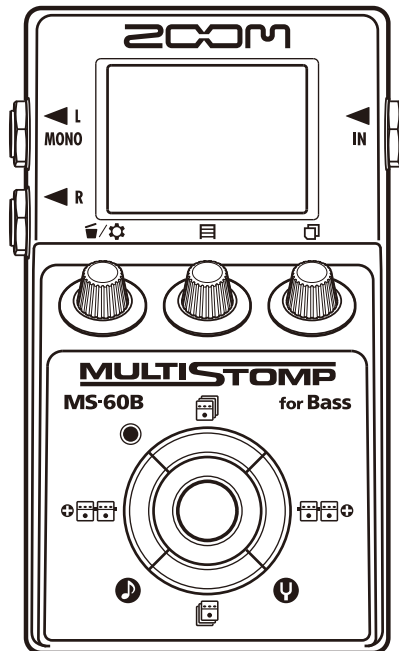



MULTISTOMP

MS-60B for Bass

Effekt-Typen und -Parameter







Effekt-Typen und -Parameter



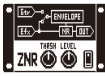




Effekt-Typ	Parameter	Parameterbereich	Effekt-Beschreibung												
SeqFLTR	Dieser selektive Filter funktioniert so ähnlich wie das Z.Vex Seek-Wah.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler 1</th> <th>Regler 2</th> <th>Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Step 2-8</td> <td>PATTRN 1-8</td> <td>Speed 1-150</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>Shape 2-10</td> <td>Reso 0-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	Step 2-8	PATTRN 1-8	Speed 1-150	Seite 02	Shape 2-10	Reso 0-10	Level 0-150
		Regler 1	Regler 2	Regler 3											
	Seite 01	Step 2-8	PATTRN 1-8	Speed 1-150											
	Seite 02	Shape 2-10	Reso 0-10	Level 0-150											
Seite 01: Steuert die Anzahl der Effekt-Schritte. Bestimmt das Effekt-Pattern. Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.															
Seite 02: Steuert die Wellenformkurve des Effekts. Steuert die Effekt-Resonanz. Steuert den Ausgangspegel.															
Effekt-Screen	Parameterbeschreibung		Symbol: Tempo-Synchronisation möglich												

■ Effekt-Typen und -Parameter








[DYN/FLTR]

D Comp	Kompressor im Stil des MXR Dyna Comp.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler 1</th> <th>Regler 2</th> <th>Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Sense 0-10</td> <td>Tone 0-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>ATTCK Slow, Fast</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150	Seite 02	ATTCK Slow, Fast		
		Regler 1	Regler 2	Regler 3											
	Seite 01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150											
	Seite 02	ATTCK Slow, Fast													
Seite 01: Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit. Steuert die Klangfarbe. Steuert den Ausgangspegel.															
Seite 02: Schaltet die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors zwischen Fast (Schnell) und Slow (Langsam) um.															
M Comp	Dieser Kompressor bietet einen natürlicheren Klang.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler 1</th> <th>Regler 2</th> <th>Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>THRSH 0-50</td> <td>Ratio 1-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>ATTCK 1-10</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	Seite 02	ATTCK 1-10		
		Regler 1	Regler 2	Regler 3											
	Seite 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150											
	Seite 02	ATTCK 1-10													
Seite 01: Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird. Bestimmt die Kompressor-Ratio. Steuert den Ausgangspegel.															
Seite 02: Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.															
OptComp	Dieser Kompressor arbeitet wie ein APHEX Punch FACTORY.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler 1</th> <th>Regler 2</th> <th>Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Drive 0-10</td> <td>Tone 0-100</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	Drive 0-10	Tone 0-100	Level 0-150	Seite 02			
		Regler 1	Regler 2	Regler 3											
	Seite 01	Drive 0-10	Tone 0-100	Level 0-150											
	Seite 02														
Seite 01: Steuert die Kompressionsintensität. Steuert die Klangfarbe. Steuert den Ausgangspegel.															
Seite 02:															
160 Comp	Dieser Kompressor arbeitet wie ein dbx 160A.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler 1</th> <th>Regler 2</th> <th>Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>THRSH -60-0</td> <td>Ratio 1.0-10.0</td> <td>Gain 0-20</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>Knee Hard, Soft</td> <td>Level 0-150</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	THRSH -60-0	Ratio 1.0-10.0	Gain 0-20	Seite 02	Knee Hard, Soft	Level 0-150	
		Regler 1	Regler 2	Regler 3											
	Seite 01	THRSH -60-0	Ratio 1.0-10.0	Gain 0-20											
	Seite 02	Knee Hard, Soft	Level 0-150												
Seite 01: Steuert den Threshold, der bestimmt, wann der Effekt aktiv ist. Bestimmt die Kompressor-Ratio. Steuert das Gain nach der Kompression.															
Seite 02: Dient zur Auswahl der Knee-Typs. Steuert den Ausgangspegel.															


Effekt-Typen und -Parameter

Limitier		Dieser Limiter begrenzt Signalspitzen ab einem bestimmten Referenzpegel.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	THRSH	0-50	Ratio	1-10	Level	0-150	
	Seite 02	REL	1-10					
		Bestimmt den Referenzpegel für die Limiter-Funktion.		Steuert die Kompressions-Ratio des Limiters.		Steuert den Ausgangspegel.		
		Bestimmt die Verzögerung zwischen dem Punkt, an dem das Signal unter den Threshold fällt, und der Release-Phase des Limiters.						
SlowATTCK		Bei diesem Effekt wird die Attack-Geschwindigkeit der einzelnen Noten reduziert, sodass eine Art Violin-Effekt entsteht.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Time	1-50	Curve	0-10	Level	0-150	
	Page02							
		Steuert die Attack-Zeit.		Bestimmt den Verlauf der Lautstärkenänderung während der Attack-Phase.		Steuert den Ausgangspegel.		
ZNR		ZOOMs einzigartiges Rauschunterdrückungssystem entfernt in Spielpausen das Rauschen, ohne den Klang zu verändern.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	THRSH	1-25	DETCT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150	
	Page02							
		Steuert den Threshold, der bestimmt, wann der Effekt aktiv ist.		Regelt die Erkennung des Steuersignals.		Steuert den Ausgangspegel.		
LineSel		Das im Effekt LineSel anliegende Signal wird in der Stellung OFF direkt auf die OUTPUT-Buchsen und in der Stellung ON auf den nachfolgenden Effekt gespeist.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	EFX_L	0-150	OUT_L				
	Seite 02							
		Steuert den Pegel aus, der auf den nächsten Effekt gespeist wird.		Steuert den Pegel aus, der direkt auf die Ausgänge gespeist wird.				
Ba GEQ		Dieser grafische 7-Band-Equalizer ist auf den Bassbereich abgestimmt.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	50 Hz	-12-12	120 Hz	-12-12	400 Hz	-12-12	
	Seite 02	500 Hz	-12-12	800 Hz	-12-12	4,5 kHz	-12-12	
	Seite 03	10 kHz	-12-12	Level	0-150			
			Steuert den Hub +/- bei 50 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 120 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 400 Hz.	
			Steuert den Hub +/- bei 500 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 800 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 4,5 kHz.	
		Steuert den Hub +/- bei 10 kHz.		Steuert den Ausgangspegel.				
Ba PEQ		Dieser parametrische 2-Band-Equalizer ist auf den Bassbereich abgestimmt.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Freq1	20 Hz-20 kHz	Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-20-20	
	Seite 02	Freq2	20 Hz-20 kHz	Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-20-20	
	Seite 03	Level	0-150					
		Steuert die Scheitelfrequenz von EQ1.		Steuert die Filtergüte Q von EQ1.		Steuert das Gain von EQ1.		
		Steuert die Scheitelfrequenz von EQ2.		Steuert die Filtergüte Q von EQ2.		Steuert das Gain von EQ2.		
		Steuert den Ausgangspegel.						
Splitter		Dieser Effekt teilt das Signal in zwei Bänder (High/Low), deren Mischungsverhältnis sich beliebig einstellen lässt.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Hi	0-100	Lo	0-100	Freq	80 Hz- 2.5 kHz	
	Seite 02	Level	0-150					
		Steuert das Mischungsverhältnis im Höhen-Band.		Steuert das Mischungsverhältnis im Bass-Band.		Bestimmt den Crossover-Punkt zwischen dem Höhen- und dem Bass-Band.		
		Steuert den Ausgangspegel.						


Effekt-Typen und -Parameter


Bottom B		Verstärkt die Bässe und Höhen.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	0-10	Trebl	0-10	Level	0-150
	Seite 02	Steuert den Boost-Anteil im Bassbereich.		Steuert den Boost-Anteil im Höhenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.	
Exciter		Dieser Exciter arbeitet wie der BBE Sonic Maximizer.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	0-100	Trebl	0-100	Level	0-150
	Seite 02	Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Bassbereich.		Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Höhenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.	
BaAutoWah		Bei diesem Auto-Wah können Sie das Effektsignal mit dem Originalsignal der Bassgitarre mischen.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Sense	-10--1, 1-10	Reso	0-10	Dry	0-100
	Seite 02	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.		Steuert den Pegel des Original-Sounds.	
ZTron		Dieser Effekt gleicht einem Q-Tron Envelope Filter im LP-Modus.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Sense	-10--1, 1-10	Reso	0-10	Dry	0-100
	Seite 02	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.		Steuert den Pegel des Original-Sounds.	
M-Filter		Dieser Envelope-Filter auf Basis des MOOG MF-101 Low Pass Filters verfügt über vielfältige Einstellmöglichkeiten.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Freq	0-100	Sense	0-10	Reso	0-10
	Seite 02	Bestimmt die minimale Frequenz des Envelope-Filters.		Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.		Steuert die Effekt-Resonanz.	
	Seite 03	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow
	Seite 02	Bestimmt den Filter-Typ.		Steuert den Anteil des gefilterten Signals.		Steuert die Geschwindigkeit der Filter-Bewegung.	
A-Filter		Dieser Filter bietet eine hochresonante Hüllkurve.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Sense	1-10	Peak	0-10	Mode	Up, Down
	Seite 02	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den Q-Faktor des Filters.		Steuert, ob der Filterbewegung nach oben oder unten verläuft.	
Ba Cry		Dieser Talking Modulator ist auf den Bassbereich abgestimmt.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Range	1-10	Reso	0-10	Sense	-10--1, 1-10
	Seite 02	Steuert den Frequenzbereich, der mit dem Effekt bearbeitet wird.		Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.		Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.	
		Bal	0-100	Level	0-150		
		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		Steuert den Ausgangspegel.			

Effekt-Typen und -Parameter


	Dieser serielle Filter funktioniert so ähnlich wie das Z.Vex Seek-Wah.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Step	2-8	PTRN	1-8	Speed	1-50
Seite 02	Shape	0-10	Reso	0-10	Level	0-150	
		Steuert die Anzahl der Effekt-Schritte.		Bestimmt das Effekt-Pattern.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	
		Steuert die Hüllkurve des Effektsounds.		Steuert die Effekt-Resonanz.		Steuert den Ausgangspegel.	


[OD/DIST]


	Hierbei handelt es sich um eine Simulation des Xotic EP Boosters mit seinem warmen und kräftigen Klang.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Bass	-10-10	Trebl	-10-10
Seite 02	Level	0-150					
		Steuert das Gain.		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
		Steuert den Ausgangspegel.					

	Simulation des ODB-3 Bass-Overdrive-Effekts von BOSS.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Seite 02	Bal	0-100					
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
		Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.					







	Simulation des Electro-Harmonix Bass Big Muff.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Seite 02	Mode	NORM, BsBST	Bal	0-100			
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
		Dient zur Auswahl des Distortion-Modus.		Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.			

	Diese Emulation des BOSS DS-1 verfügt über einen zusätzlichen Parameter, der das Lautstärkeverhältnis zwischen dem Original und dem verzerrten Sound steuert.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Seite 02	Bal	0-100					
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
		Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.					






	Diese Emulation des BOSS Metal Zone verfügt über einen zusätzlichen Parameter, der das Lautstärkeverhältnis zwischen dem Original und dem verzerrten Sound steuert.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Seite 02	Bal	0-100					
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
		Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.					

	Simulation der unter Bassisten sehr beliebten SansAmp BASS DRIVER DI.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	-10-10	Trebl	-10-10	Prese	-10-10
	Seite 02	Gain	0-100	Blend	0-100	Level	0-150
	Seite 03	Mid	-10-10				
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.		Steuert den Pegel im Präsenzenbereich.	
		Steuert das Gain.		Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.		Steuert den Ausgangspegel.	
		Steuert den Pegel im Mittenbereich.					

Effekt-Typen und -Parameter







D.I Plus		Simulation der MXR Bass D.I.+, die einen cleanen und einen übersteuerten Kanal bietet.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
	Seite 02	Gain	0-100	Blend	0-100	Level	0-150
	Steuert das Gain.		Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	Color	OFF, ON	CHAN	CLN, DIST			
	Schaltet den Preset-EO an oder ab.		Schaltet zwischen cleanem und verzerrtem Kanal um.				
Bass BB		Simulation des Xotic Bass BB Preamps, der einen röhrenartigen und fetten Sound erzeugt.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Bass	-10-10	Trebl	-10-10
		Steuert das Gain.		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
	Seite 02	Blend	0-100	Level	0-150		
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.		Steuert den Ausgangspegel.				
D15		Simulation des AVALON DESIGN U5 Preamps.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	OFF, 1-6	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
	Seite 02	HiCut	OFF, ON				
	Dämpft in der Stellung ON den Höhenbereich.						
Bass Pre		Dieses Preamp-Modell bietet einen semiparametrischen Equalizer in den Mitten.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	0-10	Trebl	0-10	Level	0-150
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.	
	Seite 02	Mid	-10-10	Freq	100 Hz- 4,5 kHz		
	Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.				
AC Bs Pre		Dieses Preamp-Modell verfügt über einen grafischen Equalizer.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Depth	0-10	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Ausgangspegel.	
	Seite 02	Bass	-10-10	LMid	-10-10	LM_F	32 Hz-6.3 kHz
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im unteren Mittenbereich.		Steuert die Scheitelfrequenz für LMid.	
	Seite 03	Mid	-10-10	H-Mid	-10-10	Trebl	-10-10
	Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im oberen Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.		
[AMP]							
SVT		Simulation des ultimativen Rock-Bassverstärkers Ampeg SVT.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
	Seite 02	Mid_F	32 Hz-6.3 kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
	Seite 03	Ultra	OFF, Low, Hi, Both, Cut	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0-100
	Verstärkt den Höhen- und Bassbereich.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.		

Effekt-Typen und -Parameter







B-Man		Simulation des Fender BASSMAN 100.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
	Seite 02	Mid_F	32 Hz-6.3 kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Deep	OFF, ON	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0-100	
	Steuert den Charakter im Bassbereich.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.		
HRT3500		Simulation des für seine Aluminium-Membran berühmten Hartke HA3500.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
	Seite 02	Mid_F	32 Hz-6.3 kHz	Tube	0-100	Level	0-150
		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert die Mischung zwischen dem Röhren- und Transistor-Sound.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Comp	OFF, 1-10	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0-100	
	Steuert den Grad der Kompression.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.		
acoustic		Simulation des acoustic 360 mit seinem typisch kräftigen Mittenbereich.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
	Seite 02	Mid_F	32 Hz-6.3 kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Bright	OFF, ON	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0-100	
	Verstärkt in der Stellung ON den Höhenbereich.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.		
Ag Amp		Simulation des für seinen kraftvollen Sound berühmten Aguilar DB 750.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
	Seite 02	Mid_F	32 Hz-6.3 kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Char	OFF, Deep, Brgh, Both	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0-100	
	Dient zur Auswahl einer der vier Preset-Klangeinstellungen.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.		
Mark B		Simulation des Markbass Little Mark III aus Italien.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
	Seite 02	Mid_F	32 Hz-6.3 kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Color	0-6	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0-100	
	Steuert den Bass- und Höhenbereich aus.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.		

Effekt-Typen und -Parameter


[MOD/SFX]


Tremolo		Dieser Effekt variiert die Lautstärke periodisch.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Level	0-150	
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.		Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9						
		Bestimmt die Modulationswellenform.						
Phaser		Bei diesem Effekt wird dem Originalklang eine Phasenverschiebung hinzugefügt.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150	
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Klangfarbe des Effekt-Typs.		Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02								
Ba Chorus		Sie können die Bassfrequenzen in diesem Bass-Chorus-Effekt eliminieren.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100	
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	LoCut	OFF-800 Hz		Level	0-150	PreD	OFF, ON	
		Definiert den Cutoff-Punkt im Bassbereich des Effekt-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.		Schaltet das Pre-Delay an oder ab.		
Ba Detune		Durch die anteilige Mischung des verstimmtten Effekt-Sounds mit dem Original entsteht ein sehr natürlicher Bass-Chorus-Effekt.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Cent	-50-50	PreD	0-50	Mix	0-100	
	Steuert die Transponierung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100-stel eines Halbtons).		Steuert das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	Tone	0-10		Level	0-150	LoCut	OFF-800 Hz	
		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.		Bestimmt die Cut-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.		
Ba Ensembl		Dieses Bass-Chorus-Ensemble bietet eine dreidimensional anmutende Modulation.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100	
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
Seite 02	Tone	0-10		Level	0-150			
		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.				
Ba Flanger		Diese Emulation nach dem Vorbild des ADA Flangers verfügt über einen zusätzlichen Parameter, der das Lautstärkeverhältnis zwischen dem Original und dem Effekt-Sound steuert.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10	
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.			
	Seite 02	PreD	0-50		Mix	0-100	Level	0-150
		Steuert das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	LoCut	OFF-800 Hz						
		Bestimmt die Cutoff-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.						

Effekt-Typen und -Parameter


Ba Octave	Dieser Effekt transponiert das Signal eine Oktave unter den Originalsound.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Oct	0-100	Dry	0-100	Tone	0-10
	Seite 02	Low	0-10	Mid	0-10	Level	0-150
		Steuert den Pegel der um eine Oktave tieferen Version.		Steuert den Pegel des Original-Sounds.		Steuert die Klangqualität der um eine Oktave tieferen Dopplung.	
		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.	
PitchSHFT	Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100
	Seite 02	Fine	-25-25	Level	0-150		
		Bestimmt das Detune-Intervall in Halbtönen. Die Option „0“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
		Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent (1/100-stel Halbtön).		Steuert den Ausgangspegel.			
Ba Pitch	Dieser Pitchshifter wurde speziell für einzeln gespielte Noten im Bassbereich konzipiert.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100
	Seite 02	Fine	-25-25	Level	0-150		
		Bestimmt das Detune-Intervall in Halbtönen. Die Option „0“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
		Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent (1/100-stel Halbtön).		Steuert den Ausgangspegel.			
Ba Synth	Dieser Effekt erzeugt den Sound eines monophonen (zu jeder Zeit kann nur eine Note gespielt werden) Bass-Synthesizers, der die Tonhöhe des Eingangssignals erkennt.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Decay	0-100	Wave	Saw, Pulse, PWM	Reso	0-10
	Seite 02	Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150
		Steuert das Maß der Klangänderung.		Schaltet die Wellenform zwischen „Saw“ (Sägezahn), „Pulse“ (Rechteckwelle) oder PWM (Pulsbreitenmodulation für fettere Sounds) um.		Steuert die Intensität des Effektscharakters.	
		Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	
StdSyn	ZOOMs originaler Bass-Synthesizer-Sound.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Sense	0-100	Sound	1-4	Tone	0-10
	Seite 02	Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150
		Steuert die Empfindlichkeit der Trigger-Erkennung.		Dient zur Auswahl einer Synthesizer-Variation.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.	
		Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	
SynTik	Dieser Effekt erzeugt einen Synthesizer-artigen Sound, der den vom Talking Modulator erzeugten Vokalen ähnelt.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Decay	0-100	Type	iA, UE, UA, oA	Tone	0-10
	Seite 02	Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150
		Steuert das Maß der Klangänderung.		Dient zur Auswahl einer Vokal-Variation.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.	
		Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	


Effekt-Typen und -Parameter


Z-Syn		Dieser Bass-Synthesizer fügt dem Signal den Sound eines fetten Analog-Synths hinzu.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Wave	Saw, Sqr	Decay	0-100	Tone	0-10
	Dient zur Auswahl der Wellenform.		Steuert die Geschwindigkeit der Klangmodulation.		Steuert die Klangfarbe.		
	Seite 02	Freq	0-10	Range	0-20	Reso	0-20
Steuert die Cutoff-Frequenz des Tiefpass-Filters.		Steuert den Anteil der Modulation der Cutoff-Frequenz.		Steuert die Intensität der Filterresonanz.			
Seite 03	Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150	
Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.			

Defret		Verwandelt den Sound jeder Bassgitarre in den Sound von einem Fretless-Bass.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Sense	0-30	Color	1-10	Level	0-150
	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den harmonischen Anteil im Sound. Höhere Werte sorgen für einen stärkeren Effekt-Charakter.		Steuert den Ausgangspegel.		
	Seite 02	Tone	1-50				
Steuert die tonale Qualität des Sounds.							






[DLY/REV]

Delay		Dieses lange Delay bietet eine maximale Verzögerung von 4000 ms.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Time	1-4000	FB	0-100	Mix	0-100
	Bestimmt die Delay-Zeit.		Regeln den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150
Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.		Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 03	Tail	OFF, ON					
In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.							

StompDly		Durch Anheben des Feedback-Anteils bringen Sie dieses Stomp-Delay zur Selbst-Oszillation.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	E.LVL	0-120	FB	0-100	Time	1-600
	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Effekt- und dem Originalsound.		Regeln den Feedback-Wert.		Bestimmt die Delay-Zeit.		
	Seite 02	Sync	OFF, 1-8x	Mode	MONO, STR	Tail	OFF, ON
Aktiviert die Tempo-Synchronisation.		Schaltet den Ausgang zwischen mono und stereo (STR) um. Im Stereobetrieb liegt das Effektsignal in Kanal L an, das unbearbeitete Eingangssignal wird über Kanal R ausgegeben.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
Seite 03	HiDMP	0-10					
Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.							

ModDelay2		Sie können die Effekt-Tiefe für dieses Modulations-Delay einstellen.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100
	Bestimmt die Delay-Zeit.		Regeln den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	Rate	1-50	Level	0-150	Depth	0-100
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Ausgangspegel.		Steuert die Modulationstiefe.			
Seite 03	Tail	OFF, ON					
In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.							

Effekt-Typen und -Parameter

HD Hall		Hierbei handelt es sich um ein dicht klingendes Hall-Reverb.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100
		Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert die Länge des Reverbs.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Effekt- und dem Originalsound.	
	Seite 02	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	Tail	OFF; ON
Steuert die Bass-Dämpfung im Reverb-Klang.		Steuert die Höhen-Dämpfung im Reverb-Klang.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
Room		Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
		Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF; ON
Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
Plate		Simulation eines Plattenhalls.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100
		Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	Color	0-100	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100
Steuert die Reverb-Zeit im Bassbereich.		Steuert die Bass-Dämpfung im Reverb-Klang.		Steuert die Höhen-Dämpfung im Reverb-Klang.			
Seite 03	Tail	OFF; ON	Level	0-150			
	In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.		Steuert den Ausgangspegel.				
ModReverb		Dieses Reverb erzeugt variierende Echos.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Depth	0-100	Decay	1-30	Mix	0-100
		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	Rate	1-50	Tone	0-10	PreD	1-100
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.			
Seite 03	Level	0-150	Tail	OFF; ON			
	Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.				
SlapBack		Dieses Reverb erzeugt einen sich wiederholenden Echo-Effekt.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Time	1-1000	Decay	1-30	Mix	0-100
		Bestimmt die Delay-Zeit.		Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	FB	0-100	Tone	0-10	DRBal	0-100
Regelt den Feedback-Wert.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis für das Delay und Reverb.			
Seite 03	Level	0-150	Tail	OFF; ON			
	Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.				

Effekt-Typen und -Parameter

■ **Tabelle 1 CAB-Parameter**

Typ	Emulierte Boxen und Speaker
AG 8x10	Simulation der Ampeg 810E.
BM 4x12	Simulation des Fender BASSMAN.
HA 4x10	Simulation der Hartke 4.5XL.
AC 1x18	Simulation des acoustic 301.
AL 4X10	Simulation der Aguilar GS410.
MB 1x12	Lautsprecher-Simulation des Markbass 12" Combo-Amps.
OFF	Kein Lautsprecher aktiv.