

ZOOM RFX-2000

DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS

オペレーションマニュアル

はじめに

このたびは、ZOOM RFX-2000(以下"RFX-2000"と呼びます)をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。RFX-2000は、次のような特長を備えたデジタルリバーブ&マルチエフェクターです。

多彩なエフェクトと高品位なりバーブを搭載

48種類の多彩なエフェクト(8エフェクトタイプ×6バンク)を搭載。中でもリバーブエフェクトには、121種類もの異なるセッティングを用意。クラスを越えた、自然で広がり感のある残響が得られます。

即戦力のエフェクト設定を100個メモリーに保存

パッチ(エフェクト設定)をメモリーに100個まで保存可能。簡単な操作で即戦力のパッチを呼び出せます。

パソコン用のソフトウェアが付属

パソコン用のソフトウェアが付属(Windows95/98対応版とMacintosh対応版)。パソコン上でパッチの並び替えやエディットが行えるほか、31バンドグラフィックEQや20タップディレイなど、8つの追加エフェクトが利用できるようになります。

デジタル出力端子を装備

S/PDIFのデジタル出力端子(オプティカル/コアキシャルの両方)を装備。デジタル入力を搭載した民生機器(デジタルMTR、MDレコーダー、DATレコーダーなど)へのデジタル接続が可能です。

MIC IN端子を装備

フロントパネルにマイク専用のMIC IN端子を装備。リアパネルの配線を変えずに、いつでもボーカルにエフェクトをかけたたり、ボコーダーエフェクトを声でコントロールできます。

タップ機能を搭載

キーを叩く間隔に応じて、ディレイタイムやレートなどのパラメーター(効果を決定する要素)を設定するタップ機能を搭載。例えばディレイタイムを曲のテンポに合わせる操作が簡単に行えます。

MIDI経由のコントロールが可能

パッチの切り替え、パラメーターのリアルタイムコントロール、パッチデータの外部機器への保存などの操作を、MIDI経由で行えます。

RFX-2000の機能を十分に理解し、未永くご愛用いただくために、このマニュアルをよくお読みください。なお、このマニュアルは、保証書とともに保管してください。

* Windows95/98は、米国Microsoft Corporationの登録商標です。

* Macintoshは米国Apple Computer Inc.の登録商標です。

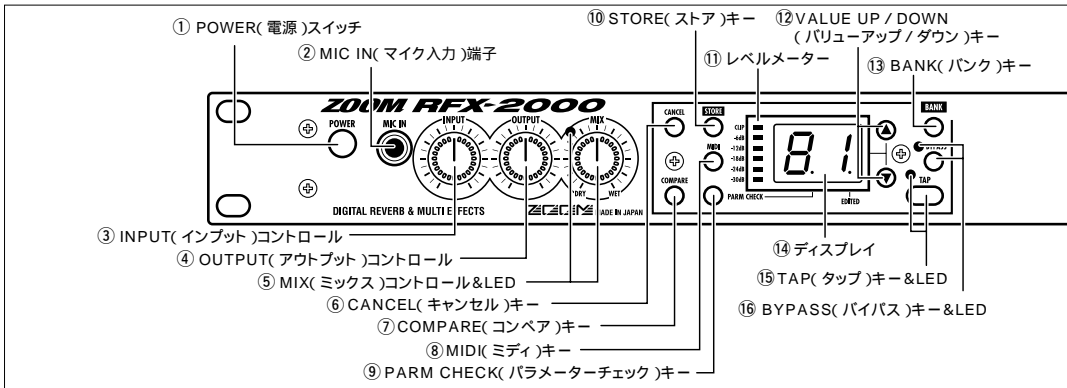
* MIDIはAMEIの登録商標です。

目次

各部の名称と機能	2	MIDI経由でコントロールしてみましょう	10
フロントパネル	2	RFX-2000を工場出荷時の状態に戻す	13
リアパネル	2	RFX-2000のエフェクトタイプ	14
ラックに取り付けましょう	4	付属のソフトウェアについて	24
接続しましょう	4	故障かな?と思ったときは	24
RFX-2000のエフェクトを使ってみましょう	6	製品仕様	25
パッチの効果を変えてみましょう	7	MIDIインプリメンテーションチャート	26
便利な機能を使ってみましょう	8	安全上のご注意/使用上のご注意	27

各部の名称と機能

フロントパネル



① POWER(電源)スイッチ

本機の電源のオン/オフを切り替えます。

② MIC IN(マイク入力)端子

入力インピーダンスが600 程度のダイナミックマイクに対応した、マイク専用入力端子です。

通常この端子の入力信号は、リアパネルにあるINPUT端子の入力信号とミックスされ、内部エフェクトに送られます。また、VOCODERエフェクトを使用しているときは、この端子から入力される人の声を基にVOCODERエフェクトの音色やエンベロープ(音量の変化カーブ)が変化します。

③ INPUT(インプット)コントロール

INPUT端子 / MIC IN端子から入力される信号のレベルを調節します。

④ OUTPUT(アウトプット)コントロール

OUTPUT端子から出力される信号のレベルを調節します。

⑤ MIX(ミックス)コントロール&LED

原音とエフェクト音のミックスバランスを調節します。左に回しきるとドライ信号(原音)のみ、右に回しきるとウェット信号(エフェクト音)のみが出力されます。最後に保存された状態からミックスバランスが変更されているときは、LEDが点灯します。

⑥ CANCEL(キャンセル)キー

保存操作を中断するときなどに使用するキーです。

⑦ COMPARE(コンペア)キー

パッチ(エフェクトの設定を記憶したもの)をエディットしたときに、エディット前の状態と聴き比べるためのキーです。

⑧ MIDI(ミディ)キー

MIDIに関する設定などを行うためのキーです。

⑨ PARM CHECK(パラメーターチェック)キー

エフェクトパラメーター(効果を決定する要素)の設定値を確認するためのキーです。

⑩ STORE(ストア)キー

パッチをメモリーに保存するときなどに使用するキーです。

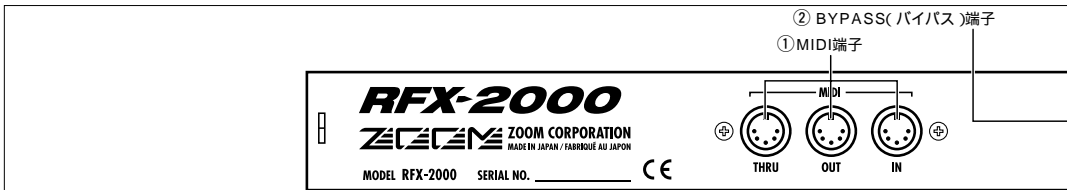
⑪ レベルメーター

信号の入力レベルを表示するレベルメーターです。

⑫ VALUE UP / DOWN(バリュアアップ/ダウン)キー

パッチの切り替えや、パラメーターの設定値の変更を行うキーです。片方のキーを押しながらもう一方のキーを押すと、値の変化が速くなります。

リアパネル



① MIDI端子

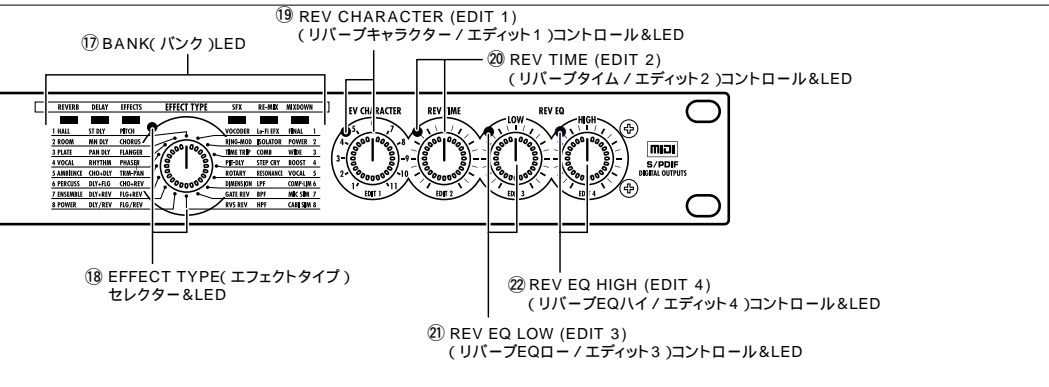
コンピューターのMIDIインターフェースやMIDIキーボードを接続する端子です。外部機器から本機のパッチを切り替えたり、付属のエディター/ライブラリアンソフトウェアを使ってパソコンから本体をコントロールするときに使用します。

② BYPASS(バイパス)端子

フットスイッチFS01(オプション)を接続し、足でバイパスのオン/オフを切り替えるための端子です。

③ DIGITAL OUT(デジタル出力)端子

OUTPUT端子と同じ信号を、デジタル信号として出力するS/PDIFのデジタル出力端子です。デジタルMTR、MDレコーダー、DATレコーダーなど、デジタル入力端子を搭載



13 BANK(バンク)キー

エフェクトのバンク(個々のエフェクトタイプを大まかに分類したグループ)を選びます。

14 ディスプレイ

パッチの番号やパラメーターの設定値などの情報を表示します。

15 TAP(タップ)キー&LED

キーを叩く間隔に合わせて、ディレイタイムやレートなどのパラメーターを設定する“タップ機能”に利用するキーです。タップ機能が利用できるエフェクトタイプが選ばれているときはその間隔に合わせてLEDが点滅し、利用できないエフェクトタイプが選ばれているときはLEDが消灯します。

16 BYPASS(バイパス)キー&LED

本機をバイパス状態(原音のみを出力)にするためのキーです。バイパス状態のときに、LEDが点灯します。

17 BANK(バンク)LED

現在選ばれているバンクを表示するLEDです。なお、EXTRAバンク(付属のソフトウェア上のみで選択可能なバンク)が選ばれているときは、6つのLEDがすべて点灯します。

18 EFFECT TYPE(エフェクトタイプ)セレクター&LED

BANKキーで選択したバンクの中から、エフェクトタイプ(効果の種類)を選ぶセレクターです。最後に保存された状態からエフェクトタイプが変更されているときは、LEDが点灯します。

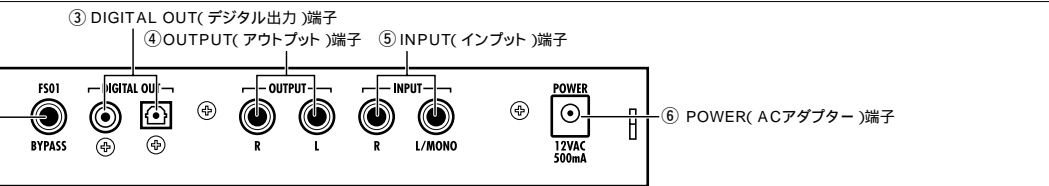
19 REV CHARACTER (EDIT 1)(リバーブキャラクター / エディット1)コントロール&LED

20 REV TIME (EDIT 2)(リバーブタイム / エディット2)コントロール&LED

21 REV EQ LOW (EDIT 3)(リバーブEQロー / エディット3)コントロール&LED

22 REV EQ HIGH (EDIT 4)(リバーブEQハイ / エディット4)コントロール&LED

これらのノブを使って、エフェクトパラメーターの設定をお好みに応じて調節できます。調節可能なパラメーターの種類は、現在選ばれているエフェクトタイプに応じて異なります。また、最後に保存された状態からパラメーターの値が変更されているときは、該当するLEDが点灯します。



した民生機器を接続します。オプティカル/コアキシャルの2つの出力端子を同時に使用できます。ただし、OUTPUTコントロールは効きません。

4 OUTPUT (アウトプット) 端子

レコーダーや再生装置などを接続する出力端子です。

5 INPUT (インプット) 端子

楽器やCDプレーヤーなどの音源を接続する入力端子です。

INPUT L/MONO端子のみにケーブルを接続した場合は、内部のL/Rチャンネルに同じ信号が送られます。

6 POWER (ACアダプター) 端子

付属のACアダプターを接続し、電源を供給するための端子です。

● ラックに取り付けましょう

RFX-2000は、国際的な規格(EIA規格、DIN規格)の19インチサイズのラックにマウント(設置)できるように設計されています。当社では、本機を直接テーブルなどに置かず、ラック

にマウントしてご使用になることをお勧めします。次の図を参考に、4個所のラックマウント用穴をラックのネジ穴と合わせて、ネジを締めてラックに固定してください。



RFX-2000は外装に金属を使用しているため、外見から予想される以上に重量があります。ラックに設置する場合、必ず本体をしっかり押さえた状態で、すべてのネジを締めてください。万が一この補助をおこたって落とした場合、本機や周辺機器を破損したり、思わぬ事故の原因となります。

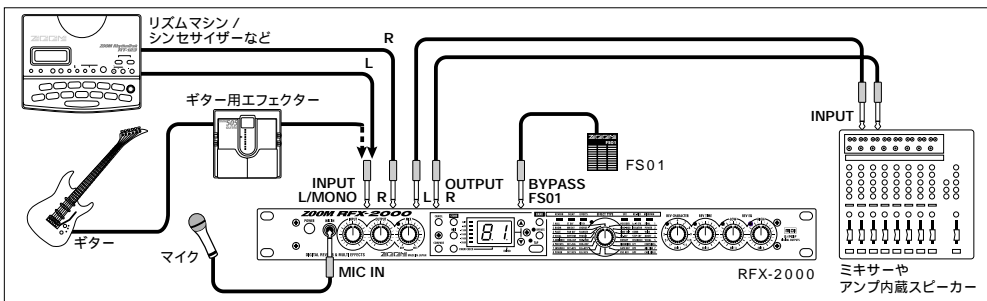
本機を他の機器の上に直接置くことは、おやめください。熱の影響で、火災や性能低下の原因となります。

本機を設置する場合は、必ず接続ケーブルやACアダプターを抜いた状態で行ってください。接続機器およびケーブルの破損などの原因となります。本機をマウントするラックは、倒れたり、傾いたり、ぐらついたりしない安定した場所に設置してください。万が一ラックが倒れた場合、製品の破損や思わぬ事故の原因となります。

● 接続しましょう

RFX-2000を音源や再生装置と接続します。

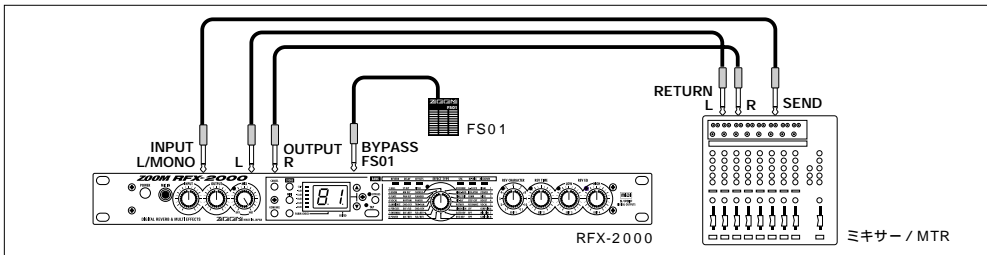
インサート接続



マイクや楽器などの音源と、再生装置 / MTR(マルチトラックレコーダー)との間にRFX-2000を挿入する場合の接続例です。ステレオ音源を接続するときはL/MONO端子とR端子の両方に、モノラル音源を接続するときはL/MONO端子のみに接続します。

この接続例では、原音とエフェト音のバランスは、RFX-2000のMIXコントロールで調節します。また、S/PDIFのデジタル入力端子を搭載した機器(デジタルMTR、MDレコーダー、DATレコーダーなど)には、デジタル接続できます。

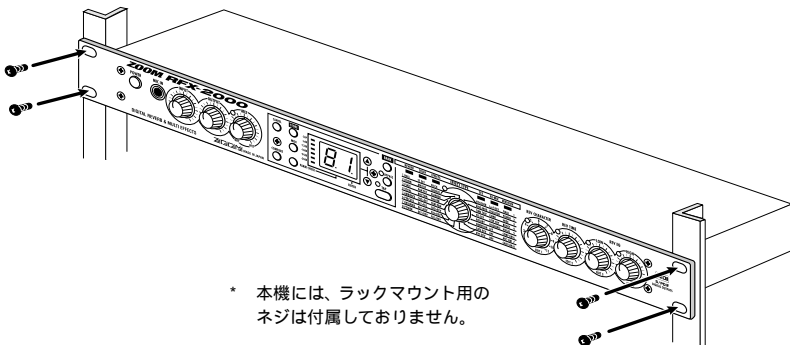
SEND / リターン接続



ミキサーやMTRのSEND / リターン端子にRFX-2000を接続する場合の例です。ミキサー / MTRのSEND端子をRFX-2000のINPUT L/MONO端子に、RFX-2000のOUTPUT L、R端子をミキサー / MTRのリターン端子(またはステレオのライン入力端子)に接続します。

また、S/PDIFのデジタル入力端子を搭載した機器(デジタルMTR、デジタルミキサーなど)には、デジタル接続できます。

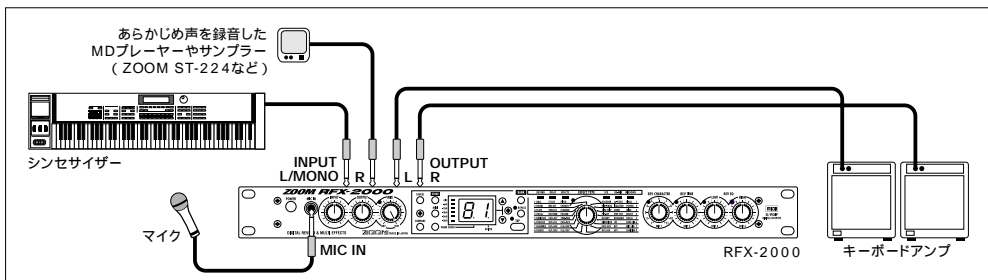
この接続例では、RFX-2000からエフェト音のみが出力されるように、MIXコントロールを設定する必要があります(原音とエフェト音のバランスはミキサー / MTR側で調節します)。また、ミキサー / MTR側にステレオのSEND端子が搭載されているときは、SEND信号をステレオでRFX-2000に入力することも可能です。



* 本機には、ラックマウント用のネジは付属しておりません。

接続しましょう

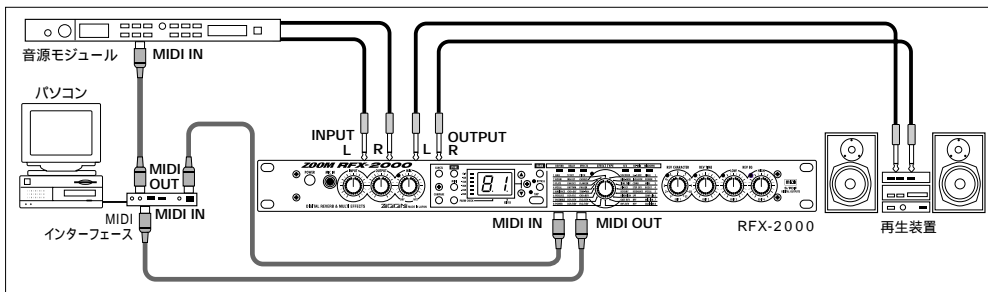
ボコーダーエフェクトを使用する



SFXバンクのエフェクトタイプVOCODERを使用する場合の接続例です。フロントパネルのMIC IN端子にダイナミックマイク、リアパネルのINPUT L/MONO端子にシンセサイザーを接続し、マイクからの入力信号を使ってVOCODERエフェクトの

エンベローブ 音量変化のカーブ や音色をコントロールします。また、MIC IN端子に何も接続されていない場合はINPUT L/MONO端子の入力信号をINPUT R端子の入力信号でコントロールします。

パソコンからRFX-2000をコントロールする



付属のソフトウェアを使ってパソコンからRFX-2000のパッチをエディットしたり、市販のシーケンスソフトウェアを使ってパッチの切り替えやパラメーターの変化をコントロールする場合の接続です。

NOTE :
ソフトウェアのインストール方法については別紙の説明書や、ソフトウェアの操作方法については、CD-ROMに収録されたドキュメントをご参照ください。

RFX-2000のエフェクトを使ってみましょう

ここでは、RFX-2000の基本操作について説明します。

電源を入れる

RFX-2000や周辺機器の電源を入れ、レベルを調節します。

1. RFX-2000にACアダプター、音源、再生装置が正しく接続されていることを確認してください。
このとき、RFX-2000のINPUTコントロールとOUTPUTコントロール、再生装置のボリュームは絞っておいてください。
2. 音源 RFX-2000 再生装置の順に電源を入れてください。

3. 音源を鳴らしながらINPUTコントロールを上げていき、入力レベルを調節してください。
ノイズや歪みを最小限に抑えるには、レベルメーターのCLIP LEDが点灯しない範囲で、できるだけINPUTコントロールを高め設定することがコツです。
4. OUTPUTコントロールと再生装置のボリュームを上げ、適切な音量が得られるように調節してください。

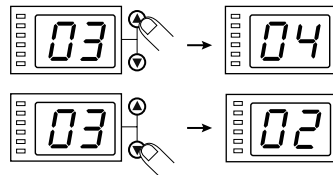
パッチを選ぶ

RFX-2000のメモリーには100のパッチが保存されており、ディスプレイに現在選ばれているパッチの番号(01, 02, ... 99, 00)が表示されます。この状態をプレイモードと呼びます。ここではパッチを切り替えながら、どんな効果が得られるのかを試してみましょう。



1. VALUE UP / DOWNキーを使ってパッチを選択してください。
パッチを切り替えるには、VALUE UP / DOWNキーを使

用します。VALUE UPキーで上の番号、VALUE DOWNキーで下の番号のパッチに切り替わります。

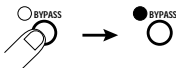


2. 楽器や入力ソースの音を出しながらパッチを切り替え、それぞれのパッチの効果を試してみてください。

エフェクトをバイパスする

エフェクトをバイパス状態(一時的にオフ)にして、原音のみを出力します。エフェクトの効き具合を確認したいときに便利な機能です。

1. RFX-2000をバイパス状態にするには、プレイモードでBYPASSキーを押してください。



BYPASSインジケーターが点灯します。

RFX-2000がバイパス状態のときの動作は、そのパッチで選ばれているエフェクトタイプに応じて、次の2種類があります(それぞれのエフェクトタイプがどちらの動作をするかは、14～23ページをご参照ください)。

WET MUTE(ウェットミュート)

エフェクト音が消音され、原音のみが出力されます。原音の音量レベルはMIXコントロールの設定に応じて変化します。このため、場合によっては音量が下がったり無音状態になることもあり得ます。

DRY THRU(ドライスルー)

原音のみが未加工の状態で出力されます。原音の音量レベルはMIXコントロールの設定の影響は受けません。

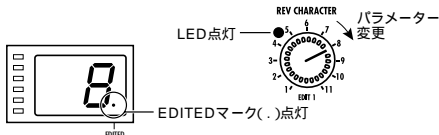
2. バイパスから抜けるには、もう一度BYPASSキーを押してください。

パッチの効果を変えてみましょう

メモリーから呼び出したパッチは、パネル上のノブを使ってエフェクトタイプを切り替えたり、エフェクトの効き具合を調節できます。

最後に保存された状態からパラメーターを一カ所でも変更すると、ディスプレイにパラメーターの新しい値が約2秒間表示され、右端の位置にEDITEDマーク(.)が点灯します。これは現在

パッチがエディットされていることを表します。また、値を変更したノブのLEDが点灯するため、現在のパラメーターがエディットされているのかを一目で確認できます。



NOTE :

エフェクトタイプを変更すると、MIXコントロールを除くすべてのノブのLEDが点灯します。

エフェクトタイプを選ぶ

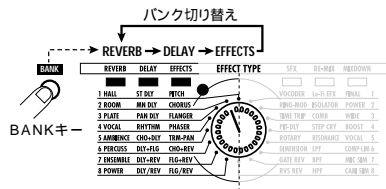
エフェクトタイプとは、効果の種類を決定するパラメーターです。エフェクトタイプを切り替えるには、BANKキーとEFFECT TYPEセクターを使用します。

BANKキー

BANKキーを使ってバンク(エフェクトタイプを大まかに分類したグループ)を選びます。BANKキーで選択可能なバンクの種類は、現在選ばれているBANKの位置に応じて変わります。

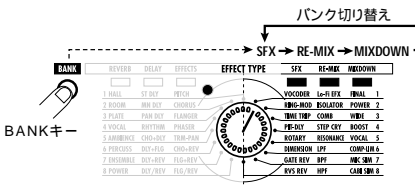
左側のBANKが選ばれているとき

BANKキーを押すたびに、REVERB DELAY EFFECTS REVERBという順番でバンクが切り替わります。



右側のBANKが選ばれているとき

BANKキーを押すたびに、SFX RE-MIX MIXDOWN SFXという順番でバンクが切り替わります。



- 変更したバンクを元に戻すと、該当するBANK LEDが1秒間だけ点滅します。

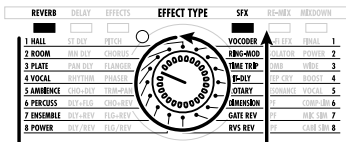
NOTE :

EXTRAバンクが選ばれているパッチでは、6個のBANK LEDがすべて点灯します。

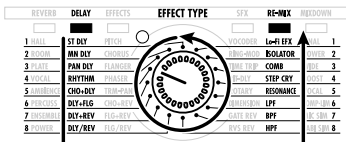
EFFECT TYPEセクター

EFFECT TYPEセクターを使ってエフェクトタイプを選びます。次の図のように、現在選ばれているバンクに応じ、2つのバンクにまたがってエフェクトタイプを選択できます。

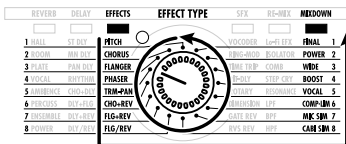
REVERBまたはSFXのバンクが選ばれているとき



DELAYまたはRE-MIXのバンクが選ばれているとき



EFFECTSまたはMIXDOWNのバンクが選ばれているとき



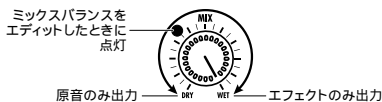
- EFFECT TYPEセクターを動かすと、ディスプレイにエフェクトタイプの番号(通常のバンクでは1~8)が約2秒間表示されます。
- 最後に保存された状態からエフェクトタイプ番号を変更すると、EFFECT TYPEセクターのLEDが点灯します。元の番号に戻せばLEDが消灯します。
- パッチ呼び出し時はパッチに保存されているバンクのLEDが点灯します。

エフェクトパラメーターの値を変更する

RFX-2000のエフェクトタイプは、それぞれ独自のエフェクトパラメーター(効果の効き具合や音色を決定する要素)から構成されています。エフェクトパラメーターを変更するには、次のエディット用ノブを使用します。

MIXコントロール

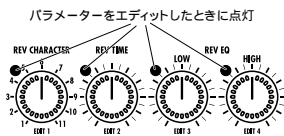
MIXコントロールは、原音とエフェクト音のミックスバランスを調節するときに使用します。左に回しきるとドライ信号(原音)のみ、右に回しきるとウェット信号(エフェクト音)のみが出力されます。



- MIXコントロールを動かすと、ミックスバランスの値(0～99)が約2秒間ディスプレイに表示されます。
- 最後に保存された状態からミックスバランスを変更すると、MIXコントロールのLEDが点灯します。元の値に戻せばLEDが消灯します。

REV CHARACTERセクター(EDIT1) REV TIMEコントロール(EDIT2) REV EQ LOWコントロール(EDIT3) REV EQ HIGHコントロール(EDIT4)

それぞれ現在選ばれているエフェクトタイプに応じたパラメーターをエディットします(エフェクトタイプごとのパラメーターについては14～23ページをご参照ください)。

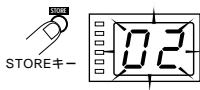


- 上記のノブのうち1つを動かすと、該当するパラメーターの値が約2秒間ディスプレイに表示されます。
- 最後に保存された状態からパラメーターを変更すると、該当するノブのLEDが点灯します。元の値に戻せばLEDが消灯します。エフェクトタイプを変更すると、MIXコントロールを除くすべてのノブのLEDが点灯します。

エディットしたパッチを保存しましょう

エディットしたパッチは、メモリーに保存しない限り、別のパッチを呼び出したときに消えてしまいます。エディットしたパッチを取っておきたいときは、次の操作で保存してください。

1. パッチを選び、エディット操作を行ってください。
2. STOREキーを押してください。
ディスプレイ上のパッチ番号が点滅を始めます。



3. VALUE UP / DOWNキーを使って、保存先となるパッチ番号を選んでください。
同じパッチ番号に保存するときは、この操作は不要です。
4. 保存を実行するときは、STOREキーをもう一度押してください。



パッチがメモリーに保存され、ディスプレイの点滅が止まります。

STOREキーの代わりにCANCELキーを押したときは保存操作が中断され、手順1の状態に戻ります。

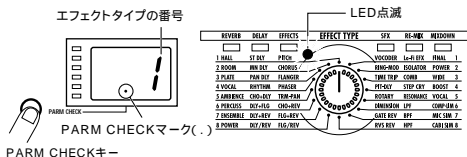
便利な機能を使ってみましょう

RFX-2000には、パッチのエディットに便利な機能がいくつか用意されています。

パラメーターの値を調べる(パラメーターチェック機能)

パネル上のノブは動かさずに、パラメーターの値をディスプレイ上で確認することができます。

1. PARM CHECKキーを押してください。
ディスプレイ中央のPARM CHECKマーク(●)が点灯し、EFFECT TYPEセクターのLEDが約2秒間点滅します。



これはエフェクトタイプの設定を確認中であることを示しています。この間、ディスプレイに現在選ばれているエフェクトタイプの番号(1～8)が約2秒間表示されます。約2秒間経過した後は、元の状態に戻ります。

2. 別のパラメーターの値をチェックしたいときは、ディスプレイの表示が元に戻る前に、続けてPARM CHECKキーを押してください。

PARM CHECKキーを押すたびに、チェックの対象となるパラメーターが次の順番で切り替わります。

REV CHARACTER

REV CHARACTER(EDIT1)コントロールで調節可能なパラメーター



REV TIME

REV TIME(EDIT2)コントロールで調節可能なパラメーター



REV EQ LOW

REV EQ LOW(EDIT3)コントロールで調節可能なパラメーター



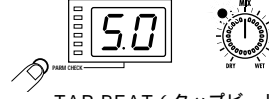
REV EQ HIGH

REV EQ HIGH(EDIT4)コントロールで調節可能なパラメーター



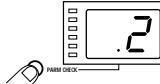
MIX

原音とエフェクト音のミックスバランス



TAP BEAT (タップビート)

タップ機能の基準となる音符の長さ



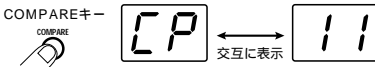
- ・タップビートがチェックできるのは、タップ機能（下項参照）が利用可能なエフェクトタイプが選ばれている場合のみです。ただし、エフェクトタイプとしてRHYTHMIC DELAYが選ばれているときは、タップビートの設定がありません。
- ・タップ機能を使って設定されたレートパラメーターをチェックするときは、ディスプレイに「tP」と表示されます。

エディット前のパッチと比べる(コンペア機能)

エディット中のパッチをエディット前のパッチと比べる機能です。

1. COMPAREキーを押してください。

エディット中のパッチが、エディット前の状態に戻ります。ディスプレイに「CP」の文字とパッチ番号が交互に表示され、「EDITED」のマークは消灯します。



2. エディット中の状態に戻るには、もう一度 COMPAREキー(またはCANCELキー)を押してください。

- ・必要ならば、コンペア中に PARM CHECKキーを押すことで、各パラメーターの元の値を調べることも可能です。
- ・コンペア中にコントロール類を動かしても効果はありません。

TAPキーを叩いてパラメーターを設定する(タップ機能)

RFX-2000には、TAPキーを叩く間隔に応じて、時間に関連したパラメーターを設定するタップ機能が搭載されています。例えば、フランジャーの揺れの速さやディレイタイムを曲のテンポに合わせて便利に設定できます。

1. タップ機能が利用可能なパッチを選んでください。

タップ機能が利用できるかどうかは、そのパッチで選ばれているエフェクトタイプによって決まります(14~23ページ参照)。タップ機能が利用できるパッチは、TAP LEDが点滅します。



2. 設定したいテンポに合わせて、TAPキーを何回か叩いてください。

TAPキーを叩いた間隔と、あらかじめパッチごとに設定されたタップビートパラメーター(12ページ参照)に応

じて、ディレイタイムやレートが変更されます。

3. 必要に応じてパッチを保存してください。

タップ機能で変更したパラメーターの値は、パッチを切り替えたときに元の値に戻ってしまいます。必要ならばパッチを保存してください。

- ・タップ機能を使って設定可能なパラメーターの種類は、あらかじめ決められています(14~23ページ参照)。
- ・タップ機能の計測時間は最大2秒です。
- ・TAPキーを叩く間隔が、そのパラメーターの可変範囲から外れる場合は、適正な値に修正されます。
- ・タップ機能で値を設定した後で、同じパラメーターをノブで変更したときは、ノブの設定が有効となります。

MIDI経由でコントロールしてみましょ

RFX-2000は、MIDI経由でパッチを切り替えたり、パラメーターをコントロールしたり、メモリー内容を外部MIDI機器に記録することができます。ここではMIDIを使った操作方法について説明します。

MIDIチャンネルを設定する

RFX-2000がさまざまなMIDI情報を送受信するMIDIチャンネルを設定します。

1. プレイモードでMIDIキーを1回押してください。
ディスプレイに“CH”の文字と現在設定されているMIDIチャンネルが交互に表示されます。



2. VALUE UP / DOWNキーを使って1～16のMIDIチャンネル、または“-”(MIDI送受信=オフ)を選択してください。



3. CANCELキーを押すとプレイモードに戻ります。



MIDI経由でパッチを切り替える

MIDIキーボードやシーケンサーなどの外部MIDI機器からRFX-2000にプログラムチェンジ情報を送り、パッチを切り替えます。

1. 外部MIDI機器のMIDI OUT端子とRFX-2000のMIDI IN端子を接続してください。
このとき、RFX-2000のMIDIチャンネルが外部MIDI機器の送信MIDIチャンネルと一致していることを確認してください。

2. 外部MIDI機器からプログラムチェンジ情報を送ってください。
工場出荷時の状態のとき、RFX-2000のパッチ番号は次

のプログラムチェンジ番号に対応しています。

RFX-2000の パッチ番号	プログラムチェンジ 番号
01	0
02	1
:	:
99	98
0.0	99
:	:
0.0	127

- RFX-2000本体側でパッチを切り替えたときも、同じように該当するプログラムチェンジ情報がMIDI OUT端子から出力されます。

ランテーブルにプログラムチェンジ番号を登録する

場合によっては、RFX-2000のパッチ番号に任意のプログラムチェンジ番号を割り当てたいこともあるでしょう(例:シンセサイザーでプログラムチェンジ100番の音色を選んだときに、RFX-2000側でパッチ番号1のパッチを呼び出したい場合)。こんな場合は、RFX-2000のメモリー内にあるランテーブルという部分で、パッチ番号に割り当てられたプログラムチェンジ番号を切り替えます。

1. プレイモードでプログラムチェンジ番号を割り当てたいパッチを選び、MIDIキーを2回押してください。
ディスプレイに“PC”という文字と“-”という記号が交互に表示されます。



2. RFX-2000のMIDI IN端子に接続した外部MIDI機器から、プログラムチェンジ情報を送信してください。
ディスプレイの“-”の表示が、受信したプログラムチェンジ番号に変わります。ここで設定したプログラムチェンジ番号を受信したときに、現在のパッチ番号が呼び出されます。



3. このパッチ番号に別のプログラムチェンジ番号も割り当てたい場合は、手順2を繰り返してください。
1つのパッチ番号に対して、複数のプログラムチェンジ番号を割り当てることも可能です。
4. 設定が終わったら、CANCELキーを押してプレイモードに戻ってください。



必要ならば手順1～4を繰り返して、他のパッチ番号にもプログラムチェンジ番号を割り当てます。

- 100～127のプログラムチェンジ番号は、ディスプレイ上で“0.0”～“2.7”と表示されます。
- 変更したランテーブルは、電源を切っても記憶されます(ランテーブルを工場出荷時の状態に戻す方法 13ページ参照)。

MIDI経由でエフェクトパラメーターを変更する

RFX-2000のエフェクトパラメーターは、外部機器(MIDIキーボードやシーケンサーなど)から送られるMIDIコントロールチェンジ情報を使って変更できます。離れた位置からパラメーターを調節したいときに便利です。

1. 外部MIDI機器のMIDI OUT端子とRFX-2000のMIDI IN端子を接続してください。

エフェクトパラメーター	コントロールチェンジナンバー	受信可能な値	送信可能な値
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 = バイパスオフ 64 ~ 127 = バイパスオン	
	80		0 = バイパスオフ / 127 = バイパスオン
TAP	64	64 ~ 127	127を出力し、すぐに0を出力

・パネル上のツマミやキーを操作したときは、上記のコントロールチェンジが送信されます。

このとき、RFX-2000と外部MIDI機器のMIDIチャンネルが一致していることを確認してください(MIDIチャンネルの設定方法は 10ページ参照)。

2. 外部MIDI機器からコントロールチェンジ情報を送ってください。

RFX-2000のエフェクトパラメーターは、次のコントロールチェンジに対応しています。

・コントロールチェンジを使ってパラメーターを変更すると、パネル上のツマミでエディットするのと同じ状態となります。必要ならば、変更したパッチを保存できます。

パネル操作をシーケンサーに記録させる

パネル上のツマミの操作をコントロールチェンジ情報としてMIDIシーケンサーに記録し、その動きをそのまま再生できます。例えば音源モジュールをシーケンサーで演奏しながら、RFX-2000でリアルタイムに加工したいときに便利です。

1. MIDIシーケンサーのMIDI OUT端子をRFX-2000のMIDI IN端子に、シーケンサーのMIDI IN端子をRFX-2000のMIDI OUT端子に接続してください。

- ・ RFX-2000のMIDIチャンネルと、データを記録するシーケンサートラックの送信MIDIチャンネルが一致していることを確認してください(MIDIチャンネルの設定方法 10ページ参照)。
- ・ MIDIシーケンサーのMIDIエコー(MIDIスルー)はオフになっていることを確認してください。

・シーケンサーのトラックの先頭に、操作の開始点となるパッチを呼び出すためのプログラムチェンジ情報を記録しておくといいでしょ。

2. MIDIシーケンサーを走らせ、記録を開始してください。

3. RFX-2000のパネル上のノブを操作してください。ノブの操作がコントロールチェンジ情報としてMIDIシーケンサーのトラックに記録されます。

4. MIDIシーケンサーの記録を止め、先頭から再生してください。

手順3で操作した通りに、パラメーターが変化します。

MIDIクロックを使ったタップ機能

TAPキーを使う代わりに、外部MIDI機器(MIDIシーケンサーやリズムマシンなど)からMIDIクロックを供給し、そのテンポに合わせてディレイタイムやレートを設定できます。

1. 外部機器のMIDI OUT端子をRFX-2000のMIDI IN端子に接続してください。

- ・ TAPキーによるテンポ入力を行う場合はMIDIクロック受信 = オフに設定してください。

2. RFX-2000側で、タップ機能が利用可能なパッチを選んでください。

- ・ タップ機能を利用できるエフェクトタイプ、およびタップ機能を使って設定可能なパラメーターについては、14 ~ 23ページをご参照ください。

3. RFX-2000がプレイモードのときに、MIDIキーを4回押してください。

ディスプレイに“ CL ”の文字と、“ on ”(MIDIクロック受信 = オン)または“ of ”(MIDIクロック受信 = オフ)の文字が交互に表示されます。



4. VALUE UP / DOWNキーを使って“ on ”に設定してください。

MIDIクロックによるタップ機能が利用可能となります。この設定は、すべてのパッチに共通です。

5. CANCELキーを押してプレイモードに戻ってください。

これでMIDIクロックによるタップ機能が利用できるようになります。この設定は、すべてのパッチに共通です。

- 外部MIDI機器からMIDIクロックを送信してください。供給されるMIDIクロックのテンポと、あらかじめパッチごとに設定されたタップビートパラメーター（下項参照）に応じて、ディレイタイムやレートが変更されます。
- 必要ならば、パッチを保存してください。
MIDIクロックを使って変更したディレイタイムやレートパ

ラメーターの値は、パッチを切り替えたときに元の値に戻ってしまいます。必要に応じてパッチを保存してください。

- 保存した後で同じパッチを再度呼び出せば、MIDIクロックを供給するだけで、テンポに合わせてディレイタイムやレートパラメーターが自動設定されます。
- MIDIクロックを使って値を設定した後で、同じパラメーターをノブで変更したときは、ノブの設定が有効となります。
- RFX-2000は、MIDIクロックを24個受け取る間隔を1ms単位で計測します。計測時間は最大2秒です。

タップビートの設定

タップビートとは、タップ機能を利用するときに、ディレイタイムやレートパラメーターに適用される音符の長さを決定するパラメーターです。例えばタップビートの値を"4"（4分音符）に設定した場合は、供給されるMIDIクロックの1拍分の長さ（24クロック）またはTAPキーを叩く間隔がディレイタイムやレートに適用されます。タップビートの値が"8"（8分音符）のときは、適用される長さが半分になります。

- プレイモードでタップ機能が利用可能なパッチを選んでください。
・タップビートの設定は、パッチ単位で行います。
- MIDIキーを5回押してください。
ディスプレイに"bt"と音符を表す番号が交互に表示されます。



- VALUE UP / DOWNキーを使って、音符の長さを次の中から選んでください。

oF	このパッチでは、MIDIクロックを受信しません。また、TAPキーを叩く間隔がそのままディレイタイムやレートパラメーターに適用されます。	
32	32分音符	4 4分音符
16	16分音符	4. 付点4分音符
t8.	8分3連符	2 2分音符
16.	付点16分音符	01 全音符
8	8分音符	02 2全音符
t4.	4分3連符	04 4全音符
8.	付点8分音符	

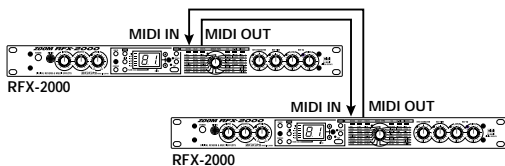
- CANCELキーを押してください。
RFX-2000がプレイモードに戻ります。タップビートの設定をパッチに保存したい場合は、保存操作を行ってください。

NOTE:
タップビートの設定は、次回TAPキーもしくはMIDIクロックによりテンポが入力されたときに、音色に反映されます。

データトランスファー(送信)

RFX-2000内部のパッチ情報やランテーブル情報をMIDI経由で出力することができます。例えば2台のRFX-2000同士で設定内容をやり取りしたり、データをMIDIシーケンサーに記録しておいて、必要なときにRFX-2000側に戻すような用途に活用できます。

- 2台のRFX-2000で設定内容をやり取りするには、1台目のRFX-2000のMIDI OUT端子を2台目のMIDI IN端子に、2台目のMIDI OUT端子を1台目のMIDI IN端子に接続してください。このとき、お互いのMIDIチャンネルを合わせておいてください。



2台のRFX-2000の接続例

設定内容をMIDIシーケンサーなどの外部MIDI機器に記録するときは、RFX-2000のMIDI OUT端子とMIDIシーケンサーのMIDI IN端子を接続してください。

- 送信側のRFX-2000で、MIDIキーを3回押してください。
ディスプレイに"dt"と"AL"の文字が交互に表示されます
- VALUE UP / DOWNキーを使って、送信するデータの種類を次の中から選択してください。

AL
メモリー内のすべてのパッチデータとランテーブルデータ
現在のパッチ番号
現在のパッチデータ(エディット中ならばそのデータ)

- もう1台のRFX-2000に対してデータを送るには、STOREキーを押してください。
RFX-2000がデータ送信を開始します(受信側のRFX-2000では、自動的に送られたデータを受け取ります。特

別な操作は不要です)。データ転送中には、送信側のディスプレイに“ dt ”、受信側のディスプレイに“ dr ”という文字が点滅表示されます。送信が終了したら、自動的にプレイモードに戻ります。

送信時に“ AL ”を選択した場合

受信側のRFX-2000で、メモリー内のすべてのパッチデータとランテーブルデータが上書きされます。

送信時に“ 現在のパッチナンバー ”を選択した場合

現在エディット中のパッチデータが上書きされます。必要に応じて保存してください。

5. MIDIシーケンサーなどの外部MIDI機器にデータを

データ転送(受信)

外部MIDI機器に記録したRFX-2000のパッチ情報やランテーブル情報をRFX-2000に読み込みます。

1. 外部MIDI機器(MIDIシーケンサーなど)のMIDI OUT端子とRFX-2000のMIDI IN端子を接続してください。
2. 外部記憶装置を再生してください。

送信時に“ AL ”を選択したデータを受信する場合
受信側のRFX-2000で、メモリー内のすべてのパッチデータとランテーブルが上書きされます。受信中はディスプレイに“ dr ”という文字が点滅表示されます。

送信時に“ 現在のパッチ番号 ”を選択したデータを受信する場合
現在エディット中のパッチデータが上書きされます。必

記録するときは、その機器を記録状態にしてからSTOREキーを押してください。

送信が終了したら外部MIDI機器の記録状態を停止して、その機器でデータの保存操作を行ってください。

- ・データ送信を中止したいときは、手順4でSTOREキーの代わりにCANCELキーを押してください。

NOTE:

RFX-2000は、複数のシステムエクスクルーシブメッセージを連続して送信します。1つのシステムエクスクルーシブメッセージを受信し終わったときに、記録を中止するタイプのMIDIデータレコーダーの場合は、すべてのデータを正しく保存できない場合があります。

要に応じて保存してください。

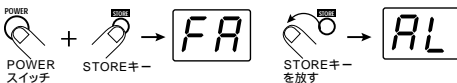
- ・外部MIDI機器へ保存するとき、外部MIDI機器からデータを読み込むときは、RFX-2000を同じMIDIチャンネルに設定しておく必要があります。MIDIチャンネルが異なる場合、外部MIDI機器を再生しても無視されますのでご注意ください。
 - ・外部MIDI機器は記録時と同じテンポで再生してください。速いテンポで再生しても正しく受信できない場合があります。
3. データ受信が終了したら、外部MIDI機器を停止してください。

RFX-2000を工場出荷時の状態に戻す

RFX-2000全体、または個々のパッチを工場出荷時の状態に戻すことができます。最初に保存されていたパッチに誤って上書きしてしまったとき、何らかの理由でRFX-2000を初期化したいときなどに利用します。

NOTE: リコールを実行すると、それまでメモリーに記憶されていた内容が消去されます。リコール先のデータが消去しても良いかどうかを必ず確認してください。

1. STOREキーを押しながら、RFX-2000の電源を入れてください。
STOREキーを押している間は“ FA ”と表示されます。
STOREキーから手を放すと“ AL ”と表示が変わり点滅します。



2. VALUE UP / DOWNキーを使ってリコールする内容を選択してください。

AL

すべてのパッチデータとランテーブルを工場出荷時に戻します。

01 ~ 99, 00

任意の番号のパッチデータのみを復帰させます。

PC

ランテーブルのみを初期化します。

3. リコールを実行するときは、もう一度STOREキーを押してください。

手順2でAL、PCを選んだ場合

リコールを実行してプレイモードに移行します。


手順2で任意のパッチ番号を選んだ場合



CANCELキーを押すまで、引き続き任意のパッチ番号のリコールが行えます。

リコールを中止するには、手順3でSTOREキーの代わりにCANCELキーを押してください。

RFX-2000のエフェクトタイプ

ここでは、RFX-2000の各バンクに含まれるすべてのエフェクトタイプとパラメーターについて説明します。ただし、EXTRAバンク(パソコン側からのみ選択可能なバンク)に含まれるエフェクトタイプについては、パネル上のつまみでコントロール可能なパラメーターのみを説明します。

 センド/リターン接続(4 ページ参照)に対応するエフェクトタイプは、このマークが付けられています。

●  タップ機能(9 ページ参照)が利用できるエフェクトタイプは、このマークが付けられています。
 なお、タップ機能を使って設定可能なパラメーターは、パラメーター名の横に [TAP] と表記して区別します。

BYPASS 本機がバイパス状態のときの動作(6 ページ参照)を表します。
WET MUTE(フェクト音を消音して出力)または**DRY THRU**(原音のみを未加工で出力)があります。

REVERBバンク

リバーブ系のエフェクトを集めたバンクです。REV CHARACTER、REV TIME、REV EQ LOW、REV EQ HIGHの各コントロールで調節するパラメーターはどのエフェクトタイプでも共通しています。

エフェクトタイプごとに11種類のキャラクター(音色や効果の異なるセッティング)が用意されており、REV CHARACTERコントロールを使ってキャラクターを切り替えます。

1 HALL	HALL (ホール)	さまざまな建物の残響を再現するエフェクトです。				
2 ROOM	ROOM (ルーム)	小さな部屋から大きなクラブまで、部屋の残響をシミュレートしたエフェクトタイプです。				
3 PLATE	PLATE (プレート)	プレートリバーブ(大型の鉄板を空中にぶら下げて、ピックアップを取り付けた装置)のシミュレーションです。				
4 VOCAL	VOCAL (ボーカル)	ボーカルやナレーションに最適なリバーブエフェクトです。				
5 AMBIENCE	AMBIENCE (アンビエンス)	音源に自然なアンビエンス(空気感)を加えるエフェクトです。単体の楽器音だけでなく、ステレオの音楽ソースにも試してみてください。				
6 PERCUSS	PERCUSSION (パーカッション)	ドラム/パーカッションに最適なリバーブエフェクトです。				
7 ENSEMBLE	ENSEMBLE (アンサンブル)	ストリングスやブラスセクションなどのアンサンブルサウンドに向いたリバーブエフェクトです。				
8 POWER	POWER (パワー)	音源にパワー感を与えるエフェクトです。				
ノブ	REV CHARACTER	REV TIME	REV EQ LOW	REV EQ HIGH	TAP	BYPASS
パラメータ名	Character	Reverb Time	EQ Low	EQ High		
解説	リバーブのキャラクターを選択します(一覧表参照)。	残響の長さを設定します。	EQ LOWのブースト/カット量を設定します。	EQ HIGHのブースト/カット量を設定します。		
設定範囲	1~11	1~30	-12~+12	-12~+12		WET MUTE

リバーブキャラクター一覧

1 HALL(ホール)

- Large Hall……大規模なコンサートホールのシミュレーションです。
- Bright Hall……反射音の多い中規模ホールのシミュレーションです。
- Recital Hall……小規模ホールのシミュレーションです。
- Municipal……かなり大きなホールのシミュレーションです。
- Wood Hall……木造の中規模ホールのシミュレーションです。
- Cathedral……大教会の残響のイメージです。
- Medconcert……中規模コンサートホールのシミュレーションです。
- Strings Hall……クラシック用コンサートホールのシミュレーションです。
- Castle Hall……西洋の城のイメージです。

- Small Hall……暖かみのある小さなホールのシミュレーションです。
- Gymnasium……体育館の残響のイメージです。

2 ROOM(ルーム)

- Tile Chamber……タイル張りの部屋の残響です。
- Warm Room……暖かみのある部屋のシミュレーションです。
- Big Wooden……木造の広めの部屋の残響です。
- Meeting Room……会議室の残響のイメージです。
- Large Club……残響の多い大型クラブのイメージです。
- GtrSpace……中音域に重点を置いたリバーブです。
- Strings Room……低音域と高音域に重点を置いたリバーブです。
- Small Chamber……話し声を明るく響かせるリバーブです。
- Glass Room……低音域がすっきりしたリバーブです。
- Rehearsal Space……残響感の強いリハーサルルームのリバーブです。
- Garage……ガレージの残響のイメージです。

3 PLATE(プレート)

- 1 Large Plate ……大きめのプレートリバーブです。
- 2 Bight Plate ……パーカッションに最適な、明るいプレートリバーブです。
- 3 Dark Plate ……奥行き感のあるプレートリバーブです。
- 4 Clear Plate ……透明感があり、ボーカルに最適なプレートリバーブです。
- 5 Short Plate ……残響音の短いプレートリバーブです。
- 6 Slap Plate ……ブリディレイが長いリバーブです。
- 7 Lo-Pass Plate ……低音域にかかるプレートリバーブです。
- 8 Hi-Pass Plate ……高音域にかかるプレートリバーブです。
- 9 Rich Plate ……密度の濃いプレートリバーブです。
- 10 Endless Plate ……滑らかで残響時間の長いプレートリバーブです。
- 11 Tunnel ……トンネル内の残響のイメージです。

4 VOCAL(ボーカル)

- 1 Female Rock ……女性ロックボーカル向きのリバーブです。
- 2 Male Ballad ……バラード調の男性ボーカルに向けたリバーブです。
- 3 Chorus ……コーラス向きのリバーブです。
- 4 Female Folk ……女性ボーカルを自然に響かせるリバーブです。
- 5 Hi Male Rock ……ハイトーンの男性ボーカル向きのリバーブです。
- 6 Narration ……ナレーションを強調するのに最適なリバーブです。
- 7 Chanting ……お経や詠唱などに最適なリバーブです。
- 8 Slapback ……音の感じを変えずにボーカルを強調するリバーブです。
- 9 Enhancer ……高音域を強調したリバーブです。
- 10 LushVerb ……ボーカル向きの広めの空間をシミュレートしたリバーブです。
- 11 EchoVerb ……ブリディレイが長いリバーブです。

5 AMBIENCE(アンビエンス)

- 1 Rock Mix ……ロック系の音楽ソース向きのリバーブです。
- 2 Jazz Band ……ジャズ系の音楽ソース向きリバーブです。
- 3 Reggae Mix ……ウェット感の強い、レゲエ向きのリバーブです。
- 4 Keyboard ……キーボードに最適なアンビエンスです。
- 5 Hip Hop ……ラップやヒップホップ向きのアンビエンスです。
- 6 Film Score ……映画音楽用のアンビエンスです。
- 7 Electronic Mix ……シンセサウンド向きの空間エフェクトです。
- 8 New Age ……MIDI音源向きのアンビエンスです。
- 9 Strings Quartet ……ストリングスの四重奏に暖かみのある中音域を加えます。
- 10 Choral Mix ……コーラス向きの豊かなアンビエンスです。
- 11 Percussion Mix ……パーカッションアンサンブル向きのアンビエンスです。

6 PERCUSSION(パーカッション)

- 1 Rock Kit/1 ……ロックドラム向きのリバーブです。
- 2 LatinPerc ……パーカッション向きの軽いアンビエンスです。

- 3 Jazz Drums ……ジャズドラム向きのリバーブです。
- 4 Tom ……タムに向けた少し深めにかかるエフェクトです。
- 5 Shaker ……シェイカーなどのパーカッションに最適なアンビエンスです。
- 6 Reggae Drums ……レゲエドラム向きの中音域を強調したリバーブです。
- 7 Rock Kit/2 ……低音域に影響を与えず、スネアやシンバルにリバーブをかけられます。
- 8 MalletPerc ……マレット系パーカッション向きのリバーブです。
- 9 Slap ……ブリディレイが短く、低い音域を強調したリバーブです。
- 10 Afro Drums ……アフロドラム向きのリバーブです。
- 11 Bells ……高音域にかかる、ベル向きのリバーブです。

7 ENSEMBLE(アンサンブル)

- 1 Strings ……ストリングス向きのリバーブです。
- 2 Brass ……ブラスセクション向きのリバーブです。
- 3 Piano ……暖かみがあり、ピアノソノに最適な長めのリバーブです。
- 4 Winds ……木管楽器向きのリバーブです。
- 5 Synth/1 ……シンセサウンドに適したリバーブです。
- 6 Solo Strings ……弦楽器のソノ音色向きのリバーブです。
- 7 Jazz Organ ……浅いリバーブでオルガンの音色を強調するエフェクトです。
- 8 Chorus ……広がり感がある、コーラスグループ向きのリバーブです。
- 9 Solo Winds ……木管楽器のソノ音色に適した、薄めのリバーブです。
- 10 Church Organ ……オルガンに立体感を加えるエフェクトです。
- 11 Synth/2 ……シンセサウンドに適したリバーブです。

8 POWER(パワー)

- 1 Kick/1 ……バスドラムの胴鳴り成分を強調するエフェクトです。
- 2 Kick/2 ……バスドラムの音像を大きくする効果のあるエフェクトです。
- 3 Snare/1 ……スネアドラムの胴鳴り成分を強調するエフェクトです。
- 4 Snare/2 ……スネアドラムの音色を明るい残響を加えるエフェクトです。
- 5 Toms/1 ……ロータム/フロアタム向きのエフェクトです。
- 6 Toms/2 ……中音域を強調するタム向きのエフェクトです。
- 7 HandPerc ……ハンドパーカッション向きのエフェクトです。
- 8 DistGtr/1 ……箱鳴り成分の大きいディストーションギター用のエフェクトです。
- 9 DistGtr/2 ……明るめのディストーションギター用のエフェクトです。
- 10 Vocal/1 ……ボーカルをパワフルにするエフェクトです。
- 11 Vocal/2 ……バラード調ボーカルに向けたエフェクトです。

DELAYバンク

ディレイ系の単体エフェクトと、ディレイとそれ以外のエフェクトを同時に使用可能な複合エフェクトを集めたバンクです。複合エフェクトのうち名前に「+」の付いたものは2つのエフェクトを直列に使用します。また、名前に「/」の付いたものは2つのエフェクトを左右のチャンネルで並列に使用します。

1 ST DLY		STEREO DELAY (ステレオディレイ)	ディレイタイム最大1486mSのステレオディレイです。				↑↓ [S/R]	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS		
パラメータ名	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback				
解説	ディレイ音の高域が減衰していく量を設定します。	ディレイタイムを100mS単位で設定します。	ディレイタイムを1mS単位で設定します。	フィードバック量を設定します。マイナスの値のときはクロスフィードバックとなります。	<input type="radio"/> TAP <input type="radio"/> ON	WET MUTE		
設定範囲	1-11	0-14	0-99	-15-15				
2 MN DLY		MONO DELAY (モノディレイ)	ディレイタイム最大2972mSのモノラルディレイです。				↑↓ [S/R]	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS		
パラメータ名	High Damp	Time[x 100] [TAP]	Time[x 1] [TAP]	Feedback				
解説	ディレイ音の高域が減衰していく量を設定します。	ディレイタイムを100mS単位で設定します。	ディレイタイムを1mS単位で設定します。	フィードバック量を設定します。	<input type="radio"/> TAP <input type="radio"/> ON	WET MUTE		
設定範囲	1-11	0-29	0-99	0-30				
3 PAN DLY		AUTO PANNING DELAY (オートパンニングディレイ)	モノラルディレイのディレイ音にオートパン効果がかかるエフェクトです。				↑↓ [S/R]	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS		
パラメータ名	Depth	Rate [TAP]	Time[x 10]	Feedback				
解説	パンの深さを設定します。	パンの周期を設定します。	ディレイタイムを10mS単位で設定します(最大990mS)。	フィードバック量を設定します。	<input type="radio"/> TAP <input type="radio"/> ON	WET MUTE		
設定範囲	1-11	1-50	1-99	0-30				
4 RHYTHM		RHYTHMIC DELAY (リズムミックディレイ)	ディレイタイムをBPMと音符により設定できるモノラルディレイです。このエフェクトは、MIDIクロックの受信が「on」に設定されていれば必ずMIDIクロックを受信します。				↑↓ [S/R]	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS		
パラメータ名	Beat	BPM[x 10] [TAP]	BPM[x 1] [TAP]	Feedback				
解説	ディレイタイムに相当する音符を選択します(下記参照)。	BPMの値を10刻みで設定します(設定範囲: 41-250)。	BPMの値を1刻みで設定します。	フィードバック量を設定します。	<input type="radio"/> TAP <input type="radio"/> ON	WET MUTE		
設定範囲	1-11	4-25	0-9	0-30				

Beat

1: 32分音符 2: 16分3連音符 3: 16分音符 4: 8分3連音符 5: 付点16分音符 6: 8分音符
7: 4分3連音符 8: 付点8分音符 9: 4分音符 10: 付点4分音符 11: 2分音符

5 CHO+DLY		CHO+DLY (コーラス+ディレイ)	コーラスとディレイの直列エフェクトです。				↑↓ [S/R]	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS		
パラメータ名	Chorus Mix	Chorus Depth	Delay Time[x 10]	Delay Feedback				
解説	コーラス音のミックス量を設定します。	コーラスの揺れの深さを設定します。	ディレイタイムを10mS単位で設定します。(75:743mS)	ディレイのフィードバック量を設定します。				
設定範囲	1-11	1-30	1-75	0-30				
6 DLY+FLG		DLY+FLG (ディレイ+フランジャー)	ディレイとフランジャーの直列エフェクトです。				↑↓ [S/R]	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS		
パラメータ名	Flanger Feedback	Flanger Rate [TAP]	Delay Time[x 10]	Delay Feedback				
解説	フランジャーのフィードバック量を設定します。	フランジャーの揺れの周期を設定します。	ディレイタイムを10mS単位で設定します。(75:743mS)	ディレイのフィードバック量を設定します。	<input type="radio"/> TAP <input type="radio"/> ON	WET MUTE		
設定範囲	1-11	1-50	1-75	0-30				

7 DLY+REV		DLY+REV (ディレイ+リバーブ)		ディレイとリバーブの直列エフェクトです。				↑ S/R	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback					
解説	リバーブ音のミックス量を設定します。	残響の長さを設定します。	ディレイタイムを10mS単位で設定します。 (75:743mS)	ディレイのフィードバック量を設定します。				WET MUTE	
設定範囲	1~11	1~30	1~75	0~30					
8 DLY/REV		DLY/REV (ディレイ/リバーブ)		左チャンネルにはディレイ、右チャンネルにはリバーブ効果がかかる並列エフェクトです。				↑ S/R	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Reverb Mix	Reverb Time	Delay Time[x 10]	Delay Feedback					
解説	リバーブ音のミックス量を設定します。	残響の長さを設定します。	ディレイタイムを10mS単位で設定します。 (75:743mS)	ディレイのフィードバック量を設定します。				WET MUTE	
設定範囲	1~11	1~30	1~75	0~30					

EFFECTSバンク

モジュレーション系の単体エフェクト、または2つのエフェクトを同時に使用可能な複合エフェクトを集めたバンクです。複合エフェクトのうち名前に" + "の付いたものは2つのエフェクトを直列に使用します。また、名前に" / "の付いたものは2つのエフェクトを左右のチャンネルで並列に使用します。

1 PITCH		PITCH (ピッチ)		ピッチをずらしたエフェクト音を原音に加えるステレオピッチシフターです。				↑ S/R	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Tone	Pitch	Fine	Shift					
解説	トーンを設定します。	ピッチシフト量を半音単位で設定します。	ピッチを微調整します。	ピッチを上下どちらの方向に変化させるかを設定します。				WET MUTE	
設定範囲	1~11	0~24	-10~+10	dn, UP					
2 CHORUS		CHORUS (コーラス)		各チャンネル3ボイスのステレオコーラスです。				↑ S/R	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Tone	Depth	Rate	Pre Delay					
解説	トーンを設定します。	効果の深さを設定します。	揺れの周期を設定します。	プリディレイタイムを設定します。				WET MUTE	
設定範囲	1~11	1~30	1~50	1~30					
3 FLANGER		FLANGER (フランジャー)		広範囲にかかるステレオフランジャーです。				↑ S/R	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Feedback	Depth	Rate [TAP]	Manual					
解説	フィードバック量を設定します。	効果の深さを設定します。	揺れの周期を設定します。	フィルター効果のかかる帯域を設定します。				● TAP ON WET MUTE	
設定範囲	1~11	0~30	1~50	1~30					
4 PHASER		PHASER (フェイザー)		深いうねりが得られるステレオフェイザーです。				↑ S/R	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Stage	Depth	Rate [TAP]	Feedback					
解説	フェーザーの段数と位相を選択します。 1~5: 4, 6, 8, 10(正相) 6~11: 4, 6, 8, 10, 12, 16 (逆相)	効果の深さを設定します。	揺れの周期を設定します。	フィードバック量を設定します。				● TAP ON WET MUTE	
設定範囲	1~11	1~30	1~50	0~30					

5 TRM-PAN		TRM-PAN (トレモロ・パン)		トレモロからオートパンまで変化するエフェクトです。			
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Width	Depth	Rate [TAP]	Clip	TAP ON	WET MUTE	
解説	左にまわすとトレモロが、右に回すとオートパンの左右の広がりが大きくなります。	オートパン効果の興行きを設定します。	揺れの周期を設定します。	揺れをコントロールするLFO波形のクリップ具合を設定します。			
設定範囲	1-11	1-10	1-50	0-10			
6 CHO+REV		CHO+REV (コーラス+リバーブ)		コーラスとリバーブの直列エフェクトです。			
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Reverb Mix	Reverb Time	Chorus Depth	Chorus Mix	TAP ON	WET MUTE	
解説	リバーブ音のミックス量を設定します。	残響の長さを設定します。	コーラスの深さを設定します。	コーラス音のミックス量を設定します。			
設定範囲	1-11	1-30	1-30	0-99			
7 FLG+REV		FLG+REV (フランジャー+リバーブ)		フランジャーとリバーブの直列エフェクトです。			
パラメーターは次の「8 FLG/REV」と共通です。							
8 FLG/REV		FLG/REV (フランジャー/リバーブ)		左チャンネルにはフランジャー、右チャンネルはリバーブ効果がかかる並列エフェクトです。			
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Reverb Mix	Reverb Time	Flanger Rate [TAP]	Flanger Feedback	TAP ON	WET MUTE	
解説	リバーブ音のミックス量を設定します。	残響の長さを設定します。	フランジャーの揺れの周期を設定します。	フランジャーのフィードバックを設定します。			
設定範囲	1-11	1-30	1-50	0-30			

SFXバンク

ボコーダーやリングモジュレーターなどの特殊エフェクトを集めたバンクです。

1 VOCODER		VOCODER (ボコーダー)		INPUT L端子に入力されたシンセ音をMIC IN端子に入力された声でコントロールするボコーダーです。			
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Band/Attack	Chorus Mix	Distortion	Sens	TAP ON	WET MUTE	
解説	ボコーダーのバンド数と反応速度を設定します。 1-5:18バンド 6-11:1.0バンド(値が小さいほど反応が速くなります)	コーラス音のミックス量を設定します。	歪み具合を設定します。	ボコーダーの感度を設定します。			
設定範囲	1-11	0-10	0-10	1-30			
2 RING-MOD		RING-MOD (リング・モジュレーター)		ショートディレイ付きのリングモジュレーターです。			
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Delay Mode	Frequency	EQ Low	EQ High	TAP ON	WET MUTE	
解説	ディレイ効果を切り替えます。	変調信号の周波数を設定します。	EQ Lowのカット/ブースト量を設定します。	EQ Highのカット/ブースト量を設定します。			
設定範囲	1-11	1-50	-12-12	-12-12			
3 TIME TRIP		TIME TRIP (タイムトリップ)		入力の強弱に応じてディレイタイムが変化するエフェクトです。			
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Depth	Sensitivity	Feedback	Feedback Polarity	TAP ON	WET MUTE	
解説	ディレイタイムの変化する範囲を設定します。	ディレイタイムが変化する感度を設定します。	フィードバック量を設定します。	フィードバックの極性を設定します。-1:逆相、1:正相			
設定範囲	1-11	1-50	0-30	-1,1			

4 PIT-DLY		PIT-DLY (ピッチ+ディレイ)		ディレイのフィードバックループにピッチシフターが組み込まれたエフェクトです。				↑↓ S/R	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Feedback	Delay TIME[x 10]	Pitch	Pitch Goal					
解説	フィードバック量を設定します。	ディレイタイムを10ms単位で設定します。 (7.5:743ms)	ピッチシフト量を設定します。最大値(30)のときにPitch Goalで設定したシフト量となります。	ピッチシフト量を半音単位で設定します。		WET MUTE			
設定範囲	1~11	1~75	0~30	-12~12					
5 ROTARY		ROTARY (ロータリー)		スピーカーを回転させるロータリースピーカーのシミュレーションです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Drive	Speed 1	Speed 2 [TAP]	Speed Select					
解説	歪み具合を設定します。	スピード1を設定します。	スピード2を設定します。	スピード1(S1)とスピード2(S2)を切り替えます。	● TAP ON	WET MUTE			
設定範囲	1~11	1~50	1~50	S1, S2					
6 DIMENSION		DIMENSION REVERB; (ディメンション リバース);		音源の広がり感をコントロールするエフェクトです。				↑↓ S/R	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Character	Reverb Time	EQ Low	EQ High					
解説	キャラクターを設定します。 (下記一覧表参照)	残響の長さを設定します。	EQ Lowのカット/ブースト量を設定します。	EQ Highのカット/ブースト量を設定します。		WET MUTE			
設定範囲	1~11	1~30	-12~12	-12~12					

DIMENSIONのキャラクター一覧

- | | |
|--|---|
| <p>1 Super Wide ……音楽ソースのステレオ感を強調するエフェクトです。</p> <p>2 Stereo Mono ……定位がステレオからモノラルへ変化していくエフェクトです。</p> <p>3 Left Right ……定位が左から右へ変化していくエフェクトです。</p> <p>4 Right Left ……定位が右から左へ変化していくエフェクトです。</p> <p>5 Big Delay ……プリディレイが長く、広大な空間を表現するエフェクトです。</p> | <p>6 Mono Stereo ……定位がモノラルからステレオへ変化していくエフェクトです。</p> <p>7 Stereo Mids ……広がり感のある中音域を加えるエフェクトです。</p> <p>8 Huge Bass ……低域に大きな広がり感を持たせるエフェクトです。</p> <p>9 Ping-Pong ……左右にピンポンするリバーブです。</p> <p>10 Bass/Treble ……高音域と低音域にリバーブがかかります。</p> <p>11 Millennium ……巨大な空間を表現するリバーブです。</p> |
|--|---|

7 GATE REV		GATE REVERB (ゲートリバーブ)		残響音をゲートによって、スパッと切る特殊なリバーブです。				↑↓ S/R	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High					
解説	ゲートが動き始める感度を設定します。	残響の長さを設定します。	EQ Lowのカット/ブースト量を設定します。	EQ Highのカット/ブースト量を設定します。		WET MUTE			
設定範囲	1~11	1~30	-12~12	-12~12					
8 RVS REV		REVERSE REVERB (リバースリバーブ)		テープを逆回転させたようなリバーブ音が得られるエフェクトです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS			
パラメータ名	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High					
解説	リバース効果が動き始める感度を設定します。	残響の長さを設定します。	EQ Lowのカット/ブースト量を設定します。	EQ Highのカット/ブースト量を設定します。		WET MUTE			
設定範囲	1~11	1~30	-12~12	-12~12					

RE-MIXバンク

入カソースを意図的にローファイ化するLo-Fi EFX、3つの帯域に分割して帯域ごとのレベルをコントロールするISOLATORなど、ステレオソースを加工するエフェクトを中心に集めたバンクです。2トラックミックスの加工やDJプレイに威力を発揮します。

1 Lo-Fi EFX	Lo-Fi EFX (ローファイエフェクト)	音質を意図的にローファイ化させる特殊エフェクトです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Character	Color	Distortion	Tone			
解説	フィルターのキャラクターを徐々に変化させます。	カラーを設定します。	歪み具合を設定します。	トーンを設定します。		WET MUTE	
設定範囲	1-11	1-10	1-10	1-20			
2 ISOLATOR	ISOLATOR (アイソレーター)	帯域を3つに分け、それぞれのミックス量を設定できるエフェクトです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Character	Low Mix	Mid Mix	High Mix			
解説	クロスオーバー周波数を設定します。	低域のミックス量を設定します。	中域のミックス量を設定します。	高域のミックス量を設定します。		WET MUTE	
設定範囲	1-11	0-99	0-99	0-99			
3 COMB	COMB FILTER (コムフィルター)	入カソースを櫛型フィルターで加工するエフェクトです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Response	Range	Frequency	Feedback			
解説	Frequencyパラメーターを変化させたときの反応速度を設定します。	Frequencyパラメーターの可変幅を設定します。	櫛型フィルターの周波数を変化させます。	フィードバック量を設定します。		WET MUTE	
設定範囲	1-11	1-40	1-30	0-30			
4 STEP CRY	STEP CRY (ステップクライ)	フィルターを使って音色を階段状に変化させるエフェクトです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Wave Balance	Depth	Step Rate [TAP]	Resonance			
解説	値が小さいほどCRY効果が、大きいほどSTEP効果が強くなります。	効果の深さを設定します。	STEP効果の周期を設定します。	効果のクセを設定します。	● TAP (ON)	WET MUTE	
設定範囲	1-11	1-30	1-50	1-10			
5 RESONANCE	RESONANCE (レゾナンス)	レゾナンス付きのフィルターエフェクトです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Resonance	Sensitivity	LFO Rate [TAP]	LFO Depth			
解説	レゾナンスを設定します。	入力信号に対してフィルターが動くときの感度を設定します。	LFOの周期を設定します。	LFOの変化する範囲を設定します。	● TAP (ON)	WET MUTE	
設定範囲	1-11	1-30	1-50	0-30			
6 LPF	LOW PASS FILTER (ローパスフィルター)	低音域を通過させるフィルターです。					
「6 LPF」、「7 BPF」、「8 HPF」はパラメーターが共通です。							
7 BPF	BAND PASS FILTER (バンドパスフィルター)	中音域を通過させるフィルターです。					
「6 LPF」、「7 BPF」、「8 HPF」はパラメーターが共通です。							
8 HPF	HIGH PASS FILTER (ハイパスフィルター)	高音域を通過させるフィルターです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Resonance	Frequency	LFO Rate [TAP]	LFO Depth			
解説	レゾナンスを設定します。	カットオフ周波数を設定します。	LFOの周期を設定します。	LFOの変化する範囲を設定します。	● TAP (ON)	WET MUTE	
設定範囲	1-11	1-30	1-50	0-30			

MIXDOWNバンク

楽曲全体にかけて音質や雰囲気を変えるエフェクトなどを集めたバンクです。ミックスダウン(マルチトラックレコーダーの複数トラックをステレオにまとめる作業)やマスタリング(完成した2トラックミックスの音質やレベルを揃える作業)に最適です。

このバンクのエフェクトは、MIXコントロールの設定を99にし、WET音のみ出力して使用すると最大の効果が得られます。

1 FINAL	FINAL MASTER (ファイナルマスター)	4バンドEQと3バンドコンプレッサーの直列エフェクトです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Character	Low MIX	Mid MIX	High MIX			
解説	EQとコンプレッションのキャラクターを選択します。	低音部の音量を -、 - 24.5dB ~ 0dBの範囲 で調節します(0.5dB刻 み)。50:0dB	中音部の音量を -、 - 24.5dB ~ 0dBの範囲で 調節します(0.5dB刻み)。 50:0dB	高音部の音量を -、 - 24.5dB ~ 0dBの範囲で 調節します(0.5dB刻み)。 50:0dB		DRY THRU	
設定範囲	1~11	0~50	0~50	0~50			
2 POWER	POWER BOOST (パワーブースト)	サウンドに太い低音部とパワー感を与えるミックスダウンエフェクトです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
解説	異なるリバーブキャラクターを選択します。	残響の長さを設定します。	リバーブ音のミックス量を 設定します。	低音の強調具合を設定し ます。		DRY THRU	
設定範囲	1~11	1~30	0~99	0~15			
3 WIDE	WIDE IMAGE (ワイドイメージ)	左右の広がり感を強調するミックスダウンエフェクトです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
解説	異なるリバーブキャラクターを選択します。	残響の長さを設定します。	リバーブ音のミックス量を 設定します。	左右の広がり具合を設定し ます。		DRY THRU	
設定範囲	1~11	1~30	0~99	0~15			
4 BOOST	BOOST EQ (ブーストEQ)	タイトなローエンドと歯切れのいいハイエンドを加えるミックスダウンエフェクト です。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
解説	異なるリバーブキャラクターを選択します。	残響の長さを設定します。	リバーブ音のミックス量を 設定します。	低音域・高音域の音量を設 定します。		DRY THRU	
設定範囲	1~11	1~30	0~99	0~15			
5 VOCAL	VOCAL PRESENCE (ボカールプレゼンス)	ボカールの艶や暖かみを再現するミックスダウンエフェクトです。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Reverb Character	Reverb Time	Reverb Mix	Intensity			
解説	異なるリバーブキャラクターを選択します。	残響の長さを設定します。	リバーブ音のミックス量を 設定します。	ボカールの明瞭度や艶を強 調する帯域の音量を設定し ます。		DRY THRU	
設定範囲	1~11	1~30	0~99	0~15			
6 COMP.LIM	COMP.LIM (コンプレッサー・リミッター)	信号のレベルを揃えるエフェクトタイプです。一定レベルよりも低い信号を持ち上げ、高い (コンプレッサー・リミッター)；信号を抑える"コンプレッサー"と、高い信号のみを抑える"リミッター"が選べます。					
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Character	Threshold	EQ Low	EQ High			
解説	効果の種類とリリースタイムを設定します。 1~6: コンプレッサー 7~11: リミッター(値が大きいほどリリースタイムが長くなります)。	コンプレッサー/リミッターが かかり始める感度を設定 します。	EQ Lowのブースト/カット 量を設定します。	EQ Highのブースト/カット 量を設定します。		DRY THRU	
設定範囲	1~11	1~16	-12~+12	-12~+12			

7 MIC SIM		MIC SIMULATOR (マイクシミュレーター)		ポピュラーなダイナミックマイクを使ってコンデンサーマイクのような特性が得られるエフェクトです。			
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Character	Threshold	EQ Low	EQ High			
解説	マイクのキャラクターとエンハンス量を選択します。 1-6: ボーカル用 7-11: 楽器用 (値が大きいほど、エンハンス量が増えます)。	リミッターのスレッシュホールドを設定します。	EQ Lowのブースト/カット量を設定します。	EQ Highのブースト/カット量を設定します。	/	DRY THRU	
設定範囲	1-11	1-16	-12~+12	-12~+12			
8 CABI SIM		CABINET SIM (キャビネットシミュレーター)		エレクトリックギターの音色にアンプの箱鳴り成分を加えるキャビネットシミュレーターです。			
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Character	Presence	EQ Low	EQ High			
解説	アンプのキャラクターと箱鳴りを設定します。 1-6: コンボ 7-11: スタック(値が大きいほど箱鳴りが強くなります)。	超高域を調整します。	EQ Lowのブースト/カット量を設定します。	EQ Highのブースト/カット量を設定します。	/	DRY THRU	
設定範囲	1-11	1-16	-12~+12	-12~+12			

EXTRAバンク

EXTRAバンクに含まれるエフェクトタイプは、通常のエフェクトタイプ選択の操作では呼び出すことができません。付属のソフトウェアを使ってパソコン側からこのバンクのエフェクトタイプを選択するか、このバンクのエフェクトタイプを使ったパッチをメモリーから呼び出す必要があります。EXTRAバンクのエフェクトは、多数のパラメーターを持っていますが、ここでは、パネル上のつまみでコントロール可能なパラメーターのみを説明します。付属のソフトウェアを使えば、すべてのパラメーターを設定することが可能です。

なお、EXTRAバンクのエフェクトタイプが選ばれているときにエフェクトタイプの番号をチェックすると、“E1” “E2”のように、先頭に“E”の文字が表示されます。

BYPASSがDRY THRUとなるエフェクトは、MIXコントロールの設定を99にし、WET音のみ出力して使用すると最大の効果が得られます。

E1		31 BAND GRAPHIC EQ (31バンドグラフィックEQ)		31バンドのグラフィックEQ+3バンドのトータルEQを組み合わせたエフェクトです。			
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Input Attenuate	Total EQ Mid	Total EQ Low	Total EQ High			
解説	EQ通過前の減衰量を設定します。 1: -10dB - 11:0dB	中域を1dB刻みで補正します。	低域を1dB刻みで補正します。	高域を1dB刻みで補正します。	/	DRY THRU	
設定範囲	1-11	-12~+12	-12~+12	-12~+12			
E2		5 BAND PARAMETRIC EQ (5バンドパラメトリックEQ)		5バンドのパラメトリックEQです。			
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Input Attenuate	EQ Mid	EQ Low	EQ High			
解説	EQ通過前の減衰量を設定します。 1: -10dB - 11:0dB	中域を1dB刻みで補正します。	低域を1dB刻みで補正します。	高域を1dB刻みで補正します。	/	DRY THRU	
設定範囲	1-11	-12~+12	-12~+12	-12~+12			

E3	20 TAP DELAY (20タップディレイ)		20タップのディレイです。		↑↓ S/R		
「20 TAP DELAY」のパラメーターは次の「10 TAP DELAY」と共通です。							
E4	10 TAP DELAY (10タップディレイ)		10タップのディレイです。		↑↓ S/R		
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Tone	Feedback Time [x 100]	FeedbackTime[x 1]	Feedback	/	WET MUTE	
解説	トーンを設定します。	フィードバックのディレイタイムを100mS単位で設定します(設定範囲1~1486mS)。	フィードバックのディレイタイムを1mS単位で設定します。	フィードバック量を設定しません。			
設定範囲	1~11	0~14	0~99	0~30			
E5	MULTI EFX (マルチエフェクト)		コーラスまたはフランジャー、ディレイ、リバブが同時に使えるマルチエフェクトです。				↑↓ S/R
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Connection	Modulation Mix	Delay Mix	Reverb Mix	/	WET MUTE	
解説	3つのモジュールの接続方法を選びます。詳細は付属のソフトウェアをご覧ください。	コーラスまたはフランジャーのミックス量を設定します。	ディレイ音のミックス量を設定します。	リバブ音のミックス量を設定します。			
設定範囲	1~11	0~99	0~99	0~99			
E6	EARLY REFLECTION; (アーリーリフレクション)		初期反射音を作り出すエフェクトです。				↑↓ S/R
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Input Attenuate	EQ Mid	EQ Low	EQ High	/	WET MUTE	
解説	EQ通過前の減衰量を設定します。 1: -10dB ~ 11:0dB	中域を1dB刻みで補正します。	低域を1dB刻みで補正します。	高域を1dB刻みで補正します。			
設定範囲	1~11	-12~+12	-12~+12	-12~+12			
E7	CUSTOM REVERB (カスタムリバブ)		パソコン側から緻密な設定が行えるリバブです。				↑↓ S/R
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	High Ratio	Reverb Time	EQ Low	EQ High	/	WET MUTE	
解説	高域の減衰量を設定します。	残響の長さを設定します。	低域を1dB刻みで補正します。	高域を1dB刻みで補正します。			
設定範囲	1~11	1~30	-12~+12	-12~+12			
E8	CUSTOM FINAL MASTER (カスタムファイナルマスター)		4バンドEQと3バンドコンプレッサーの直列エフェクトです。				↑↓ S/R
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Input Attenuate	Low Mix	Mid Mix	High Mix	/	DRY THRU	
解説	EQ通過前の減衰量を設定します。 1: -10dB ~ 11:0dB	低音部の音量を -、-24.5dB ~ 0dBの範囲で調節します(0.5dB刻み)、50:0dB	中音部の音量を -、-24.5dB ~ 0dBの範囲で調節します(0.5dB刻み)、50:0dB	高音部の音量を -、-24.5dB ~ 0dBの範囲で調節します(0.5dB刻み)、50:0dB			
設定範囲	1~11	0~50	0~50	0~50			

● 付属のソフトウェアについて

RFX-2000に付属のCD-ROMには、パソコンでパッチのエディットなどのためのソフトウェア(Windows 95 / 98版、Macintosh版)が同梱されています。このソフトウェアを使えば、次の機能が利用できるようになります。

パッチライブラリアン

RFX-2000のパッチ情報をパソコン側で管理する機能です。RFX-2000の全パッチ情報をMIDI経由で取り込んで“プロジェクト”としてコンピューターのハードディスクに保存したり、プロジェクト内部のパッチの順番を入れ替えたり、ハードディスクに保存したプロジェクトファイルをRFX-2000に送り込むことが可能です。実質的に、RFX-2000のメモリーを無制限に拡張できるわけです。

ビジュアルエディター

コンピューターの画面上に表示されるスライダー、グラフなどを使って、プロジェクトに含まれる任意のパッチをグラフィカルにエディットする機能です。エディットした内容はMIDI経由で即座にRFX-2000に送信されるため、実際にエフェクトの音色を聴きながら効率的なエディットが行えます。エディットしたパッチは、パソコン側に保存することも、MIDI経由でRFX-2000に送ることも可能です。

EXTRAバンク

このソフトウェアを使えば、通常のエフェクトタイプ切り替え操作では呼び出せないEXTRAバンクのエフェクトタイプを利用できるようになります。EXTRAバンクには、豊富なパラメーターを使って細かな設定が行えるカスタムリバンプ、31バンドのEQ、20タップディレイなどのボーナスエフェクトが含まれており、RFX-2000の活用の幅が広がります。EXTRAバンクのエフェクトタイプを使って作成したパッチをRFX-2000のメモリーに保存すれば、通常のパッチと同じように呼び出したり、主要パラメーターをRFX-2000側でエディットできます。

- ・ソフトウェアのインストール方法については別紙の説明書を、ソフトウェアの操作方法については、CD-ROMに収録されたドキュメントをご参照ください。
- ・ソフトウェアの最新バージョンはズームのホームページからダウンロードできます。
ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

● 故障かな? と考えたときは

症状	確認	対策
音がでない、非常に小さい	・ ACアダプターが正しく接続されていますか?	「接続しましょう」の説明に従って、ACアダプターを正しく接続してください。
	・ 他のACアダプターを使用していますか?	本機に付属のACアダプターのみをご使用ください。
	・ INPUT端子と音源、OUTPUT端子と再生機器が正しく接続されていますか?	「接続しましょう」の説明に従って、正しく接続してください。
	・ 使用しているシールドコードは正常ですか?	他のシールドコードに交換してみてください。
	・ 接続している音源や再生機器は正常に動作していますか? ポリウムは適切ですか?	各装置の動作を確認して、適切な音量に調節してください。
	・ RFX-2000のINPUT / OUTPUTコントロールの設定は適切ですか?	「RFX-2000のエフェクトを使ってみましょう」の説明に従って、正しく設定してください。
	・ マイクをリアパネルのINPUT端子に接続していませんか?	マイクはフロントパネルのMIC IN端子に接続してください。
	・ バイパスになっていて、MIXコントロールがWET側の位置に設定されていませんか?	MIXコントロールをDRY側に回してください。
	・ EDITノブ1～4が、音をカットする設定になっていませんか?	EDITノブ1～4を時計回りに回してください。
音が割れる、歪む	・ 入力信号が大きすぎませんか?	入力信号が最大レベルのときにCLIP LEDが点灯しない範囲でINPUTコントロールを調節してください。
エフェクトが効かない	・ RFX-2000がバイパス状態になっていませんか?	バイパスを解除してください。
	・ 不適切なフットスイッチを接続していませんか?	ZOOM FS01のみをご使用ください。

製品仕様

プリセットプログラム	616(8 Effects X 7 Banks X 11 Characters)	アウトプット	
プログラムメモリー	100	L, R	標準モノラルフォーンジャック×2
合計	716 プログラム	出力インピーダンス	500
		基準出力レベル	- 10dBm ~ + 4dBm
サンプリング周波数	44.1kHz	デジタルオーディオ インターフェース	同軸出力(コアキシャル) 光出力(オプティカル) (S/PDIF)
A / D	20bit 64倍オーバーサンプリング	コントロール端子	MIDI IN MIDI OUT MIDI THRU BYPASS(FS01)
D / A	20bit 128倍オーバーサンプリング		
DSP	ZOOMオリジナル ZFX - 2 (24bit信号処理)	電源	付属ACアダプター AC12V (AD - 0008)
リアインプット L / MONO, R	標準モノラルフォーンジャック×2	外形寸法	482mm(W)×115mm(D)× 44mm(H)
入力インピーダンス	10K (MONO) 20K (STEREO)	重量	1.5kg
基準入力レベル	- 10dBm ~ + 4dBm		
マイクインプット	標準モノラルフォーンジャック	0dBm = 0.775Vrms	
入力インピーダンス	20K	製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。	
基準入力レベル	- 56dBm		

MIDIインプリメンテーションチャート

[EFFECTOR
Model RFX-2000

] MIDI Implimentation Chart

Date : 20 Sep, 1999
Version :1.00

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1-16 OFF 1-16 OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized See Notel
Mode Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number True voice	x *****	x x	
Velocity Note ON Note OFF	x x	x x	
After Touch Key's Ch's	x x	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 True #	o 0-99 *****	o	
System Exclusive	o	o	
System Common Song Pos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Real Time Clock Commands	x x	o x	
Aux Mes-sages Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	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

「MIDIインプリメンテーション」は付属のCD-ROMに収録されています。

安全上のご注意

この取り扱い説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。
マークの意味はつぎの通りです



この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損傷のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。



電源について

RFX-2000の電源には付属のACアダプターを使用します。これ以外のACアダプターでご使用になりますと、故障や誤動作あるいは火災などの原因となり危険です。AC100Vと異なる電源電圧の地域(たとえば国外)で、RFX-2000をご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターをご使用ください。長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをACコンセントから抜いておくようにしてください。



使用環境について

RFX-2000をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。
温度が極端に高くなる所や低くなる所
湿度が極端に高い所
砂やほこりの多い所
振動や衝撃の多い所



取り扱いについて

RFX-2000は精密機器ですので、無理な力を加えないようにしてください。
必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。



接続ケーブルと入出力ジャックについて

ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行ってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。



改造について

ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

RFX-2000は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、ごく近くで同時にラジオやテレビなどをご使用になりますと、ラジオテレビ側に雑音などが生じることがあります。十分に距離を置いて設置してください。

デジタル制御の電子機器では、RFX-2000も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。
クレンジャー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。
「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。
万一、保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。

ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示が無い場合
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合
4. 指定業者以外での修理、改造が不適当なため生じた故障の場合
5. 故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合
6. ご購入後に製品が受けた過度の衝撃による故障の場合
7. 本製品に起因しない事故や人災および天災による故障の場合
8. 消耗品(電池など)を交換する場合
9. 日本国外でご使用になる場合

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行います。

このマニュアルは将来必要となることがありますので必ず参照しやすいところに保管してください。



株式会社ズーム

〒183-0022 東京都府中市宮西町2-10-2 ノアビル1階 TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115

Printed in Japan RFX-2000-5010