaitez assigner un numéro de changement de programme différent pour ce Patch, répétez l'étape 2.

Vous pouvez aussi assigner plusieurs numéros de changement de programme à un même numéro de Patch.

4. Une fois que vous avez terminé vos réglages, appuyez sur le bouton CANCEL afin de retourner au mode de reproduction.



Si nécessaire, répétez les étapes 1 - 4 pour assigner des numéros de changement de programme à d'autres numéros de Patch.

- Les numéros de changement de programme 100 - 127 sont affichés à l'écran de la manière suivante: "0.0" - "2.7".
- L'appareil conserve les changements définis dans le tableau de mémorisation et ne les perd donc pas à la mise hors tension. (Si vous souhaitez retrouver les réglages d'usine du tableau de mémorisation, voyez la procédure à la page 39.)

Changer les paramètres d'effet via MIDI

Vous pouvez changer les paramètres d'effet du RFX-2000 en lui envoyant des commandes de contrôle MIDI depuis un dispositif MIDI externe (clavier ou séquenceur MIDI ou tout autre instrument similaire). Cette fonction utile vous permet donc de changer les paramètres à distance.

1. Connectez la prise MIDI OUT du dispositif MIDI externe à la prise MIDI IN du RFX-2000.

Le canal MIDI du RFX-2000 doit correspondre au canal de transmission MIDI du dispositif externe.

(Pour en savoir plus sur le réglage du canal MIDI, voyez la page 36.)

2. Envoyez un message de commande de contrôle au RFX-2000 depuis le dispositif MIDI externe.

Les paramètres d'effet du RFX-2000 correspondent aux numéros de contrôle suivants.

Paramètre d'effet	Numéro de contrôle	Valeur de réception acceptable	Valeur de transmission acceptable
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 = contournement désactivé 64 - 127 = contournement activé	
	80		0 = contournement désactivé / 127 = contournement activé
TAP	64	64 - 127	Produit 127 suivi immédiatement de 0.

- Quand vous utilisez un bouton ou une commande en face avant, l'appareil envoie une des commandes de contrôle décrites ci-dessus.

- Changer un paramètre via une commande de contrôle produit exactement le même effet que lorsque vous l'éditez via les commandes en face avant. Si nécessaire, sauvegardez le Patch édité.

Sauvegarde sur un séquenceur des opérations effectuées en face avant

Vous pouvez sauvegarder sur un séquenceur MIDI et sous forme de commandes de contrôle les opérations effectuées via les commandes sur la face avant du RFX-2000 afin de reproduire ultérieurement ces changements. Grâce à cette fonction, vous pourrez par exemple facilement piloter un module de sons via le séquenceur tout en opérant les réglages en temps réel sur le RFX-2000.

1. Connectez la prise MIDI OUT du dispositif MIDI externe à la prise MIDI IN du RFX-2000 et branchez la prise MIDI OUT du RFX-2000 à la prise MIDI IN du dispositif MIDI externe.

- Le canal MIDI du RFX-2000 doit correspondre au canal de transmission MIDI de la piste du séquenceur sur laquelle vous souhaitez enregistrer les opérations.
(Pour en savoir plus sur le réglage du canal MIDI, voyez la page 36.)
- Assurez-vous que la fonction d'écho MIDI (MIDI thru) du séquenceur est désactivée (OFF).
- Nous vous conseillons d'enregistrer un message de changement de programme au début de la piste

appelant le Patch utilisé comme point de départ.

2. Lancez le séquenceur MIDI et démarrez l'enregistrement.

3. Utilisez les commandes sur la face avant du RFX-2000.

Le mouvement des commandes est enregistré sous forme d'informations de commande de contrôle dans la piste du séquenceur MIDI.

4. Arrêtez l'enregistrement sur le séquenceur MIDI et reproduisez la piste depuis le début.

Les paramètres changeront alors conformément aux réglages effectués ci-dessus à l'étape 3.

Entrée Tap via l'horloge MIDI

Au lieu du bouton TAP, vous pouvez utiliser un appareil MIDI externe (comme un séquenceur ou une boîte à rythmes MIDI) et transmettre son horloge MIDI afin d'aligner le temps ou la vitesse de retard sur le tempo de l'horloge.

1. Connectez la prise MIDI OUT du dispositif MIDI externe à la prise MIDI IN du RFX-2000.

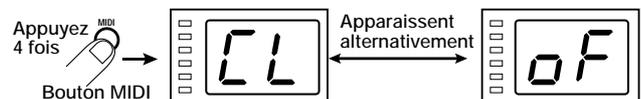
- Si vous désirez entrer le tempo avec le bouton TAP, réglez MIDI Clock Receive= OFF.

2. Choisissez sur le RFX-2000 un Patch pour lequel la fonction d'entrée Tap est disponible.

- Pour en savoir plus sur les paramètres offrant la fonction d'entrée Tap, voyez les pages 40 - 49.)

3. Appuyez quatre fois sur le bouton MIDI depuis le mode de reproduction.

L'indication "CL" et l'indication "on" (réception d'horloge MIDI activée) ou "oF" (réception d'horloge MIDI désactivée) sont affichées alternativement à l'écran.



4. Choisissez le réglage "on" via les boutons VALUE UP/DOWN.

Vous pouvez maintenant utiliser la fonction d'entrée Tap d'horloge MIDI. Ce réglage est appliqué à tous les Patches.

5. Pour retourner au mode de reproduction, appuyez sur le bouton CANCEL.

Vous pouvez maintenant utiliser la fonction d'entrée Tap d'horloge MIDI. Ce réglage est appliqué à tous les Patches.

6. Transmettez l'horloge MIDI du dispositif MIDI externe.

Le temps ou la vitesse de retard est réglé conformément au tempo défini via l'horloge MIDI et au temps de référence (tap beat) défini pour le Patch correspondant (voyez ci-dessous).

7. Si nécessaire, sauvegardez le Patch.

Le paramètre modifié par la fonction d'entrée Tap via l'horloge MIDI retourne à sa valeur originale quand vous changez de Patch. Si vous voulez conserver le réglage défini, veillez à sauvegarder le Patch.

- Si vous rappelez un Patch sauvegardé, il vous suffit de transmettre l'horloge MIDI pour régler automatiquement le temps ou la vitesse de retard en fonction du tempo de l'horloge.
- Si vous avez réglé un paramètre à l'aide de la fonction d'entrée Tap d'horloge MIDI et que vous le modifiez ensuite à l'aide de la commande qui lui est assignée, le réglage défini via la commande aura priorité sur le réglage d'entrée Tap d'horloge MIDI.
- Le RFX-2000 compte 24 impulsions d'horloge MIDI par intervalle, soit des unités de 1 ms. L'intervalle maximum que le RFX-2000 peut mesurer est de 2 secondes.

Réglage du temps de référence (tap beat)

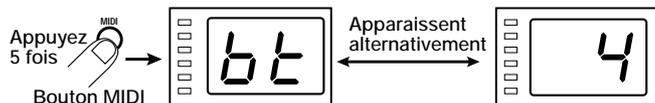
Ce paramètre détermine la longueur du temps de référence utilisé pour régler via la fonction d'entrée Tap le temps ou la vitesse de retard. Si par exemple le temps de référence correspond à "4" (noire), le RFX-2000 adoptera comme temps ou vitesse de retard la longueur d'un temps de l'horloge MIDI (24 pulsations d'horloge) ou l'intervalle auquel vous appuyez sur le bouton TAP. Si le réglage de temps de référence correspond à "8" (croche), ce temps sera réduit de moitié.

1. En mode de reproduction, choisissez un Patch pour lequel la fonction d'entrée Tap est disponible.

- Le réglage d'entrée Tap est défini de manière indépendante pour chaque Patch.

2. Appuyez cinq fois sur le bouton MIDI.

L'écran affiche alternativement l'indication "bt" et le numéro correspondant à la longueur de note du temps de référence défini.



3. Réglez la longueur de note à l'aide des boutons VALUE UP/DOWN.

oF	Le signal d'horloge MIDI n'est pas utilisé pour ce Patch. C'est l'intervalle auquel le bouton TAP est enfoncé qui définit directement le temps ou la vitesse de retard.		
32	Triple croche	4	Noire
16	Double croche	4.	Noire pointée
t8	Triolet de croches	2	Blanche
16.	Double croche pointée	01	Ronde
8	Croche	02	Deux rondes
t4	Triolet de noires	04	Quatre rondes
8.	Triolet de croches pointées		

4. Appuyez sur le bouton CANCEL.

Le RFX-2000 retourne au mode de reproduction. Si vous souhaitez conserver le réglage de temps de référence du Patch, effectuez une sauvegarde.

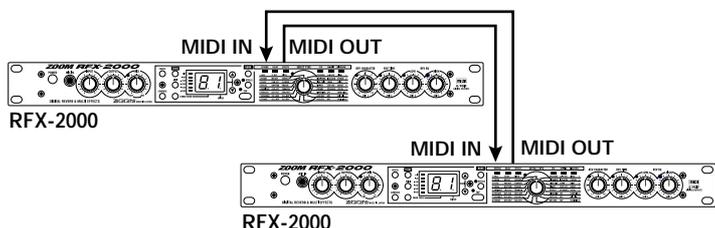
REMARQUE:

Le réglage tempo entrera en vigueur le prochaine fois que vous l'effectuez avec la fonction Tap ou à la réception d'un signal MIDI Clock.

Transfert de données (transmission)

Vous pouvez transmettre via une connexion MIDI les informations liées au Patch ainsi qu'au tableau de mémorisation et sauvegardées dans la mémoire interne du RFX-2000. Vous pouvez par exemple échanger les réglages entre deux RFX-2000 ou encore sauvegarder les réglages sur un séquenceur MIDI. Cela vous permet de recharger ces données à tout moment dans le RFX-2000.

1. Si vous utilisez deux RFX-2000, connectez la prise MIDI OUT du premier RFX-2000 à la prise MIDI IN du second RFX-2000 et branchez la prise MIDI OUT du second RFX-2000 à la prise MIDI IN du premier RFX-2000. Le canal MIDI doit être identique sur les deux appareils.



Exemple de connexion de deux RFX-2000

Si vous utilisez un séquenceur MIDI ou un autre dispositif MIDI, connectez la prise MIDI OUT du RFX-2000 à la prise MIDI IN du séquenceur MIDI.

2. Appuyez trois fois sur le bouton MIDI du RFX-2000 transférant les données.

L'indication "dt" et l'indication "AL" sont affichées alternativement à l'écran.

3. Choisissez à l'aide des boutons VALUE UP/DOWN le type de données à transmettre.

- **AL**
Toutes les données de Patch dans la mémoire ainsi que les données du tableau de mémorisation
- **Numéro du Patch sélectionné**
Uniquement les données du Patch sélectionné (si une édition est en cours, les données de l'édition en cours)

4. Pour exécuter le transfert des données, appuyez sur le bouton STORE.

Le RFX-2000 assurant la transmission commence le transfert des données. (Les données sont reçues automatiquement par le RFX-2000 de réception. La réception ne requiert donc aucune opération particulière.) Durant le transfert, l'indication "dt" clignote à l'écran du RFX-2000 transférant les données et l'indication "dr" clignote sur l'écran du RFX-2000 recevant les données. Une fois le transfert terminé, les RFX-2000 activent automatiquement le mode de reproduction.

- **Si vous avez sélectionné "AL" pour la transmission**
Toutes les données de Patch et les données du tableau de mémorisation contenues dans la mémoire du RFX-2000 recevant les données sont écrasées.
- **Si vous avez sélectionné "numéro du Patch sélectionné" pour la transmission**
Les données du Patch en cours d'édition sont écrasées..
Si nécessaire, sauvegardez les données.

5. Pour enregistrer des données sur un séquenceur MIDI ou un autre dispositif MIDI externe, activez le mode d'enregistrement du dispositif en question et appuyez sur le

bouton STORE.

Une fois le transfert terminé, arrêtez l'enregistrement sur le dispositif MIDI externe et effectuez toutes les étapes nécessaires en vue de sauvegarder les données sur ce dispositif.

- Pour annuler la transmission des données, appuyez sur le bouton CANCEL au lieu du bouton STORE à l'étape 4.

Remarque:

Le RFX-2000 transmet successivement plusieurs séries de données SysEx. Si l'enregistreur de données MIDI utilisé arrête l'enregistrement après la réception d'une série de données SysEx, les données du RFX-2000 risquent de ne pas être sauvegardées correctement.

Transfert de données (réception)

Cette section vous indique comment charger dans le RFX-2000 les données de Patch et les données de tableau de mémorisation sauvegardées sur un dispositif MIDI externe.

1. Connectez la prise MIDI OUT du dispositif MIDI externe (séquenceur, etc.) à la prise MIDI IN du RFX-2000.

2. Lancez la reproduction sur le dispositif MIDI externe.

- **Si vous avez sélectionné "AL" pour la transmission**
Toutes les données de Patch et les données du tableau de mémorisation contenues dans la mémoire du RFX-2000 recevant les données sont écrasées. L'indication "dr" clignote à l'écran durant la réception des données.
- **Si vous avez sélectionné "numéro du Patch sélectionné" pour la transmission**
Les données du Patch en cours d'édition sont écrasées..

Si nécessaire, sauvegardez les données.

- Quand vous transmettez des données vers ou chargez des données depuis un dispositif MIDI externe, vous devez assigner le même canal MIDI au RFX-2000 et au dispositif externe. Sans cela, le RFX-2000 ignorera les données quand vous lancez la reproduction sur le dispositif MIDI externe.
- La reproduction sur le dispositif MIDI externe doit être effectuée au tempo adopté à l'enregistrement des données. Si le tempo est plus rapide, le RFX-2000 risque de ne pas recevoir correctement les données.

3. Une fois que les données ont été chargées dans le RFX-2000, arrêtez la reproduction sur le dispositif MIDI externe.

Rappeler les réglages d'usine du RFX-2000

Vous pouvez rappeler les réglages d'usine pour tous les paramètres du RFX-2000 ou encore individuellement pour chaque Patch (fonction de rappel). Cette fonction vous sera utile quand vous avez écrasé un Patch original par mégarde ou encore quand vous souhaitez retrouver tous les réglages d'origine de l'appareil.

Remarque:

Quand vous effectuez l'opération de rappel, vous perdez toutes les données que vous avez sauvegardées dans la mémoire interne. Avant d'effectuer cette opération, assurez-vous donc bien que vous n'avez plus besoin de ces données.

1. Mettez le RFX-2000 sous tension en maintenant enfoncé le bouton STORE.

L'écran affiche l'indication "FA" tant que vous maintenez enfoncé le bouton STORE.



Quand vous relâchez le bouton STORE, l'indication "AL" clignote à l'écran.

2. Choisissez via les boutons VALUE UP/DOWN les réglages que vous souhaitez rappeler.

- **AL**
Pour rappeler les réglages d'usine de toutes les données de Patch et des données du tableau de mémorisation.

• 01 - 99, 00

Pour rappeler les réglages d'usine uniquement pour le Patch sélectionné.

• PC

Seul le tableau de mémorisation est initialisé (retrouve ses valeurs d'usine).

3. Pour effectuer l'opération de rappel, appuyez à nouveau sur le bouton STORE.

- **Si vous avez choisi AL ou PC à l'étape 2**
Le rappel est effectué et l'appareil passe en mode de reproduction.
- **Si vous avez choisi un numéro de Patch spécifique à l'étape 2**
L'appareil reste en mode de rappel et vous permet de rappeler tout autre numéro de Patch souhaité.

Pour annuler la fonction de rappel, appuyez sur le bouton CANCEL.

Effets du RFX-2000

Cette section décrit tous les effets et les paramètres offerts par le RFX-2000. Pour les effets de la banque EXTRA (uniquement sélectionnables via le logiciel fourni), cette section décrit uniquement les paramètres pouvant être réglés via les commandes en face avant du RFX-2000.



Les effets pouvant être utilisés dans un système Send/Return (p. 30) sont indiqués par ce symbole.



Les effets pour lesquels la fonction d'entrée Tap (p. 35) est disponible sont indiqués par ce symbole.

Les paramètres réglables via la fonction d'entrée Tap comportent l'indication "TAP" à côté de leur nom.

BYPASS

BYPASS vous indique que l'appareil se trouve en mode de contournement (p. 32). Il s'agit soit du mode de contournement WET MUTE (seul le son d'effet est coupé), soit du mode de contournement DRY THRU (le son direct est reproduit sans aucun traitement).

Banque REVERB

Cette banque propose divers effets de réverbération. Les paramètres REV CHARACTER, REV TIME, REV EQ LOW et REV EQ HIGH sont réglés via leur commande respective et sont communs à tous ces effets. Pour chaque effet, la commande REV CHARACTER permet de sélectionner une des 11 variations de caractère et de produire un son et un style spécifique.

1 HALL	Ces effets simulent la réverbération propre à différents types de salles (de moyennes à grandes).					↕ S/R
2 ROOM	Ces effets simulent la réverbération dans divers environnements intérieurs, allant de petites pièces à de grandes salles de réunion. small rooms to large clubs.					↕ S/R
3 PLATE	Ces effets simulent la fameuse réverbération par plaque (plate) (produite par un capteur monté sur une grande plaque métallique suspendue).					↕ S/R
4 VOCAL	Effets de réverbération spécialement conçus pour le chant et la narration.					↕ S/R
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
6 PERCUSS	(PERCUSSION) Ces effets de réverbération sont idéaux pour la batterie et la percussion.					↕ S/R
7 ENSEMBLE	Ces effets de réverbération sont idéaux pour la batterie et la percussion.					↕ S/R
8 POWER	Ces effets confèrent force et énergie aux sources sonores.					↕ S/R
Commande	REV CHARACTER	REV TIME	REV EQ LOW	REV EQ HIGH	TAP	BYPASS
Paramètre	Character	Reverb Time	EQ Low	EQ High		
Description	Détermine le caractère de réverbération (voyez le tableau).	Détermine le temps de réverbération.	Règle l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des graves.	Règle l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des aigus.		WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	-12 - +12	-12 - +12		

Tableau des caractères de réverbération

1. HALL

- 1 Large Hall Cet effet simule l'acoustique d'une grande salle de concert.
- 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

- 1 Tile Chamber Simule l'acoustique d'une pièce dallée.
- 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 the acoustics of a conference room.
- 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

- 1 **Large Plate** Simule la réverbération produite par une grande plaque.
- 2 **Bright Plate** Plaque de réverbération brillante, idéale pour percussion.
- 3 **Dark Plate** Réverbération de plaque avec impression de profondeur.
- 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

- 1 **Female Rock** Réverbération idéale pour chanteuses de rock.
- 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

- 1 **Rock Mix** Réverbération pour sources de musique rock.
- 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. PERCUSSION

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

7. ENSEMBLE

- 1 **Strings** Réverbération conçue pour cordes.
- 2 **Brass** Réverbération conçue pour ensembles de cuivres.
- 3 **Piano** Réverbération chaude et vaste, idéale pour solos de piano.
- 4 **Winds** Réverbération conçue pour instruments en bois à vent.
- 5 **Synth/1** Réverbération conçue pour synthétiseur.
- 6 **Solo Strings** Réverbération conçue pour instruments à cordes solos.
- 7 **Jazz Organ** Réverbération légère mettant le son d'orgue en avant.
- 8 **Chorus** Large réverbération pour chœurs.
- 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.

8. POWER

- 1 **Kick/1** Souligne l'impact du corps de la grosse caisse.
- 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.

Banque DELAY

Contient des effets uniques de retard (Delay) et des effets combinés permettant d'allier l'effet de retard à un autre effet. Les effets combinés repérés 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 ST DLY	(STEREO DELAY) Effet Delay stéréo avec un temps de retard maximum pouvant aller jusqu'à 1486 ms.					↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback			
Description	Règle la quantité d'atténuation des aigus dans le registre aigu.	Règle le temps de retard par pas de 100 ms.	Règle le temps de retard par pas de 1 ms.	Règle le nombre de répétitions du son retardé. Pour des valeurs négatives, vous obtenez un feedback croisé.		WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	0 - 14	0 - 99	-15 - 15			

2 MN DLY	(MONO DELAY) Effet Delay monaural avec un temps de retard maximum pouvant aller jusqu'à 2972 ms.					↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback			
Description	Règle la quantité d'atténuation des aigus dans le registre aigu.	Règle le temps de retard par pas de 100 ms.	Règle le temps de retard par pas de 1 ms.	Règle le nombre de répétitions du son retardé.		WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	0 - 29	0 - 99	0 - 30			

3 PAN DLY	(AUTO PANNING DELAY) Effet Delay monaural avec panoramique automatique (auto-pan).					↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Depth	Rate [TAP]	Time[x 10]	Feedback			
Description	Règle la profondeur de l'effet pan automatique.	Ajuste la vitesse de l'effet pan automatique.	Règle le temps de retard par pas de 10 ms (max. 990 ms).	Règle le nombre de répétitions du son retardé.		WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 50	1 - 99	0 - 30			

4 RHYTHM	(RHYTHMIC DELAY) Il s'agit d'un effet Delay monaural pour lequel le temps de retard peut être défini en valeur BPM et en valeur de note. Si le paramètre de réception d'horloge MIDI est réglé sur "on", cet effet reçoit toujours le signal d'horloge MIDI.					↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Beat	BPM[x 10] [TAP]	BPM[x 1] [TAP]	Feedback			
Description	Définit le temps de retard via une valeur de note (voyez ci-dessous).	Règle la valeur BPM par pas de 10 battements (plage de réglage: 41 - 250).	Règle la valeur BPM par pas de 1 battement.	Règle le nombre de répétitions du son retardé.		WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	4 - 25	0 - 9	0 - 30			

Beat

1: Triple croche 2: Triolet de doubles croches 3: Double croche 4: Triolet de croches 5: Double croche pointée 6: Croche
7: Triolet de noires 8: Croche pointée 9: Noire 10: Noire pointée 11: Blanche

5 CHO+DLY	Cet effet combine en série un effet Chorus et un effet Delay.					↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Chorus Mix	Chorus Depth	Delay Time[x 10]	Delay Feedback			
Description	Détermine la balance de signal sec et de signal de Chorus.	Règle la profondeur de modulation de l'effet Chorus.	Règle le temps de retard par pas de 10 ms (75: 743 ms).	Règle le nombre de répétitions du son retardé.		WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30			

6 DLY+FLG	Cet effet combine en série un effet Delay et un effet Flanger.					↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Flanger Feedback	Flanger Rate [TAP]	Delay Time[x 10]	Delay Feedback			
Description	Détermine la quantité de réinjection de Flanger.	Ajuste la vitesse de modulation du Flanger.	Règle le temps de retard par pas de 10 ms (75: 743ms).	Règle le nombre de répétitions du son retardé.		WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 50	1 - 75	0 - 30			

7 DLY+REV		Cet effet combine en série un effet Delay et un effet de réverbération.				↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback			
Description	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré.	Règle le temps de réverbération.	Règle le temps de retard par pas de 10 ms (75: 743 ms).	Règle le nombre de répétitions du son retardé.	/	WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30			

8 DLY/REV		Cet effet combine en parallèle un Delay et une réverbération. Le canal gauche porte l'effet Delay et le canal droit l'effet de réverbération.				↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback			
Description	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré.	Règle le temps de réverbération.	Règle le temps de retard par pas de 10 ms (75: 743 ms).	Règle le nombre de répétitions du son retardé.	/	WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	1 - 75	0 - 30			

Banque EFFECTS

Contient des effets uniques de modulation et des effets combinés qui utilisent deux effets simultanément. Les effets combinés repérés 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 PITCH		Effet Pitch Shifter stéréo qui ajoute un composant transposé au son original.				↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Tone	Pitch	Fine	Shift			
Description	Ajuste le timbre de l'effet.	Détermine l'intervalle de transposition en demi-tons.	Permet d'effectuer un réglage fin de la hauteur.	Détermine la direction de la transposition (vers le haut ou vers le bas).	/	WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	0 - 24	-10 - +10	dn, UP			

2 CHORUS		Chorus stéréo avec trois voix par canal.				↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Tone	Depth	Rate	Pre Delay			
Description	Ajuste le timbre de l'effet.	Détermine la profondeur de modulation de hauteur.	Détermine la vitesse de modulation de hauteur.	Détermine le temps de retard initial.	/	WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	1 - 50	1 - 30			

3 FLANGER		Flanger stéréo à large plage.				↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Feedback	Depth	Rate [TAP]	Manual			
Description	Détermine la quantité de réinjection de Flanger.	Détermine la profondeur de l'effet.	Détermine la vitesse de modulation du Flanger.	Règle la bande passante de l'effet de filtre.	● TAP ON	WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	0 - 30	1 - 50	1 - 30			

4 PHASER		Phaser avec une fluctuation prononcée.				↕ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Stage	Depth	Rate [TAP]	Feedback			
Description	Définit le nombre d'étages du Phaser ainsi que la phase. 1 - 5: 4, 6, 8, 10 (phase normale) 6 - 11: 4, 6, 8, 10, 12, 16 (phase opposée)	Détermine la profondeur de la fluctuation.	Détermine la vitesse de fluctuation du Phaser.	Détermine la quantité de réinjection de Phaser.	● TAP ON	WET MUTE	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30			

5 TRM-PAN Effet allant du trémolo au changement automatique du son dans l'image stéréo (auto-pan).						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Width	Depth	Rate [TAP]	Clip		
Description	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.	Détermine la profondeur de l'effet auto-pan.	Ajuste la vitesse du trémolo/pan automatique.	Règle l'aspect de la forme d'onde du LFO contrôlant la modulation.		WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 10	1 - 50	0 - 10		
6 CHO+REV Combinaison en série d'un Chorus et d'une réverbération.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Reverb Mix	Reverb Time	Chorus Depth	Chorus Mix		
Description	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré.	Règle le temps de réverbération.	Ajuste la profondeur de modulation de Chorus.	Détermine la balance de signal sec et de signal de Chorus.		WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	1 - 30	0 - 99		
7 FLG+REV Combinaison en série d'un Flanger et d'une réverbération.						
Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "8 FLG/REV".						
8 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.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Reverb Mix	Reverb Time	Flanger Rate [TAP]	Flanger Feedback		
Description	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré.	Règle le temps de réverbération.	Détermine la vitesse de fluctuation du Flanger.	Détermine la quantité de réinjection de Flanger.		WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

Banque SFX

Cette banque propose des effets spéciaux tels qu'un effet VOCODER et un modulateur en boucle.

1 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.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Band/Attack	Chorus Mix	Distortion	Sens		
Description	Sélectionne le nombre de bandes de filtre pour le VOCODER ainsi que la vitesse de réponse. 1 - 5: 18 bandes, 6 - 11: 10 bandes (des valeurs basses correspondent à une attaque plus rapide)	Détermine la balance de signal sec et de signal de Chorus.	Détermine le niveau de distorsion.	Détermine la sensibilité du VOCODER.		WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	0 - 10	0 - 10	1 - 30		
2 RING-MOD Il s'agit d'un Ring Modulator (modulateur en boucle) avec un retard bref.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Delay Mode	Frequency	EQ Low	EQ High		
Description	Change le mode de retard.	Change la fréquence de modulation du signal d'entrée.	Règle l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des graves.	Règle l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des aigus.		WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 50	-12 - 12	-12 - 12		
3 TIME TRIP Cet effet change le temps de retard en fonction de l'intensité du signal d'entrée.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Depth	Sensitivity	Feedback	Feedback Polarity		
Description	Définit la plage de changement du temps de retard.	Règle la sensibilité de changement du temps de retard.	Définit le nombre de répétitions du son retardé.	Définit la polarité de réinjection. -1: phase inverse, 1: phase normale		WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 50	0 - 30	-1, 1		

4 PIT-DLY Cet effet comprend un Pitch Shifter intégré à la boucle de réinjection. ↕ S/R					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Paramètre	Feedback	Delay TIME[x 10]	Pitch	Pitch Goal	
Description	Définit la quantité du signal de réinjection.	Règle le temps de retard par pas de 10 ms (75: 743 ms).	Définit la valeur de transposition. A la valeur maximum (30), la valeur de transposition correspond au réglage Pitch Goal.	Détermine l'intervalle de transposition en demi-tons.	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 75	0 - 30	-12 - 12	

5 ROTARY Simule un haut-parleur rotatif tournant de manière mécanique. ↕ S/R					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Paramètre	Drive	Speed 1	Speed 2 [TAP]	Speed Select	
Description	Ajuste la distorsion.	Règle la vitesse de rotation 1.	Règle la vitesse de rotation 2.	Passes de la vitesse 1 (S1) à la vitesse 2 (S2).	 WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 50	1 - 50	S1, S2	

6 DIMENSION Ces effets contrôlent la dispersion spatiale du son. ↕ S/R					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Paramètre	Character	Reverb Time	EQ Low	EQ High	
Description	Définit le caractère. (Voyez le tableau.)	Règle le temps de réverbération.	Règle l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des graves.	Règle l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des aigus.	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12	

Tableau des caractères DIMENSION

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

7 GATE REV Effet spécial de réverbération Gate dans lequel la réverbération est brusquement coupée par une porte ↕ S/R					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Paramètre	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High	
Description	Règle la sensibilité de la porte.	Règle le temps de réverbération.	Règle l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des graves.	Règle l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des aigus.	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12	

8 RVS REV (REVERSE REVERB) Produit un effet similaire à celui obtenu lorsqu'une bande tourne à l'envers. ↕ S/R					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP BYPASS
Paramètre	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High	
Description	Détermine la sensibilité de l'effet, soit le niveau à partir duquel la réverbération est appliquée.	Règle le temps de réverbération.	Règle l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des graves.	Règle l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des aigus.	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	-12 - 12	-12 - 12	

Banque RE-MIX

Cette banque contient principalement des effets conçus pour effectuer divers traitements sur des sources stéréo. Lo-Fi dégrade volontairement la qualité du son afin de créer un effet spécial. ISOLATOR divise le signal en trois bandes dont vous pouvez régler séparément le niveau. Cette banque sera par exemple très utile pour le travail de mixage sur 2 pistes ou pour le travail de DJ.

1 Lo-Fi EFX Effet spécial conçu spécialement pour dégrader la qualité du son.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Character	Color	Distortion	Tone		
Description	Change graduellement le caractère du filtre.	Ajuste la couleur du son.	Ajuste la distorsion.	Ajuste le timbre de l'effet.	/	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 10	1 - 10	1 - 20		

2 ISOLATOR Cet effet divise le signal en trois bandes et permet de régler le niveau pour chacune des bandes.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Character	Low Mix	Mid Mix	High Mix		
Description	Ajuste la fréquence de transition.	Règle le niveau de la bande des graves.	Règle le niveau de la bande des médiums.	Règle le niveau de la bande des aigus.	/	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	0 - 99	0 - 99	0 - 99		

3 COMB (COMB FILTER) Cet effet applique un filtre en peigne (Comb) au signal d'entrée.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Response	Range	Frequency	Feedback		
Description	Ajuste la vitesse de réponse pour le changement du paramètre Frequency.	Définit la plage de réglage du paramètre Frequency.	Ajuste la fréquence du filtre en peigne.	Définit la quantité du signal de réinjection.	/	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 40	1 - 30	0 - 30		

4 STEP CRY Cet effet utilise des filtres afin de conférer au son un effet d'étage.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Wave Balance	Depth	Step Rate [TAP]	Resonance		
Description	Des valeurs basses produisent un effet CRY (Wah) plus prononcé, tandis que des valeurs élevées produisent un effet STEP (d'étage) plus marqué.	Ajuste la profondeur de l'effet.	Ajuste la fréquence de l'effet d'étage.	Ajuste l'intensité de l'effet.	● TAP ON	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	1 - 50	1 - 10		

5 RESONANCE Effet de filtre avec composant de résonance.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Resonance	Sensitivity	LFO Rate [TAP]	LFO Depth		
Description	Ajuste la résonance.	Ajuste la sensibilité du filtre par rapport au signal d'entrée.	Ajuste la vitesse du LFO.	Ajuste la plage de modulation du LFO.	● TAP ON	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

6 LPF (LOW PASS FILTER) Filtre laissant passer uniquement les composants de fréquence grave du signal.						
"6 LPF", "7 BPF" et "8 HPF" disposent de paramètres identiques.						

7 BPF (BAND PASS FILTER) Filtre laissant passer uniquement les composants de fréquence moyenne du signal.						
"6 LPF", "7 BPF" et "8 HPF" disposent de paramètres identiques.						

8 HPF (HIGH PASS FILTER) Filtre laissant passer uniquement les composants de fréquence aiguë du signal.						
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Resonance	Frequency	LFO Rate [TAP]	LFO Depth		
Description	Ajuste la résonance.	Ajuste la fréquence de coupure.	Ajuste la vitesse du LFO.	Ajuste la plage de modulation du LFO.	● TAP ON	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	1 - 50	0 - 30		

Banque MIXDOWN

Les effets de mixage de cette banque 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 mastérisation (ajustement précis du son et du volume sur un mélange final stéréo).

Il vaut mieux utiliser les effets de cette banque en réglant la commande MIX sur 99, de sorte à ne produire que le signal d'effet (WET).

1 FINAL		(FINAL MASTER) Cet effet combine en série un égaliseur à 4 bandes et un compresseur à 3 bandes.					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Character	Low MIX	Mid MIX	High MIX			
Description	Règle le caractère de compression et d'égalisation.	Règle le niveau des graves sur $-\infty$ ou $-24,5$ à 0 dB (par pas de $0,5$ dB) 50: 0 dB	Règle le niveau des médiums sur $-\infty$ ou $-24,5$ à 0 dB (par pas de $0,5$ dB) 50: 0 dB	Règle le niveau des aigus $-\infty$ ou $-24,5$ à 0 dB (par pas de $0,5$ dB) 50: 0 dB		DRY THRU	
Plage de réglage	1 - 11	0 - 50	0 - 50	0 - 50			
2 POWER		(POWER BOOST) Effet de mixage final qui souligne la basse et donne un punch puissant au son.					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Description	Permet de choisir divers réglages de caractère de réverbération avec différents temps de réverbération.	Règle le temps de réverbération.	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré.	Ajuste l'accentuation de la basse.		DRY THRU	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
3 WIDE		(WIDE IMAGE) Effet de mixage final qui accentue la plage stéréo gauche/droite.					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Description	Permet de choisir divers réglages de caractère de réverbération avec différents temps de réverbération.	Règle le temps de réverbération.	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré.	Ajuste la plage stéréo gauche/droite.		DRY THRU	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
4 BOOST		BOOST EQ) Effet de mixage final qui confère un grave serré et un aigu nerveux.					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Description	Permet de choisir divers réglages de caractère de réverbération avec différents temps de réverbération.	Règle le temps de réverbération.	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré.	Ajuste le volume des graves/des aigus.		DRY THRU	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
5 VOCAL		(VOCAL PRESENCE) Effet de mixage final qui fait ressortir la souplesse et la chaleur du chant.					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
Description	Permet de choisir divers réglages de caractère de réverbération avec différents temps de réverbération.	Règle le temps de réverbération.	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré.	Ajuste la bande permettant d'améliorer la clarté et d'accentuer la richesse du chant.		DRY THRU	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	0 - 99	0 - 15			
6 COMP-LIM		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.					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Character	Threshold	EQ Low	EQ High			
Description	Choisit le type d'effet et règle le temps d'étouffement. 1 - 6: Compresseur 7 - 11: Limiteur (des valeurs plus élevées entraînent un temps d'étouffement plus long)	Détermine le niveau auquel le compresseur/limiteur devient actif.	Ajuste l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des graves.	Ajuste l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des aigus.		DRY THRU	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			

7 MIC SIM		(MIC SIMULATOR) Simule les caractéristiques d'un microphone à condensateur de haute qualité tout en utilisant un simple microphone dynamique.					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Character	Threshold	EQ Low	EQ High			
Description	Choisit le caractère du microphone et le degré d'accentuation (Enhancer) de l'aigu. 1 - 6: Pour le chant 7 - 11: Pour la musique instrumentale (des valeurs plus élevées entraînent une accentuation de l'aigu plus prononcée)	Permet de régler le niveau seuil.	Ajuste l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des graves.	Ajuste l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des aigus.	/	DRY THRU	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			

8 CABI SIM		(CABINET SIMULATOR) Ajoute les caractéristiques sonores d'un boîtier d'amplificateur au son d'une guitare électrique.					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Character	Presence	EQ Low	EQ High			
Description	Permet de spécifier le caractère de l'amplificateur et de déterminer à quel point le haut-parleur influence le son. 1 - 6: COMBO 7 - 11: STACK (plus les chiffres sont élevés, plus le haut-parleur influence le son)	Ajuste le niveau des ultra-hautes fréquences.	Ajuste l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des graves.	Ajuste l'accentuation/l'atténuation d'égalisation des aigus.	/	DRY THRU	
Plage de réglage	1 - 11	1 - 16	-12 - +12	-12 - +12			

Banque EXTRA

Les effets de la banque EXTRA ne peuvent pas être activés de la même manière que pour les autres effets. Pour pouvoir utiliser les effets de la banque EXTRA, vous devez disposer d'un ordinateur sur lequel vous avez installé le logiciel fourni. Quand vous avez choisi un effet, vous pouvez sauvegarder dans la mémoire le Patch contenant cet effet; cela vous permettra de rappeler plus tard ce Patch sans devoir recourir au logiciel. Les effets de la banque EXTRA comportent de nombreux paramètres; dans ce manuel cependant, vous trouverez une description uniquement pour les paramètres pouvant être réglés via les commandes en face avant du RFX-2000. Le logiciel fourni permet de régler tous les paramètres disponibles.

Quand vous contrôlez le numéro d'effet pour un effet de la banque EXTRA, le numéro de l'effet en question est précédé à l'écran par "E", comme "E1", "E2", etc.

Quand vous utilisez des effets pour lesquels le mode de contournement DRY THRU est choisi, il vaut mieux régler la commande MIX sur 99, de sorte à ne produire que le signal d'effet (WET). Vous obtiendrez ainsi des résultats optimaux.

E1		(31 BAND GRAPHIC EQ) Cet effet combine un égaliseur graphique à 31 bandes et un égaliseur global à 3 bandes.					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Input Attenuate	Total EQ Mid	Total EQ Low	Total EQ High			
Description	Règle l'atténuation avant que le signal ne passe dans l'égaliseur. 1 (-10 dB) à 11 (0 dB)	Compense les médiums par pas de 1 dB.	Compense les graves par pas de 1 dB.	Compense les aigus par pas de 1 dB.	/	DRY THRU	
Plage de réglage	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12			

E2		(5 BAND PARAMETRIC EQ) Egaliseur paramétrique à 5 bandes.					
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
Paramètre	Input Attenuate	EQ Mid	EQ Low	EQ High			
Description	Règle l'atténuation avant que le signal ne passe dans l'égaliseur. 1 (-10 dB) à 11 (0 dB)	Compense les médiums par pas de 1 dB.	Compense les graves par pas de 1 dB.	Compense les aigus par pas de 1 dB.	/	DRY THRU	
Plage de réglage	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12			

E3	(20 TAP DELAY) Effet Delay à 20 lignes de retard.				↓↑ S/R	
Les paramètres de l'effet "20 TAP DELAY" sont identiques à ceux de l'effet "10 TAP DELAY" décrit ci-dessous.						
E4	(10 TAP DELAY) Effet Delay à 10 lignes de retard.				↓↑ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Tone	Feedback Time [x 100]	FeedbackTime[x 1]	Feedback		
Description	Ajuste le timbre de l'effet.	Ajuste le temps de retard de réinjection par pas de 100 ms (plage de réglage de 1 - 1486 ms)	Ajuste le temps de retard de réinjection par pas de 1 ms.	Définit le nombre de répétitions du son retardé.	/	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	0 - 14	0 - 99	0 - 30		
E5	(MULTI EFX) Multi-effet permettant d'utiliser simultanément le Chorus, le Flanger, le Delay et la réverbération.				↓↑ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Connexion	Modulation Mix	Delay Mix	Reverb Mix		
Description	Choisissez la méthode de connexion des trois blocs. Pour en savoir plus, voyez la documentation accompagnant le logiciel fourni.	Détermine la balance de signal sec et de signal de Chorus ou de Flanger.	Détermine la balance de signal sec et de signal de Delay.	Détermine la balance de signal sec et de signal réverbéré.	/	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	0 - 99	0 - 99	0 - 99		
E6	(EARLY REFLECTION) Effet générant les premières réflexions.				↓↑ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Input Attenuate	EQ Mid	EQ Low	EQ High		
Description	Règle l'atténuation avant que le signal ne passe dans l'égaliseur. 1 (-10 dB) à 11 (0 dB)	Compense les médiums par pas de 1 dB.	Compense les graves par pas de 1 dB.	Compense les aigus par pas de 1 dB.	/	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	-12 - +12	-12 - +12	-12 - +12		
E7	(CUSTOM REVERB) Cet effet de réverbération vous permet d'effectuer des réglages en profondeur depuis votre ordinateur.				↓↑ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	High Ratio	Reverb Time	EQ Low	EQ High		
Description	Ajuste l'atténuation des aigus.	Règle le temps de réverbération.	Compense les graves par pas de 1 dB.	Compense les aigus par pas de 1 dB.	/	WET MUTE
Plage de réglage	1 - 11	1 - 30	-12 - +12	-12 - +12		
E8	(CUSTOM FINAL MASTER) Cet effet combine en série un égaliseur à 4 bandes et un compresseur à 3 bandes.				↓↑ S/R	
Commande	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS
Paramètre	Input Attenuate	Low Mix	Mid Mix	High Mix		
Description	Règle l'atténuation avant que le signal ne passe dans l'égaliseur.	Règle le niveau des graves sur -∞ ou -24,5 à 0 dB (par pas de 0,5 dB) 50: 0 dB	Règle le niveau des médiums sur -∞ ou -24,5 à 0 dB (par pas de 0,5 dB) 50: 0 dB	Règle le niveau des aigus sur -∞ ou -24,5 à 0 dB (par pas de 0,5 dB) 50: 0 dB	/	DRY THRU
Plage de réglage	1 - 11	0 - 50	0 - 50	0 - 50		

Logiciel fourni

Le RFX-2000 est livré avec un CD-ROM contenant un logiciel permettant d'éditer les Patches sur un ordinateur personnel. (Le disque contient la version pour Windows 95/98 et pour Macintosh.) Le logiciel vous propose les fonctions suivantes.

(1) Bibliothèque de Patches (Patch librarian)

Cette fonction permet de gérer sur un ordinateur les informations du RFX-2000. Vous pouvez transmettre via une connexion MIDI toutes les informations des Patches du RFX-2000 à l'ordinateur et les conserver sur le disque dur sous forme de fichier de projet. Pour chaque projet, vous pouvez modifier l'ordre des Patches et vous pouvez recharger dans le RFX-2000 les données sauvegardées sous forme de fichiers de projet. Grâce à cette fonction, la capacité de mémoire du RFX-2000 peut être étendue à l'infini.

(2) Editeur graphique (Visual editor)

Vous pouvez éditer les Patches contenus dans les fichiers de projet via les curseurs et autres commandes graphiques affichées à l'écran de l'ordinateur. Vu que les données d'édition sont envoyées directement au RFX-2000 via la connexion MIDI, vous pouvez contrôler immédiatement l'effet de toute opération d'édition. Vous pouvez

sauvegarder sur votre ordinateur les Patches édités et aussi les envoyer au RFX-2000 via la connexion MIDI.

(3) Banque EXTRA

Ce logiciel vous offre l'accès aux effets de la banque EXTRA. Ces effets ne peuvent pas être activés de la même manière que pour les autres effets. Les effets de la banque EXTRA comprennent une réverbération Custom offrant un contrôle en profondeur de nombreux paramètres, un égaliseur à 31 bandes, un effet Delay à 20 lignes de retard, etc. Ces effets supplémentaires vous permettront d'encore élargir le champ d'application du RFX-2000. Vous pouvez sauvegarder dans la mémoire du RFX-2000 un Patch contenant un effet de la banque EXTRA et ensuite rappeler cet effet comme les autres Patches et éditer certains de ses paramètres-clés à l'aide des commandes du RFX-2000.

- Pour en savoir plus sur l'installation du logiciel, voyez le document fourni séparément. Vous trouverez dans la documentation comprise sur le CD-ROM des instructions sur l'utilisation du logiciel
- Vous pouvez télécharger la dernière version du logiciel sur le site Web de Zoom.
URL: <http://www.zoom.co.jp>

En cas de problème

Symptôme	Vérification	Solution
Pas de son ou volume extrêmement bas.	• Avez-vous branché correctement l'adaptateur fourni?	⇒ Suivez les instructions données sous "Connexions".
	• Avez-vous utilisé un autre type d'adaptateur?	⇒ Servez-vous exclusivement de l'adaptateur fourni.
	• La source sonore est-elle correctement branchée aux entrées INPUT et les sorties OUTPUT sont-elles bien branchées au matériel de reproduction?	⇒ Suivez les instructions données sous "Connexions".
	• Les câbles blindés utilisés pour les connexions ne sont-ils pas endommagés?	⇒ Remplacez les câbles blindés si nécessaire.
	• La source sonore et le système de reproduction fonctionnent-ils normalement? Le volume est-il bien réglé?	⇒ Vérifiez tous les éléments et réglez le volume à un niveau adéquat.
	• Le réglage des commandes INPUT et OUTPUT du RFX-2000 est-il correct?	⇒ Réglez correctement les commandes 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.
	• L'appareil est-il en mode de contournement et la commande MIX est-elle tournée à bout de course en position WET?	⇒ Ramenez la commande MIX vers la position DRY.
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.
	Pas de signal d'effet.	• Le mode de contournement du RFX-2000 est-il activé?
• Avez-vous branché le mauvais commutateur au pied?		⇒ Servez-vous exclusivement du ZOOM FS01.

En cas de problème

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

La signification de ces symboles est la suivante:



Avertissement

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



Précaution

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

Veillez observer les conseils et les précautions de sécurité pour garantir une utilisation sans danger du RFX-2000.



Avertissement

Alimentation

Le RFX-2000 est alimenté par l'adaptateur secteur qui est fourni. Pour éviter un mauvais fonctionnement ou un danger d'électrocution, n'utilisez pas d'autre adaptateur secteur. Si vous souhaitez utiliser le RFX-2000 dans un pays où le courant est différent, demandez à votre concessionnaire local ZOOM de vous conseiller sur l'achat de l'adaptateur secteur correspondant.



Précaution

Emplacement

Évitez d'utiliser votre RFX-2000 dans un endroit où il sera exposé à:

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



Précaution

Manipulation

Le RFX-2000 est un instrument de précision. N'exercez pas de pression inutile dessus. Faites également attention à ne pas faire tomber l'unité, à la protéger des chocs et des pressions trop fortes.



Précaution

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

Vous devez toujours éteindre le RFX-2000, ainsi que tous les autres équipements, avant de raccorder ou débrancher un câble quelconque. Si vous envisagez de déplacer le RFX-2000, n'oubliez pas de débrancher auparavant tous les câbles et l'adaptateur secteur.



Précaution

Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier du RFX-2000 et n'essayez pas de modifier le produit de quelque manière que ce soit car vous pourriez l'endommager.

Précautions d'utilisation

Interférences électriques

Le RFX-2000 est conçu pour minimiser les émissions de fréquences radio et est très résistant aux interférences externes. Cependant, si vous le placez près de téléviseurs ou de postes de radio, une interférence peut se produire dans la réception. Dans ce cas, éloignez le RFX-2000 de l'équipement affecté.

Quel que soit le type d'appareil à commande numérique, le RFX-2000 compris, les dommages électromagnétiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou peuvent abîmer ou détruire les données. Comme c'est un danger omniprésent, faites bien attention à minimiser les risques d'endommagement.

Entretien

Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le RFX-2000. Si nécessaire, servez-vous d'un tissu légèrement humide. N'utilisez jamais de produits de nettoyage abrasifs, d'encaustique ou de solvants (comme du diluant pour peinture ou de l'alcool), car ils pourraient ternir la finition ou endommager les surfaces.

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



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

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Design and specifications subject to change without notice.

MIDI Implimentation Chart

[EFFECTOR
Model RFX-2000

] MIDI Implimentation Chart

Date : 20 Sep, 1999
Version :1.00

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

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

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

o : Yes
x : No

Français

* Vous trouverez l'implémentation MIDI sur le CD-ROM fourni.



ZOOM CORPORATION
NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115