

The PAIRED PROCESSOR STEREO DIGITAL NEVER SDR 1000

PAIRED PROCESSOR –
*professionelle
Signalverarbeitung
und echte stereo
Trennung*



DER PAIRED PROCESSOR FÜR



IBANEZ SDR 1000 STEREO DIGITAL DELAY

Der Ibanez SDR 1000 Digital-Hall bereitet einem neuen Bereich der Digitalen Signal-Verarbeitung den Weg. Der SDR 1000 Digital Hall definiert den digital simulierten Nachhall neu durch seine Multi-Modus Funktionen und seinen echten paarweisen Stereo-Betrieb. Das SDR 1000 nutzt eine 16-bit Digital-Signal-Verarbeitung für einen wirklich transparenten und kristallklaren Nachhall. Die Preset-Programme des SDR 1000 für Studio und Live-Anwendung wurden von professionellen Studio-Tonmeistern exklusiv für das SDR 1000 zusammengestellt. Die Ergebnisse sind Raum, Hallen und Hallplatten Simulationen und ungewöhnliche Natürlichkeit und Klarheit. Das SDR 1000 bietet zusätzlich „gated“ und „reverse“ Hall-Effekte, Dual oder Multi-Tap Delay (Echo) Signalverarbeitung und Auto-Panning, um alle neuen Effekte und Techniken, die heute verwendet werden, anzubieten. Egal ob das SDR 1000 als unentbehrliches Aufnahme-Effektgerät, für den Live-P.A.-Betrieb oder als Hall für ein einzelnes Instrument verwendet wird, das SDR 1000 ist ein wirklich kraftvoller Processor für jeden und jede Anwendung.



JEDEN UND JEDE ANWENDUNG

PAIRED



Das Ibanez SDR 1000 beinhaltet viele neue revolutionäre Design Ideen sowohl in der Hardware als auch in der Software, die zusammen bewirken, daß das SDR 1000 ein einzigartiger Processor ist. Es folgen ein paar der herausragenden Besonderheiten und Merkmale des SDR 1000.



* Ein echter Stereo-Hall ist möglich durch ein modernes, Hochgeschwindigkeits-Parallel Digital-Processing. Die beiden Kanäle des SDR 1000 können unabhängig voneinander programmiert werden, aber auch kinderleicht auf identische Hall Charakteristik eingestellt werden. Die beiden Kanäle liefern so die unbegrenzten Möglichkeiten von zwei unabhängigen Hall-Geräten in einem Gehäuse.

FEATURES



Modernste DSP (Digital Signal Processor) IC's machen zum ersten Mal professionelle Hall Qualität und unabhängige zweikanalige Benutzung möglich.

- * Das SDR 1000 bietet weitreichende, benutzerfreundliche Programmierungsmöglichkeiten. Seine acht Modi erzeugen unterschiedliche „Sound-Felder“, HALLE, RAUM, HALL-PLATTE, GATE, REVERSE, DUAL DELAY, AUTO PANNING und DUAL REVERB. Diese Modi werden als Basis für 30 Studio- und Live-Preset Programme benutzt, ebenso für die zusätzlichen 70 vom Benutzer erstellbaren Preset-Programme.
- * Die vom Benutzer programmierbaren Parameter jedes Modus, inklusive eines 4-Band EQ's, sorgen für eine unglaubliche große Auswahl von Hall- und Delay-Sounds.
- * Modernste benutzerfreundliche Software machen das Editieren und Erzeugen von Programmen zum Kinderspiel. Man kann sogar den neuen Sound mit einem Tastendruck mit einem im Speicher abgelegten Sound vergleichen!



- * Ausgedehnte MIDI-Flexibilität ermöglicht das SDR 1000 so zu programmieren, daß es in jedes MIDI-System paßt. Über einen MIDI Controller kann jedes Programm des SDR 1000 angewählt werden.
- * Die Programme des SDR 1000 können über den Ibanez IFC 60 Foot Controller angewählt werden. Dies ermöglicht es, die Programme in jeder Live Situation von beliebiger Stelle aus fernzubedienen.
- * Das SDR 1000 bietet ein leicht abzulesendes, acht-stelliges, fluoreszierendes Display und LED-Anzeigen, die das Programmieren und das Abrufen der Preset Programme kinderleicht machen.

- * Klinken und Cinch Ein- und Ausgänge ermöglichen die einfache Verwendung des SDR 1000 in jeder Live-, Studio- oder Homerecording-Situation. Durch die vielseitige Einstellbarkeit des Eingangspegels und die Möglichkeit, die Ausgangssignale zu mischen, ist es einfach, das SDR 1000 in jedem Anwendungsbereich optimal zu nutzen.



STEREO
DIGITAL
REVERB **SDR 1000**

Eine Fülle von neuen Informationen über die Zerstreung von akustischer Energie wurden durch akustische Forschungen in einigen der besten Konzert-Hallen der Welt zusammengetragen.

Was ist Nachhall?

Hall ist ein natürlich auftretendes Phänomen. Jeder Raum, der eine Umgebung hat, die die Möglichkeit bietet, Schall aus einer Quelle zum Zuhörer zu reflektieren, ist ein Raum, der Hall erzeugt. Nachhall an sich besteht aus einer großen Anzahl von „Reflexionen“, die am Standort des Zuhörers zusammen kommen. Wir sind an Nachhall gewohnt, der in großen Hallen, Turnhallen und kleinen Räumen (wie z. B. in einem Badezimmer) erzeugt wird. Nachhall (engl.: Reverberation) ist der Rest des Schalls, den man hört, nachdem der ursprüngliche Klang aufhört. Dieser Klangrest ist ein Klanglemisch, das in kleinen Räumen schnell abebbt und in großen Räumen langsamer abklingt. Der Hall-Sound hat definitiv viele Charakteristika des Original Sounds, wenn man aber verschiedene Klangquellen im selben akustischen Raum vergleicht, stellt man fest, daß der Hall-Sound sehr viele „Ähnlichkeiten“ hat. Das sind die Komponenten des Hall-Sounds, die der Raum an sich beisteuert.

E. REF. TIME/LEVEL Early Reflection

Der Klang, den ein Zuhörer zuerst hört, nennt sich „direkter Klang“. Alles weitere, was man hört, sind Klänge, die von den reflektierenden Oberflächen und Umgebungen des Zuhörerraums reflektiert werden, daher nennt man dies den „reflektierten Sound“. Bei bestimmten Räumen kann man ganz bestimmte frühe (erste) Reflexionen hören, abhängig von der Platzierung der Sound-Quelle und dem Zuhörer innerhalb des Raumes. Erste (engl.: early) Reflexionen legen die kürzesten Reflektionswege zurück und erreichen daher den Zuhörer zuallererst. Diese Wege sind normalerweise glatte Fußböden, Wände oder Decken.

REV. T Reverberation

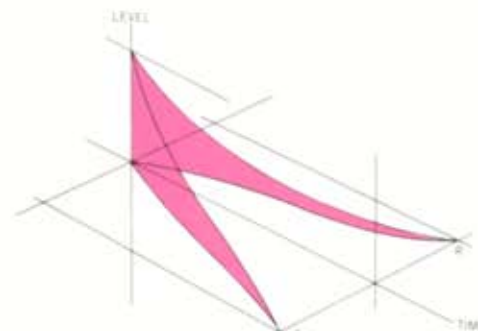
Die tatsächlichen Hall-Klänge beginnen mit dem Empfang von Reflexionen, die nicht besonders geortet werden können. Sie erreichen den Zuhörer als Soundgemisch – eine Reflexion über die andere geschichtet. Dieser Sound ebbt langsam ab, während der Sound weiter von verschiedenen Umgebungen und Oberflächen reflektiert wird. Die Verfallzeit (engl.: Decay Time) hängt von der Größe des Zuhörer-Raumes und der Reflektivität der Oberflächen und Umgebungen ab.

RT. HIGH Rotate High

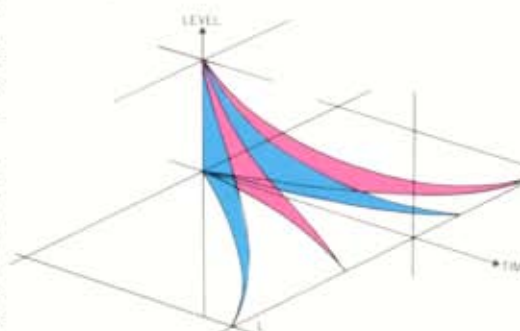
Diese „Raum-Charakteristik“ wird dadurch verstärkt, daß die meisten reflektierenden Oberflächen nicht alle Frequenzen gleich reflektieren. In den meisten Zuhörerräumen werden hohe Frequenzen schneller absorbiert als die tiefen Frequenzen. Vorhänge, Teppiche, gepolsterte Sitze und Menschen sorgen dafür, daß der Hall-Sound im Abklingen dumpfer wird.

■ RT. HIGH 0.01-0.99

Die Technologie des SDR 1000 erlaubt es, alle diese natürlichen Phänomene zu reproduzieren, sowie neue Nachhall-Effekte und Klänge zu erzeugen.



1) Simulation eines Nachhalls von einem normalen Hallgerät (Mono-Eingangssignal)



2) Simulation eines Nachhalls beim SDR 1000 (Mono-Eingangssignal)

MODE 0 HALL-REVERB

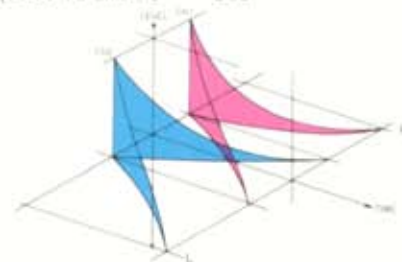
Diese Simulation erzeugt einen breiten, ausgedehnten Nachhall, wie man ihn in Konzert-Hallen und großen Freiluft-Amphitheatern findet. Eine enorme Vielfalt von Hallen-GRÖSSEN kann durch die Veränderung der „REVERB TIME“ und der „SIZE“-Parameter erreicht werden. Diese sehr populäre Art des Nachhalls wird gerne für Gesang und Instrumental-Bearbeitung sowohl im Live als auch im Studio-Bereich verwendet. Die veränderbaren PARAMETER dieses MODUS sind:

- *Reverb Time
- *Early Reflection Time
- *Early Reflection Level
- *Equalizer Parameter
- *Pre-Delay Time
- *Reverb Time High Frequency
- *Size

MODE 1 ROOM REVERB

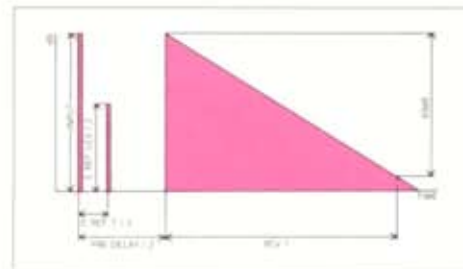
Dieser MODUS simuliert den Nachhall von kleinen bis mittelgroßen Räumen. Die RAUM-Lebendigkeit (engl.: LIVE-LINESS) und die Klangfärbung des Halls kann in einem weiten Bereich verändert werden. Dieser MODUS ist sehr gut für Gesang und Instrumental-Bearbeitung Live und im Studio zu gebrauchen. Die veränderbaren PARAMETER dieses MODUS sind:

- *Reverb Time
- *Early Reflection Time
- *Early Reflection Level
- *Equalizer Parameters
- *Pre-Delay Time
- *Reverb Time High Frequency
- *Size



DIE ACHT MODI DES SDR 1000

Das SDR 1000 bietet acht verschiedene „Zuhörer-Räume“ inklusive natürlichen Nachhall-Simulationen, „unnatürlichen“ Nachhall-Effekten sowie Verzögerungs- und STEREO PANNING EFFEKTE. Aus diesen Basis-Räumen bietet das SDR 1000 30 WERKS-PRESETS-Programme (Programmplätze 00 bis 29) und 70 von BENUTZER-PROGRAMMIERBARE-Programme (Programmplätze 30 bis 99) an. Jedes Programm, egal ob es ein WERKS-Programm oder ein BENUTZER-PRE-Set ist, baut auf einen der acht MODI auf und verändert den Basis-Sound mit den Parametern, die in dem vorherigen Kapitel beschrieben wurden. Dadurch sind viele verschiedene, interessante Hall-Sound-Variationen möglich.

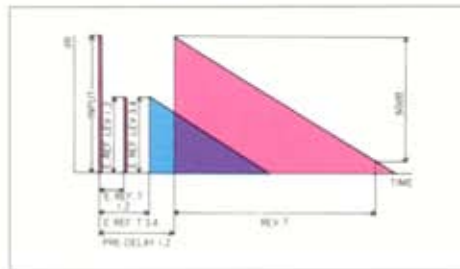
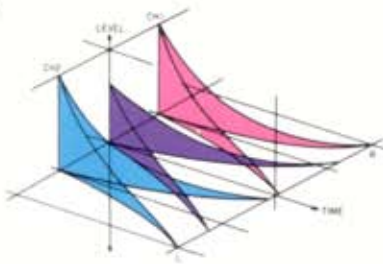


Die acht „Modi“ des SDR 1000 erzeugen eine eigene „Welt“ des Halls

MODE 2 HALL-PLATTE

PLATE REVERBERATION (engl.) ist eine Simulationstechnik, die aus der Zeit vor der DIGITALEN Simulation stammt. Wegen ihrer physikalischen GRÖSSE wurden Hallplatten vor allem im Studio verwendet, sie waren bekannt für ihren „cool“ und „tight“ klingenden Nachhall. Viele Anwendungsmöglichkeiten bestehen. Die veränderbaren PARAMETER dieses MODUS sind:

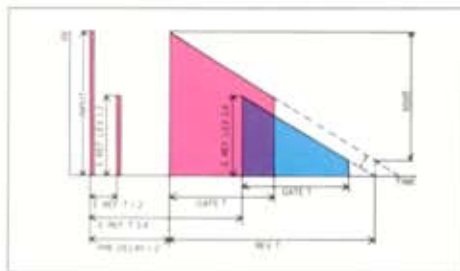
- *Reverb Time
- *Early Reflection Time
- *Early Reflection Level
- *Equalizer Parameters
- *Pre-Delay Time
- *Reverb Time High Frequency
- *Size



MODE 3 GATE

Der Hall-Sound kann an jedem beliebigen Punkt „abgeschnitten“ werden. Der GATED REVERB ist besonders beliebt bei percussiven Sounds, da ihnen ein interessanter Akzent verliehen wird, und dabei die abrupte Natürlichkeit der Sounds erhalten bleibt. Die veränderbaren PARAMETER dieses MODUS sind:

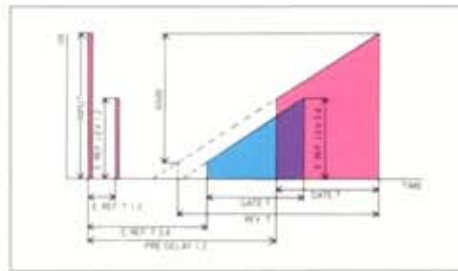
- *Reverb Time
- *Early Reflection Time
- *Early Reflection Level
- *Equalizer Parameters
- *Pre-Delay Time
- *Gate Time



MODE 4 REVERSE

Dies ist ein sehr außergewöhnlicher Effekt für viele Anwendungen, besonders für percussive Sounds und staccato Solo-Linien. Der Hall-Sound wird „rückwärts“ abgespielt, so daß der Hall-Sound mit einem niedrigen Level beginnt und dann in der Lautstärke ansteigt. In diesem Modus wird auch der Parameter „Gate Time“ verwendet, um den Klang an einer beliebigen Stelle abzuschneiden. Die veränderbaren PARAMETER dieses MODUS sind:

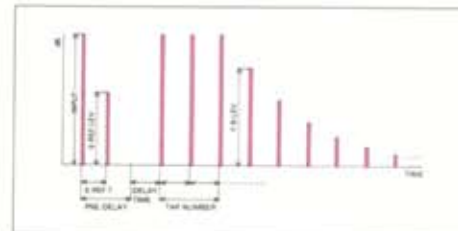
- *Reverb Time
- *Early Reflection Time
- *Early Reflection Level
- *Equalizer Parameters
- *Pre-Delay Time
- *Gate Time



MODE 5 DUAL DELAY

Dieser Modus bietet unabhängige Verzögerungskanäle, egal, ob der Eingang mono oder stereo ist. Außerdem können mehrfache TAP- (Anzapfungen) Zuordnungen hergestellt werden, die jeweils die Verzögerungszeit gleichmäßig unterteilen. Bis zu 20 unterschiedliche TAPS sind bei jedem KANAL möglich. Unzählige Delay-Effekte sind in diesem MODUS für Instrumente und Gesang möglich, die veränderbaren PARAMETER dieses MODUS sind:

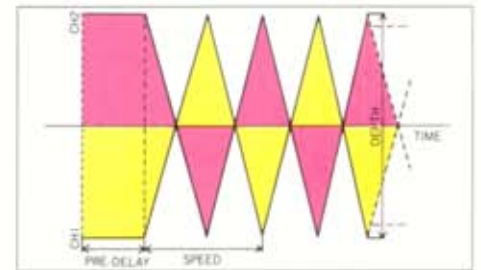
- *Early Reflection Time
- *Early Reflection Level
- *Pre-Delay Time
- *Tap Assignments
- *Delay Time (set by Reverb Time)
- *Reverb Time High Frequency
- *Feedback Level
- *Equalizer Parameters



MODE 6 AUTO-PANNING

Dies ist ein Spezial-Effekt, der die Stereo-Ausgangssignale AUTOMATISCH zwischen den KANÄLEN 1 und 2 hin- und herbewegt. Die Stereo-Ausgänge „treffen“ sich gegenseitig, um eine feine oder extreme Bewegung des Effekts zu erzeugen. Dieser MODUS kann mit mono oder stereo Eingangssignalen verwendet werden. Die veränderbaren PARAMETER dieses MODUS sind:

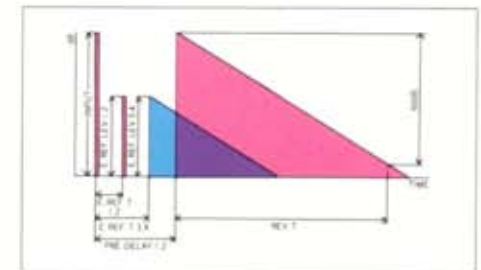
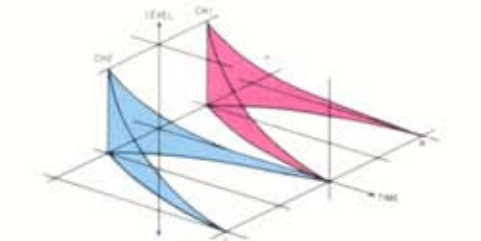
- *Pre-Delay Time
- *Panning Depth
- *Panning Speed
- *Equalizer Parameters



MODE 7 DUAL REVERB

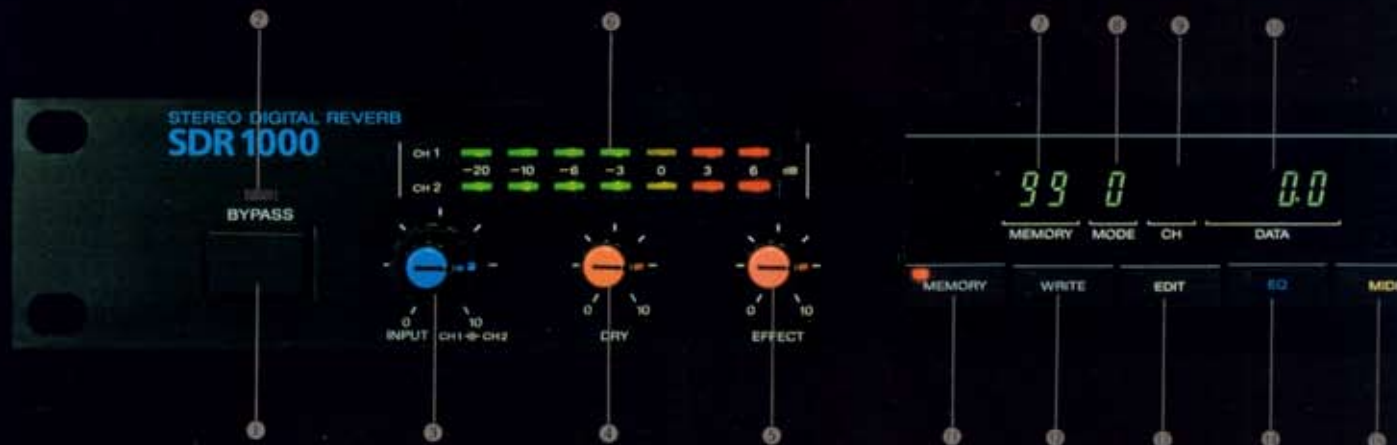
Dieser Modus ermöglicht eine Benutzung der beiden Kanäle des SDR 1000 als vollkommen unabhängige Hall-Geräte. Das SDR 1000 arbeitet wie zwei getrennte Hall-Geräte, egal ob MONO- oder STEREO-Eingangssignale verwendet werden. Die veränderbaren PARAMETER dieses MODUS sind:

- *Reverb Time
- *Early Reflection Time
- *Early Reflection Level
- *Equalizer Parameters
- *Pre-Delay Time
- *Reverb Time High Frequency
- *Size



NEUE NACHHALL-EFFEKTE UND SOUNDS

Übersichtliche Sound „Parameter“ – inklusive eines programmierbaren gra



FRONTPLATTE

① BYPASS-SCHALTER

Schaltet den Hall-Effekt an und aus.

② BYPASS LED

Diese LED leuchtet auf, wenn das Gerät auf Bypass geschaltet ist (Hall-Effekt ausgeschaltet).

③ INPUT LEVEL

Der Pegel des Eingangssignals wird geregelt. Es handelt sich um einen „konzentrischen“ Regler. Der Regler ist in eine „äußere“ und „innere“ Sektion aufgeteilt.

④ DRY LEVEL

Der Anteil des „trockenen“, also unbearbeiteten Signals, das am Ausgang anliegt, wenn der Hall Effekt angeschaltet ist, wird geregelt.

⑤ EFFECT LEVEL

Hier wird der Anteil des „Effekt“, also des bearbeiteten Signals, das am Ausgang anliegt, geregelt.

⑥ INPUT LEVEL LED'S

Diese LED's werden in Zusammenhang mit dem INPUT LEVEL (3) verwendet, um einen optimalen Eingangspegel einzustellen. Die LED's sind in „dB“-Schritten gekennzeichnet, „0dB“ entspricht dem optimalen Eingangspegel.

⑦ MEMORY DISPLAY

Diese beiden Ziffern zeigen den Speicherplatz des SDR 1000 an, der zum Abspielen, Kopieren oder Editieren abgerufen ist.

⑧ MODE DISPLAY

Diese einzelne Ziffer zeigt an, welcher Modus des SDR 1000 (Hall- und Delay-Effekte) bei einem bestimmten Speicherplatz verwendet wird. Die acht Modi sind von „0“ bis „7“ nummeriert.

⑨ CHANNEL DISPLAY

Diese einzelne Ziffer zeigt den jeweiligen KANAL des SDR 1000 an, der in der „PARAMETER EDIT“ und „EQ EDIT“-Funktion editiert wird.

⑩ DATA DISPLAY

Diese vier Ziffern zeigen verschiedene Daten an, die davon abhängig sind, welche Funktion gerade genutzt wird.

⑪ MEMORY TASTE

Diese Taste wird benutzt, um einen bestimmten Speicherplatz zum Abspielen, Kopieren oder Editieren abzurufen.

⑫ WRITE TASTE

Diese Taste wird benutzt, um ein editiertes Programm abzuspeichern, oder um ein Programm auf eine andere Speicherplatz Position zu kopieren.

⑬ EDIT TASTE

Diese Taste wird benutzt, wenn es gewünscht ist, einen oder mehrere Parameter eines Programms zu editieren (bei jedem Speicherplatz).

⑭ EQ TASTE

Diese Taste wird benutzt, wenn die EQ (Equalizer) Einstellungen eines bestimmten Programms (in jedem Speicherplatz möglich) editiert werden sollen.

⑮ MIDI-TASTE

Diese Taste wird benutzt, um den MIDI-Kanal oder die MIDI-Empfangsart des Geräts abzurufen oder zu verändern. Die Taste wird auch benutzt, wenn ein Speicherplatz einer MIDI-Programm-Nummer zugeordnet werden soll.

⑯ REVERB TIME TASTE

Diese Taste dient drei Funktionen, sie dient als Nummer „1“ Taste, ruft die „HALL-ZEIT“ Parameter und den „LOW“ Band EQ Filter zum Editieren ab.

⑰ EARLY REFLECTION TIME TASTE

Diese Taste dient drei Bereichen, sie dient als Nummer „2“ Taste, ruft den Parameter „EARLY REFLECTION TIME“ und den „LOW-MID“ Band EQ-Filter zum Editieren ab.

⑱ REVERB TIME HIGH FREQUENCY TASTE

Diese Taste dient drei Bereichen, sie dient als Nummer „3“ Taste, ruft den Parameter, REVERB TIME HIGH FREQUENCY und den „HIGH-MID“ Band EQ-Filter zum Editieren ab.

⑲ SIZE TASTE

Diese Taste hat drei Bereiche. Sie dient in der Funktion „MEMORY SELECT“ und „PROGRAM COPY“ als Nummer „4“ Taste. In der Funktion „PARAMETER EDIT“ ruft sie den Parameter „SIZE“ (simulierte Größe von Halle/Raum/Platte) zum Editieren ab. In der Funktion „EQ EDIT“ ruft sie den „HIGH“ Band (Center Frequenz 6,4 kHz) EQ-Filter zum Editieren ab.

⑳ FEEDBACK LEVEL TASTE

Diese Taste dient drei Bereichen, sie dient als Nummer „5“ Taste, ruft den Parameter „FEEDBACK LEVEL“ und den Parameter „EQ OUTPUT LEVEL“ zum Editieren ab.

㉑ PRE-DELAY TASTE

Diese Taste dient drei Bereichen, sie dient als Nummer „6“ Taste, ruft den Parameter „PRE-DELAY TIME“ ab, und wählt die MIDI-Programm Nummern.

㉒ EARLY REFLECTION LEVEL TASTE

Diese Taste dient drei Bereichen, sie dient als Nummer „7“ Taste, ruft den Parameter „EARLY REFLECTION LEVEL“ ab, und ordnet bestimmte MIDI-Programm Nummern zu.

㉓ PHASE TASTE

Diese Taste dient drei Bereichen, sie dient als Nummer „8“ Taste, verdreht die Phase der „EARLY REFLECTION“ und „FEEDBACK“ Sound-Anteile und wählt MIDI-Kanäle aus.

㉔ GATE TIME TASTE

Diese Taste dient zwei Bereichen, sie dient als Nummer „9“ Taste und ruft den Parameter „GATE TIME“ zum Editieren ab.

㉕ TAP TASTE

Diese Taste dient zwei Bereichen, sie dient als Nummer „0“ Taste und wählt die Anzahl der Echoanzahlungen (Wiederholungen) im „DUAL DELAY“ MODUS aus.

㉖ DEPTH TASTE

Diese Taste ruft den Parameter „AUTO-PAN-DEPTH“ zum Editieren im „AUTO-PAN“ MODUS ab.

㉗ SPEED TASTE

Diese Taste ruft den Parameter „AUTO-PAN-SPEED“ zum Editieren im „AUTO-PAN“ MODUS auf.

㉘ CHANNEL EDIT TASTE

Diese Taste dient zwei Bereichen, sie wählt den „STEREO“ Betrieb an und schaltet den Editiervorgang von Kanal 1 auf Kanal 2 um.

㉙ CHANNEL SYNC TASTE

Diese Taste dient zwei Bereichen, sie wählt den „MONO“-Betrieb an und bestimmt, ob die beiden Kanäle unterschiedliche Parameter Einstellungen oder identische Parameter Einstellungen haben sollen.

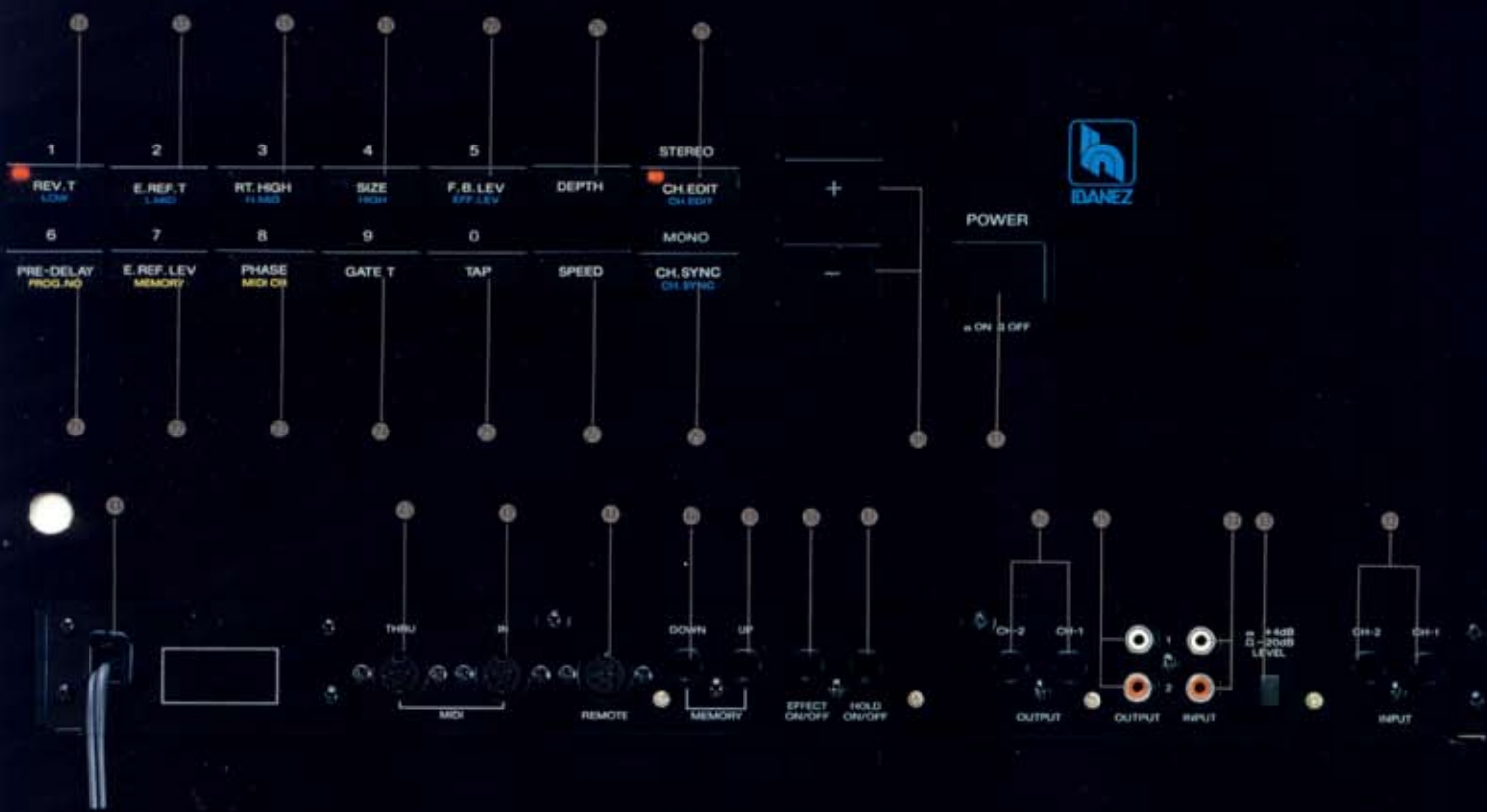
㉚ INCREMENT/DECREMENT TASTEN

Diese beiden Tasten haben zwei grundsätzliche Bereiche, sie wählen die Speicherplatz-Nummer aus und verändern die Daten Werte nach oben oder unten.

㉛ NETZ-SCHALTER

Diese Taste schaltet das Gerät ein und aus.

phischen EQ's – machen einmalig viele Sound-Möglichkeiten möglich.



RÜCKFRONT

PHONE INPUT BUCHSEN

Diese Buchsen akzeptieren normale 1/4" Mono-Klinkenstecker, die z.B. bei normalen Gitarren-Kabeln verwendet werden.

INPUT LEVEL SCHALTER

Dieser Schalter wählt zwischen LINE-LEVEL-Eingangsspegel (durchschnittlich +4 dB) und Instrumenten Eingangsspegel (durchschnittlich -20 dB) an.

PIN INPUT BUCHSEN

Diese Eingangsbuchsen sind für Standard Cinch (RCA)-Stecker vorgesehen, wie man sie z.B. bei STEREO-Systemen findet.

PIN OUTPUT BUCHSEN

Diese Buchsen akzeptieren normale Cinch (RCA)-Stecker, wie man sie z.B. bei „STEREO-Systemen“ findet. Diese Ausgänge liefern eine Mischung aus den „TROCKENEN“ und den „EFFEKT“-Signalen.

PHONE OUTPUT BUCHSEN

Diese Ausgänge werden mit 1/4" Klinkensteckern, wie man sie bei Standard Gitarren-Kabeln findet, verbunden. Diese Ausgänge sind grundsätzlich in ihrer Funktion mit den PIN OUTPUT JACKS (25) identisch.

HOLD BUCHSE

Diese Buchse dient zum Abschluß einer Fernbedienung des Effektes „REPEAT HOLD“ über einen Standard 1/4" Klinkenstecker.

EFFEKT-BUCHSE

Diese Buchse ist zum Anschluß einer Fernbedienung für die BYPASS-Funktion des Gerätes mittels eines Standard 1/4" MONO-Klinkensteckers vorgesehen.

PROGRAM UP BUCHSE

Die Speicherplätze können über eine Fernbedienung mit einem Standard 1/4" Mono-Klinkenstecker ansteigend (schrittweise nach oben) durchgestept werden.

PROGRAM DOWN BUCHSE

Die Speicherplätze können über eine Fernbedienung mit einem Standard 1/4" Mono-Klinkenstecker absteigend (schrittweise nach unten) durchgestept werden.

REMOTE CONTROLLER BUCHSE

An diese Buchse kann der IBANEZ IFC 60 Intelligent Foot Controller angeschlossen werden, um die Wahl der Speicherplätze fernzubedienen.

MIDI IN BUCHSE

An diese Buchse kann jedes MIDI-Steuergerät angeschlossen werden, um die Wahl der Speicherplätze über MIDI zu steuern.

MIDI THROUGH BUCHSE

MIDI-Informationen, die an der MIDI IN BUCHSE (47) ankommen, werden von dieser Buchse zur Kontrolle weiterer Geräte über MIDI weitergeleitet.

AC POWER CORD

Dieses Kabel verbindet das Gerät mit einer 200-240 V (110 V) Steckdose.

SPEZIFIKATIONEN

WERKS-PROGRAMME	(ROM) 30	EQUALIZER	LOW: 100 Hz -12 ~ +12 dB
BENUTZER-PROGRAMME	(RAM) 70		L.MID: 400 Hz -12 ~ +12 dB
PARAMETER	EDIT: REV. T/PRE-DELAY/E. REF. T/ E. REF. LEV./RT. HIGH/SIZE/GATE T/ F. B. LEV./TAP/DEPTH/SPEED/EFF. LEV. EQ: LOW/L. MID/H. MID/HIGH/EFF. LEV. MIDI: PROG. NO/MEMORY/MIDI CH	EINGANGSPEGEL	-20, +4 dB
FREQUENZ BEREICH	DIREKT: 20 Hz ~ 20 kHz EFFEKT: 20 Hz ~ 10 kHz	EINGANGSIMPEDANZ	10 Kohms
DYNAMIK BEREICH	MEHR ALS 90 dB	EINGANGS BUCHSEN	2 KLINKEN, 2 CINCH
TOTAL HARMONIC DISTORTION	WENIGER ALS 0,03 %	AUSGANGSPEGEL	-20, +4 dB
DIGITAL AUFLÖSUNG	16 bit linear PCM	AUSGANGSIMPEDANZ	600 ohms
SAMPLING RATE	26 kHz	AUSGANGSBUCHSEN	2 KLINKEN, 2 CINCH
		AUSGANGSIMPEDANZ	60 Hz 120 VAC, 30 W
		NETZVERSORGUNG	50, 60 Hz 220 VAC, 30 W
		MASSE	482 (B) x 44 (H) x 320 (T) mm
		GEWICHT	4,4 Kg

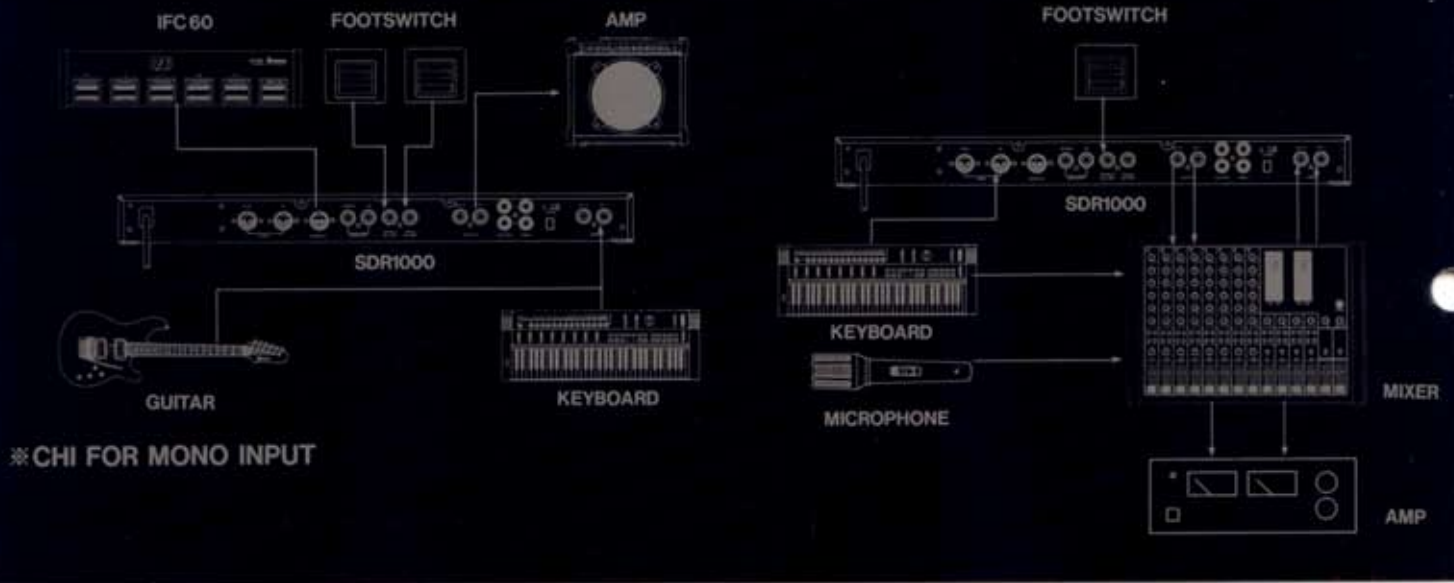
SPEZIFIKATIONEN

Modernes Digital Design und professionelle Features

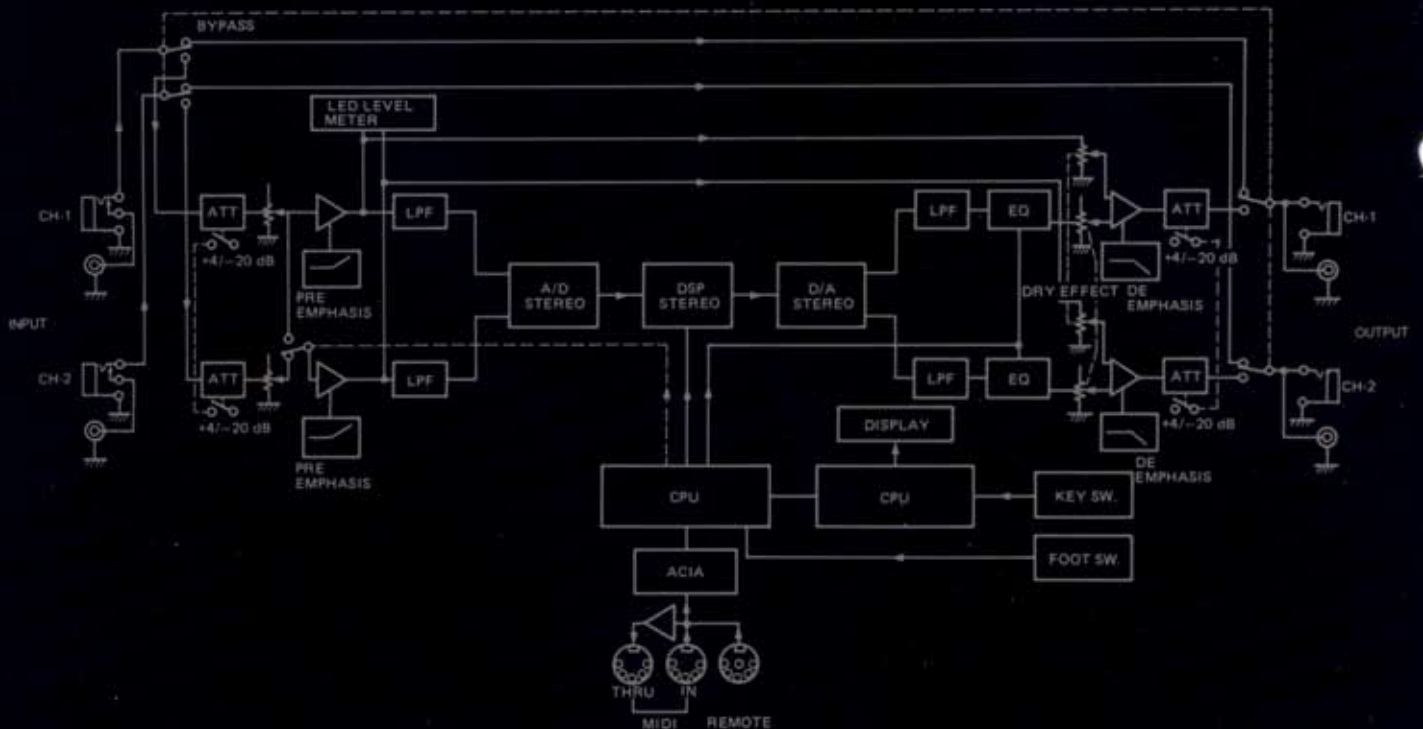
SAMPLE SETTING

MONO INPUT (PHONE JACK) [-20dB]

STEREO INPUT (PHONE JACK) [+4dB]



BLOCK DIAGRAM



30 Werks-Preset Programme! Sounds, die von professionellen Tonmeistern mit Chart Erfolgen zusammengestellt wurden.

Alle sind veränderbar, um eigene Hall-Sounds realisieren zu können.



MEMORY No.	MODE No.	NAME	PARAMETERS								
			REV. T (s)	PRE-DELAY (ms)	E. REF. T (ms)	E. REF. LEV	RT. HIGH	SIZE	EQ (dB)	EFF. LEV	
00	0	LARGE HALL	4.4	100	51	0.101	0.46	12	0	0.445	
				100	51	0.101					
01	0	STRINGS HALL	2.6	125	43	0.156	0.6	9	0	0.500	
				150	43	0.156					
02	0	PIANO HALL	1.9	50	35	0.273	0.62	9	0	0.500	
				50	1	0.273					
03	1	SMALL CLUB 1	0.80	19	8	0.5	0.5	3	0	0.445	
				19	8	0.5					
04	1	SMALL CLUB 2	0.67	65	8	0.5	0.5	3	0	0.750	
				71	8	0.5					
05	1	DRUM ROOM	0.70	19	8	0.5	0.5	4	0	0.500	
				19	8	0.5					
06	1	LOCKER ROOM	0.75	15	110	0.843	0.5	2	0	0.500	
				15	110	0.843					
07	2	PERCUSSION PLATE	3.5	34	23	0.5	0.5	11	0	0.500	
				34	23	0.25					
08	2	LEAD VOCAL PLATE	3.0	34	29	0.5	0.5	15	0	0.500	
				34	245	0.296					
09	2	BACK UP VOCAL	2.2	116	1	0.992	0.8	16	0	0.500	
				116	68	0.5					
10	2	CHURCH CHOIR	3.5	69	75	0.757	0.61	13	0	0.500	
				69	87	0.757					
11	2	ACOUSTIC GUITAR	2.2	20	1	0.992	0.54	8	0	0.804	
				20	30	0.21					
12	2	ELECTRIC PIANO	1.1	116	1	0.992	0.8	16	0	0.554	
				116	68	0.5					
13	2	COMPACT PLATE	0.8	1	90	0.468	0.73	10	0	1.000	
				1	23	0.25					
14	2	ROCK VOCAL	3.3	256	70	0.953	0.15	16	0	0.500	
				256	256	0.289					
15	2	AIRPLANE HANGER	2.2	34	280	0.726	0.82	12	0	0.500	
				34	421	0.789					
16	3	TOM/KICK GATE	10	30	1	0	163	2	0	0.445	
				30	1	0					
17	3	SNARE GATE	99	1	75	0.992	75	2	0	0.500	
				1	38	0.46					
18	3	DOUBLE GATE	2.2	24	45	0.992	123	4	0	0.500	
				24	171	0.406					
19	3	LONG GATE	99	43	202	0.46	159	0	0	0.500	
				43	201	0.171					
20	4	REVERSE SLAP	0.3	165	22	0.315	28	0	0	0.898	
				165	1	0.315					
21	4	REVERSE GATE	1.5	119	1	0	77	4	0	0.500	
				119	80	0.101					
22	4	HEAVY REVERSE	1.8	40	245	0.968	172	4	0	0.445	
				40	245	0.968					
23	5	BONANZA ECHO	200	100	1	0	0.99	2	0	0.656	
				200	0	1					
24	5	STEREO TAP DELAY	510	0	255	0	0.99	0.406	1	0	0.500
				510	255	0.75					
25	5	APACHE ECHO	162	0	1	0	0.99	-0.25	6	0	0.500
				162	0	1					
26	6	PANNING DOUBLER	4.35	67			1.0		0	0.500	
				67							
27	6	STEREO PANNER	1.34	91			0.5		0	0.500	
				91							
28	7	MATCHED DUAL PLATE	3.54	83	10	0.5	0.5	16	0	0.750	
				83	43	0.5					
29	7	DUAL PERCUSSION PLATE	3.54	120	10	0.5	0.84	16	0	0.609	
				120	43	0.5					
			3.54	180	43	0.5	0.84		0	0.750	
				180	43	0.5					

Wir möchten uns bei den folgenden Tonmeistern bedanken, die geholfen haben, die „Werks-Preset“ Sounds des SDR 1000 zusammenzustellen.
Mr. Jeff Hendrickson, Mr. Ian Eales, Mr. Ed Thacker, Mr. K. Murata, Mr. K. Ito



●IFC60 INTELLIGENT FOOT CONTROLLER



●IR360C RACK CASE FOR SDR1000



IBANEZ ELECTRONIC ACCESSORIES SOLD AND SERVICED BY

PRINTED IN JAPAN APR 86032-17.000 COPYRIGHT 1986