

# **RFX-1000**

## **DIGITAL REVERB & MULTI EFFECTS**

### **РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ**

#### **ВВЕДЕНИЕ**

Благодарим вас за выбор Zoom RFX-1000 (в дальнейшем называемого просто “RFX-1000”). RFX-1000 – сложный мультиэффект-процессор со следующими качествами и функциями:

- **33 эффекта, готовых к использованию**

В RFX-1000 встроен полный комплект пресетных эффектов (11 эффектов x 3 банка). Вынув устройство из упаковки, можно сразу же создавать великолепный звук. Банк REVERB, заслуживающий особого внимания, обеспечивает широкий диапазон расширения и естественное объемное звучание, соответствующие даже требовательным профессиональным стандартам.

- **Встроенная профессиональная реверберация**

Одни только эффекты реверберации имеют 121 различную настройку. Убедительное качество звука, создаваемое RFX-1000, превосходит любое другое устройство этого класса.

- **Новые альтернативы**

Lo-Fi EFX преднамеренно ухудшает качество звука для создания специального эффекта. RESONANCE обрабатывает входной сигнал сложным фильтрованием. MIC SIMULATOR позволяет достичь звучания конденсаторного микрофона при использовании динамического. Эти и различные другие эффекты великолепно подходят для записи и дают полный объем возможностей вашему творческому потенциалу.

- **Интересные эффекты сведения**

Эффекты сведения можно использовать, чтобы полностью отрегулировать звучание песни, выполняя сведение (микширование нескольких трэков на окончательный стерео-трэк) или мастеринг (отстройка звука и уровня окончательного 2-трэкового микса).

- **Интуитивно понятные элементы управления**

Удобные ручки на передней панели позволяют непосредственно регулировать такие параметры, как количество обработки в исходном звуке. Также можно просто и легко редактировать параметры эффектов на ходу. Это позволяет быстро добиться точной настройки для достижения наилучшего звука.

- **Джек-вход MIC IN**

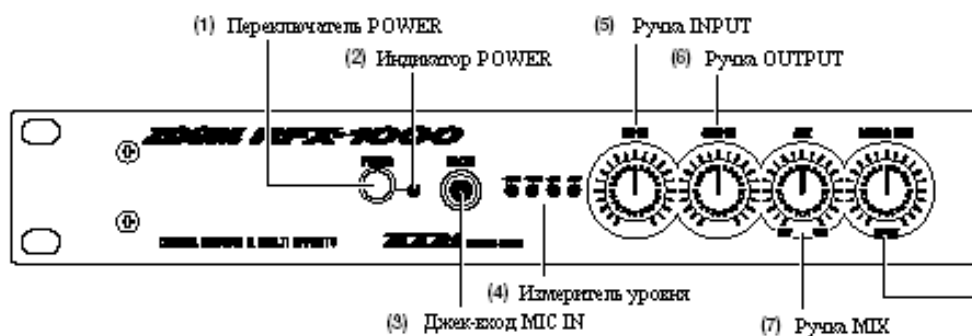
Специальный джек-вход для микрофона на передней панели очень удобен для создания вокальных эффектов без выполнения громоздких соединений на задней панели. Благодаря этой особенности легко осуществляется управление эффектом VOCODER.

Пожалуйста, внимательно прочтите это руководство, чтобы использовать все возможности вашего RFX-1000 и обеспечить качество и надежность работы процессора. Сохраните это руководство, гарантийный талон и прочую документацию для справок в будущем.

#### **СОДЕРЖАНИЕ**

Элементы управления и функции .....	2
Передняя панель .....	2
Задняя панель .....	2
Установка в рэк .....	4
Подключение .....	4
Установка эффектов .....	6
Изменение звучания эффекта .....	6
Эффекты RFX-1000 .....	7
Неисправности .....	17
Спецификации .....	18
Меры по безопасному использованию и предосторожности	

## ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ И ФУНКЦИИ ПЕРЕДНЯЯ ПАНЕЛЬ



### (1) Переключатель POWER

Служит для включения и выключения устройства.

### (2) Индикатор POWER

Когда RFX-1000 включен, этот индикатор горит зеленым светом. Если эффекты были выключены футсвитчем FS01 (по усмотрению), индикатор будет вспыхивать красным светом.

### (3) Джек-вход MIC IN

Сюда можно подсоединить динамический микрофон с выходным сопротивлением приблизительно 600 Ом. Обычно входной сигнал от этого гнезда микшируется с сигналом от джек-гнезд INPUT на задней панели. Если выбран эффект VOCODER, входной сигнал микрофона служит для управления эффектом. Вы можете использовать ваш голос, чтобы изменить характер звука и огибающую (кривую изменения громкости).

**Замечание:** При подключении или отключении здесь микрофона может возникнуть шум. Убедитесь, что сначала вы выключили ручку INPUT (5).

### (4) Измеритель уровня

Эти индикаторы показывают уровень входного сигнала.

### (5) Ручка INPUT

Служит для регулировки сигнала от гнезд INPUT и от гнезда MIC IN.

### (6) Ручка OUTPUT

Служит для регулировки уровня сигнала, поступающего через джек-гнезда OUTPUT.

### (7) Ручка MIX

Устанавливает баланс между исходным звуком (DRY) и обработкой (WET). Когда ручка полностью повернута против часовой стрелки, выводится только исходный звук. Когда по часовой стрелке, выводится только обработанный звук.

## ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ



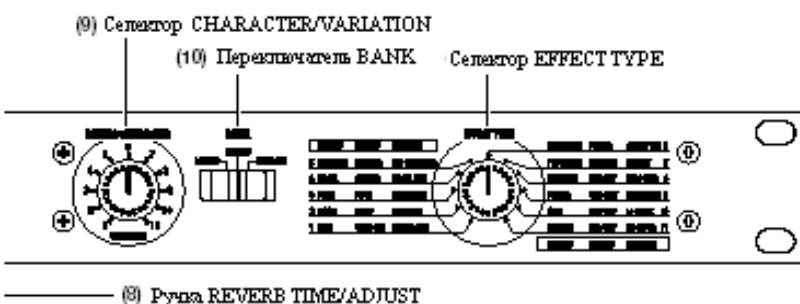
### (1) Джек-вход BYPASS

Служит для подсоединения футсвитча FS01 (по усмотрению), с помощью которого можно включать и выключать эффекты.

### (2) Джек-выходы OUTPUT

К этим гнездам подключается магнитофон или воспроизводящая система.

## ПЕРЕДНЯЯ ПАНЕЛЬ



### (8) Ручка REVERB TIME/ADJUST

Служит для регулировки параметра выбранного в настоящее время эффекта.

### (9) Селектор CHARACTER/VARIATION

Служит для выбора одной из 11 различных настроек для выбранного в настоящее время эффекта или для регулировки параметра эффекта.

### (10) Переключатель BANK

Служит для выбора банка эффектов (группы эффектов). Существуют следующие три банка эффектов.

- Банк REVERB

Содержит различные эффекты реверберации.

- Банк EFFECTS

Содержит отдельные эффекты для инструментов и голоса и комбинированные эффекты.

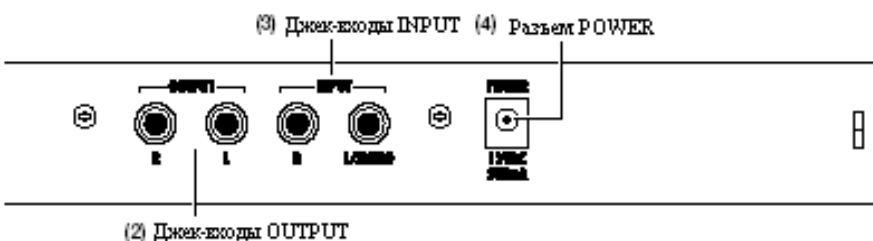
- Банк MIX&SFX

Содержит специальные эффекты и эффекты, особенно подходящие для сведения (микширование нескольких трэков на окончательный стерео-трэк).

### (11) Селектор EFFECT TYPE

Служит для выбора эффекта из текущего банка.

## ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ



### (3) Джек-входы INPUT

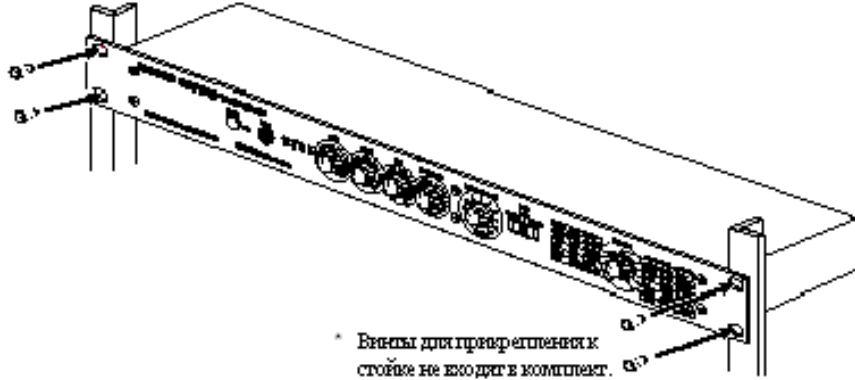
К этим гнездам подсоедините источник уровня линии, например, инструмент, или выход send микшера. Если разъем вставлен в гнездо L/MONO, сигнал от этого разъема будет передан на оба канала. Сигнал от высокоимпедансного источника, например, электрогитары, сначала должен быть пропущен через предусилитель или гитарный эффект.

### (4) Разъем POWER

Сюда подсоединяется прилагаемый AC адаптер для включения устройства.

## УСТАНОВКА В РЭК

RFX-1000 совместим со стойками, соответствующими международным стандартам 19 дюймов (EIA, DIN). Поскольку устройство было разработано для установки в рэк, предпочтительнее использовать его именно так, чем просто размещать на столе или чем-либо другом. Выровняйте четыре отверстия для винтов с отверстиями в стойке и надежно прикрепите устройство к стойке винтами.



- RFX-1000 имеет металлическую окантовку, которая делает устройство более тяжелым, чем может показаться на первый взгляд. Монтируя процессор к стойке, осторожно поддерживайте устройство, пока все винты не будут надежно закреплены. В противном случае устройство может упасть и, возможно, нанести травмы людям, разбиться или повредить другое оборудование.

- Не размещайте устройство непосредственно сверху другого оборудования. В противном случае нагрев может вызвать опасность пожара или ухудшение работы процессора.

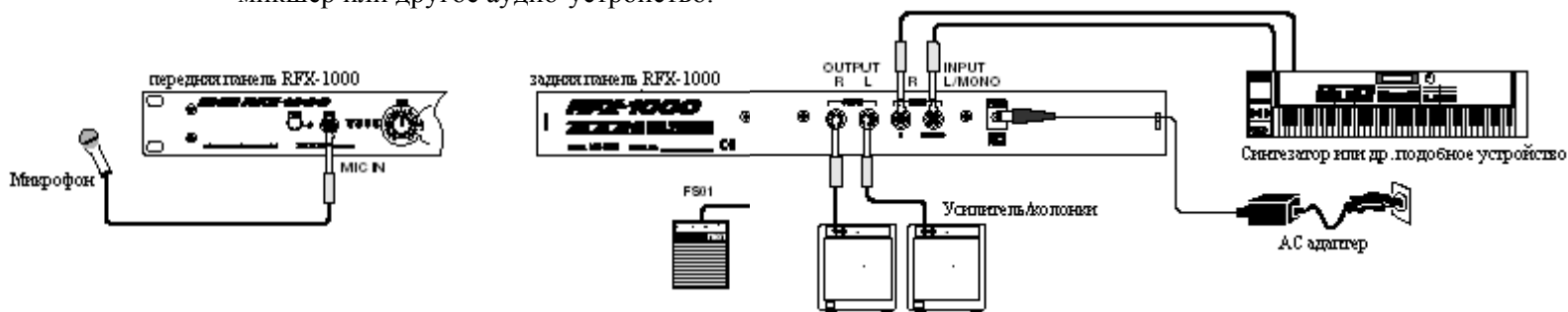
- Перед установкой всегда отсоединяйте все соединительные кабели и кабель АС адаптера. В противном случае может быть повреждено оборудование или кабели.

- Убедитесь, что стойка, к которой монтируется устройство, находится на устойчивой твердой поверхности, так что она не качается и не падает. В противном случае устройство может нанести травмы людям, разбиться или повредить другое оборудование.

## ПОДКЛЮЧЕНИЕ

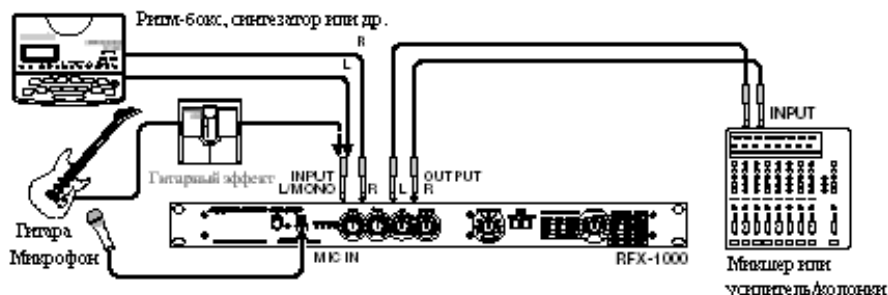
### Основные соединения

К RFX-1000 можно подключить электронный инструмент, микрофон, а также микшер или другое аудио-устройство.



Всегда выключайте питание всех компонентов перед выполнением любых соединений. Иначе вы рискуете повредить слух или оборудование внезапным громким шумом.

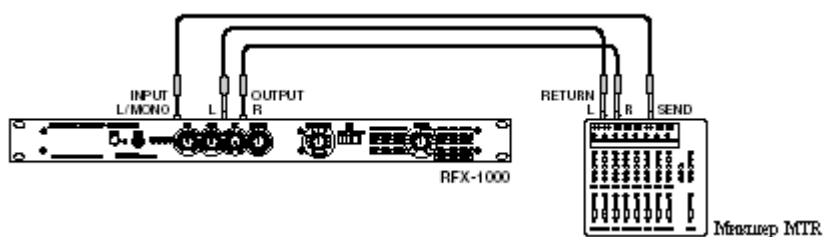
### Соединение в разрыв сети



Это пример вставки RFX-1000 между источником звука и воспроизводящей системой или мультитрэкковым магнитофоном (MTR). Stereo-источник должен быть подключен к гнездам INPUT L/MONO и R. Mono-источник должен подключаться только к гнезду L/MONO.

В этом примере сигнал микрофона или инструмента обрабатывается на RFX-1000 и затем посылается на воспроизводящую систему или MTR. Баланс между исходным звуком и количеством обработки устанавливается на RFX-1000.

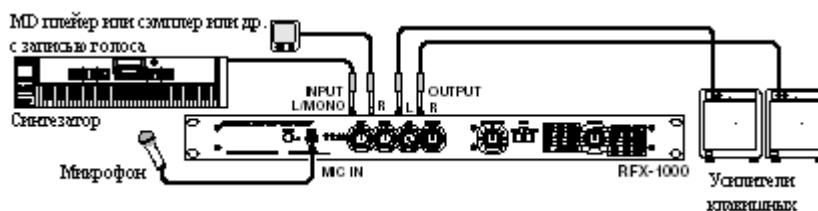
### Соединение Посыл/Возврат (Send/Return)



Это пример подсоединения RFX-1000 к джек-гнездам send/return микшера или мультитрэккового магнитофона. Соедините гнездо send микшера или MTR с гнездом INPUT L/MONO в RFX-1000, а гнезда OUTPUT L/R в RFX-1000 с гнездами return (или гнездами линейного входа) микшера или MTR.

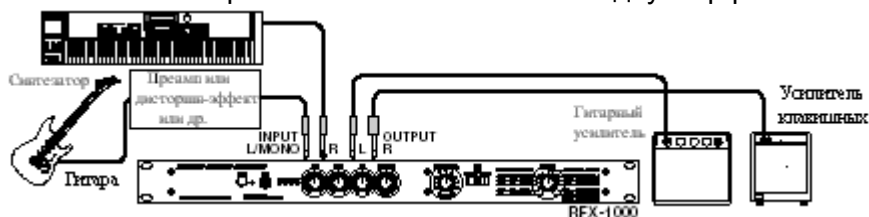
При таком соединении RFX-1000 должен быть установлен в режим, в котором с его выходов посылается только обработанный сигнал, а баланс между исходным звуком и количеством обработки должен устанавливаться на микшере или мультитрэкковом магнитофоне. Также возможно передать на RFX-1000 сигнал send в стерео.

### Использование эффекта VOCODER



Это пример соединения для использования эффекта VOCODER из банка MIX&SFX. Подключите динамический микрофон к гнезду MIC IN на передней панели RFX-1000. Подсоедините синтезатор или другой инструмент к гнезду INPUT L/MONO на задней панели. После этого вы можете использовать микрофон, чтобы изменять огибающую (кривую изменения громкости) и характер обработки эффектом VOCODER. Вместо микрофона также можно использовать для управления эффектом сигнал правого канала. В этом случае сигнал, переданный на джек-вход INPUT L/MONO, управляется сигналом, переданным на джек-вход INPUT R.

## Параллельное использование двух эффектов



RFX-1000 позволяет использовать два эффекта одновременно (параллельно). Это возможно для тех эффектов из банка EFFECTS, которые имеют двойное название, разделенное слэшем ("/"). На следующей иллюстрации показан пример соединения для использования двух эффектов независимо в левом и правом канале.

## УСТАНОВКА ЭФФЕКТОВ

1. Убедитесь, что **АС адаптер, источник звука и воспроизводящая система правильно подсоединены к RFX-1000.**

Ручка INPUT и ручка OUTPUT RFX-1000, а также ручка громкости воспроизводящей аппаратуры должны быть установлены на минимум.

2. **Включайте систему в следующем порядке: источник звука -> RFX-1000 -> система воспроизведения.**

3. При работающем источнике звука поверните ручку INPUT RFX-1000, чтобы установить уровень входного сигнала.

Чтобы минимизировать шум и искажение сигнала, поверните ручку INPUT настолько высоко, насколько это возможно, чтобы не загорелся индикатор CLIP.



4. Отрегулируйте положение ручки OUTPUT и ручки громкости воспроизводящего оборудования, чтобы получить подходящий уровень громкости воспроизведения.

5. Используйте переключатель BANK и селектор EFFECT TYPE для выбора желаемого эффекта.

Эффекты доступны в зависимости от позиции переключателя BANK, как будет рассмотрено ниже.



## ИЗМЕНЕНИЕ ЗВУЧАНИЯ ЭФФЕКТА

С помощью следующих средств управления можно менять характер звука и интенсивность пресетных эффектов RFX-1000 и устанавливать баланс между исходным звуком и количеством обработки.

### (1) Ручка MIX

Устанавливает баланс между исходным звуком и количеством обработки.

• При использовании соединения в разрыв сети

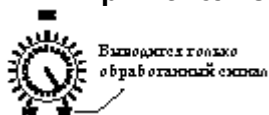
Используйте ручку MIX, чтобы установить баланс между исходным звуком (DRY) и количеством обработки (WET).



Для таких эффектов, как компрессор/ограничитель или имитатор микрофона, где выводится обработанный исходный звук, поверните ручку MIX полностью на WET.

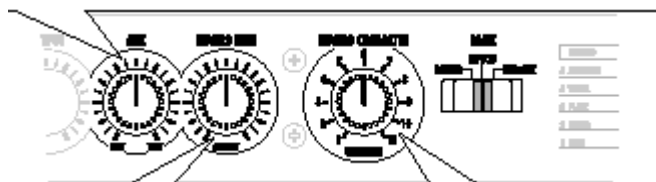


• При использовании соединения посыл/возврат (send/return)



Ручка MIX должна быть полностью повернута на WET, чтобы выводился только обработанный звук.

Баланс между исходным звуком и количеством обработки должен устанавливаться на микшере или мультитрэквом магнитофоне.



(2) Ручка REVERB TIME/ADJUST

Ручка выполняет различные функции, в зависимости от того, какой банк эффектов выбран в настоящее время переключателем BANK.

• Выбран банк REVERB

Ручка регулирует длительность реверберации.



Короткая реверберация



Длинная реверберация

• Выбран банк EFFECTS или MIX&SFX

Ручка регулирует главный параметр выбранного в настоящее время эффекта.

За информацией, какие параметры могут быть установлены для каждого эффекта, обратитесь к указаниям на страницах 8 - 15.



(3) Селектор CHARACTER/VARIATION

Селектор выполняет различные функции, в зависимости от того, какой банк эффектов выбран в настоящее время переключателем BANK.

• Выбран банк REVERB

Селектор может использоваться для выбора одной из 11 звуковых характеристик реверберации (настройки, различающиеся тоном и интенсивностью).



• Выбран банк EFFECTS или MIX&SFX

Селектор регулирует главный параметр выбранного в настоящее время эффекта.

За информацией, какие параметры могут быть установлены для каждого эффекта, обратитесь к указаниям на страницах 8 - 15.

ЭФФЕКТЫ RFX-1000

В этом разделе рассмотрены все эффекты RFX-1000 и описаны характеристики или вариации параметров, которые можно выбрать.
















Эффекты, подходящие для соединения посыл/возврат, отмечены символом S/R.





















•Банк REVERB




















Этот банк содержит различные эффекты реверберации. Для эффектов 1 - 9 может использоваться ручка CHARACTER, чтобы выбрать одну из 11 вариаций характеристик.

1. HALL	Эти эффекты моделируют реверберацию в различных зданиях, от средних до больших размеров. S/R
<p style="text-align: center;"><b>CHARACTER</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>REVERB TIME</b></p> <p style="text-align: right;">Рекомендуемая настройка</p>
	<p><b>1 Large Hall</b> Моделирует большой концертный зал.  <b>2 Bright Hall</b> Моделирует зал среднего размера с сильной, яркой реверберацией.  <b>3 Recital Hall</b> Моделирует маленький зал.  <b>4 Municipal</b> Моделирует довольно большой зал в общественном здании.  <b>5 Wood Hall</b> Моделирует зал среднего размера с преобладанием дерева в интерьере.  <b>6 Cathedral</b> Моделирует большой собор.  <b>7 Medconcert</b> Моделирует концертный зал среднего размера.  <b>8 Strings Hall</b> Моделирует концертный зал, предназначенный для классической музыки.  <b>9 Castle Hall</b> Моделирует средневековый замок.  <b>10 Small Hall</b> Моделирует маленький зал с теплым характером звучания.  <b>11 Gymnasium</b> Моделирует гимнастический зал.</p>
2. ROOM	Эти эффекты моделируют реверберацию в различных помещениях, от маленьких комнат до больших клубов. S/R
<p style="text-align: center;"><b>CHARACTER</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>REVERB TIME</b></p> <p style="text-align: right;">Рекомендуемая настройка</p>
	<p><b>1 Tile Chamber</b> Моделирует акустику комнаты, выложенной плиткой.  <b>2 Warm Room</b> Моделирует акустику комнаты с теплым характером звучания.  <b>3 Big Wooden</b> Моделирует акустику довольно большой комнаты, обшитой деревом.  <b>4 Meeting Room</b> Моделирует акустику конференц-зала.  <b>5 Large Club</b> Моделирует акустику большого клуба с сильной реверберацией.  <b>6 GtrSpace</b> Реверберация с выраженной серединой.  <b>7 Strings Room</b> Реверберация с выраженными низкими частотами и серединой.  <b>8 Small Chamber</b> Реверберация, которая ясно выделяет голос.  <b>9 Glass Room</b> Реверберация с обрезанными низкими частотами.  <b>10 Rehearsal Space</b> Моделирует помещение для репетиций с сильной реверберацией.  <b>11 Garage</b> Моделирует характер реверберации гаража.</p>
3. PLATE	Эти эффекты моделируют звук так называемого листового ревербератора ("plate reverb") (звук, считываемый звуконосителем, прикрепленным к большой свободно подвешенной железной пластине). S/R



CHARACTER		REVERB TIME	Рекомендуемая настройка		
<p><b>1 Large Plate</b> Моделирует реверберацию большой пластины.</p> <p><b>2 Bright Plate</b> Яркая реверберация пластины, подходящая для перкуссии.</p> <p><b>3 Dark Plate</b> Глубокая реверберация пластины.</p> <p><b>4 Clear Plate</b> Прозрачная реверберация пластины, подходящая для вокалов.</p> <p><b>5 Short Plate</b> Листовой ревербератор с коротким временем реверберации.</p> <p><b>6 Slap Plate</b> Реверберация с длинной предварительной задержкой.</p> <p><b>7 Lo-Pass Plate</b> Реверберация пластины, акцентирующаяся на низких частотах.</p> <p><b>8 Hi-Pass Plate</b> Реверберация пластины, акцентирующаяся на высоких частотах.</p> <p><b>9 Rich Plate</b> Плотная, богато звучащая реверберация пластины.</p> <p><b>10 Endless Plate</b> Плавная реверберация пластины с большой продолжительностью.</p> <p><b>11 Tunnel</b> Моделирует реверберацию туннеля.</p>		<p><b>Время реверберации</b></p> <p>Устанавливает длительность реверберации</p>	          		
<b>4. VOCAL</b>	<b>Эффекты реверберации, наиболее подходящие для вокала и речи.</b>			S/R	
CHARACTER			REVERB TIME	Рекомендуемая настройка	
<p><b>1 Female Rock</b> Реверберация, подходящая для рок-певиц.</p> <p><b>2 Male Ballad</b> Реверберация для баллад с мужским вокалом.</p> <p><b>3 Chorus</b> Реверберация для хоровой музыки.</p> <p><b>4 Female Folk</b> Естественно звучащая реверберация, великолепно подходящая для женского вокала.</p> <p><b>5 Hi Male Rock</b> Реверберация для довольно высокого мужского вокала.</p> <p><b>6 Narration</b> Реверберация, подчеркивающая речь.</p> <p><b>7 Chanting</b> Реверберация, подходящая для песнопений.</p> <p><b>8 Slapback</b> Подчеркивает вокал, не изменяя другие характеристики.</p> <p><b>9 Enhancer</b> Реверберация с подчеркнутыми высокими частотами.</p> <p><b>10 LushVerb</b> Придает большой объем вокалу.</p> <p><b>11 EchoVerb</b> Реверберация с длинной предварительной задержкой.</p>			<p><b>Время реверберации</b></p> <p>Устанавливает длительность реверберации</p>	          	
<b>5. AMBIENCE</b>	<b>Эти эффекты придают звуку естественное объемное звучание, подходящее не только для отдельных инструментов, но и для стерео-фонограммы.</b>				S/R

CHARACTER		REVERB TIME	Рекомендуемая настройка	
<p><b>1 Rock Mix</b> Реверберация для рок-музыки.</p> <p><b>2 Jazz Band</b> Реверберация для музыки типа джаз-банд.</p> <p><b>3 Reggae Mix</b> Реверберация с выраженным сырым звучанием, для регги и близких к нему жанров.</p> <p><b>4 Keyboard</b> Великолепное объемное звучание для клавишных.</p> <p><b>5 Hip Hop</b> Звучание для рэпа и хип-хопа.</p> <p><b>6 Film Score</b> Звучание для музыки к фильму.</p> <p><b>7 Electronic Mix</b> Пространственный эффект, подходящий для синтезатора.</p> <p><b>8 New Age</b> Звучание, подходящее для MIDI-устройств.</p> <p><b>9 Strings Quartet</b> Теплое звучание с поднятой серединой, для струнных.</p> <p><b>10 Choral Mix</b> Богатое звучание для хора и вокальных ансамблей.</p> <p><b>11 Percussion Mix</b> Звучание для перкуссионных ансамблей.</p>		<p><b>Время реверберации</b></p> <p>Устанавливает длительность реверберации</p>	         	
<b>6. DIMENSION</b>	Эти эффекты управляют пространственным рас-пространением звука.		S/R	
CHARACTER			REVERB TIME	Рекомендуемая настройка
<p><b>1 Super Wide</b> Подчеркивает диапазон расширения стерео-базы источников музыки.</p> <p><b>2 Stereo Mono</b> Изменяет звучание со стерео на моно.</p> <p><b>3 Left Right</b> Изменяет локализацию звука с левого канала на правый.</p> <p><b>4 Right Left</b> Изменяет локализацию звука с правого канала на левый.</p> <p><b>5 Big Delay</b> Эффект с длинной предварительной задержкой для создания большого объема.</p> <p><b>6 Mono Stereo</b> Изменяет звучание с моно на стерео.</p> <p><b>7 StereoMids</b> Добавляет середине ощущение ширины и простора.</p> <p><b>8 Huge Bass</b> Создает обширные низкие частоты.</p> <p><b>9 Ping-Pong</b> Реверберация, перескакивающая между левым и правым каналом.</p> <p><b>10 Bass/Treble</b> Добавляет реверберацию к низкочастотному и высокочастотному диапазону.</p> <p><b>11 Millennium</b> Создает объемную реверберацию.</p>			<p><b>Время реверберации</b></p> <p>Устанавливает длительность реверберации</p>	         
<b>7. PERCUSSION</b>	Эти эффекты реверберации являются наиболее подходящими для барабанов и перкуссии.			S/R

CHARACTER		REVERB TIME	Рекомендуемая настройка		
<p><b>1 Rock Kit/1</b> Реверберация, подходящая для рок-барабанов.</p> <p><b>2 LatinPerc</b> Легкое звучание для перкуссии.</p> <p><b>3 Jazz Drums</b> Реверберация для джазовых барабанов.</p> <p><b>4 Tom</b> Эффект глубины для том-томов.</p> <p><b>5 Shaker</b> Создает оптимальное звучание для шейкеров и подобных им перкуSSIONных инструментов.</p> <p><b>6 Reggae Drums</b> Эффект с поднятой серединой для регги-барабанов.</p> <p><b>7 Rock Kit/2</b> Позволяет добавить реверберацию к малым барабанам или тарелкам, не воздействуя на диапазон низких частот.</p> <p><b>8 MalletPerc</b> С помощью этого эффекта можно усилить перкуSSION молоточкового типа (вибфон и пр.).</p> <p><b>9 Slap</b> Реверберация с короткой предварительной задержкой, подчеркивающая низкие частоты.</p> <p><b>10 Afro Drums</b> Реверберация, подходящая для афро-барабанов.</p> <p><b>11 Bells</b> Эффект, подчеркивающий диапазон высоких частот, для колокольчиков.</p>		<p><b>Время реверберации</b></p> <p>Устанавливает длительность реверберации</p>	         		
<b>8. ENSEMBLE</b>	Эти эффекты лучше всего подходят для таких секций ансамбля, как струнные или медные духовые инструменты.		S/R		
CHARACTER			REVERB TIME	Рекомендуемая настройка	
<p><b>1 Strings</b> Реверберация, подходящая для струнных.</p> <p><b>2 Brass</b> Реверберация для медных духовых.</p> <p><b>3 Piano</b> Теплая обширная реверберация, великолепно подходящая для соло фортепиано.</p> <p><b>4 Winds</b> Реверберация для деревянных духовых.</p> <p><b>5 Synth/1</b> Реверберация, подходящая для синтезатора.</p> <p><b>6 Solo Strings</b> Реверберация, подходящая для соло струнных.</p> <p><b>7 Jazz Organ</b> Легкая реверберация, подчеркивающая звучание органа.</p> <p><b>8 Chorus</b> Объемная реверберация для хора.</p> <p><b>9 Solo Winds</b> Смягченная реверберация, великолепно подходящая для соло духовых.</p> <p><b>10 Church Organ</b> Реверберация, добавляющая органной музыке ощущение простора.</p> <p><b>11 Synth/2</b> Сильная реверберация для синтезатора.</p>			<p><b>Время реверберации</b></p> <p>Устанавливает длительность реверберации</p>	        	
<b>9. POWER</b>	Эти эффекты добавляют атаку источнику звука.			S/R	



CHARACTER		REVERB TIME	Рекомендуемая настройка
<b>1 Kick/1</b> Подчеркивает воздействие бочки. <b>2 Kick/2</b> Увеличивает воспринимаемый объем бочки. <b>3 Snare/1</b> Подчеркивает звук корпуса малых барабанов. <b>4 Snare/2</b> Добавляет яркую реверберацию малым барабанам. <b>5 Toms/1</b> Подходит для том-альтов и напольных том-томов (том-басов). <b>6 Toms/2</b> Подчеркивает середину звучания том-томов. <b>7 Hand Perc</b> Подходит для ручной перкуссии. <b>8 DistGtr/1</b> Подходит для резкого звука гитары, обработанного дисторшн. <b>9 DistGtr/2</b> Подходит для яркого звука гитары, обработанного дисторшн. <b>10 Vocal/1</b> Усиливает воздействие вокала. <b>11 Vocal/2</b> Подходит для балладных вокалов.		<b>Время реверберации</b> Устанавливает длительность реверберации	
<b>10. GATE</b>	<b>Специальный эффект, который прерывает реверберацию при определенном пороговом уровне.</b>		S/R
<b>CHARACTER</b>		<b>REVERB TIME</b>	
<b>Порог</b>	Устанавливает пороговый уровень, при котором активизируется гейт.	<b>Время реверберации</b>	Устанавливает длительность реверберации
<b>11. REVERSE</b>	<b>Дает эффект пленки, проигрываемой в обратном порядке.</b>		S/R
<b>CHARACTER</b>		<b>REVERB TIME</b>	
<b>Порог</b>	Регулирует чувствительность эффекта, то есть уровень, начиная с которого применяется реверберация.	<b>Время реверберации</b>	Устанавливает длительность реверберации

### •Банк EFFECTS

Этот банк содержит семь сложных отдельных эффектов (1 - 7), а также четыре комбинированных эффекта (8 - 11), в которых одновременно используется два эффекта. Комбинированные эффекты с символом "+" состоят из двух последовательно связанных эффектов. В комбинированных эффектах с символом "/" параллельно используются два эффекта в левом и правом канале.

<b>1. COMP.LIM</b>	<b>Этот эффект сохраняет уровень сигнала в пределах некоторого диапазона. Компрессор усиливает уровень сигналов, находящихся ниже некоторого порога, и ослабляет уровень сильных сигналов. Лимитер только ослабляет сигналы, находящиеся выше некоторого уровня.</b>
--------------------	--

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Действие компрессора/лимитера</b>	Переключает между компрессором и лимитером и регулирует время действия.	<b>Порог</b>	Устанавливает уровень, при котором активизируется компрессор/лимитер.
<b>1 - 6: Компрессор</b> При более высоких значениях увеличивается время затухания. <b>7 – 11: Лимитер</b> При более высоких значениях увеличивается время затухания.			
<b>2. DELAY</b>	<b>Дилей-эффект с максимальным временем задержки до 1486 мс.</b>		<b>S/R</b>

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Обратная связь</b>	Регулирует обратную связь (количество повторений дилея).	<b>Время задержки</b>	Устанавливает длительность задержки
Смешанная обратная связь  Обратная связь = 0 Нормальная обратная связь		Короткая задержка  Длинная задержка	

<b>3. PITCH</b>	<b>Сtereo-эффект, добавляющий измененный по высоте компонент к исходному звуку.</b>	<b>S/R</b>
-----------------	---	------------

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Величина изменения высоты</b>	Устанавливает величину изменения высоты звука. Имеет диапазон от небольшой подстройки до 1 октавы вверх или вниз.	<b>Изменение высоты Вверх/Вниз</b>	Определяет направление изменения высоты звука.

значение VARIATION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Изменение (центы)	7	20	100	200	300	400	500	700	900	1100	1200

100 центов = 1 полутона

Смещение вниз  Смещение вверх

<b>4. CHORUS</b>	<b>Сtereo-хорус с тремя голосами на канале.</b>	<b>S/R</b>
------------------	---	------------

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Глубина хоруса</b>	Регулирует глубину pitch-модуляции. Поворот ручки по часовой стрелке увеличивает модуляцию.	<b>Интенсивность хоруса</b>	Регулирует интенсивность pitch-модуляции.

Слабая модуляция  Сильная модуляция

Медленно  Быстро


[Пример настройки]

Высококачественный хорус с эффектом присутствия

VARIATION = 4  ADJUST 

<b>5. FLANGER</b>	<b>Сtereo-фленджер с широким диапазоном.</b>	<b>S/R</b>
-------------------	--	------------

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Глубина фленджера</b>	Определяет диапазон, в котором эффект активен. Поворот ручки по часовой стрелке увеличивает диапазон.	<b>Интенсивность фленджера</b>	Регулирует интенсивность модуляции фленджера.

Узкий диапазон  Широкий диапазон

Медленно  Быстро

[Пример настройки] Ультрамедленный фленджер, великолепно подходящий для хай-хета.

VARIATION = 10  ADJUST 

<b>6. PHASER</b>	<b>Фейзер с выраженным колебанием волны.</b>	<b>S/R</b>
------------------	--	------------

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Глубина фейзера</b>	Регулирует интенсивность колебаний. Поворот ручки по часовой стрелке дает более интенсивное колебание.	<b>Интенсивность фейзера</b>	Регулирует интенсивность колебания фейзера.

Слабое колебание





Интенсивное колебание

Медленно



Быстро

[Пример настройки] Колебание, подходящее для электропиано. VARIATION -  ADJUST 

<b>7. TRM-PAN</b>	<b>Эффект с диапазоном от тремоло до автопаннинга (автопанорамирования).</b>		<b>S/R</b>
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Глубина</b>	Поворот ручки против часовой стрелки дает тремоло. Поворот по часовой стрелке дает автопаннинг с увеличивающимся распространением.	<b>Интенсивность</b>	Согласует тремоло с интенсивностью автопаннинга.

Сильное тремоло



Сильный автопаннинг

Медленно



Быстро

<b>8. DLY+REV</b>	<b>Последовательная комбинация дилей и реверберации.</b>		<b>S/R</b>
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Количество реверберации</b>	Регулирует количество реверберации. Поворот ручки по часовой стрелке увеличивает количество реверберации.	<b>Время задержки</b>	Регулирует время задержки в пределах до 743 мс. (Обратная связь постоянна.)
<b>9. CHO+REV</b>	<b>Последовательная комбинация хоруса и реверберации.</b>		<b>S/R</b>
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Количество реверберации</b>	Регулирует количество реверберации. Поворот ручки по часовой стрелке увеличивает количество реверберации.	<b>Глубина хоруса</b>	Регулирует глубину модуляции. (Интенсивность модуляции постоянна.)
<b>10. DLY/REV</b>	<b>Это параллельное сочетание дилей и реверберации. В левом канале находится дилей-эффект, а в правом – эффект реверберации.</b>		<b>S/R</b>
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Количество реверберации</b>	Регулирует количество реверберации. Поворот ручки по часовой стрелке увеличивает количество реверберации.	<b>Время задержки</b>	Регулирует время задержки в пределах до 743 мс. (Обратная связь постоянна.)

Слабая реверберация



Сильная реверберация



Короткая задержка



Длинная задержка

<b>11. FLG/REV</b>	<b>Это параллельное сочетание флэнджера и реверберации. В левом канале находится флэнджер-эффект, а в</b>		<b>S/R</b>
--------------------	---	--	------------

<b>правом – эффект реверберации.</b>			
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
<b>Количество реверберации</b>	Регулирует количество реверберации. Поворот ручки по часовой стрелке увеличивает количество реверберации.	<b>Скорость фленджера</b>	Регулирует интенсивность модуляции. (Глубина модуляции постоянна).

Слабая реверберация  Средняя реверберация | Медленная модуляция  Быстрая модуляция

### •MIX&SFX Bank

Этот банк содержит такие специальные эффекты, как MIC SIMULATOR и VOCODER, а также эффекты сведения, использующиеся для сведения (микширование нескольких трэков на окончательный стерео-трэк).

Эффекты этого банка лучше использовать при ручке MIX, полностью повернутой по часовой стрелке, чтобы выводился только звук WET.



Для эффектов 1 - 4 ручки VARIATION и REVERB TIME/ADJUST регулируют одни и те же параметры.

**1. POWER MIX** Эффект сведения, который обогащает низкие частоты и добавляет звуку атаку.


**2. WIDE MIX** Эффект сведения, который подчеркивает левый/правый канал расширения стерео-базы.

**3. BOOST MIX** Эффект сведения, придающий звуку плотные низкие и яркие высокие частоты.

**4. VOCAL MIX** Придает вокалу мягкость и теплоту, подчеркивая середину и добавляя реверберацию типа plate.

<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
<b>Оттенок реверберации</b>	Выбирает характер реверберации.	<b>Интенсивность</b>	Регулирует интенсивность соответствующих эффектов.
<p><b>1:</b> Реверберация = Выключена</p> <p><b>2 - 6:</b> Количество короткой реверберации (short reverb) возрастает при более высоких значениях.</p> <p><b>7 - 11:</b> Количество длинной реверберации (long reverb) возрастает при более высоких значениях.</p>		<p>Слабая обработка  Средняя обработка</p>	
<b>5. MIC SIMULATOR</b>	<b>Моделирует звучание высококачественного конденсаторного микрофона, используя экономичный динамический микрофон.</b>		
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
<b>Компрессор вокала/инструмента</b>	Выбирает характеристики вокала или инструментов, а также регулирует чувствительность лимитера.	<b>Усиление</b>	Регулирует интенсивность высокочастотного усилителя.

<b>1 - 6: Вокал</b> При более высоких значениях возрастает чувствительность лимитера.			
<b>7 - 11: Инструменты</b> При более высоких значениях возрастает чувствительность лимитера.			
<b>6. CABINET SIM</b>	Придает звуку электрогитары характер звучания через усилитель.		
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
<b>Комбо/Стек и Глубина</b>	Выбирает тип усилителя (комбо или стек) и регулирует интенсивность эффекта.	<b>Присутствие</b>	Регулирует уровень высокочастотного диапазона.
<b>1 - 6: Комбо-усилитель</b> При более высоких значениях усиливается звучание колонок.			
<b>7 - 11: Стек-усилитель</b> При более высоких значениях усиливается звучание колонок.			
<b>7. ROTARY</b>	Моделирует вращающийся динамик в колонке, которая поворачивается с помощью механики.		
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
<b>Двигатель</b>	Устанавливает величину искажения. Поворот ручки по часовой стрелке увеличивает искажение.	<b>Скорость вращения</b>	Регулирует скорость вращения динамика.

Слабое искажение  Среднее искажение  Медленное вращение  Быстрое вращение

<b>8. RING MOD</b>	Кольцевой модулятор с короткой задержкой.		
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
<b>Режим задержки</b>	Выбирает режим задержки.	<b>Частота</b>	Устанавливает частоту, с которой умножается входной сигнал.
<b>1: Задержка = Выключена</b> Изменяет частоту модуляции входного сигнала.			
<b>2 - 10:</b> Изменяет время задержки в пределах от колебания до повторения задержки.			
<b>11: Обратная связь = Выключена</b>			
<b>9. RESONANCE</b>	Эффект фильтра с компонентом резонанса.		
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
<b>Тип и количество</b>	Выбирает тип фильтра и регулирует интенсивность резонанса.	<b>Частота/Чувствительность</b>	Когда параметр "Тип и количество" устанавливается вручную (1 - 6), эта ручка регулирует выбираемую частоту. Когда параметр устанавливается автоматически (7 - 11), ручка регулирует чувствительность.
<b>1 - 6:</b> Ручная регуляция выбираемой частоты. Поворот ручки по часовой стрелке увеличивает резонанс.			
<b>7 - 11:</b> Использует огибающую входного сигнала, чтобы автоматически изменить выбираемую частоту. Поворот ручки по часовой стрелке увеличивает резонанс.			
<b>10. Lo-Fi EFX</b>	Специальный эффект, который преднамеренно ухудшает качество звука.		



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Оттенок Lo-Fi	Выбирает характер звучания.	Тон	Устанавливает тон эффекта.
11. VOCODER	Этот эффект позволяет использовать микрофон, подсоединенный к гнезду MIC IN для управления сигналом синтезатора, переданным на джек-вход INPUT L. Сигнал, переданный на джек-вход INPUT R, микшируется с сигналом MIC IN и также может использоваться в качестве управляющего сигнала. Чтобы использовать этот эффект, поверните ручку MIX полностью на позицию WET.		
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
Режим и характер	Выбирает количество полос фильтра для VOCODER и характер звучания.	Чувствительность	Регулирует чувствительность VOCODER.

1	18 полос	Быстрая атака	только VOCODER
2			+ хорус
3		+ дисторшн + хорус	
4		Медленная атака	только VOCODER
5			+ дисторшн
6	10 полос	Быстрая атака	только VOCODER
7			+ хорус
8		+ дисторшн + хорус	
9		Медленная атака	только VOCODER
10	+ дисторшн		
11			+ дисторшн + хорус

Низкая чувствительность  Высокая чувствительность

#### НЕИСПРАВНОСТИ

Неисправность	Проверьте	Решение
Нет звука или очень тихий звук.	• Правильно ли подсоединен прилагаемый АС адаптер?	Следуйте инструкциям в главе "Подключение".
	• Подсоединен АС адаптер другого типа?	Используйте только прилагаемый АС адаптер.
	• Правильно ли подсоединен источник звука к гнездам INPUT, а воспроизводящее оборудование к гнездам OUTPUT?	Следуйте инструкциям в главе "Подключение".
	• Не повреждены ли экранированные кабели, использованные для соединения?	Попробуйте заменить кабели.
	• Нормально ли работают подсоединенный источник звука и система воспроизведения? Установлен ли регулятор громкости в правильное положение?	Проверьте все компоненты и установите ручку громкости в подходящее положение.
	• Правильно ли отрегулированы ручки INPUT и OUTPUT RFX-1000?	Следуйте инструкциям в главе "Установка эффектов" и правильно отрегулируйте ручки.
	• Микрофон подсоединен к гнезду INPUT на задней панели?	Подсоедините микрофон к гнезду MIC IN на передней панели.
	• Эффекты выключены и ручка MIX полностью повернута в позицию WET?	Поверните ручку MIX в сторону позиции DRY.

<b>Входной сигнал расстроен или искажен.</b>	• Не слишком ли высок уровень входного сигнала?	Отрегулируйте ручку INPUT так, чтобы индикатор CLIP не горел при пиках сигнала.
<b>Нет обработки</b>	• Не были ли эффекты выключены футсвитчем FS01, подключенным к задней панели?	Снова нажмите футсвитч, чтобы включить эффекты.
	• Подсоединен футсвитч другого типа?	Используйте только ZOOM FS01.

## СПЕЦИФИКАЦИИ

**Количество пресетных программ** 363 (11 эффектов x 3 банка x 11 вариаций)

**Частота сэмплирования** 44.1 кГц

**A/D конвертор** 18 бит, 64-х разовое пересэмплирование

**D/A конвертор** 18 бит, 8-ми разовое пересэмплирование

**DSP** Zoom original ZFX-2 (24-битная обработка сигнала)

### Входы на задней панели

L/MONO, R 2 стандартных монофонических джек-гнезда

Входное сопротивление: 10 кОм (MONO), 20 кОм (STEREO)

Номинальный уровень входного сигнала: от -10 дБ до +4 дБ

**Микрофонный вход** 1 стандартное монофоническое джек-гнездо

Входное сопротивление: 20 кОм

Номинальный уровень входного сигнала: -56 дБ

### Выходы

L, R: 2 стандартных монофонических джек-гнезда

Выходное сопротивление: 100 Ом или больше

Номинальный уровень выходного сигнала: от -10 дБ до +4 дБ

**Управляющий разъем BYPASS (FS01)**

**Требования к источнику питания** Прилагаемый AC адаптер 12V AC (AD-0008)

**Размеры** 482 (Ш) x 44 (Д) x 115 (В) мм

**Вес** 1.5 кг

\* 0 дБ = 0.775 В

\* Конструкция и спецификации могут быть изменены без предварительного оповещения.

## МЕРЫ ПО БЕЗОПАСНОМУ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ И ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

### Меры по безопасному использованию

В данном руководстве символы используются, чтобы при чтении обратить ваше внимание на предупреждения и предостережения для предотвращения несчастных случаев. Эти символы означают следующее:



**Опасно**

Этот символ указывает на объяснения по чрезвычайно опасным вопросам. Если пользователи игнорируют этот символ и неправильно обращаются с устройством, могут последовать серьезные травмы или смерть.



**Осторожно**

Этот символ указывает на объяснения по опасным вопросам. Если пользователи игнорируют этот символ и неправильно обращаются с устройством, могут последовать телесные травмы и повреждение оборудования.

Пожалуйста, соблюдайте следующие предосторожности и правила безопасности, гарантирующие правильность использования RFX-1000.



### **Требования к источнику питания**

RFX-1000 включается через прилагаемый AC адаптер. Не используйте AC адаптер другого типа, иначе может возникнуть сбой или нарушение безопасности.

При использовании RFX-1000 в районе с другим напряжением линии, проконсультируйтесь с вашим дистрибьютором ZOOM по поводу приобретения нужного AC адаптера.



### **Окружающая среда**

Избегайте использования вашего RFX-1000 в тех местах, где он может подвергнуться воздействию:

- Высокой температуры
- Значительной влажности или сырости
- Пыли или песка в больших количествах
- Сильной вибрации или толчков



### **Обращение**

RFX-1000 – точный инструмент. Не применяйте к устройству чрезмерной силы. Также постарайтесь не ронять устройство и не подвергать его тряске или чрезмерному давлению.



### **Соединение кабелей и гнезд входа и выхода**

Вы всегда должны выключать питание RFX-1000 и всего остального оборудования перед тем, как подсоединять или разъединять любые кабели. Также удостоверьтесь, что вы отсоединили все кабели и AC адаптер перед перемещением RFX-1000.



### **Изменения**

Никогда не открывайте корпус RFX-1000 и не пытайтесь изменить изделие любым способом, так как это может привести к повреждению устройства.

## **Предосторожности использования**

### **• Электрические помехи**

RFX-1000 был разработан таким образом, чтобы минимизировать возможность проникновения сквозь корпус радиочастот и внешних помех. Однако, если разместить его очень близко к такому оборудованию, как телевизоры или радиоприемники, в него может проникнуть внешнее излучение. Если вы столкнулись с проблемами, переместите RFX-1000 подальше от воздействующего оборудования.

Электромагнитные помехи могут вызвать сбой и исказить или уничтожить данные в устройстве с цифровым управлением любого типа, включая RFX-1000. Так как эта опасность присутствует везде, необходима осторожность, чтобы минимизировать риск возникновения ущерба.

### **• Чистка**

Для чистки RFX-1000 используйте мягкую, сухую ткань. Если необходимо, слегка увлажните ее. Не пользуйтесь абразивным моющим средством, воском или растворителями (такими, как разбавитель краски или чистящая жидкость с высоким содержанием спирта), поскольку это может привести к потускнению покрытия или повредить поверхность.

Пожалуйста, храните это руководство в удобном месте для справок в будущем.



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