

# RFX-1100

## 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 STUDIO RFX-1100 (以下“**RFX-1100**”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-1100は、次のような特長を備えたデジタルリバーブ&マルチエフェクトプロセッサです。

### ■即戦力の33エフェクトを搭載

33種類の即戦力エフェクト(11エフェクト×3バンク)をプリセット。簡単な操作で必要なエフェクトを素早く呼び出せます。特にREVERBバンクには、プロユースの高品位なリバーブを用意。自然な広がり感のある残響が楽しめます。

### ■プロユースの高品位なリバーブを搭載

リバーブエフェクトだけで121種類の異なるセッティングを用意。クラスを遙かに越えた、自然な広がり感のあるリバーブが得られます。

### ■ユニークなエフェクトを満載

意図的に音質を劣化させるLo-Fi EFX、フィルターで入力信号を加工するRESONANCE、ダイナミックマイクでコンデンサーマイクのような特性が得られるMIC SIMULATORなど、ユニークなエフェクトを満載。録音時の音色加工やDJプレイのツールとしても活用できます。

### ■新感覚のミックスダウンエフェクト

楽曲全体にかけて音質や雰囲気を変えるミックスダウンエフェクトを装備。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)を効率よく行えます。

### ■直感的なエディットが可能

パネル上のノブを使って、原音とエフェクト音のミックス量や、エフェクトパラメーター(音色を決定する要素)を直感的にエディット可能。曲調やテンポに応じて最適な効果が得られます。

### ■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。

RFX-1100の機能を十分に理解し、未永くご愛用いただくために、この取扱説明書をよくお読みください。なお、この取扱説明書は、保証書とともに、必ず保存してください。

## 目次

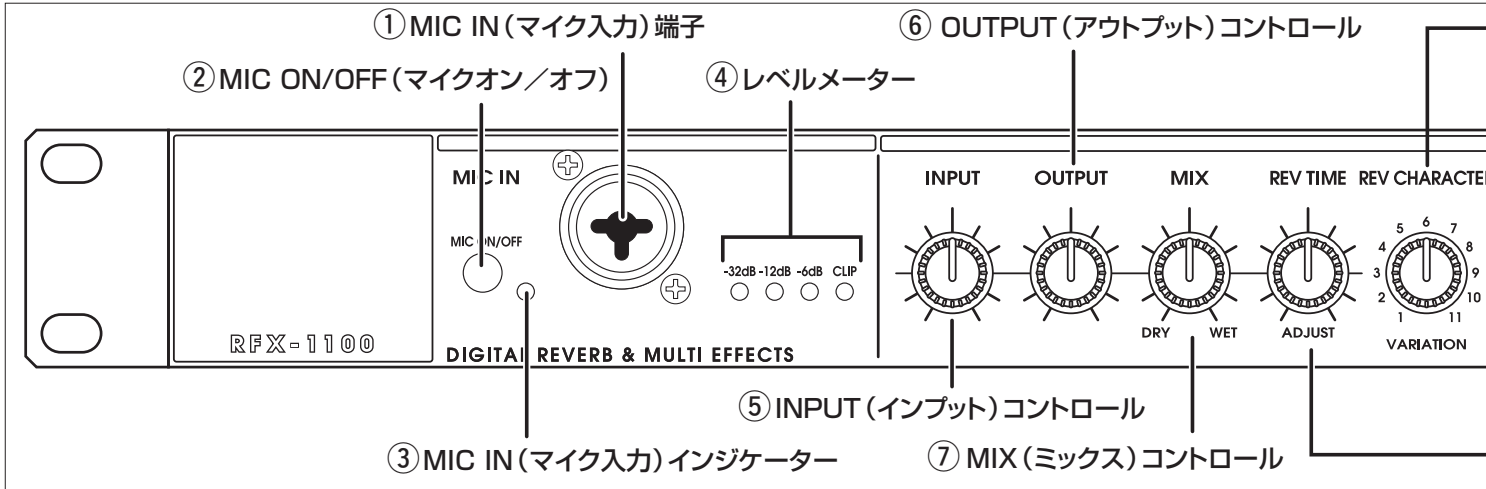
各部の名称と機能	2
フロントパネル	2
リアパネル	2
ラックにマウント(設置)しましょう	4
接続しましょう	4
エフェクトを試してみましょう	6
エフェクトの効き具合を変えてみましょう	7
RFX-1100のエフェクトタイプ	8
故障かな?と思う前に	15
製品仕様	15
安全上のご注意/使用上のご注意	

©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)とフォーンプラグ(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。

※ MIC IN端子にマイクを抜き差しするときは、必ずこのスイッチをオフにしてください。

### ③ MIC IN (マイク入力) インジケータ

MIC ON/OFFスイッチ(②)がオンの間、このインジケータが点灯します。

### ④ レベルメーター

信号の入力レベルを表示するメーターです。

### ⑤ 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。

### ⑥ 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。

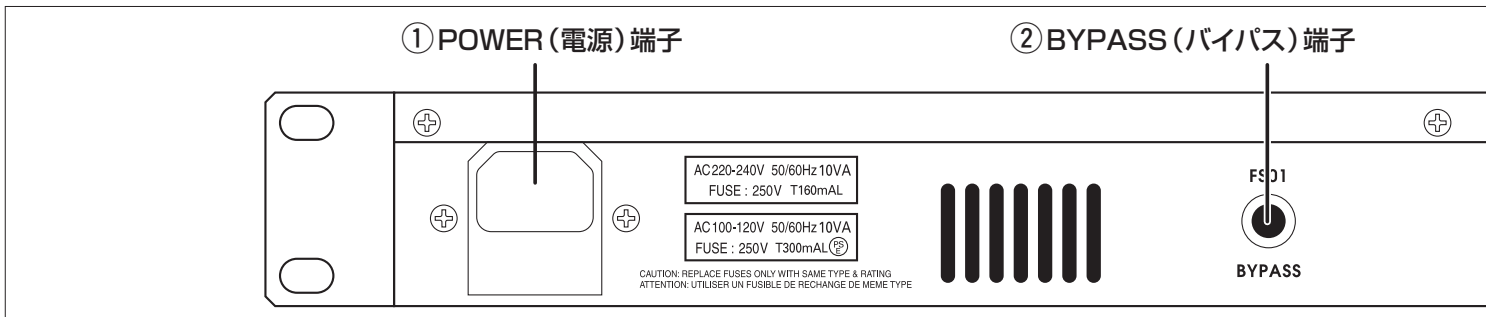
### ⑦ MIX (ミックス) コントロール

原音とエフェクト音のミックスバランスを調節します。左に回しきると原音のみ、右に回しきるとエフェクト音のみが出力されます。

### ⑧ REVERB TIME/ADJUST (リバーブタイム/アジャスト) コントロール

現在選ばれているエフェクトタイプに応じて、エフェクトパラメータ(効果を決定する要素)の設定を変更するためのノブです。

## リアパネル

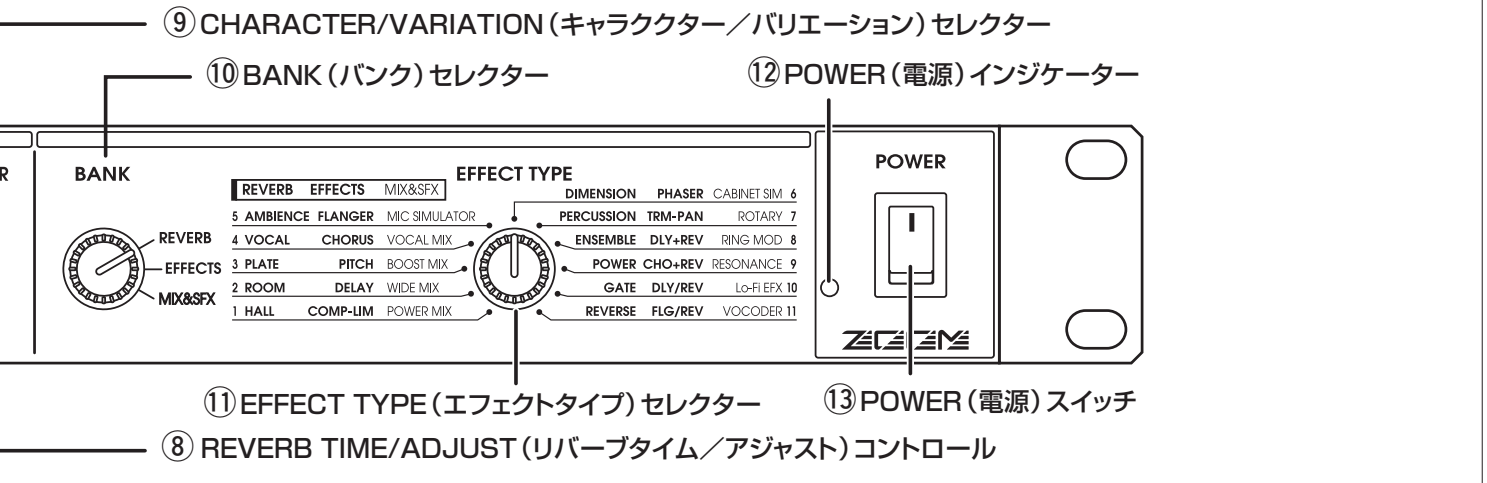


### ① POWER (電源) 端子

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 BYPASS (バイパス) 端子

フットスイッチFS01(オプション)を接続し、足元でエフェクトのオン/オフを切り替えるための端子です。



⑨ CHARACTER/VARIATION (キャラクター／バリエーション) セレクター

現在選ばれているエフェクトタイプに応じて、そのエフェクトのキャラクター（音色の異なる設定）を11種類の中から選んだり、エフェクトパラメーター（効果を決定する要素）を設定します。

⑩ BANK (バンク) セレクター

エフェクトのバンク（個々のエフェクトをだまかに分類したグループ）を次の中から選びます。

● REVERBバンク

リバーブ系のエフェクトを集めたバンクです。

● EFFECTSバンク

楽器やボーカルなど、単一音源を加工するのに適した単体エフェクトや複合エフェクトを集めたバンクです。

● MIX&SFXバンク

特殊エフェクト、およびミックスダウン（マルチトラックレコーダーに録音した内容を2トラックにまとめる作業）に威力を発揮するエフェクトを集めたバンクです。

⑪ EFFECT TYPE (エフェクトタイプ) セレクター

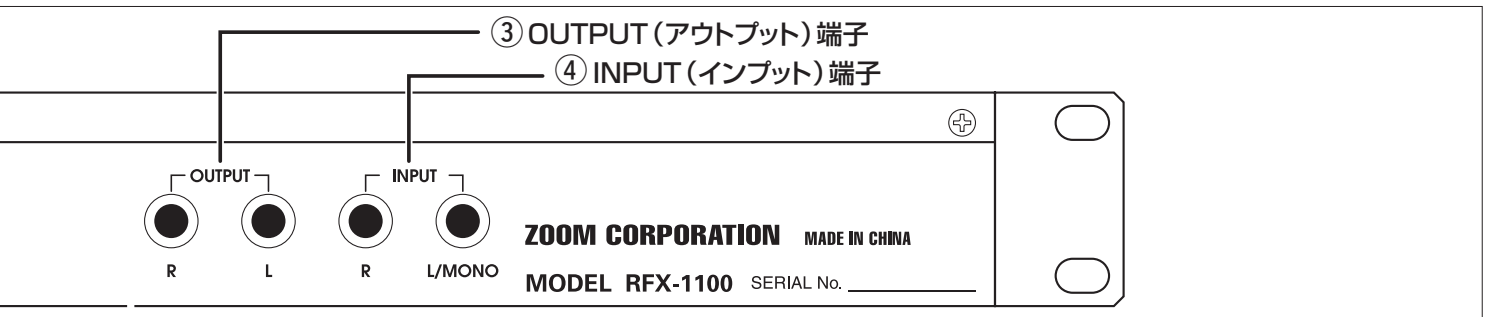
現在選ばれているバンクの中から、個々のエフェクトタイプ（効果の種類）を選びます。

⑫ POWER (電源) インジケーター

本機の電源がオンのときに、緑色に点灯します。また、フットスイッチFS01（オプション）を使ってエフェクトをオフにしたときは、赤く点滅します。

⑬ POWER (電源) スイッチ

本機の電源のオン／オフを切り替えます



③ 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。

④ INPUT (インプット) 端子

楽器やミキサーのセンド端子など、ラインレベルの音楽ソ

ースを接続します。INPUT L/MONO端子のみにプラグが挿入されたときは、両方のチャンネルに同じ信号が入力されます。エレクトリックギターなど、ハイインピーダンス出力の楽器は、プリアンプやエレクトリックギター用エフェクターを通してから接続してください。

# ラックにマウント(設置)しましょう

RFX-1100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。



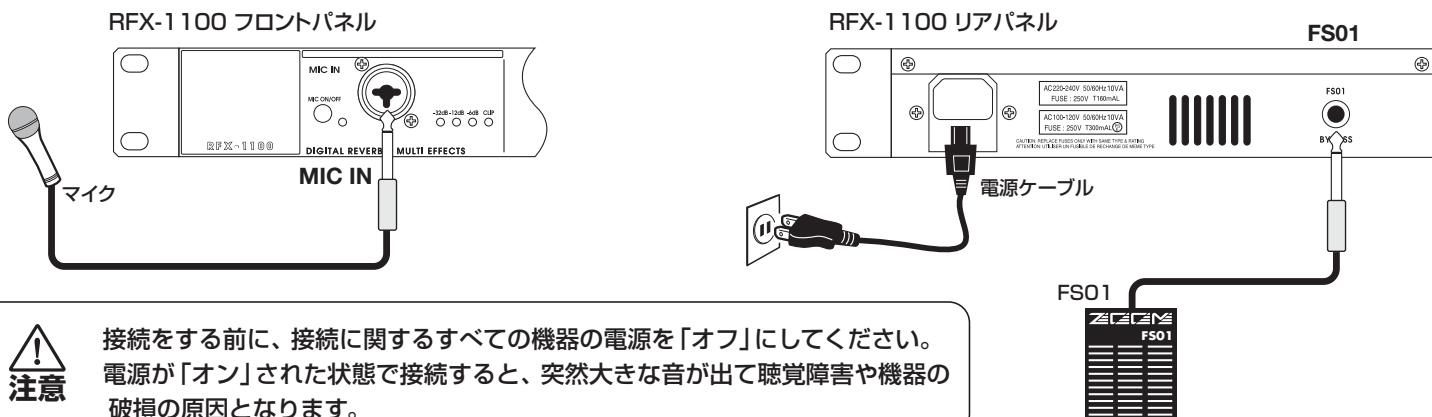
**注意**

- RFX-1100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

## 基本接続

本機に電子楽器、マイク、ミキサーその他オーディオ機器などを接続します。

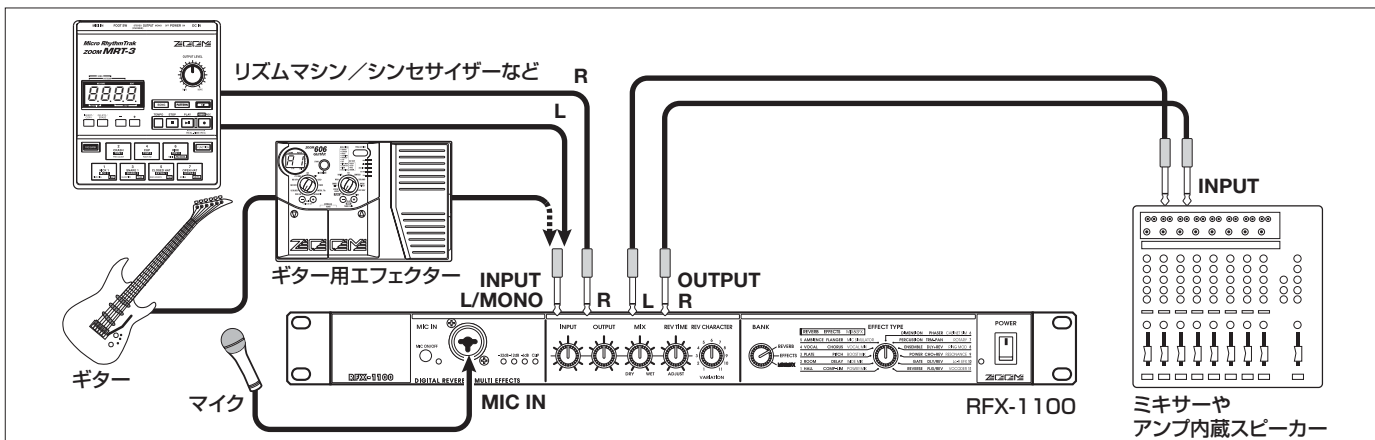


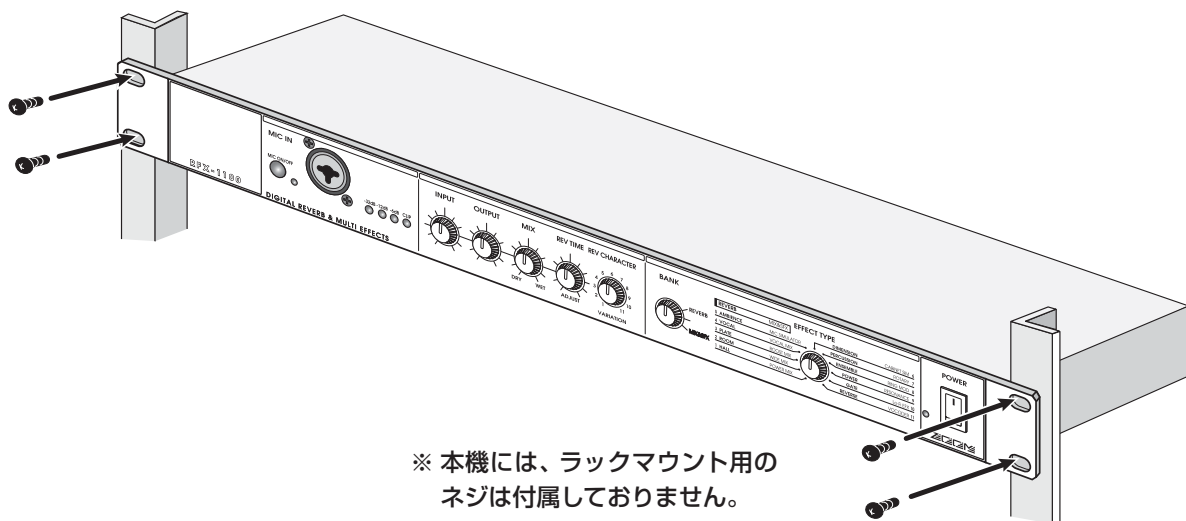
**注意**

接続をする前に、接続に関するすべての機器の電源を「オフ」にしてください。電源が「オン」された状態で接続すると、突然大きな音が出て聴覚障害や機器の破損の原因となります。

## インサート接続

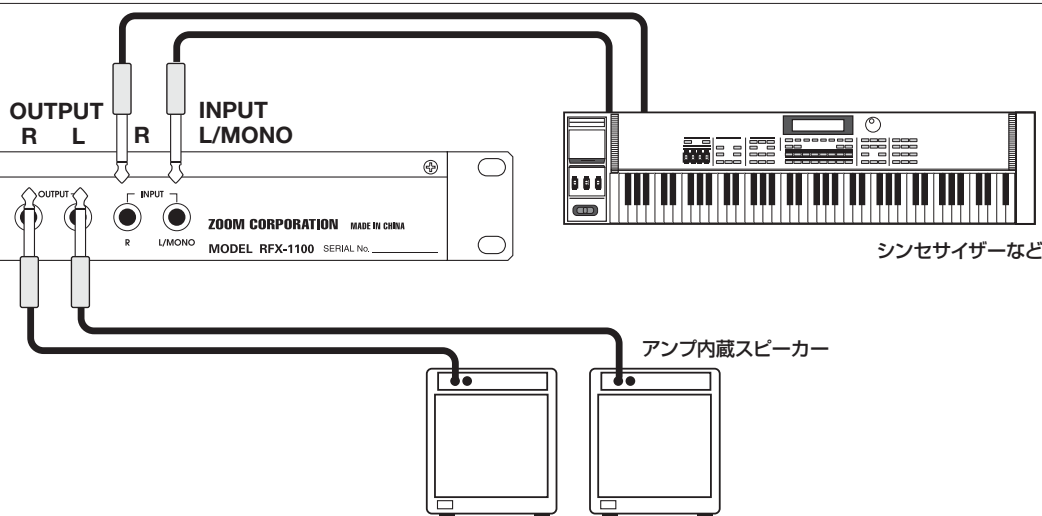
マイクや楽器などの音源と、再生装置/MTR(マルチトラックレコーダー)との間にRFX-1100を挿入する場合の接続例です。ステレオ音源を接続するときはL/MONO端子とR端子の両方に、モノラル音源を接続するときはL/MONO端子のみに接続します。この接続例では、マイクや楽器の信号にエフェクトがかかった状態で、再生装置やMTRに送られます。原音とエフェクト音のバランスは、RFX-1100のMIXコントロールで調節します。





※ 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。

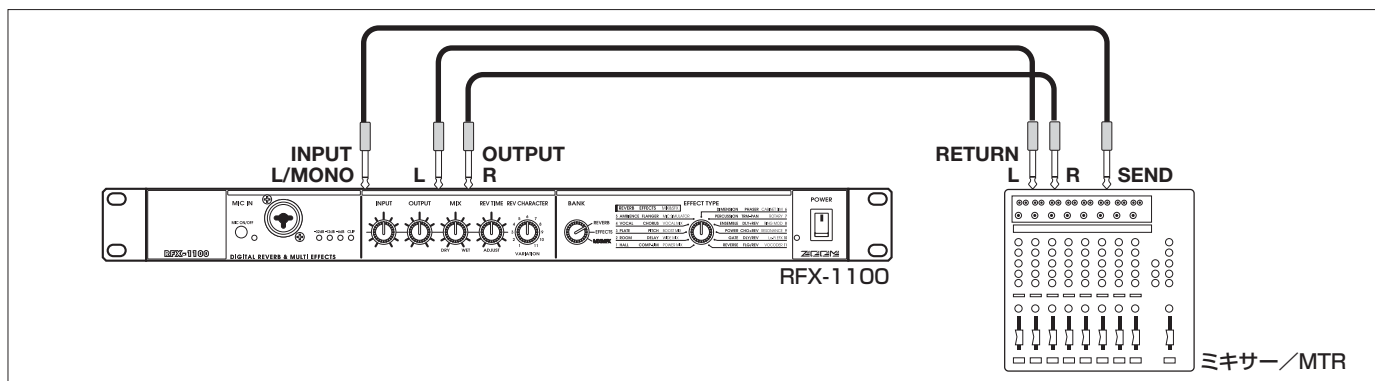
接続しましょう



センド／リターン接続

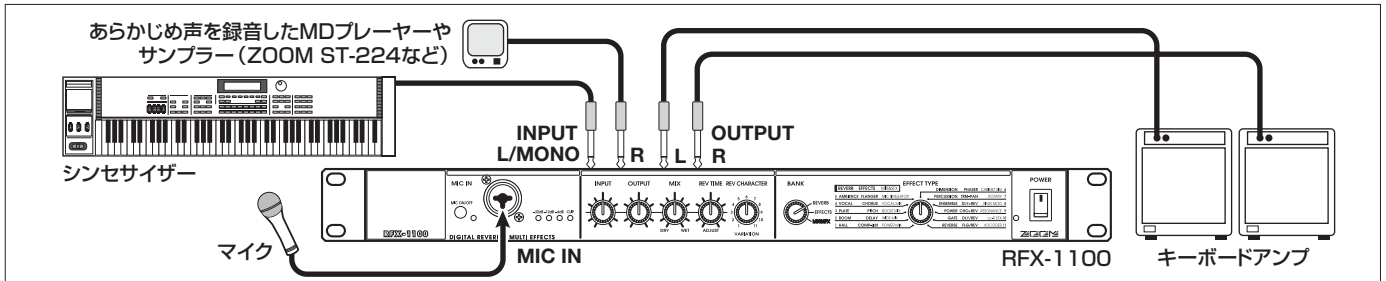
ミキサーやMTRのセンド／リターン端子にRFX-1100を接続する場合の例です。ミキサー／MTRのセンド端子をRFX-1100のINPUT L/MONO端子に、RFX-1100のOUTPUT L/R端子をミキサー／MTRのリターン端子(またはステレオのライン入力端子)に接続します。

この接続例では、RFX-1100のMIXコントロールはエフェクト音のみが出力されるように設定し、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。ミキサー／MTR側にステレオのセンド端子が搭載されているときは、センド信号をステレオでRFX-1100に入力することも可能です。



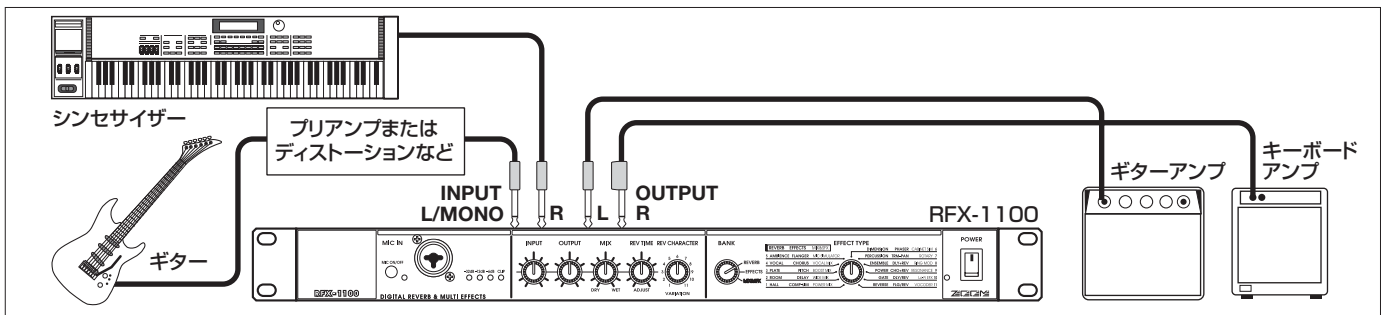
## ボコーダーエフェクトを使用する

MIX&SFXバンクのエフェクトタイプVOCODERを使用する場合の接続例です。フロントパネルのMIC IN端子にダイナミックマイク、リアパネルのL/MONO INPUT端子にシンセサイザーなどの楽器を接続し、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、マイクの代わりにRチャンネル信号をコントロール用信号として利用することも可能です。この場合は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 INインジケーター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、MIC ON/OFFスイッチをオンに設定してください。



## 並列エフェクトを使用する

RFX-1100には、2つのエフェクトを同時(並列)に使用できる並列エフェクト(EFFECTSバンクのエフェクトの中で、名前に“/”の印が付いたもの)が搭載されています。次の図は、2系統のエフェクトを左右チャンネルで独立して使用する場合の接続例です。



## エフェクトを試してみましょう

**1.** RFX-1100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-1100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。

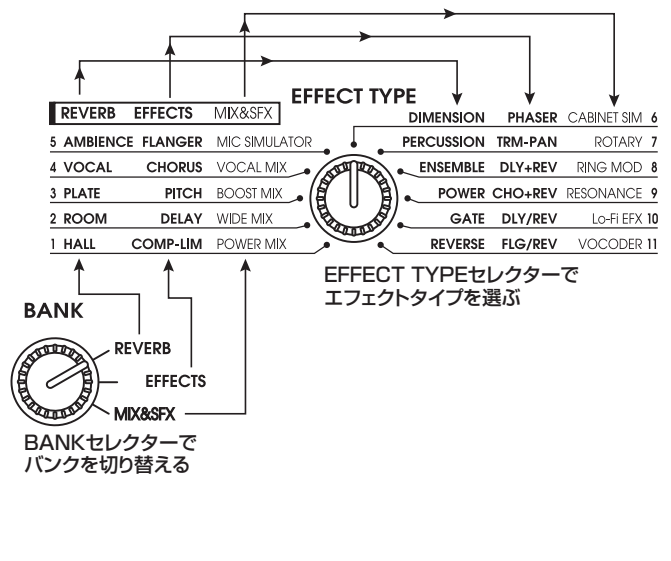
**2.** 音源→RFX-1100→再生装置の順に電源を入れてください。

**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コントロールを高くに設定することがコツです。

**4.** OUTPUTコントロールと再生装置のボリュームを上げ、適切な音量が得られるように調節してください。

**5.** BANKセクターとEFFECT TYPEセクターを使って、エフェクトタイプを切り替えてください。  
BANKセクターでバンクを切り替えると、それに応じてEFFECT TYPEセクターで選択可能なエフェクトタイプが次のように変化します。



# エフェクトの効き具合を変えてみましょう

RFX-1100にプリセットされた各種のエフェクトタイプは、次のコントロールを使ってエフェクト音と原音のバランスや、エフェクトの効き具合を変えることができます。

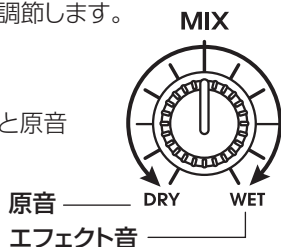
## ①MIXコントロール

原音とエフェクト音のミックスバランスを調節します。

### ●インサート接続で使用する場合

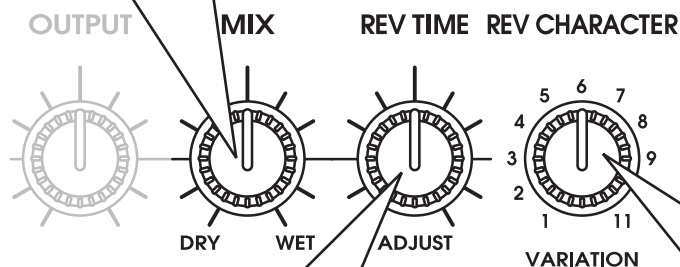
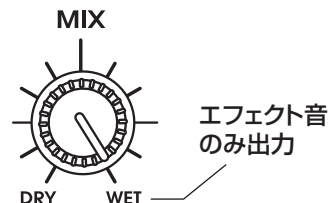
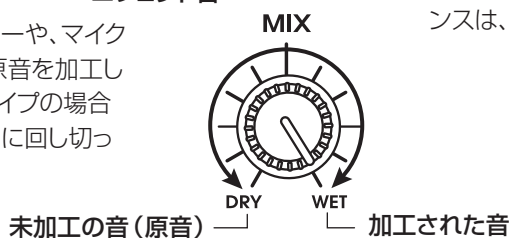
MIXコントロールを使ってエフェクト音と原音のバランスを調節します。

なお、コンプレッサー／リミッターや、マイクシミュレーターなどのように、原音を加工した状態で出力するエフェクトタイプの場合には、MIXコントロールをWET側に回し切った状態で使用してください。



### ●センド／リターン接続で使用する場合

RFX-1100をセンド／リターン接続で使用する場合、MIXコントロールをWET (エフェクト音) の側に回しきって、エフェクト音のみが出力されるようにします。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。



## BANK



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

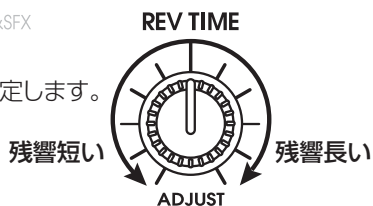
## ②REVERB TIME/ADJUSTコントロール

このコントロールの動きは、現在BANKスイッチでどのバンクのエフェクトタイプが選ばれているかによって異なります。

### ●BANKセクターで REVERBバンクが選ばれているとき



残響の長さを設定します。



### ●BANKセクターで EFFECTS/MIX&SFXバンクが選ばれているとき



そのエフェクトに応じた主要パラメーターの設定を変更します。

エフェクトタイプごとに変更可能なパラメーターの種類については、8～15ページをご参照ください。

## ③CHARACTER/VARIATIONセクター

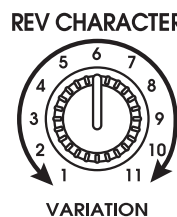
このセクターの動きは、現在BANKスイッチでどのバンクのエフェクトタイプが選ばれているかによって異なります。

### ●BANKセクターで REVERBバンクが選ばれているとき



11種類のキャラクター

リバーブエフェクトのキャラクター (音色や効果の効き具合が異なる設定) を11種類の中から選びます。



### ●BANKセクターで EFFECTS/MIX&SFXバンクが選ばれているとき




そのエフェクトに応じた主要パラメーターの設定を変更します。

エフェクトタイプごとに変更可能なパラメーターの種類については、8～15ページをご参照ください。




























# RFX-1100のエフェクトタイプ

ここでは、RFX-1100のすべてのエフェクトタイプと、パネル上のコントロール類を使って変更可能なキャラクター／エフェクトパラメーターについて説明します。

※SEND／リターン接続に対応するエフェクトには  のマークが付いています。

## REVERBバンク

リバーブ系のエフェクトを集めたバンクです。1～9のエフェクトタイプは、CHARACTERコントロールを使って11種類のキャラクター中から1つを選択できます。

1. 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。		
CHARACTER		REVERB TIME <small>推奨 セッティング</small>		
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。	Reverb Time 残響の長さを設定 します。	
2	Bright Hall	反射音の強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)		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。		
CHARACTER		REVERB TIME <small>推奨 セッティング</small>		
1	Tile Chamber	タイル張りの部屋の残響です。	Reverb Time 残響の長さを設定 します。	
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	低音域と中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	低音域がは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)		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。		
CHARACTER		REVERB TIME <small>推奨 セッティング</small>		
1	Large Plate	大きめのプレートリバーブです。	Reverb Time 残響の長さを設定 します。	
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。		



<b>3</b>	<b>Dark Plate</b>	奥行き感のあるプレートリバーブです。	<b>Reverb Time</b> 残響の長さを設定 します。	
<b>4</b>	<b>Clear Plate</b>	透明感があり、ボーカルに最適なプレートリバーブです。		
<b>5</b>	<b>Short Plate</b>	残響音の短いプレートリバーブです。		
<b>6</b>	<b>Slap Plate</b>	プリディレイが長いリバーブです。		
<b>7</b>	<b>Lo-Pass Plate</b>	低音域にかかるプレートリバーブです。		
<b>8</b>	<b>Hi-Pass Plate</b>	高音域にかかるプレートリバーブです。		
<b>9</b>	<b>Rich Plate</b>	密度の濃いプレートリバーブです。		
<b>10</b>	<b>Endless Plate</b>	滑らかで残響時間の長いプレートリバーブです。		
<b>11</b>	<b>Tunnel</b>	トンネル内の残響のイメージです。		

<b>4. VOCAL (ボーカル)</b>		ボーカルやナレーションに最適なリバーブエフェクトです。		
CHARACTER		REVERB TIME	推奨 セッティング	
<b>1</b>	<b>Female Rock</b>	女性ロックボーカル向きのリバーブです。	<b>Reverb Time</b> 残響の長さを設定 します。	
<b>2</b>	<b>Male Ballad</b>	バラード調の男性ボーカルに向けたリバーブです。		
<b>3</b>	<b>Chorus</b>	コーラス向きのリバーブです。		
<b>4</b>	<b>Female Folk</b>	女性ボーカルを自然に響かせるリバーブです。		
<b>5</b>	<b>Hi Male Rock</b>	ハイトーンの男性ボーカル向きのリバーブです。		
<b>6</b>	<b>Narration</b>	ナレーションを強調するのに最適なリバーブです。		
<b>7</b>	<b>Chanting</b>	お経や詠唱などに最適なリバーブです。		
<b>8</b>	<b>Slapback</b>	音の感じを変えずにボーカルを強調するリバーブです。		
<b>9</b>	<b>Enhancer</b>	高音域を強調したリバーブです。		
<b>10</b>	<b>LushVerb</b>	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。		
<b>11</b>	<b>EchoVerb</b>	プリディレイが長いリバーブです。		

<b>5. AMBIENCE (アンビエンス)</b>		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。		
CHARACTER		REVERB TIME	推奨 セッティング	
<b>1</b>	<b>Rock Mix</b>	ロック系の音楽ソース向きのリバーブです。	<b>Reverb Time</b> 残響の長さを設定 します。	
<b>2</b>	<b>Jazz Band</b>	ジャズ系の音楽ソース向きリバーブです。		
<b>3</b>	<b>Reggae Mix</b>	ウェット感の強い、レゲエ向きのリバーブです。		
<b>4</b>	<b>Keyboard</b>	キーボードに最適なアンビエンスです。		
<b>5</b>	<b>Hip Hop</b>	ラップやヒップホップ向きのアンビエンスです。		
<b>6</b>	<b>Film Score</b>	映画音楽用のアンビエンスです。		
<b>7</b>	<b>Electronic Mix</b>	シンセサウンド向きの空間エフェクトです。		
<b>8</b>	<b>New Age</b>	MIDI音源向きのアンビエンスです。		
<b>9</b>	<b>Strings Quartet</b>	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。		
<b>10</b>	<b>Choral Mix</b>	コーラス向きの豊かなアンビエンスです。		
<b>11</b>	<b>Percussion Mix</b>	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. DIMENSION (ディメンション)

音源の広がり感をコントロールするエフェクトです。



CHARACTER		REVERB TIME	推奨 セッティング
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。	<b>Reverb Time</b> 残響の長さを設定 します。
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。	
3	Left → Right	定位が左から右へ変化していくエフェクトです。	
4	Right → Left	定位が右から左へ変化していくエフェクトです。	
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。	
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。	
7	StereoMids	広がり感のある中音域を加えるエフェクトです。	
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。	
9	Ping-Pong	左右にピンポンするリバーブです。	
10	Bass/Treble	高音域と低音域にリバーブがかかります。	
11	Millennium	巨大な空間を表現するリバーブです。	

## 7. 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。



CHARACTER		REVERB TIME	推奨 セッティング
1	Rock Kit/1	ロックドラム向きのリバーブです。	<b>Reverb Time</b> 残響の長さを設定 します。
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。	

## 8. ENSEMBLE (アンサンブル)

ストリングスやブラスセクションなどのアンサンブルサウンドに向けたリバーブエフェクトです。



CHARACTER		REVERB TIME	推奨 セッティング
1	Strings	ストリングス向きのリバーブです。	<b>Reverb Time</b> 残響の長さを設定 します。
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。	

<b>8 Chorus</b>	広がり感がある、コーラスグループ向きのリバーブです。	<b>Reverb Time</b> 残響の長さを設定 します。	
<b>9 Solo Winds</b>	管楽器のソロ音色に適した、薄めのリバーブです。		
<b>10 Church Organ</b>	オルガンに立体感を加えるエフェクトです。		
<b>11 Synth/2</b>	シンセサウンドに適したリバーブです。		

<b>9. POWER (パワー)</b>		音源にパワー感を与えるエフェクトです。	
<b>CHARACTER</b>		<b>REVERB TIME</b>	推奨 セッティング
<b>1 Kick/1</b>	バスドラムの胴鳴り成分を強調するエフェクトです。	<b>Reverb Time</b> 残響の長さを設定 します。	
<b>2 Kick/2</b>	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。		
<b>3 Snare/1</b>	スネアドラムの胴鳴り成分を強調するエフェクトです。		
<b>4 Snare/2</b>	スネアドラムの音色に明るい残響を加えるエフェクトです。		
<b>5 Toms/1</b>	ロータム/フロアタイム向きのエフェクトです。		
<b>6 Toms/2</b>	中音域を強調するタム向きのエフェクトです。		
<b>7 Hand Perc</b>	ハンドパーカッション向きのエフェクトです。		
<b>8 DistGtr/1</b>	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。		
<b>9 DistGtr/2</b>	明るめのディストーションギター用のエフェクトです。		
<b>10 Vocal/1</b>	ボーカルをパワフルにするエフェクトです。		
<b>11 Vocal/2</b>	バラード調ボーカルに向けたエフェクトです。		

<b>10. GATE (ゲート)</b>		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。	
<b>CHARACTER</b>		<b>REVERB TIME</b>	
<b>Threshold</b>	ゲートが効き始める感度を調節します。	<b>Reverb Time</b>	残響の長さを設定します。

<b>11. REVERSE (リバース)</b>		テープを逆回転させたようなリバーブ音を得られるエフェクトです。	
<b>CHARACTER</b>		<b>REVERB TIME</b>	
<b>Threshold</b>	リバースが効き始める感度を調節します	<b>Reverb Time</b>	残響の長さを設定します。

## EFFECTSバンク

選りすぐりの単体エフェクト(1~7)と、2つのエフェクトを同時に使用可能な複合エフェクト(8~11)を集めたバンクです。複合エフェクトのうち、名前に“+”の記号の付いたものは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チャンネルで並列に使用します。

<b>1. COMP・LIM (コンプレッサー・リミッター)</b>		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。
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>
<b>Comp・Lim Release</b>	コンプレッサー/リミッターの切り替えと、リリースタイムの調節を行います。	<b>Threshold</b>
1~6: コンプレッサー 番号が大きくなるほどリリースタイムが長くなります。 7~11: リミッター 番号が大きくなる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。

## 2. DELAY (ディレイ)

最大1486msのディレイ音が得られるディレイエフェクトです。



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Feedback</b>	フィードバック(ディレイ音の繰り返し回数)量を設定します。	<b>Delay Time</b>	ディレイタイムを設定します。
クロスフィードバック  6:フィードバック=0 ノーマルフィードバック		ショートディレイ  ロングディレイ	

## 3. 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。



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST																									
<b>Pitch Shift Interval</b>	ピッチシフト量を設定します。ピッチをわずかにずらしたデチューン効果から、上下1オクターブまでの範囲で設定できます。	<b>Pitch Shift Up/Down</b>	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。																								
<table border="1"> <tr> <td>VARIATION 値</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td> </tr> <tr> <td>シフト量(セント)</td> <td>7</td><td>20</td><td>100</td><td>200</td><td>300</td><td>400</td><td>500</td><td>700</td><td>900</td><td>1100</td><td>1200</td> </tr> </table> 100セント=1半音		VARIATION 値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	シフト量(セント)	7	20	100	200	300	400	500	700	900	1100	1200	ピッチダウン  ピッチアップ	
VARIATION 値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11																
シフト量(セント)	7	20	100	200	300	400	500	700	900	1100	1200																

## 4. 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。



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Chorus Depth</b>	ピッチの揺れの深さを調節します。右に回すほど揺れが深くなります。	<b>Chorus Rate</b>	ピッチの揺れの速度を設定します。
揺れ小さい  揺れ大きい		遅い  早い	
<b>セッティング例</b>	さらりとした肌触りのハイグレードなコーラス	VARIATION = 4	ADJUST

## 5. 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。



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Flanger Depth</b>	効果のかかる帯域を指定します。右に回すほど広い帯域に効果がかかります。	<b>Flanger Rate</b>	フランジャーの揺れの速度を設定します。
帯域狭い  帯域広い		遅い  早い	
<b>セッティング例</b>	ハイハットに効果的な超スローレートなフランジャー	VARIATION = 10	ADJUST

## 6. PHASER (フェイザー)

深いうねりが得られるフェイザーです。



VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Phaser Depth</b>	うねりの深さを調節します。右に回すほどうねりが深くなります。	<b>Phaser Rate</b>	フェイザーの揺れの速度を設定します。
うねり小さい  うねり大きい		遅い  早い	
<b>セッティング例</b>	エレクトリックピアノに最適なゆったりとしたうねり	VARIATION = 7	ADJUST

## 7. TRM-PAN (トレモロ-パン)

トレモロからオートパンまで変化するエフェクトです。



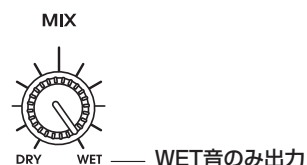
VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Depth</b>	左に回すとトレモロ、右に回すとオートパンの左右の広がりが大きくなります。	<b>Rate</b>	トレモロまたはオートパンの周期を設定します。
トレモロ強  オートパン強		周期遅い  周期早い	

<b>8. DLY+REV</b> (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。	↓↑ <b>S/R</b>
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
Reverb Mix	リバーブ音のミックス量を調節します。右に回すほどリバーブが大きくなります。	Delay Time	最大743msまでの範囲でディレイタイムを設定します(フィードバックは固定)。
<b>9. CHO+REV</b> (コーラス+リバーブ)		コーラスとリバーブを直列に並べた複合エフェクトです。	↓↑ <b>S/R</b>
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
Reverb Mix	リバーブ音のミックス量を調節します。右に回すほどリバーブが大きくなります。	Chorus Depth	揺れの深さを設定します(揺れの速さは固定)。
<b>10. DLY/REV</b> (ディレイ+リバーブ)		ディレイとリバーブの並列エフェクトです。左チャンネルでディレイ、右チャンネルでリバーブを使用できます。	↓↑ <b>S/R</b>
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
Reverb Mix	リバーブ音のミックス量を調節します。右に回すほどリバーブが大きくなります。	Delay Time	最大743msまでの範囲でディレイタイムを設定します(フィードバックは固定)。
リバーブ小さい  リバーブ大きい		ショートディレイ  ロングディレイ	
<b>11. FLG/REV</b> (フランジャー+リバーブ)		フランジャーとリバーブの並列エフェクトです。左チャンネルでフランジャー、右チャンネルでリバーブを使用できます。	↓↑ <b>S/R</b>
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
Reverb Mix	リバーブ音のミックス量を調節します。右に回すほどリバーブが大きくなります。	Flanger Rate	揺れの周期を設定します。揺れの深さは固定です。
リバーブ小さい  リバーブ大きい		周期遅い  周期早い	

## MIX&SFXバンク

MIC SIMULATORやVOCODERなどの特殊エフェクト、およびミックスダウン(マルチトラックレコーダーに録音した内容を2トラックにまとめる作業)に威力を発揮するミックスダウンエフェクトを集めたバンクです。

このバンクのエフェクトは、MIXコントロールを右に回し切り、WET音のみ出力して使用すると最大の効果が得られます。




つぎの1~4のエフェクトは、VARIATIONコントロールやREVERB TIME/ADJUSTコントロールで調節可能なパラメーターが共通しています。

<b>1. POWER MIX</b> (パワーミックス)		サウンドに太い低音とパワー感を加えるミックスダウンエフェクトです。	
<b>2. WIDE MIX</b> (ワイドミックス)		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。	
<b>3. BOOST MIX</b> (ブーストミックス)		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。	
<b>4. VOCAL MIX</b> (ボーカルミックス)		中音域を強調し、プレート系リバーブを加えて、ボーカルの艶と暖かみを再現します。	
<b>VARIATION</b>		<b>REVERB TIME/ADJUST</b>	
Reverb Color	リバーブ音色を切り替えます。	Intensity	各エフェクトの効き具合を調節します。
2~6: 番号が大きいほどショートリバーブがミックスされていきます。 7~11: 番号が大きいほどロングリバーブがミックスされていきます。 1: リバーブ=オフ		効果弱  効果強	


## 5. 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マイクシミュレーターです。

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Vocal/Inst Comp</b>	ボーカル用／楽器用の特性の切り替えと、リミッターの感度設定を行います。	<b>Enhance</b>	高音域を強調するエンハンサーの効き具合を調節します。
1～6: ボーカル用 番号が大きくなるほどリミッターの感度が高くなります。  7～11: 楽器用 番号が大きくなるほどリミッターの感度が高くなります。			



## 6. CABINET SIM (キャビネットシミュレーター)

エレクトリックギターの音色にアンプの箱鳴り成分を加えるキャビネットシミュレーターです。

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Combo/Stack &amp; Depth</b>	箱鳴りのタイプ(コンボ/スタック)の切り替えと、箱鳴りの効果の深さの設定を行います。	<b>Presence</b>	超高音域の音量を設定します。
1～6: コンボタイプ 番号が大きくなるほど箱鳴りが強くなります。  7～11: スタックタイプ 番号が大きくなるほど箱鳴りが強くなります。			


## 7. 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。

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Drive</b>	歪みの量を設定します。右に回すほど歪みが強くなります。	<b>Rotary Rate</b>	スピーカーの回転速度を設定します。
歪み弱  歪み強		回転遅い  回転早い	


## 8. RING MOD (リングモジュレーター)

ショートディレイの付いたリングモジュレーターです。

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Delay Mode</b>	ディレイ効果を切り替えます。	<b>Frequency</b>	入力信号に乗算する周波数を設定します。
1: ディレイ=オフ 入力信号を変調する周波数を設定します。  2～10: フランジングからリピートディレイまで、ディレイタイムを変化させます。 11: フィードバック=オフ			

## 9. RESONANCE (レゾナンス)

レゾナンス付きのフィルターエフェクトです。

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Type &amp; Q</b>	フィルターの動作方法と、レゾナンスの強さを設定します。	<b>Frequency / Sensitivity</b>	Type & Qパラメーターが手動(1～6)のときは、このコントロールでカットオフ周波数を設定します。Type & Qパラメーターが自動(7～11)のときは、このコントロールで感度を設定します。
1～6: カットオフ周波数を手動で動かします。右に回すほどレゾナンスが強くなります。  7～11: カットオフ周波数を入力信号のエンベロープで動かします。右に回すほどレゾナンスが強くなります。			

## 10. Lo-Fi EFX (ローファイエフェクト)



音質を意図的にローファイ化させる特殊エフェクトです。

VARIATION		REVERB TIME/ADJUST	
<b>Lo-Fi Color</b>	音色を切り替えます。	<b>Tone</b>	音質を設定します。

# 11. 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。  
このとき、INPUT Rチャンネルに入力された信号はMIC INに入力された信号とミックスされ、コントロール信号として使用されます。

このエフェクトタイプは、MIXコントロールをWET側に回しきった状態でご使用ください。

VARIATION				REVERB TIME/ADJUST	
<b>Mode &amp; Character</b>	ボコーダーのフィルターのバンド数や、音色の切り替えを行います。			<b>Sensitivity</b>	ボコーダーの感度を設定します。
	1	18バンド	ファーストアタック	ボコーダーのみ	
	2			+コーラス	
	3		+歪み+コーラス		
	4		スローアタック	ボコーダーのみ	
	5			+歪み	
	6	10バンド	ファーストアタック	ボコーダーのみ	
	7			+コーラス	
	8		+歪み+コーラス		
	9		スローアタック	ボコーダーのみ	
	10			+コーラス	
	11		+歪み+コーラス		
				感度弱  感度強	

## 故障かな?と思う前に

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-1100のINPUT/OUTPUTコントロールの設定は適切ですか?	⇒ 「エフェクトを試してみましょう」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。
	・ エフェクトがオフになっていて、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。
	・ 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。
	・ フロントパネルのMIC IN端子にシンセサイザーなどのラインレベル機器を接続していませんか?	⇒ MIC IN端子の入力感度は、マイク用に最適化されています。ラインレベル機器はリアパネルのINPUT端子に接続してください。
エフェクトが効かない	・ リアパネルに接続したフットスイッチFS01でエフェクトを切っていませんか?	⇒ もう一度フットスイッチを踏んでください。
	・ 不適切なフットスイッチを接続していませんか?	⇒ ZOOM FS01のみをご使用ください。

## 製品仕様

- プリセットプログラム 363 (11エフェクト×3バンク×11バリエーション)
- サンプリング周波数 44.1 kHz
- A/D変換 18ビット 64倍オーバーサンプリング
- D/A変換 18ビット 8倍オーバーサンプリング
- インプット
  - ライン入力 2 x 標準モノラルフォーンジャック  
入力インピーダンス 10 kΩ (モノラル)、20 kΩ (ステレオ)  
基準入力レベル -10 ~ +4 dBm
  - マイク入力 XLR-3-31/標準フォーンコンボジャック  
(バランス入力時) 入力インピーダンス 4.5 kΩ 平衡、2番ホット
- アウトプット
  - (アンバランス入力時) 入力インピーダンス 50 kΩ 不平衡  
基準入力レベル -56 dBm
  - 2 x 標準モノラルフォーンジャック  
出力インピーダンス 500 Ω  
基準出力レベル -10 ~ +4 dBm
  - FS01入力
- コントロール入力
- 電源 100 V, 50/60 Hz
- 外形寸法 482 (W) × 115 (D) × 44 (H) mm
- 重量 1.8 kg
- 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。

# 安全上のご注意／使用上のご注意

## 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。
- 外部のアースが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-1100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てください。
  - 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
  - 湿度が極端に高いところや、水滴のかかる場所
  - 砂やほこりの多いところ
  - 振動の多いところ



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でください。



### 取り扱いについて

- RFX-1100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-1100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-1100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-1100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-1100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-1100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-1100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-1100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。

保証期間が切れまる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>

RFX-1100-5010-1