

# RFX-2200

## 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-2200 (以下“**RFX-2200**”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-2200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リバーブを搭載

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。

##### ■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、マイクを接続して追加入力として利用するためのMIC IN端子を搭載。ボーカルにエフェクトをかけたり、ボコーダーエフェクトを声でコントロールしたりできます。

##### ■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-2200の機能を十分に理解し、末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。

\* 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-2200を工場出荷時の状態に戻す	13
リアパネル	2	RFX-2200のエフェクトタイプ	14
ラックに取り付けましょう	4	パッチリスト	23
接続しましょう	4	故障かな? と思ったときは	25
RFX-2200のエフェクトを使ってみましょう	6	製品仕様	25
パッチの効果を覚えてみましょう	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

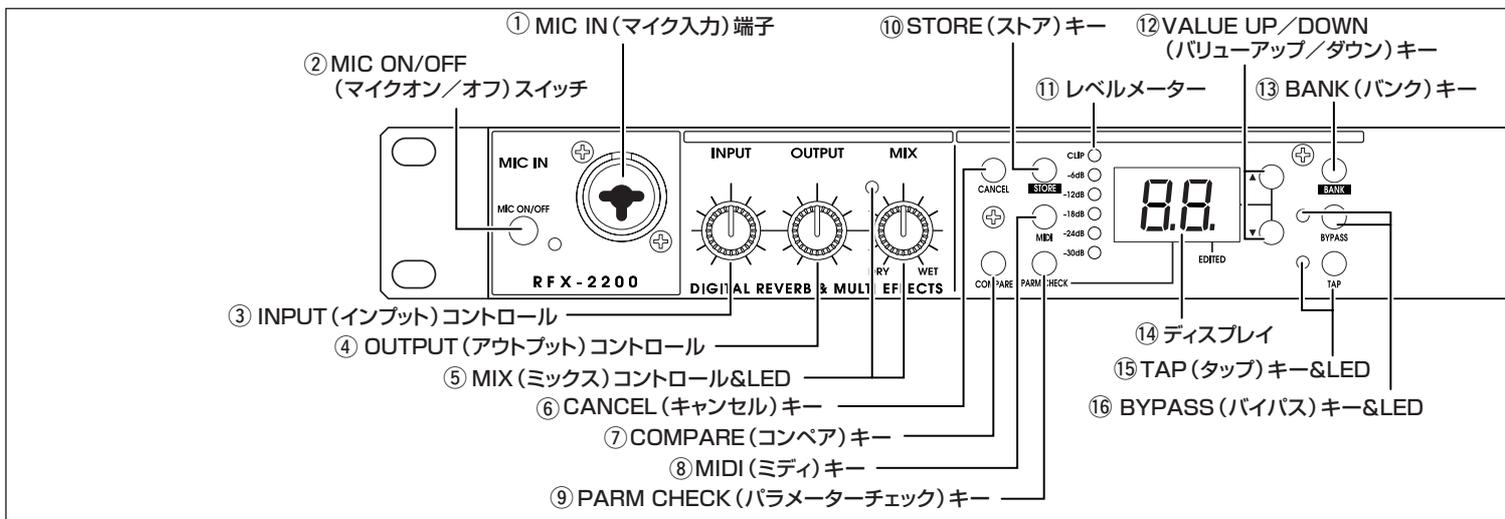


©株式会社 ズーム

本マニュアルの一部または全部を無断で複製/転載することを禁じます。

# 各部の名称と機能

## フロントパネル



### ① MIC IN (マイク入力) 端子

インピーダンスが600Ω前後のマイクを接続し、追加の入力ソースとして利用するための端子です。XLRプラグ(バランス接続)とフォンプラグ(バランス/アンバランス接続)のどちらでも接続可能です。

通常は、この端子からの信号がリアパネルのINPUT端子からの信号とミックスされます。ただし、VOCODERエフェクトを使用しているときは、この端子からの信号を基に、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。

### ② MIC ON/OFF (マイクオン/オフ) スイッチ

MIC IN端子のオン/オフを切り替えるスイッチです。スイッチがオンの間、右側のインジケーターが点灯します。

### 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。

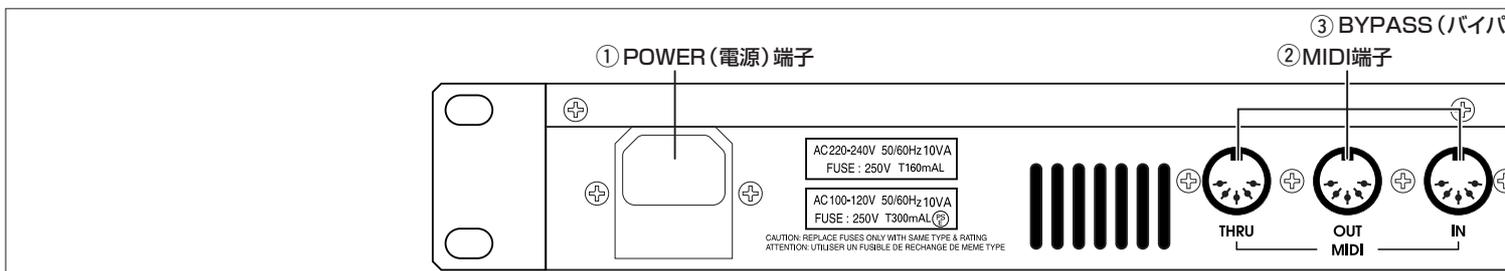
### ⑪ レベルメーター

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 (バリューアップ/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

## リアパネル



### ① POWER (電源) 端子

付属の電源ケーブルを差し込み、電源に接続するための端子です。

### ② 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

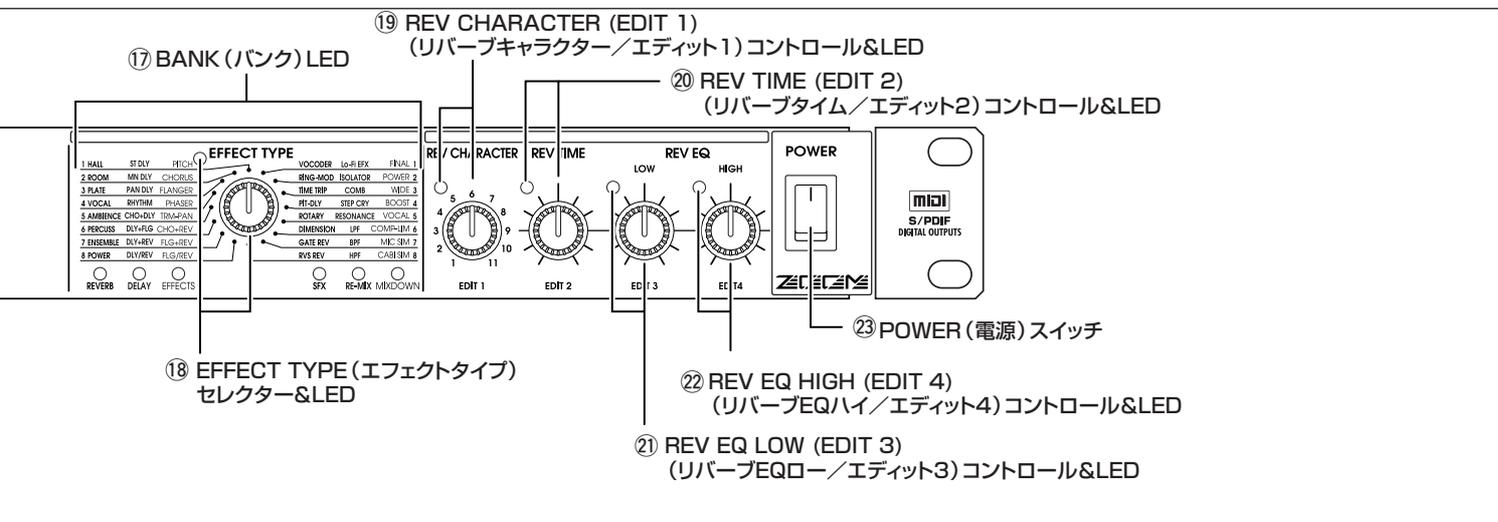
るときに使用します。

### ③ BYPASS (バイパス) 端子

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

### ④ 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



と、値の変化が速くなります。

### 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だ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。

### 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

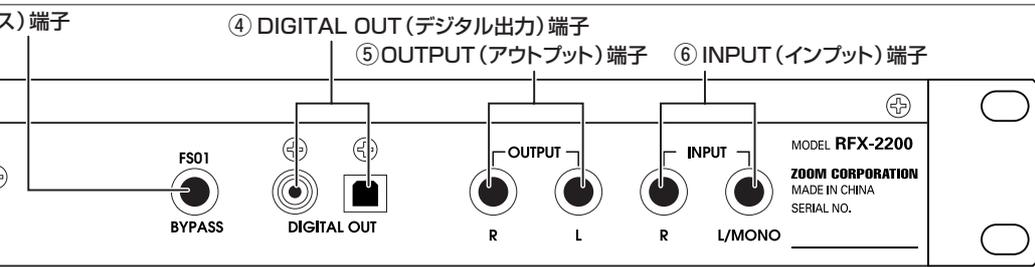
### 21 REV EQ LOW (EDIT 3) (リバーブEQロー/エディット3) コントロール&LED

### 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。

### 23 POWER (電源) スイッチ

本機の電源のオン/オフを切り替えます。



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。

### 5 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。

### 6 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。

# ● ラックに取り付けましょう

RFX-2200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に、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。



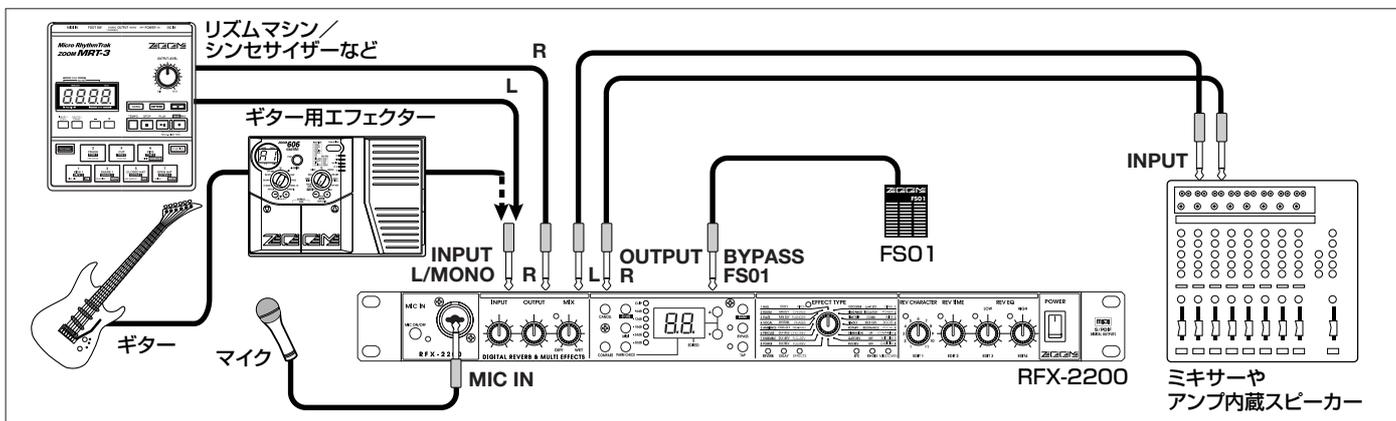
- RFX-2200は外装に金属を使用しているため、外見から予想される以上に重量があります。ラックに設置する場合、必ず本体をしっかり押さえた状態で、すべてのネジを締めてください。万が一この補助をおこたって落とした場合、本機や周辺機器を破損したり、思わぬ事故の原因となります。
- 本機を他の機器の上に直接置くことは、おやめください。熱の影響で、火災や性能低下の原因となります。

- 本機を設置する場合は、必ず接続ケーブルや電源ケーブル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-2200を音源や再生装置と接続します。

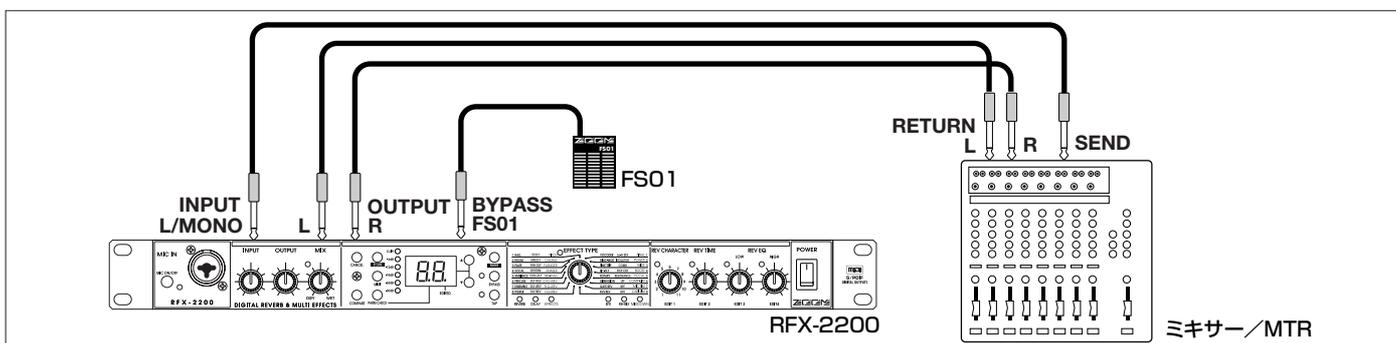
## インサート接続



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-2200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、原音とエフェクト音のバランスは、RFX-2200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。

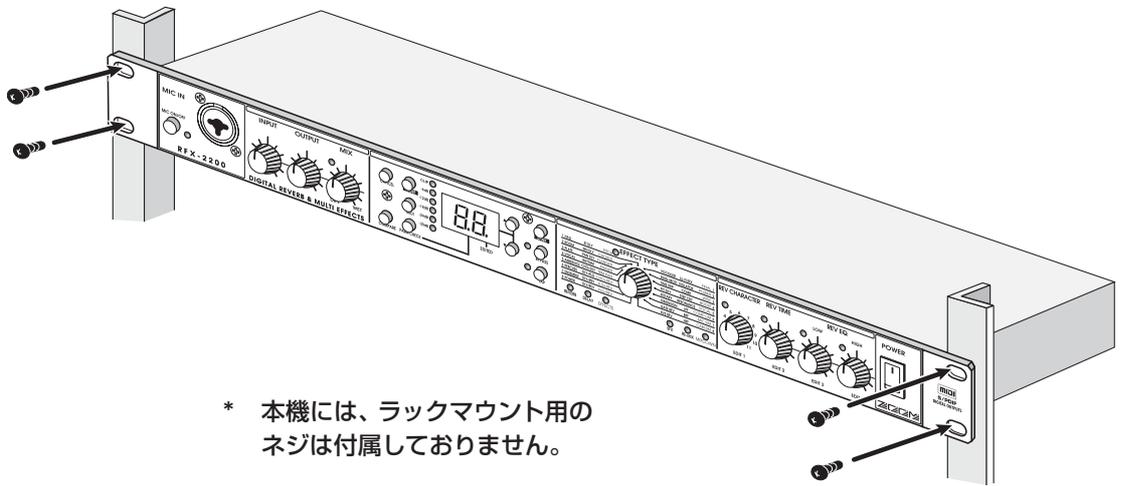
## SEND/リターン接続



ミキサーやMTRのSEND/リターン端子にRFX-2200を接続する場合の例です。ミキサー/MTRのSEND端子をRFX-2200のINPUT L/MONO端子に、RFX-2200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。

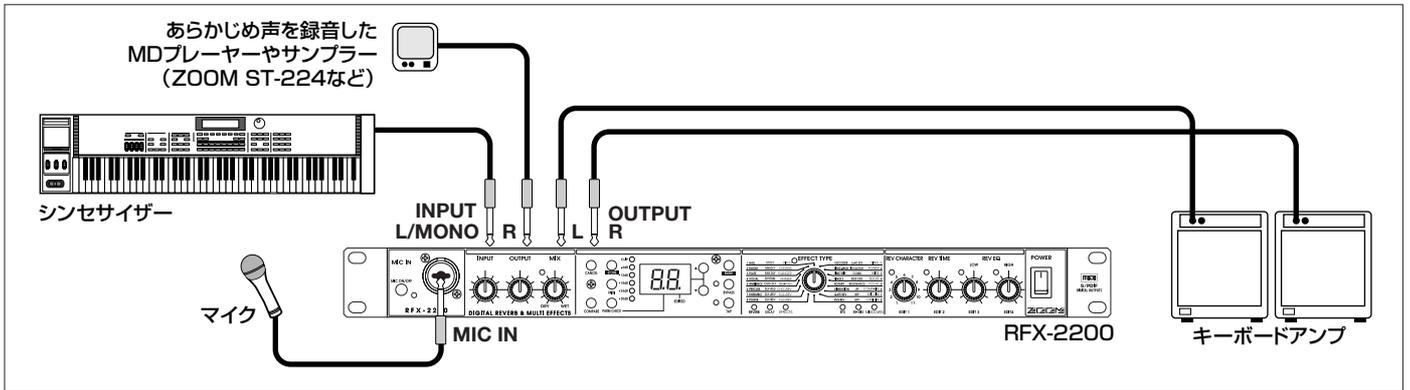
この接続例では、RFX-2200からエフェクト音のみが出力されるように、MIXコントロールを設定する必要があります(原音とエフェクト音のバランスはミキサー/MTR側で調節します)。また、ミキサー/MTR側にステレオのSEND端子が搭載されているときは、SEND信号をステレオでRFX-2200に入力することも可能です。



\* 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

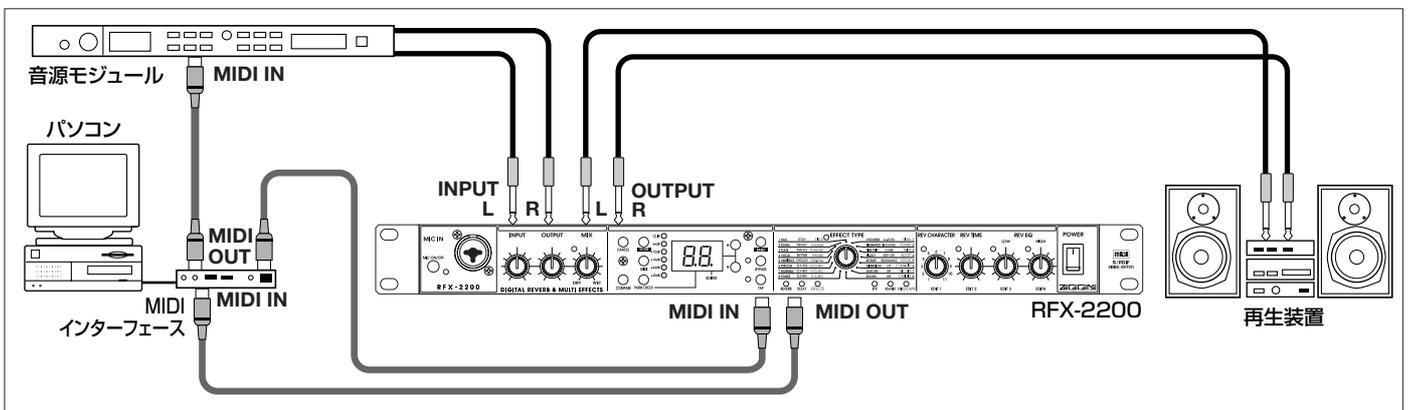
ボコーダーエフェクトを使用する



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プ (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。このとき、MIC ON/OFFスイッチのインジケータが点灯していることを確認してください。点灯していないときは、スイッチをオンに設定してください。

パソコンからRFX-2200をコントロールする



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。

# RFX-2200のエフェクトを使ってみましょう

ここでは、RFX-2200の基本操作について説明します。

## 電源を入れる

RFX-2200や周辺機器の電源を入れ、レベルを調節します。

### 1. RFX-2200に電源ケーブル、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-2200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-2200→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。

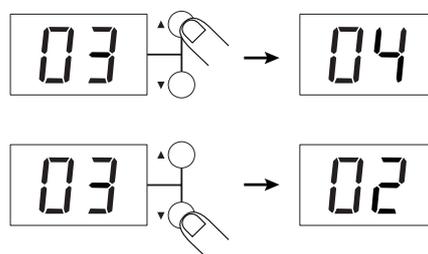
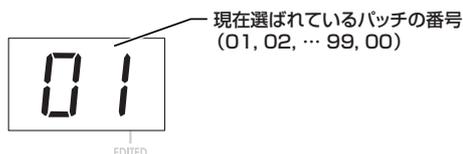
ノイズや歪みを最小限に抑えるには、レベルメーターのCLIP LEDが点灯しない範囲で、できるだけINPUTコントロールを高め設定することがコツです。なお、MIC IN端子に接続されたマイクを使用するときは、MIC ON/OFFスイッチをオンにして、インジケータを点灯させてください。

### 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-2200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。

キーで下の番号のパッチに切り替わります。



### 1. VALUE UP/DOWNキーを使ってパッチを選択してください。

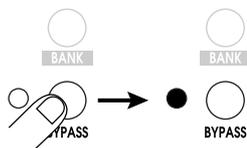
パッチを切り替えるには、VALUE UP/DOWNキーを使用します。VALUE UPキーで上の番号、VALUE DOWN

### 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-2200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インジケータが点灯します。

RFX-2200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、14~22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。

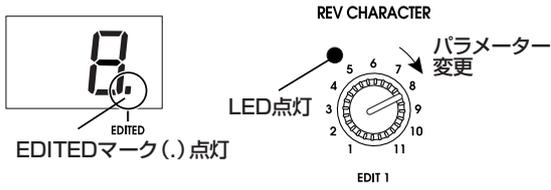
### 2. バイパスから抜けるには、もう一度BYPASSキーを押してください。

# ● パッチの効果を調べてみましょう

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、現在ど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セレクターを使用します。

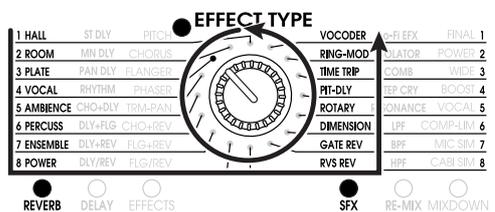
**■ EFFECT TYPEセレクター**  
EFFECT TYPEセレクターを使ってエフェクトタイプを選びます。次の図のように、現在選ばれているバンクに応じ、2つのバンクにまたがってエフェクトタイプを選択できます。

### ■ BANKキー

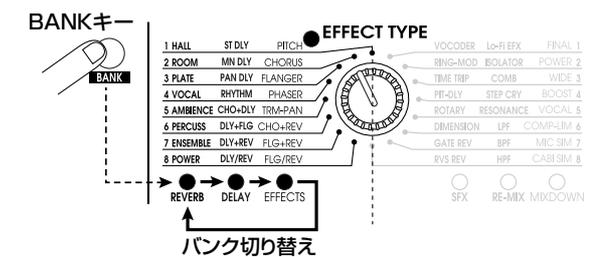
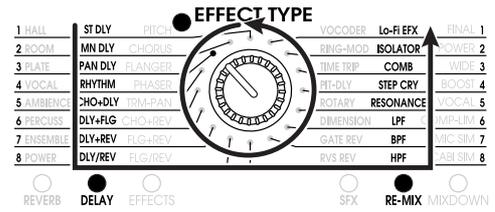
BANKキーを使ってバンク(エフェクトタイプを大まかに分類したグループ)を選びます。BANKキーで選択可能なバンクの種類は、現在選ばれているBANKの位置に応じて変わります。

● **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。

REVERBまたはSFXのバンクが選ばれているとき

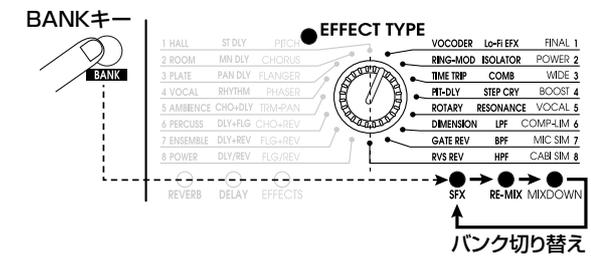
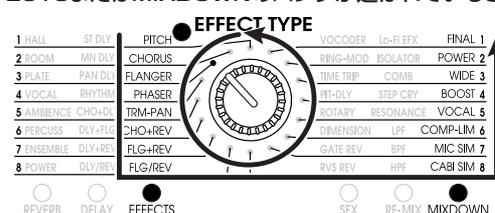


DELAYまたはRE-MIXのバンクが選ばれているとき



● **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。

EFFECTSまたはMIXDOWNのバンクが選ばれているとき



・ 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。

- ・ EFFECT TYPEセレクターを動かすと、ディスプレイにエフェクトタイプの番号(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セレクターの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。

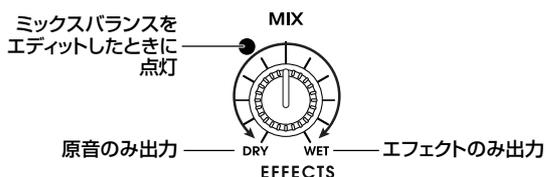
パッチの効果を調べてみましょう

## エフェクトパラメーターの値を変更する

RFX-2200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

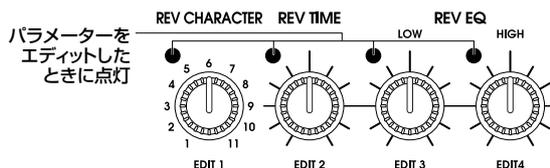
MIXコントロールは、原音とエフェクト音のミックスバランスを調節するときを使用します。左に回しきるとドライ信号(原音)のみ、右に回しきるとウェット信号(エフェクト音)のみが出力されます。



- ・ 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セレクトター (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14~22ページをご参照ください)。



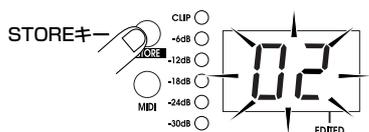
- ・ 上記のノブのうち1つを動かすと、該当するパラメーターの値が約2秒間ディスプレイに表示されます。
- ・ 最後に保存された状態からパラメーターを変更すると、該当するノブのLEDが点灯します。元の値に戻せばLEDが消灯します。エフェクトタイプを変更すると、MIXコントロールを除くすべてのノブのLEDが点灯します。

## 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。
4. 保存を実行するときには、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-2200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。

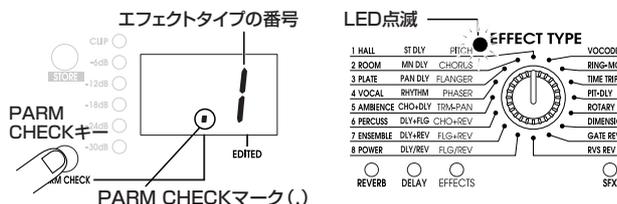
### パラメーターの値を調べる(パラメーターチェック機能)

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セレクトターの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。

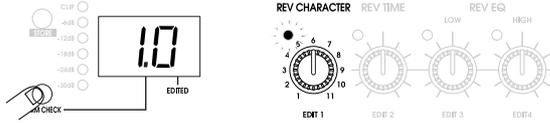


2. 別のパラメーターの値をチェックしたいときは、ディスプレイの表示が元に戻る前に、続けてPARM CHECKキーを押してください。

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



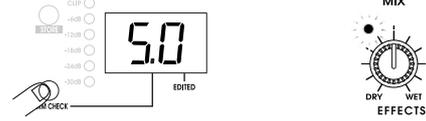
## REV EQ HIGH

REV EQ HIGH (EDIT4) コントロールで調節可能なパラメーター



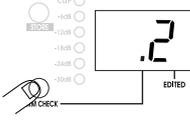
## MIX

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PARAM 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-2200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たいときに便利です。

### 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(→14~22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(→14~22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う

RFX-2200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

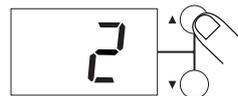
RFX-2200がさまざまなMIDI情報を送受信するMIDIチャンネルを設定します。

### 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-2200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。

のプログラムチェンジ番号に対応しています。

### 1. 外部MIDI機器のMIDI OUT端子とRFX-2200のMIDI IN端子を接続してください。

このとき、RFX-2200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-2200のパッチ番号は次

RFX-2200のパッチ番号	プログラムチェンジ番号
01	0
02	1
:	:
99	98
00	99
:	:
00	127

・ RFX-2200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-2200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-2200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-2200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。



### 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。

### 2. RFX-2200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。

・ 100~127のプログラムチェンジ番号は、ディスプレイ上で“.0”~“.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-2200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-2200のMIDI IN端子を接続してください。

このとき、RFX-2200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-2200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。

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

・パネル上のつまみ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。

・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、パネル上のつまみ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

パネル上のつまみ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-2200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-2200のMIDI IN端子に、シーケンサーのMIDI IN端子をRFX-2200のMIDI OUT端子に接続してください。

- ・RFX-2200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いでしょう。

### 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-2200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-2200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-2200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、14~22ページをご参照ください。

### 3. RFX-2200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。

### 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。

## 6. 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。

## 7. 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-2200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。

### 1. 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。

### 2. 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。



### 3. 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		

### 4. CANCELキーを押してください。

RFX-2200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。

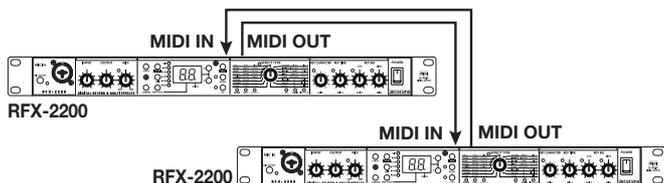
#### NOTE:

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。

## データ転送(送信)

RFX-2200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-2200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-2200側に戻すような用途に活用できます。

### 1. 2台のRFX-2200で設定内容をやり取りするには、1台目のRFX-2200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-2200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-2200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。

### 2. 送信側のRFX-2200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

### 3. 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)

### 4. もう1台のRFX-2200に対してデータを送るには、STOREキーを押してください。

RFX-2200がデータ送信を開始します(受信側のRFX-2200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-2200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-2200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。

## データトランスファー(受信)

外部MIDI機器に記録したRFX-2200のパッチ情報やランテーブル情報をRFX-2200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-2200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-2200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

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-2200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-2200を工場出荷時の状態に戻す

RFX-2200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(リコール)。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-2200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-2200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-2200のエフェクトタイプ

ここでは、RFX-2200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。

 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の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ましょう。				
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)	ストリングスやプラスセクションなどのアンサンブルサウンドに向け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
パラメーター名	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。	/	WET MUTE
設定範囲	1~11	1~30	-12~+12	-12~+12		

### ◆リバーブキャラクター一覧

#### 1 HALL (ホール)

- 1 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。
- 2 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。
- 3 Recital Hall ……小規模ホールのシミュレーションです。
- 4 Municipal ……かなり大きなホールのシミュレーションです。
- 5 Wood Hall ……木造の中規模ホールのシミュレーションです。
- 6 Cathedral ……大教会の残響のイメージです。
- 7 Medconcert ……中規模コンサートホールのシミュレーションです。
- 8 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。
- 9 Castle Hall ……西洋の城のイメージです。

- 10 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。
- 11 Gymnasium ……体育館の残響のイメージです。

#### 2 ROOM (ルーム)

- 1 Tile Chamber ……タイル張りの部屋の残響です。
- 2 Warm Room ……暖かみのある部屋のシミュレーションです。
- 3 Big Wooden ……木造の広めの部屋の残響です。
- 4 Meeting Room ……会議室の残響のイメージです。
- 5 Large Club ……残響の多い大型クラブのイメージです。
- 6 GtrSpace ……中音域に重点をおいたリバーブです。
- 7 Strings Room ……低音域と高音域に重点を置いたリバーブです。
- 8 Small Chamber ……話し声を明るく響かせるリバーブです。
- 9 Glass Room ……低音域がすっきりしたリバーブです。
- 10 Rehearsal Space ……残響感の強いリハーサルルームのリバーブです。
- 11 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 Bright 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 ……プ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 ……プ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 ……プリディレイが短く、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、ピアノソロ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 ……弦楽器のソロ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 ……木管楽器のソロ音色に適した、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="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> ON TAP	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="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> ON TAP	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="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> ON TAP	WET MUTE		
設定範囲	1~11	1~50	1~99	0~30					
4 RHYTHM		RHYTHMIC DELAY (リズムックディレイ)		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="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> ON TAP	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="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> ON TAP	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。	<input checked="" type="radio"/>	WET MUTE	
設定範囲	1~11	0~30	1~50	1~30	<input type="radio"/>		

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。	<input checked="" type="radio"/>	WET MUTE	
設定範囲	1~11	1~30	1~50	0~30	<input type="radio"/>		

5 TRM-PAN		TRM-PAN (トレモローパン)		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	● 	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。	オートパン効果の奥行きを設定します。	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	/	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	● 	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	/	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 6~11:10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	/	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	/	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。 (75:743ms)	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。		↓↑ S/R	
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。		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ブ)		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 StereoMids ……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	ゲートが効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見られるエフェクトです。		↓↑ S/R	
ノブ	EDIT 1	EDIT 2	EDIT 3	EDIT 4	TAP	BYPASS	
パラメータ名	Threshold	Reverb Time	EQ Low	EQ High			
解説	リバース効果が効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。

<b>1 Lo-Fi EFX</b>		<b>Lo-Fi EFX</b> (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	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>
パラメータ名	<b>Character</b>	<b>Color</b>	<b>Distortion</b>	<b>Tone</b>		
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		
<b>2 ISOLATOR</b>		<b>ISOLATOR</b> (アインレーター)	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	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>
パラメータ名	<b>Character</b>	<b>Low Mix</b>	<b>Mid Mix</b>	<b>High Mix</b>		
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		
<b>3 COMB</b>		<b>COMB FILTER</b> (コムフィルター)	入カソースを楕型フィルターで加工するエフェクトです。			
ノブ	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>
パラメータ名	<b>Response</b>	<b>Range</b>	<b>Frequency</b>	<b>Feedback</b>		
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。	楕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		
<b>4 STEP CRY</b>		<b>STEP CRY</b> (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	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>
パラメータ名	<b>Wave Balance</b>	<b>Depth</b>	<b>Step Rate [TAP]</b>	<b>Resonance</b>		
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。	● 	WET MUTE
設定範囲	1~11	1~30	1~50	1~10		
<b>5 RESONANCE</b>		<b>RESONANCE</b> (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	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>
パラメータ名	<b>Resonance</b>	<b>Sensitivity</b>	<b>LFO Rate [TAP]</b>	<b>LFO Depth</b>		
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。	● 	WET MUTE
設定範囲	1~11	1~30	1~50	0~30		
<b>6 LPF</b>		<b>LOW PASS FILTER</b> (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。			
<b>7 BPF</b>		<b>BAND PASS FILTER</b> (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。			
<b>8 HPF</b>		<b>HIGH PASS FILTER</b> (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。			
[6 LPF]、[7 BPF]、[8 HPF]はパラメーターが共通です。						
ノブ	<b>EDIT 1</b>	<b>EDIT 2</b>	<b>EDIT 3</b>	<b>EDIT 4</b>	<b>TAP</b>	<b>BYPASS</b>
パラメータ名	<b>Resonance</b>	<b>Frequency</b>	<b>LFO Rate [TAP]</b>	<b>LFO Depth</b>		
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。	● 	WET MUTE
設定範囲	1~11	1~30	1~50	0~30		

RFX-2200G ハイフレットタイプ

# 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(下記参照)。	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			

## ◆ FINALのキャラクター一覧

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Drum Punch …… ドラムサウンドにパンチを加えます。</li> <li>2 Dance Mix …… ダンスフロアのような低音を演出します。</li> <li>3 Pushy Pop …… ポップナンバーをより強力にします。</li> <li>4 Rock Shape …… ロックサウンドにします。</li> <li>5 MP3 Enhancer …… ハイファイでない音源を明瞭にします。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>6 Vocal Boost …… ボーカルを前に出します。</li> <li>7 Low End Comp …… 低域のみを圧縮します。</li> <li>8 Mid Range Comp …… 中域のみを圧縮します。</li> <li>9 Hi End Comp …… 高域のみを圧縮します。</li> <li>10 Walkie Talkie …… 中域にクセを持たせます。</li> <li>11 Maximum …… 全帯域を強く圧縮し、音圧感を出します。</li> </ul> |
|---|--|

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(次ページ参照)。	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(次ページ参照)。	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(次ページ参照)。	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 (ボーカルプレゼンス)		ボーカ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(次ページ参照)。	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。	ボーカ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			

◆ POWER, WIDE, BOOST, VOCALのリバーブキャラクター一覧

- |                                |                                    |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 1 Warm Hall ……暖かみのあるホールリバーブです。 | 7 Warm Plate ……暖かみのあるプレートリバーブです。   |
| 2 Normal Hall ……一般的なホールリバーブです。 | 8 Normal Plate ……一般的なプレートリバーブです。   |
| 3 Clear Hall ……クリアーなホールリバーブです。 | 9 Clear Plate ……クリアーなプレートリバーブです。   |
| 4 Warm Room ……暖かみのあるルームリバーブです。 | 10 Warm Ambience ……暖かみのあるアンビエンスです。 |
| 5 Normal Room ……一般的なルームリバーブです。 | 11 Clear Ambience ……クリアーなアンビエンスです。 |
| 6 Clear Room ……クリアーなルームリバーブです。 |                                    |

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			

# パッチリスト

No.	パッチ名	コメント	エフェクト
01	Orchestral Hall	オーケストラ用大ホールの残響	HALL
02	Tile Chamber	明るい響きのドラム用エコールーム	ROOM
03	Cathedral	コーラスに最適な大聖堂	HALL
04	132-BPM Delay	132BPM のドラムパターンに効果的	RHYTHM
05	Panning Delay	200msのオートパンニングディレイ	PAN DLY
06	Delay + Reverb	ボーカルに適したディレイ+リバーブ	DLY+REV
07	Slow Chorus	エレクトリックピアノに適したコーラス	CHORUS
08	LFO Flange	リズムパターンに効果的なフランジャー	FLANGER
09	Synth Harmony	5半音下のハーモニーを加える	PITCH
10	Pulsar	シンセ音を小間切れにする強カトレモロ	TRM-PAN
11	Wow!	レゾナンスを強めたワウ	BPF
12	Endless Plate	超ロングリバーブ	PLATE
13	Extreme Bipolar	中帯域をばっさり切り落とした特殊エフェクト	ISOLATOR
14	Mono -> Stereo	プラスセクションをファットに仕上げる	DIMENSION
15	Mess It Up	ローファイエフェクト	Lo-Fi EFX
16	WalkieTalkie	人の声に効果的なAMラジオ風サウンド	FINAL
17	Sharp Gated Verb	ドラム向けのゲートリバーブ	GATE REV
18	Gunshot	スネアを銃声にしてしまう	PIT-DLY
19	Medium Concert Hall	ピアノに適した中規模のホール	HALL
20	Small Bright Hall	アコースティックギターに適した小ホール	HALL
21	Gymnasium	大空間をシミュレートした特殊リバーブ	HALL
22	Midrange Hall	リサイタルホールの残響	HALL
23	Small Chamber	狭い部屋の残響	ROOM
24	Big Wooden Room	小物パーカッションに適したルームリバーブ	ROOM
25	Glass Room	プラスパートに適したルームリバーブ	ROOM
26	Large Warm Room	ナイロンギターに適した響き	ROOM
27	Guitar Space	ディストーションギターをより刺激的にする	ROOM
28	Lyrical	ゆったりとしたボーカルに合うプレートリバーブ	PLATE
29	Boomer	バスドラムに効果的なプレートリバーブ	PLATE
30	Slap Plate	スネアサウンドに明るい響きを加える	PLATE
31	High-pass Plate	高域だけを響かせる	PLATE
32	Midrange Plate	ピチカートやハーブに合うプレートリバーブ	PLATE
33	Vocal Chant	ソロボーカル向けのリバーブ	VOCAL
34	Male Ballad	男声ボーカルに適した深めのリバーブ	VOCAL
35	Female Rock	女声ボーカルに適した響き	VOCAL
36	Vocal Enhancer	ボーカルを引き立たせる響き	VOCAL
37	Choir Verb	コーラスパートに適したリバーブ	VOCAL
38	Rock Mix	低音成分を抑えたアンビエントリバーブ	AMBIENCE
39	Hip Hop Ambience	低音を強力に響かせる	AMBIENCE
40	Synth Verb	シンセ向けの明るいリバーブ	AMBIENCE
41	Reggae Mix	レゲエに適する	AMBIENCE
42	New Age Ambience	空間的広がりを感じさせる明るい響き	AMBIENCE
43	Percussion Slap	小物パーカッション向けの短い響き	PERCUSSION
44	Rock Kit	ドラムキット向けのアンビエンス	PERCUSSION
45	Beat Space	リズムパートに適したスラップリバーブ	PERCUSSION
46	Latin Percussion	ボンゴに適したリバーブ	PERCUSSION
47	Mallet Percussion	マリンバ向けのリバーブ	PERCUSSION
48	Big Piano Verb	スローバラードにぴったりのリバーブ	ENSEMBLE
49	String Texture	シンセストリングスをファットに仕上げる	ENSEMBLE
50	Church Organ	パイプオルガンのための教会の響き	ENSEMBLE

51	<b>Bright Snare Smack</b>	スネア向けのリバーブ	POWER
52	<b>Power Kick</b>	バスドラムに合うリバーブ	POWER
53	<b>Power Guitar</b>	エレキギターのクランチサウンドに最適	POWER
54	<b>Vocal Power</b>	ボーカルを力強くするリバーブ	POWER
55	<b>Ping Pong Verb</b>	ソロ楽器のメロディーに最適な特殊リバーブ	DIMENSION
56	<b>Smooth Gated Verb</b>	ドラムサウンド向けのゲートリバーブ	GATE REV
57	<b>Long Reverse Verb</b>	バスドラムに極太の低域を加える	RVS REV
58	<b>Short Reverse Verb</b>	ドラム向けの一風変わったリバーブ	RVS REV
59	<b>Early Reflection 1</b>	ドラムサウンドを引き立てる初期反射	AMBIENCE
60	<b>Early Reflection 2</b>	小さな部屋の初期反射音	ROOM
61	<b>Chorus + Reverb</b>	ボーカル向けのコーラス→リバーブ	CHO+REV
62	<b>Delay/Reverb</b>	ディレイとリバーブの並列エフェクト	DLY/REV
63	<b>Chorus + Delay</b>	シンセ向けのコーラス→ディレイ	CHO+DLY
64	<b>Flange + Reverb</b>	ソロシンセ向けのフランジャー→リバーブ	FLG+REV
65	<b>Delay + Flange</b>	シンセに最適なディレイ→フランジャー	DLY+FLG
66	<b>Stereo Delay</b>	高域の減衰が少ない300msディレイ	ST DLY
67	<b>Mono Delay</b>	高域の減衰がきつい500msディレイ	MN DLY
68	<b>112-BPM Delay</b>	112BPMに合わせたディレイ	RHYTHM
69	<b>Active Chorus</b>	ストリングスに適したコーラス	CHORUS
70	<b>Manual Flange</b>	高域を強調するフランジャー	FLANGER
71	<b>12 string</b>	1オクターブ下げるピッチシフター	PITCH
72	<b>Swirly</b>	ゆっくりとしたワイドなオートパン	TRM-PAN
73	<b>Juicy Phase</b>	エレキギターのクリーンサウンドに最適	PHASER
74	<b>Deep Purple</b>	歪ませたロータリースピーカー	ROTARY
75	<b>Filter Pulse</b>	124BPMでLFO変調されたローパスフィルター	LPF
76	<b>Slow Sweep</b>	高レゾナンスローパスフィルター	LPF
77	<b>Telephone</b>	電話のサウンドになってしまう	HPF
78	<b>Isolate Midrange</b>	中域のみを残したアイソレーター	ISOLATOR
79	<b>Isolate Lows</b>	低域のみを残したアイソレーター	ISOLATOR
80	<b>Resonance</b>	ドラムサウンド向けのレゾナンスフィルター	RESONANCE
81	<b>Cry Mary</b>	シンセベース向けのクライエフェクト	STEP CRY
82	<b>Pedal Tone</b>	ベースサウンドにビート感を与える	COMB
83	<b>Robot Voice</b>	ボコーダー	VOCODER
84	<b>Kookyman</b>	タイムトリップエフェクト	TIME TRIP
85	<b>Ring Modulator</b>	リングモジュレーターを使った特殊エフェクト	RING-MOD
86	<b>Power Boost</b>	MIDIのロックシーケンスに迫力を	POWER BOOST
87	<b>Wide Image</b>	ステレオ効果を最大限に引き出す	WIDE
88	<b>Boost EQ</b>	ミックスを生き返らせる	BOOST
89	<b>Vocal Presence</b>	アンビエンス感を加えるミックスダウンエフェクト	VOCAL PRESENCE
90	<b>Rock Shape</b>	ロックサウンドに最適なマスターエフェクト	FINAL
91	<b>Dance Bass</b>	ダンスビート向けのマスターエフェクト	FINAL
92	<b>MAXIMUM</b>	曲から最大限のパワーを搾り出す	FINAL
93	<b>Vocal Boost</b>	ボーカルパートを強調する	FINAL
94	<b>MP3 Enhancer</b>	MP3ファイルに迫力を与える	FINAL
95	<b>Punch It Up</b>	ベーシックなコンプレッサー	COMP・LIM
96	<b>Compressor w/EQ</b>	EQで低域と高域を強調したコンプレッサー	COMP・LIM
97	<b>Mic Simulator</b>	コンデンサーマイクのシミュレーション	MIC SIM
98	<b>Mic Sim w/enhance</b>	エンハンサー効果を加えたマイクシミュレーター	MIC SIM
99	<b>Detailed Near Fields</b>	キャビネットシミュレーター1	CABI SIM
00	<b>Detailed Room Monitors</b>	キャビネットシミュレーター2	CABI SIM

# 故障かな? と思ったときは

症状	確認	対策
音がでない、非常に小さい	・ 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? ボリュームは適切ですか?	⇒ 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-2200のINPUT/OUTPUTコントロールの設定は適切ですか?	⇒ 「RFX-2200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。
	・ MIC ON/OFFスイッチがオフに設定されていませんか?	⇒ MIC IN端子に接続したマイクを使用するときは、MIC ON/OFFスイッチをオンに設定してください。
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。
	・ RFX-2200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。
エフェクトが効かない	・ 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	528 (8エフェクト×6バンク×11バリエーション)	アウトプット	2×標準モノラルフォンジャック 出力インピーダンス 500Ω 基準出力レベル -10~+4dBm
プログラムメモリー	100	デジタル出力	S/P DIF (コアキシャル、オプティカル)
サンプリング周波数	44.1kHz	コントロール入力	FS01入力
A/D変換	20ビット 64倍オーバーサンプリング	MIDI	IN, OUT, THRU
D/A変換	20ビット 128倍オーバーサンプリング	電源	100V, 50/60Hz
インプット	ライン入力	外形寸法	482(W)×115(D)×44(H)mm
	マイク入力	重量	2.0kg
		付属品	電源ケーブル

※ 0dBm=0.775Vrms  
 ※ 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。

# MIDIインプリメンテーションチャート

[Effector]

Date: 21 July 2004

Model RFX-2200

MIDI Implementation Chart

Version: 1.00

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

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

o: Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 1: OMNI OFF, MONO

x: No

MIDIインプリメンテーションチャート

## 安全上のご注意

この取扱説明書では、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。マークの意味は次の通りです。



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、または物的損害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

- 電源プラグは必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでください。
- 外部のアースか大地に接地してご使用ください。その際、感電などの危険がありますので水道管、ガス管、電話線のアースや避雷針には接地しないでください。
- 長時間ご使用にならない場合や雷が鳴っている場合は、電源コードをACコンセントから抜いておくようにしてください。
- 電源コードに重いものを乗せたり、ドアにはさんだり、無理に曲げたりしないでください。

### 使用環境について

RFX-2200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場所や低くなる場所
- 暖房器具など熱源の近く
- 湿度が極端に高い場所や、水滴のかかる場所
- 砂やほこりの多い場所
- 振動の多い場所

通風のため、機器の周囲に隙間を確保してください。また、通風孔を紙や布でふさがないようにください。

### 取り扱いについて

- RFX-2200の上に、花瓶など液体の入ったものを置かないでください。感電などの原因となることがあります。
- RFX-2200の上に、ロウソクなど火気のあるものを置かないでください。火災の原因となることがあります。

RFX-2200は精密機器ですので、スイッチ類には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電源プラグ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。



### 音量について

RFX-2200を大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

## 使用上のご注意

### 他の電気機器への影響について

RFX-2200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、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、RFX-2200と影響する機器とを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-2200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。クレンザー、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、すぐに電源コード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

RFX-2200の保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された販売店で必ず保証書の手続きを行なってください。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。

ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
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. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
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ないます。

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

〒101-0032 東京都千代田区岩本町2-11-2 イトーピア岩本町二丁目ビル2階  
ホームページ <http://www.zoom.co.jp>