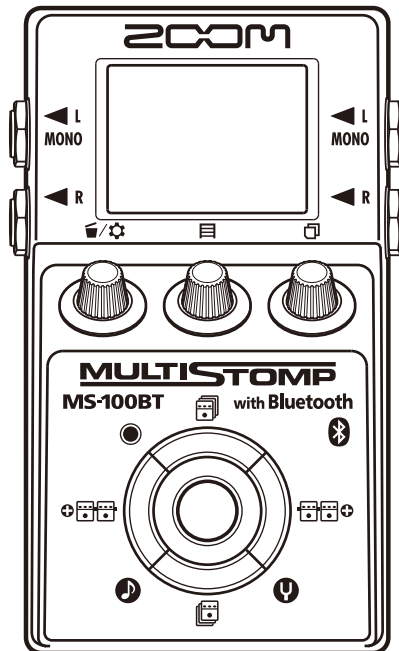



MULTISTOMP

MS-100BT with Bluetooth

Types et paramètres d'effet








Types et paramètres d'effet

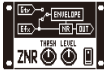






Type d'effet	Paramètre	Plage du paramètre		Explication de l'effet			
	C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un Flanger ADA.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10
	Page02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150
Écran de l'effet	Explication du paramètre		Synchronisation possible sur le tempo				

Types et paramètres d'effet








[DYN/FLTR]

Comp	Ce compresseur est du style MXR Dyna Comp.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Sense	0-10	Tone	0-10	Level	0-150
	Page02	ATTCK	Slow, Fast				
RackComp	Ce compresseur permet un réglage plus fin que Comp.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	THRSH	0-50	Ratio	1-10	Level	0-150
	Page02	ATTCK	1-10				
M Comp	Ce compresseur procure un son plus naturel.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	THRSH	0-50	Ratio	1-10	Level	0-150
	Page02	ATTCK	1-10				
OptComp	Ce compresseur est dans le style d'un Punch FACTORY d'APHEX.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Drive	0-10	Tone	0-100	Level	0-150
	Page02						
SlowATTCK	Cet effet ralentit l'attaque de chaque note, pour un jeu de type violon.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Time	1-50	Curve	0-10	Level	0-150
	Page02						


Types et paramètres d'effet

 <p>ZNR</p>	La réduction de bruit unique de ZOOM coupe le bruit durant les pauses de jeu sans affecter le son.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
Page01	THRSH	1-25	DETCT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150
Page02	Règle la sensibilité d'effet.		Règle le niveau de détection du signal.		Règle le niveau de sortie.	
 <p>NoiseGate</p>	C'est un noise gate qui coupe le son durant les pauses de jeu.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
Page01	THRSH	1-25	Level	0-150		
Page02	Règle la sensibilité d'effet.		Règle le niveau de sortie.			
 <p>LineSel</p>	Sur OFF, le son entrant dans l'effet LineSel est directement envoyé aux prises de sortie et sur ON, à l'effet suivant dans la chaîne.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
Page01	EFX_L	0-150	OUT_L	0-150		
Page02	Règle le niveau d'envoi à l'effet suivant.		Règle le niveau d'envoi direct aux sorties.			
 <p>GraphicEQ</p>	Cette unité a un égaliseur 6 bandes.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
Page01	160Hz	-12-12	400Hz	-12-12	800Hz	-12-12
Page02	Renforce ou atténue la bande de fréquences basses (160 Hz).		Renforce ou atténue la bande de fréquences moyennes-basses (400 Hz).		Renforce ou atténue la bande de fréquences moyennes (800 Hz).	
Page03	3.2kHz	-12-12	6.4kHz	-12-12	12kHz	-12-12
Page04	Renforce ou atténue la bande de fréquences hautes (3,2 kHz).		Renforce ou atténue la bande de fréquences très hautes (6,4 kHz).		Renforce ou atténue la bande des harmoniques (12 kHz).	
Page05	Level	0-150				
 <p>ParaEQ</p>	C'est un égaliseur paramétrique à 2 bandes.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
Page01	Freq1	20Hz-20kHz	Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12-12
Page02	Règle la fréquence centrale d'EQ1.		Règle le Q d'EQ1.		Règle le gain d'EQ1.	
Page03	Freq2	20Hz-20kHz	Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12-12
Page04	Règle la fréquence centrale d'EQ2.		Règle le Q d'EQ2.		Règle le gain d'EQ2.	
Page05	Level	0-150				
 <p>Exciter</p>	Règle l'ampleur de la compression.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
Page01	Bass	0-100	Trebl	0-100	Level	0-150
Page02	Règle l'ampleur de la correction de phase des basses fréquences.		Règle l'ampleur de la correction de phase des hautes fréquences.		Règle le niveau du signal après son passage dans le module.	
 <p>CombFLTR</p>	Cet effet utilise le filtre en peigne obtenu par fixation de la modulation du flanger comme un égaliseur.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
Page01	Freq	1-50	Reso	-10-0-10	Mix	0-100
Page02	Règle la fréquence accentuée.		Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
Page03	HiDMP	0-10	Level	0-150		
Page04	Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle le niveau de sortie.			








Types et paramètres d'effet

AutoWah	Cet effet wah-wah varie en fonction de l'intensité d'attaque du médiator.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Sense -10- -1, 1-10 Règle la sensibilité de l'effet.	Reso 0-10 Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.		
	Page02					
Resonance	Cet effet fait varier la fréquence du filtre de résonance en fonction de l'intensité d'attaque des cordes.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Sense -10- -1, 1-10 Règle la sensibilité de l'effet.	Reso 0-10 Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.		
	Page02					
Cry	Cet effet fait varier le son comme un modulateur parlant.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Range 1-10 Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.	Reso 0-10 Règle l'intensité du son de résonance de modulation.	Sense -10- -1, 1-10 Règle la sensibilité de l'effet.		
	Page02	Bal 0-100 Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.			
M-Filter	Ce filtre suiveur d'enveloppe a le timbre d'un Low Pass Filter Moog MF-101 et une large plage de réglage.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Freq 0-100 Règle la fréquence minimale du filtre suiveur d'enveloppe.	Sense 0-10 Règle la sensibilité d'effet.	Reso 0-10 Règle la résonance d'effet.		
	Page02	Type HPF, BPF, LPF Règle le type de filtre.	Chara 2Pole, 4Pole Règle l'amplitude du filtrage appliqué.	VLCTY Fast, Slow Règle la vitesse d'action du filtre.		
	Page03	Bal 0-100 Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.			
Step	Cet effet spécial donne au son un caractère à paliers.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth 0-100 Règle l'amplitude de la modulation.	Rate 0-50 Règle la vitesse de la modulation.	Reso 0-10 Règle l'intensité du son de résonance de modulation.		
	Page02	Shape 0-10 Règle l'enveloppe d'effet.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.			
SeqFLTR	Ce filtre séquenceur a le timbre d'un Z.Vex Seek-Wah.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Step 2-8 Règle le nombre de pas de séquence.	PTRN 1-8 Règle le motif (pattern) d'effet.	Speed 1-50 Règle la vitesse de modulation.		
	Page02	Shape 0-10 Règle l'enveloppe du son d'effet.	Reso 0-10 Règle la résonance d'effet.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.		
RndmFLTR	Cet effet de filtrage change aléatoirement le caractère sonore.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Speed 1-50 Règle la vitesse de modulation.	Range 0-100 Règle la plage de fréquences affectée.	Reso 0-10 Règle la résonance d'effet.		
	Page02	Type HPF, BPF, LPF Règle le type de filtre.	Chara 2Pole, 4Pole Règle l'amplitude du filtrage appliqué.	Bal 0-100 Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
	Page03	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.				









Types et paramètres d'effet

fCycle	Cet effet de filtrage change cycliquement les caractéristiques du son.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3		
	Page01	Rate	1-50	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Level	0-150	
	Règle la vitesse de la modulation.		Règle la forme d'onde de modulation.		Règle le niveau de sortie.			
	Page02	Depth	0-100	Reso	0-10			
Règle l'amplitude de la modulation.		Règle l'intensité de la résonance de modulation.						







[OD/DIST]

Booster	Le booster augmente le gain du signal pour rendre le son plus puissant.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02						
OverDrive	Simulation de la pédale d'effet BOSS OD-1, la première pédale d'effet dénommée "overdrive".						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02						
T Scream	Simulation de la TS808 Ibanez, adorée par de nombreux guitaristes comme booster et ayant inspiré bon nombre de clones.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02						
Governor	Simulation de l'effet de distorsion Guv'nor Marshall.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02						
Dist+	Simulation de l'effet MXR distortion+ qui a rendu la distorsion populaire dans le monde entier.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02						
Dist 1	Simulation de la pédale de distorsion BOSS DS-1, qui s'est vendue pendant très longtemps.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02						
Squeak	Simulation de la très populaire Pro Co RAT célèbre pour sa distorsion acérée.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02						

Types et paramètres d'effet







FuzzSmile	Simulation de la Fuzz Face, qui a fait l'histoire du rock grâce à son design plein d'humour et à sa sonorité formidable.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150		
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.		
Page02						
GreatMuff	Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix, adorée par de célèbres artistes dans le monde entier pour son gros son doux de fuzz.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150		
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.		
Page02						
MetalWRLD	Simulation de la pédale BOSS Metal Zone, caractérisée par un long sustain et des bas-médiums puissants.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150		
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.		
Page02						
HotBox	Simulation du préampli compact MATCHLESS HOT BOX avec lampe intégrée.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150		
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.		
Page02						
Z Clean	Son clair neutre original de ZOOM.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150		
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.		
Page02						
Z MP1	Son original créé en mélangeant les caractéristiques d'un MP1 ADA et d'un JCM800 Marshall.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150		
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.		
Page02						
Z Bottom	Son à haut gain qui accentue les fréquences basses et moyennes.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150		
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.		
Page02						
Z Dream	Son à haut gain pour guitare solo basé sur le canal Lead du Mesa Boogie Road King Série II.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150		
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.		
Page02						

Types et paramètres d'effet



	Son à haut gain original bien équilibré des basses aux hautes fréquences.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Page02	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Son crunch modélisé d'après un amplificateur combo britannique de classe A modifié.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Page02	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Son à haut gain avec saturation encore renforcée.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Page02	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Son de distorsion brillant et moelleux.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Page02	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Cet effet de distorsion se targue du plus haut gain au monde.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Page02	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
	Cet effet change le son d'une guitare électrique en son de guitare acoustique.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Top	0-100	Body	0-100	Level	0-150
Page02	Règle le son de corde caractéristique des guitares acoustiques.		Règle la résonance de caisse des guitares acoustiques.		Règle le niveau de sortie.		

Types et paramètres d'effet





[AMP]

FD COMBO		Son modélisé d'un Fender Twin Reverb ('65), adoré par les guitaristes dans divers genres.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
		Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
		Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
	Page03	Prese	0-100	CAB	Voir Tableau 1	OUT	Voir Tableau 3
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.		Sélectionne le type d'appareil connecté.		
DELUXE-R		Modélise le son d'un Fender Deluxe Reverb de 1965.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
		Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
		Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
	Page03	Prese	0-100	CAB	Voir Tableau 1	OUT	Voir Tableau 3
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.		Sélectionne le type d'appareil connecté.		
US BLUES		Son crunch d'un Fender Tweed Bassman.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
		Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
		Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
	Page03	Prese	0-100	CAB	Voir Tableau 1	OUT	Voir Tableau 3
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.		Sélectionne le type d'appareil connecté.		
VX JMI		Simule le son d'un des premiers modèles d'ampli combo britannique de classe A.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
		Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
		Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
	Page03	Prese	0-100	CAB	Voir Tableau 1	OUT	Voir Tableau 3
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.		Sélectionne le type d'appareil connecté.		
TW ROCK		Ce son crunch utilise le canal saturé d'un ampli artisanal américain, le Two Rock Emerald 50.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
		Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
		Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
	Page03	Prese	0-100	CAB	Voir Tableau 1	OUT	Voir Tableau 3
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.		Sélectionne le type d'appareil connecté.		
MS 1959		Modélise le son d'un Marshall 1959 Plexi de 1969.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
		Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
		Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
	Page03	Prese	0-100	CAB	Voir Tableau 1	OUT	Voir Tableau 3
	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.		Sélectionne le type d'appareil connecté.		








Types et paramètres d'effet

DZ DRIVE	Le son à haut gain du canal 3 de l'ampli guitare allemand Diezel Herbert, réalisé à la main, avec 3 canaux contrôlables indépendamment.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain 0-100	Tube 0-100	Level 0-150		
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
	Page02	Trebl 0-100	Middl 0-100	Bass 0-100		
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
	Page03	Presse 0-100	CAB Voir Tableau 1	OUT Voir Tableau 3		
Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.		Sélectionne le type d'appareil connecté.		
ALIEN	Simule le son à haut gain du Engl Invader, aux basses puissantes.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Gain 0-100	Tube 0-100	Level 0-150		
	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.	
	Page02	Trebl 0-100	Middl 0-100	Bass 0-100		
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.	
	Page03	Presse 0-100	CAB Voir Tableau 1	OUT Voir Tableau 3		
Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.		Sélectionne le type d'appareil connecté.		








[MOD/SFX]

Tremolo	Cet effet fait varier le volume à cadence régulière.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth 0-100	Rate 0-50	Level 0-150		
	Règle l'amplitude de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle le niveau de sortie.	
	Page02	Wave UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9				
Règle la forme d'onde de modulation.						
Slicer	Cet effet crée un son rythmique en découpant continuellement l'entrée.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	PTRN 1-20	Speed 1-50	Bal 0-100		
	Règle le motif (pattern) d'effet.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
	Page02	THRSH 0-50	Level 0-150			
Règle le seuil d'effet.		Règle le niveau de sortie.				
Phaser	Cet effet ajoute au son sa copie déphasée.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Rate 1-50	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level 0-150		
	Règle la vitesse de la modulation.		Règle le son du type d'effet.		Règle le niveau de sortie.	
	Page02					
DuoPhase	Cet effet combine deux phasers.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	RateA 1-50	RateB 1-50, SyncA, RvrsA	Level 0-150		
	Règle la vitesse de modulation (LFO A).		Règle la vitesse de modulation (LFO B).		Règle le niveau de sortie.	
	Page02	ResoA 0-10	ResoB 0-10	Link Seri, Para, STR		
	Règle la résonance de modulation (LFO A).		Règle la résonance de modulation (LFO B).		Règle la liaison des deux phasers.	
	Page03	DPT_A 1-100	DPT_B 1-100			
Règle l'amplitude de modulation (LFO A).		Règle l'amplitude de modulation (LFO B).				








Types et paramètres d'effet

	Ce phaser a un effet unidirectionnel.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Speed	1-50	Reso	0-10	Level	0-150
Page02	Règle la vitesse de modulation.		Règle la résonance d'effet.		Règle le niveau de sortie.		
	DRCTN	Go, Back					
Règle la direction de déformation.							
TheVibe							
Ce son vibrant possède des ondulations uniques.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Speed	0-50	Depth	0-100	Bias	0-100
	Règle la vitesse de modulation.		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la pente de modulation de forme d'onde.		
Page02	Wave	0-100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0-150	
	Règle la forme d'onde de modulation.		Règle l'effet sur vibrato ou chorus.		Règle le niveau de sortie.		
Chorus							
Cet effet mixe le son d'origine avec sa copie à hauteur décalée pour ajouter mouvement et épaisseur.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.				
Detune							
En mixant un son d'effet légèrement désaccordé avec le son d'origine, ce type d'effet donne un chorus sans trop de sensation de modulation.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100
	Règle le désaccord en centièmes de demi-ton.		Règle le temps de pré-retard du son d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.				
VintageCE							
C'est une simulation de la CE-1 BOSS.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Comp	0-9	Rate	1-50	Mix	0-100
	Règle la sensibilité du compresseur.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page02	Level	0-150					
	Règle le niveau de sortie.						
StereoCho							
C'est un chorus stéréo à son clair.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.				
Ensemble							
C'est un ensemble de chorus disposant d'un mouvement tridimensionnel.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.				





Types et paramètres d'effet

SuperCho	Modélise le son d'une BOSS CH-1 SUPER CHORUS.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	E.LVL 0-120 Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	Rate 0-100 Règle la vitesse de la modulation.	Depth 0-100 Règle l'amplitude de la modulation.		
Page02	EQ 0-100 Règle la tonalité de l'effet.	Mode MONO, STR Règle la sortie sur mono ou stéréo (STR). En stéréo, le son d'effet sort par le canal gauche (L) et le son d'entrée inchangé par le canal droit (R).				
VinFLNGR	Ce son de flanger analogique est similaire à celui d'un MXR M-117R.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth 0-100 Règle l'amplitude de la modulation.	Rate 0-50 Règle la vitesse de la modulation.	Reso -10-10 Règle l'intensité de la résonance de modulation.		
Page02	PreD 0-50 Règle le temps de pré-retard du son d'effet.	Mix 0-100 Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.			
Flanger	C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un Flanger ADA.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth 0-100 Règle l'amplitude de la modulation.	Rate 0-50 Règle la vitesse de la modulation.	Reso -10-10 Règle l'intensité de la résonance de modulation.		
Page02	PreD 0-50 Règle le temps de pré-retard du son d'effet.	Mix 0-100 Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.			
DynaFLNGR	Avec ce flanger dynamique, le volume du son d'effet change en fonction du niveau du signal entrant.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth 0-100 Règle l'amplitude de la modulation.	Rate 0-50 Règle la vitesse de la modulation.	Sense -10-1, 1-10 Règle la sensibilité de l'effet.		
Page02	Reso -10-10 Règle l'intensité de la résonance de modulation.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.				
Vibrato	Cet effet ajoute automatiquement du vibrato.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth 0-100 Règle l'amplitude de la modulation.	Rate 0-50 Règle la vitesse de la modulation.	Bal 0-100 Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
Page02	Tone 0-10 Règle le timbre.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.				
Octave	Cet effet ajoute les sons situés une et deux octaves sous le son non traité.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Oct1 0-100 Règle le niveau du son de l'octave inférieure.	Oct2 0-100 Règle le niveau du son situé deux octaves en dessous.	Dry 0-100 Règle le volume du son sec (non traité).		
Page02	Chara 0-100 Règle le caractère de l'effet.	Tone 0-10 Règle le timbre.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.			
PitchSHFT	Cet effet transpose le son vers le haut ou le bas.					
	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Shift -12-12, 24 Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "0" donne un effet de désaccord.	Tone 0-10 Règle le timbre.	Bal 0-100 Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
Page02	Fine -25-25 Règle finement la transposition par centièmes de demi-tons.	Level 0-150 Règle le niveau de sortie.				



Types et paramètres d'effet

MonoPitch		C'est un pitch shifter avec peu d'écart du son pour le jeu monophonique (simple note).					
	Bouton1			Bouton2		Bouton3	
	Page01	Shift	-12-12 , 24	Tone	0-10	Bal	0-100
	Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "0" donne un effet de désaccord.			Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
	Page02	Fine	-25-25	Level	0-150		
Règle finement la transposition par centièmes de demi-ton.			Règle le niveau de sortie.				
HPS		Ce pitch shifter intelligent produit un son d'effet transposé en fonction des réglages de gamme et de tonalité.					
	Bouton1			Bouton2		Bouton3	
	Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (voir Tableau 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100
	Règle la hauteur du son transposé ajouté au son d'origine.			Règle la tonique (fondamentale) de la gamme utilisée pour la transposition.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150		
Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.				
BendCho		Cet effet de pitch bend utilise le signal entrant comme déclencheur et traite chaque note séparément.					
	Bouton1			Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth	0-100	Time	0-50	Bal	0-100
	Règle l'ampleur d'effet.			Règle le temps qui s'écoule avant le début de l'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
	Page02	Mode	Up, Down	Tone	0-10	Level	0-150
Règle la direction du pitch bend.			Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
MojoRolle		Cet effet module la hauteur après attaque de la corde.					
	Bouton1			Bouton2		Bouton3	
	Page01	Depth	0-100	Speed	0-100	Rise	0-100
	Règle l'amplitude de la modulation.			Règle la vitesse de la modulation.		Règle le temps écoulé avant que l'effet ne commence à moduler la hauteur.	
	Page02	Mode	Up-Dn, Up, Down	Level	0-150		
Règle la direction de modulation de hauteur.			Règle le niveau de sortie.				
RingMod		Cet effet produit un son résonant métallique. Régler le paramètre "Freq" entraîne un changement drastique du caractère sonore.					
	Bouton1			Bouton2		Bouton3	
	Page01	Freq	1-50	Tone	0-10	Bal	0-100
	Règle la fréquence de modulation.			Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
	Page02	Level	0-150				
Règle le niveau de sortie.							
BitCrush		Cet effet crée un son basse fidélité ("lo-fi").					
	Bouton1			Bouton2		Bouton3	
	Page01	Bit	4-16	SMPL	0-50	Bal	0-100
	Règle la résolution en bits.			Règle la fréquence d'échantillonnage.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150		
Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.				
Bomber		Cet effet produit un son explosif à l'attaque du médiator.					
	Bouton1			Bouton2		Bouton3	
	Page01	PTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	Bal	0-100
	Règle le type de son d'effet.			Règle la longueur des réverbérations.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
	Page02	THRSH	0-50	Power	0-30	Tone	0-10
Règle le seuil d'effet.			Règle la force du son explosif.		Règle le timbre.		
Page03	Level	0-150					
Règle le niveau de sortie.							






Types et paramètres d'effet

MonoSynth	Cet effet produit le son d'une guitare-synthé monophonique (jeu note à note) qui détecte la hauteur du signal entrant.						
	Page01	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
		Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150
	Règle le niveau du son de synthé.		Règle le niveau du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Tone	0-10	Speed	0-100
Règle la forme d'onde.		Règle le timbre.		Règle la douceur du changement de hauteur.			
Z-Organ	Cet effet simule un son d'orgue.						
	Page01	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
		Upper	0-100	Lower	0-100	Dry	0-100
	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des basses fréquences.		Règle le niveau du son d'origine.		
	Page02	HPF	0-10	LPF	0-10	Level	0-150
Règle la fréquence du filtre passe-haut.		Règle la fréquence du filtre passe-bas.		Règle le niveau de sortie.			
AutoPan	Cet effet déplace cycliquement la position panoramique du son.						
	Page01	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
		Rate	0-50	Width	L50 - R50	Level	0-150
	Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'amplitude du panoramique.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Depth	0-10	Clip	0-10		
Règle l'amplitude de la modulation.		Règle l'ampleur de l'écrêtage de forme d'onde. Des valeurs plus élevées accentuent encore l'effet d'auto-panoramique.					
Rt Closet	Simule une cabine rotative.						
	Page01	Bouton1		Bouton2		Bouton3	
		Bal	0-100	Mode	Slow, Fast	Level	0-150
	Règle la balance entre le pavillon (hautes fréquences) et le tambour (basses fréquences).		Règle le mode de rotation.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Drive	0-100				
Règle le niveau de l'amplification par le préampli.							






[DLY/REV]

Delay	Ce retard long a une durée maximale de 4000 ms.							
	Page01	Bouton1		Bouton2		Bouton3		
		Time	1-4000	FB	0-100	Mix	0-100	
	Règle le temps de retard.		Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page02	HIDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
		Règle l'atténuation des aigus du son retardé.		Règle la sortie du retard sur mono ou ping-pong.		Règle le niveau de sortie.		
	Page03	Tail	OFF/ON					
Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.								
TapeEcho	Cet effet simule un écho à bande. Changer le paramètre "Time" change la hauteur des échos.							
	Page01	Bouton1		Bouton2		Bouton3		
		Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100	
	Règle le temps de retard.		Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page02	HIDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Règle l'atténuation des aigus du son retardé.		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.				






Types et paramètres d'effet

ModDelay		Cet effet de retard permet l'emploi d'une modulation.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3		
	Page01	Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
		Règle le temps de retard.		Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
	Page02	Rate	1-50		Level	0-150	Tail	OFF/ON
	Règle la vitesse de la modulation.		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.			
AnalogDly		Cette simulation de retard analogique a un long retard d'une durée maximale de 4000 ms.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3		
	Page01	Time	1-4000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
		Règle le temps de retard.		Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
	Page02	HIDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
		Règle l'atténuation des aigus du son retardé.		Règle la sortie du retard sur mono ou ping-pong.		Règle le niveau de sortie.		
	Page03	Tail	OFF/ON					
	Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.							
ReverseDL		Ce retard inversé est un long retard d'une durée maximale de 2000 ms.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3		
	Page01	Time	10-2000	↗	FB	0-100	Bal	0-100
		Règle le temps de retard.		Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
	Page02	HIDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Règle l'atténuation des aigus du son retardé.		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.			
MultiTapD		Cet effet produit plusieurs sons retardés aux temps de retard différents.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3		
	Page01	Time	1-3000	↗	PTTRN	1-8	Mix	0-100
		Règle le temps de retard.		Règle le motif (pattern) de retard, qui va de rythmique à aléatoire.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.			
DynaDelay		Ce retard dynamique règle le volume du son d'effet en fonction du niveau du signal entrant.						
		Bouton1		Bouton2		Bouton3		
	Page01	Time	1-2000	↗	Sense	-10- -1, 1-10	Mix	0-100
		Règle le temps de retard.		Règle la sensibilité d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
	Page02	FB	0-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.			






Types et paramètres d'effet

FilterDly		Cet effet filtre un son retardé.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3			
	Page01	Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100	
	Page02	Rate	1-50		Depth	0-100	Reso	0-10	
	Page03	Level	0-150		Tail	OFF/ON			
		Règle le temps de retard.		Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
		Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle l'intensité de la résonance de modulation.			
		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.					
PitchDly		Cet effet transpose le son retardé.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3			
	Page01	Time	1-2000		Pitch	-12-12	Mix	0-100	
	Page02	FB	0-100		Tone	0-10	Level	0-150	
	Page03	Tail	OFF/ON						
		Règle le temps de retard.		Règle la transposition appliquée au son retardé.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
		Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			
		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.							
StereoDly		Ce retard stéréo permet de régler séparément les temps de retard gauche et droit.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3			
	Page01	TimeL	1-2000	↗	TimeR	1-2000	↗	Mix	0-100
	Page02	LchFB	0-100		RchFB	0-100	Level	0-150	
	Page03	LchLv	0-100		RchLv	0-100	Tail	OFF/ON	
		Règle le temps de retard du canal gauche.		Règle le temps de retard du canal droit.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
		Règle la réinjection du canal gauche.		Règle la réinjection du canal droit.		Règle le niveau de sortie.			
		Règle le niveau de retard du canal gauche.		Règle le niveau de retard du canal droit.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.			
PhaseDly		Cet effet applique un phaser au son retardé.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3			
	Page01	Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100	
	Page02	Rate	1-50		Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150	
	Page03	Tail	OFF/ON						
		Règle le temps de retard.		Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
		Règle la vitesse de la modulation.		Règle le son du type d'effet.		Règle le niveau de sortie.			
		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.							
TrgHldDly		Ce retard échantillonne et bloque, déclenché par l'attaque de corde.							
		Bouton1		Bouton2		Bouton3			
	Page01	Time	10-1000		Duty	25-100	Mix	0-100	
Page02	THRSH	0-30		Level	0-150	Tail	OFF/ON		
		Règle le temps de retard.		Règle le temps de production du son "sample-and-hold".		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
		Règle le seuil d'effet.		Règle le niveau de sortie.					
		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.							

Types et paramètres d'effet

StompDly		En montant la réinjection (feedback) sur ce delay de style pédale d'effet, vous pouvez le faire passer en auto-oscillation.									
		Knob1			Knob2			Knob3			
	Page01	E.LVL	0-120		FB	0-100		Time	1-600		
	Adjusts amount of effect sound mixed with original sound.		Adjusts the feedback amount.			Sets the delay time.					
	Page02	Sync	OFF, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1		Mode	MONO, STR		Tail	OFF/ON		
Activates tempo sync.		Règle la sortie sur mono ou stéréo (STR). En stéréo, le son d'effet sort par le canal gauche (L) et le son d'entrée inchangé par le canal droit (R).			Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.						
Page03	HIDMP	0-10									
Adjusts the treble attenuation of the delay sound.											
HD Hall		C'est un reverb de salle dense.									
		Knob1			Knob2			Knob3			
	Page01	PreD	1-200		Decay	0-100		Mix	0-100		
	Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle la longueur des réverbérations.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
	Page02	LoDMP	0-100		HiDMP	0-100		Tail	OFF/ON		
Règle l'amortissement des basses fréquences dans le son réverbéré.		Règle l'amortissement des hautes fréquences dans le son réverbéré.			Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.						
HD Reverb		C'est un reverb haute définition.									
		Bouton1			Bouton2			Bouton3			
	Page01	Decay	0-100		Tone	0-10		Mix	0-100		
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
	Page02	PreD	1-200		HPF	0-10		Level	0-150		
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle la fréquence du filtre passe-haut.			Règle le niveau de sortie.						
Page03	Tail	OFF/ON									
Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.											
Hall		Cet effet reverb simule l'acoustique d'une salle de concert.									
		Bouton1			Bouton2			Bouton3			
	Page01	Decay	1-30		Tone	0-10		Mix	0-100		
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
	Page02	PreD	1-100		Level	0-150		Tail	OFF/ON		
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.			Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.						
Room		Cet effet reverb simule l'acoustique d'une pièce.									
		Bouton1			Bouton2			Bouton3			
	Page01	Decay	1-30		Tone	0-10		Mix	0-100		
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
	Page02	PreD	1-100		Level	0-150		Tail	OFF/ON		
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.			Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.						

Types et paramètres d'effet

TiledRoom		Cet effet reverb simule l'acoustique d'une pièce carrelée.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
		Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.	
Spring		Cet effet reverb simule une reverb à ressort.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
		Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.	
Arena		Cet effet reverb simule l'acoustique d'un très grand site comme une enceinte sportive.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
		Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.	
EarlyRef		Cet effet ne reproduit que les réflexions premières de la réverbération.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON
		Règle la durée de la reverb.		Règle l'enveloppe d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.	
Air		Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce, pour créer de la profondeur spatiale.					
		Bouton1		Bouton2		Bouton3	
	Page01	Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100
	Page02	Ref	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON
		Règle la taille de l'espace.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		Règle la quantité des réflexions murales.		Règle le niveau de sortie.		Sur ON, le son d'effet se poursuit même après désactivation de l'effet. Sur OFF, le son d'effet s'arrête dès que l'effet est désactivé.	

Types et paramètres d'effet

■ Tableau 1 Paramètre CAB

Type	Baffle et haut-parleurs modélisés
FD COMBO 2x12	Baffle Fender Twin Reverb ('65) avec 2 haut-parleurs Jensen de 12 pouces
DLX-R 1x12	Baffle Fender Deluxe Reverb avec 1 haut-parleur Jensen de 12 pouces
US BLUES 4x10	Baffle Fender Tweed Bassman avec 4 haut-parleurs Jensen de 10 pouces
VX JMI 2x12	Premier modèle de baffle d'ampli combo britannique avec 2 haut-parleurs Celestion Alnico de 12 pouces
TW ROCK 1x12	Baffle Two Rock Emerald 50 avec 1 haut-parleur Fane de 12 pouces
MS 1959 4x12	Baffle Marshall 1959 B avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
DZ DRIVE 4x12	Baffle Diezel Herbert avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
ALIEN 4x12	Baffle Engl Invader avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
OFF	Pas de baffle utilisé.

■ Tableau 2 Paramètre Scale

Réglage	Gamme employée	Intervalle	Réglage	Gamme employée	Intervalle
-6	Majeure	6te inf.	3	Majeure	3ce sup.
-5		5te inf.	4		4te sup.
-4		4te inf.	5		5te sup.
-3		3ce inf.	6		6te sup.
-m	Mineure	3ce inf.			
m		3ce sup.			

■ Tableau 3 Paramètre OUT

Valeur du paramètre	Signification
LINE	Sert pour brancher un casque ou des moniteurs de contrôle
COMBO FRONT	Sert pour se brancher à l'entrée d'un ampli combo ordinaire
STACK FRONT	Sert pour se brancher à l'entrée d'un ampli multicorps ordinaire
COMBO POWER AMP	Sert pour se brancher au retour d'un ampli combo ordinaire
STACK POWER AMP	Sert pour se brancher au retour d'un ampli multicorps ordinaire