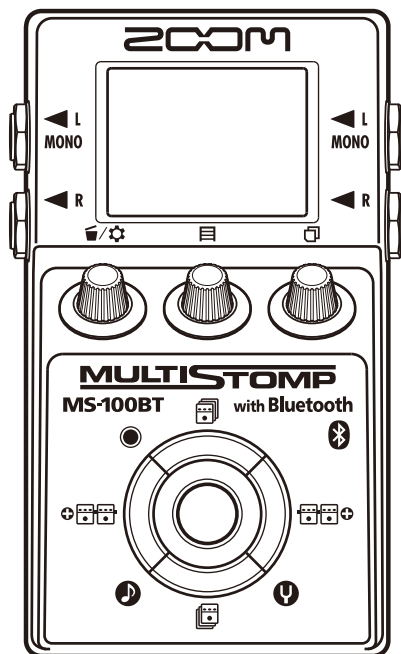



MULTISTOMP

MS-100BT with Bluetooth

Tipi d'effetto e parametri








Tipi d'effetto e parametri

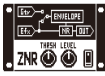






Parametro		Gamma parametro		Spiegazione effetto			
Tipi d'effetto		Suono del jet simile al Flanger ADA.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10
	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza di modulazione.		
	Page02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150
Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixa all'originale.		Regola il livello in uscita.			
Schermata effetto	Spiegazione parametro		Icona possibile sincronizzazione tempo				

Tipi d'effetto e parametri








[DYN/FLTR]

Comp		Compressore in stile MXR Dyna Comp.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Sense	0-10	Tone	0-10	Level	0-150
	Regola la sensibilità del compressore.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	ATTCK	Slow, Fast				
Imposta la velocità d'attacco del compressore su Fast o Slow.							
RackComp		Compressore che consente una regolazione più precisa rispetto a Comp.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	THRSH	0-50	Ratio	1-10	Level	0-150
	Imposta il livello che attiva il compressore.		Regola il rapporto di compressione.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	ATTCK	1-10				
Regola l'attacco del compressore.							
M Comp		Compressore che produce un suono più naturale.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	THRSH	0-50	Ratio	1-10	Level	0-150
	Imposta il livello che attiva il compressore.		Regola il rapporto di compressione.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	ATTCK	1-10				
Regola l'attacco del compressore.							
OptComp		Compressore in stile APHEX Punch FACTORY.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Drive	0-10	Tone	0-100	Level	0-150
	Regola la profondità della compressione.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02						
SlowATTCK		Effetto che rallenta l'attacco di ogni nota, creando un suono simile a un violino.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-50	Curve	0-10	Level	0-150
	Regola il tempo d'attacco.		Imposta la curva di variazione di volume durante l'attacco.		Regola il livello in uscita.		
	Page02						


Tipi d'effetto e parametri

	Noise Reduction di ZOOM, che taglia il rumore nelle pause esecutive, senza influire sul tono.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	THRSH	1-25	DETCT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150
Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.		Imposta il livello del segnale di controllo.		Regola il livello in uscita.		
NoiseGate							
	Noise gate che taglia il suono durante le pause esecutive.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	THRSH	1-25	Level	0-150		
Page02	Regola la sensibilità effetto.		Regola il livello in uscita.				
LineSel							
	Il suono in ingresso nell'effetto LineSel è inviato direttamente ai jack OUTPUT quando su OFF e all'effetto successivo in ordine, quando su ON.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	EFX_L	0-150	OUT_L	0-150		
Page02	Regola il livello inviato all'effetto successivo.		Regola il livello inviato direttamente alle uscite.				
GraphicEQ							
	Unità con un equalizzatore a 6 bande.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	160Hz	-12-12	400Hz	-12-12	800Hz	-12-12
	Page02	Accentua/taglia la banda delle basse frequenze (160 Hz).		Accentua/taglia la banda delle frequenze medio-basse (400 Hz).		Accentua/taglia la banda delle medie frequenze (800 Hz).	
Page03	3.2kHz	-12-12	6.4kHz	-12-12	12kHz	-12-12	
Page04	Accentua/taglia la banda delle alte frequenze (3.2 kHz).		Accentua/taglia la banda delle frequenze altissime (6.4 kHz).		Accentua/taglia la banda di frequenza delle armoniche (12 kHz).		
Page05	Level	0-150					
Page06	Regola il livello in uscita.						
ParaEQ							
	Equalizzatore parametrico a 2 bande.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Freq1	20Hz-20kHz	Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12-12
	Page02	Regola la frequenza centrale di EQ1.		Regola EQ1 Q.		Regola il gain di EQ1.	
Page03	Freq2	20Hz-20kHz	Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12-12	
Page04	Regola la frequenza centrale di EQ2.		Regola EQ2 Q.		Regola il gain di EQ2.		
Page05	Level	0-150					
Page06	Regola il livello in uscita.						
Exciter							
	Regola la profondità della compressione.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Bass	0-100	Trebl	0-100	Level	0-150
Page02	Regola la quantità di correzione di fase delle basse frequenze.		Regola la quantità di correzione di fase delle alte frequenze.		Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.		
CombFLTR							
	Effetto che usa il filtro a pettine risultante dal fissaggio della modulazione del flanger, come un equalizzatore.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Freq	1-50	Reso	-10-0-10	Mix	0-100
Page02	Imposta la frequenza enfatizzata.		Regola l'intensità della risonanza dell'effetto.		Regola la quantità del suono effetto mixato all'originale.		
Page03	HiDMP	0-10	Level	0-150			
Page04	Regola l'attenuazione del suono effetto.		Regola il livello in uscita.				


Tipi d'effetto e parametri


AutoWah	Effetto che varia il wah in base all'intensità del tocco.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Sense	-10- -1, 1-10	Reso	0-10	Level	0-150
	Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola l'intensità del suono di risonanza.		Regola il livello in uscita.	
Resonance	Effetto che varia la frequenza del filtro di risonanza in base all'intensità del tocco.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Sense	-10- -1, 1-10	Reso	0-10	Level	0-150
	Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola l'intensità del suono di risonanza.		Regola il livello in uscita.	
Cry	Effetto che varia il suono come un talking modulator.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Range	1-10	Reso	0-10	Sense	-10- -1, 1-10
	Page02	Regola la gamma di frequenza processata dall'effetto.		Regola la modulazione della risonanza		Regola l'intensità dell'effetto.	
M-Filter	Filtro d'involuppo dal sapore del Low Pass Filter Moog MF-101 e impostabile in un'ampia gamma.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Freq	0-100	Sense	0-10	Reso	0-10
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow
	Page03	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		Regola il livello in uscita.			
Step	Effetto speciale che dona al suono una qualità a step.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	0-10
	Page02	Regola l'involuppo dell'effetto.		Regola il livello in uscita.			
SeqFLTR	Filtro dal sapore di uno Z.Vex Seek-Wah.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Step	2-8	PTRN	1-8	Speed	1-50
	Page02	Regola il numero di step in sequenza.		Imposta il pattern effetto.		Imposta la velocità di modulazione.	
RndmFLTR	Filtro che cambia il carattere in maniera casuale.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Speed	1-50	Range	0-100	Reso	0-10
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	Bal	0-100
Page03	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		Regola il livello in uscita.				


Tipi d'effetto e parametri


fCycle		Filtro che cambia caratteristiche in maniera ciclica.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Rate	1-50	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Level	0-150
	Page02	Depth	0-100	Reso	0-10		
		Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la forma d'onda della modulazione.		Regola il livello in uscita.	
		Imposta la profondità della modulazione.		Regola la modulazione della risonanza.			


[OD/DIST]


Booster		Booster che incrementa il gain del segnale per dare potenza al suono.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Page02						
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	

OverDrive		Simulazione di un BOSS OD-1, box effetto compatto, il primo a fregiarsi del titolo di "overdrive".					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Page02						
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	

T Scream		Simula un Ibanez TS808, amato da tanti chitarristi come booster e che ha ispirato numerose imitazioni.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Page02						
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	









Governor		Simula l'effetto di distorsione del Guv'nor della Marshall.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Page02						
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	

Dist+		Simula distorsione+ effetto MXR che ha reso popolare la distorsione nel mondo.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Page02						
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	







Dist 1		Simula il pedale per distorsione BOSS DS-1, un vero successo.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Page02						
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	

Squeak		Simula il popolare Pro Co RAT famoso per il suo tagliente suono distorto.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Page02						
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	

Tipi d'effetto e parametri







FuzzSmile	Simula il Fuzz Face, che ha fatto la storia del rock col suo simpatico design e il suo suono travolgente.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
		Regola il gain.	Regola il tono.	Regola il livello in uscita.			
Page02							
GreatMuff	Simula l'Electro-Harmonix Big Muff, amato da grandi artisti nel mondo, per il suo denso, morbido suono fuzz.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
		Regola il gain.	Regola il tono.	Regola il livello in uscita.			
Page02							
MetalWRLD	Simula il BOSS Metal Zone, caratterizzato dal lungo sustain e da potenti medio-bassi.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
		Regola il gain.	Regola il tono.	Regola il livello in uscita.			
Page02							
HotBox	Simula il compatto pre-ampli MATCHLESS HOT BOX, con valvola incorporata.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
		Regola il gain.	Regola il tono.	Regola il livello in uscita.			
Page02							
Z Clean	Suono clean essenziale, originale ZOOM.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
		Regola il gain.	Regola il tono.	Regola il livello in uscita.			
Page02							
Z MP1	Suono originale creato unendo le caratteristiche di ADA MP1 e di Marshall JCM800.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
		Regola il gain.	Regola il tono.	Regola il livello in uscita.			
Page02							
Z Bottom	Suono dall'alto gain che enfatizza le frequenze medie e basse.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
		Regola il gain.	Regola il tono.	Regola il livello in uscita.			
Page02							
Z Dream	Suono ad alto gain per esecuzioni lead, basato sul Mesa Boogie Road King Series II canale Lead.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
		Regola il gain.	Regola il tono.	Regola il livello in uscita.			
Page02							

Tipi d'effetto e parametri



Z Scream	Suono originale ad alto gain bilanciato dalle basse alle alte frequenze.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
Page02							
Z Neos	Suono crunch modellato sul suono di un ampio combo classe A britannico modificato.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
Page02							
Z Wild	Suono ad alto gain con ulteriore spinta overdrive.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
Page02							
Lead	Brillante e morbido suono lead distorto.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
Page02							
ExtremeDS	Distorsione dal più alto gain possibile.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
Page02							
Aco.Sim	Questo effetto cambia il tono di una chitarra elettrica, per farla suonare come un'acustica.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Top	0-100	Body	0-100	Level	0-150
	Regola il tono peculiare delle chitarre acustiche.		Regola la risonanza del corpo delle chitarre acustiche.		Regola il livello in uscita.		
Page02							

Tipi d'effetto e parametri





[AMP]

FD COMBO		Modellato sul suono del Fender Twin Reverb ('65), amato dai chitarristi dei generi più vari.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Gain	0-100		Tube	0-100		Level	0-150		
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.			
	Page02	Trebl	0-100		Middi	0-100		Bass	0-100		
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.				
	Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1		OUT	Vd. tab. 3		
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.			Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.				
DELUXE-R		Simula il suono di un Fender Deluxe Reverb del 1965.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Gain	0-100		Tube	0-100		Level	0-150		
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.			
	Page02	Trebl	0-100		Middi	0-100		Bass	0-100		
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.				
	Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1		OUT	Vd. tab. 3		
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.			Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.				
US BLUES		Suono crunch di un Fender Tweed Bassman.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Gain	0-100		Tube	0-100		Level	0-150		
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.			
	Page02	Trebl	0-100		Middi	0-100		Bass	0-100		
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.				
	Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1		OUT	Vd. tab. 3		
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.			Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.				
VX JMI		Simula il suono di un primo modello di ampli combo classe A britannico.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Gain	0-100		Tube	0-100		Level	0-150		
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.			
	Page02	Trebl	0-100		Middi	0-100		Bass	0-100		
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.				
	Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1		OUT	Vd. tab. 3		
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.			Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.				
TW ROCK		Suono crunch che usa un canale drive di un Two Rock Emerald 50, pregiato ampli Americano.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Gain	0-100		Tube	0-100		Level	0-150		
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.			
	Page02	Trebl	0-100		Middi	0-100		Bass	0-100		
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.				
	Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1		OUT	Vd. tab. 3		
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.			Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.				
MS 1959		Modella il suono di un Marshall 1959 Plexi del 1969.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Gain	0-100		Tube	0-100		Level	0-150		
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.			
	Page02	Trebl	0-100		Middi	0-100		Bass	0-100		
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.				
	Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1		OUT	Vd. tab. 3		
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.			Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.				








Tipi d'effetto e parametri

DZ DRIVE		Suono ad alto gain a 3 canali di un Diezel Herbert, ampli per chitarra tedesco fatto a mano, che consente il controllo di 3 canali indipendenti.									
	Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Gain	0-100		Tube	0-100		Level	0-150		
	Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplì valvolare.			Regola il livello in uscita.				
	Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100		Bass	0-100		
Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1		OUT	Vd. tab. 3			
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.			Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.				
ALIEN		Simula il suono ad alto gain di un Engl Invader, dai potenti bassi.									
	Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Gain	0-100		Tube	0-100		Level	0-150		
	Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplì valvolare.			Regola il livello in uscita.				
	Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100		Bass	0-100		
Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab.1		OUT	Vd. tab. 3			
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.			Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.				








[MOD/SFX]

Tremolo		Effetto che varia di volume in maniera regolare.									
	Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Depth	0-100		Rate	0-50		Level	0-150		
	Regola la profondità di modulazione.			Regola la modulazione.			Regola il livello in uscita.				
	Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9								
Imposta la forma d'onda della modulazione.											
Slicer		Effetto che crea un suono ritmico intermittente.									
	Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		PTRN	1-20		Speed	1-50		Bal	0-100		
	Imposta il pattern dell'effetto.			Imposta la velocità di modulazione.			Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.				
	Page02	THRSH	0-50		Level	0-150					
Regola la soglia dell'effetto.			Regola il livello in uscita.								
Phaser		Effetto che unisce una variazione di fase al suono.									
	Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Rate	1-50		Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0-150		
	Imposta la velocità di modulazione.			Imposta il tono del tipo d'effetto.			Regola il livello in uscita.				
	Page02										
DuoPhase		Effetto che unisce 2 phaser.									
	Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		RateA	1-50		RateB	1-50, SyncA, RvrsA		Level	0-150		
	Regola la velocità di modulazione LFO A.			Regola la velocità di modulazione LFO B.			Regola il livello in uscita.				
	Page02	ResoA	0-10		ResoB	0-10		Link	Seri, Para, STR		
Regola la risonanza di modulazione LFO A.			Regola la risonanza di modulazione LFO B.			Imposta il collegamento dei 2 phaser.					
Page03	DPT_A	1-100		DPT_B	1-100						
	Regola la profondità di modulazione LFO A.			Regola la profondità di modulazione LFO B.							


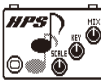





Tipi d'effetto e parametri

	Phaser con effetto a una via.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Speed	1-50	Reso	0-10	Level	0-150
	Suono vibe dalle ondulazioni uniche.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Speed	0-50	Depth	0-100	Bias	0-100
	Effetto che unisce una tonalità sfasata al suono originale, per dare movimento e densità.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-100	Mix	0-100
	Mixando un suono effetto leggermente sfasato di tonalità, al suono originale, questo tipo d'effetto produce un effetto chorus senza troppa modulazione.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100
	Simula un BOSS CE-1.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Comp	0-9	Rate	1-50	Mix	0-100
	Stereo chorus dal tono pulito.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Chorus ensemble dal movimento tridimensionale.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100





Tipi d'effetto e parametri

SuperCho	Modella il suono di un BOSS CH-1 SUPER CHORUS.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	E.LVL 0-120 Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	Rate 0-100 Imposta la velocità di modulazione.	Depth 0-100 Imposta la profondità di modulazione.			
Page02	EQ 0-100 Regola il tono dell'effetto.	Mode MONO, STR Imposta l'uscita su mono o stereo (STR). Su stereo, il suono effetto è inviato dal canale L e il suono invariato in ingresso è inviato dal canale R.					
VinFLNGR	Flanger analogico dal suono simile a un MXR M-117R.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth 0-100 Imposta la profondità di modulazione.	Rate 0-50 Imposta la velocità di modulazione.	Reso -10-10 Regola l'intensità della risonanza di modulazione.			
Page02	PreD 0-50 Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.	Mix 0-100 Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.				
Flanger	Suono del jet simile al Flanger ADA.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth 0-100 Imposta la profondità di modulazione.	Rate 0-50 Imposta la velocità di modulazione.	Reso -10-10 Regola l'intensità della risonanza di modulazione.			
Page02	PreD 0-50 Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.	Mix 0-100 Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.				
DynaFLNGR	Il volume del suono effetto varia in base al livello del segnale in ingresso, con questo flanger dinamico.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth 0-100 Imposta la profondità di modulazione.	Rate 0-50 Imposta la velocità di modulazione.	Sense -10--1, 1-10 Regola la sensibilità dell'effetto.			
Page02	Reso -10-10 Regola l'intensità della risonanza di modulazione.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.					
Vibrato	Effetto che aggiunge automaticamente del vibrato.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth 0-100 Imposta la profondità di modulazione.	Rate 0-50 Imposta la velocità di modulazione.	Bal 0-100 Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
Page02	Tone 0-10 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.					
Octave	Effetto che aggiunge suono di un'ottava o due sotto l'originale.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Oct1 0-100 Regola il livello del suono un'ottava sotto il suono effetto.	Oct2 0-100 Regola il livello del suono due ottave sotto il suono effetto.	Dry 0-100 Regola il volume del suono senza effetti.			
Page02	Chara 0-100 Regola il carattere dell'effetto.	Tone 0-10 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.				
PitchSHFT	Effetto che sposta la tonalità su o giù.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Shift -12-12, 24 Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando '0' si ha un effetto detune.	Tone 0-10 Regola il tono.	Bal 0-100 Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
Page02	Fine -25-25 Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).	Level 0-150 Regola il livello in uscita.					



Tipi d'effetto e parametri

MonoPitch	Pitch shifter con piccola variazione di suono per esecuzione in mono (nota singola).							
	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	
	Page02	Fine	-25-25	Level	0-150	Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.		
		Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando '0' si ha un effetto detune.		Regola il tono.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.		
		Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).		Regola il livello in uscita.				
HPS	Pitch shifter intelligente, invia il suono effetto con tonalità sfasata in base alle impostazioni di scala e tasti.							
	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Vd. tab. 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100	
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
		Imposta la tonalità del suono con pitch shift aggiunto all'originale.		Imposta la tonica (fondamentale) della scala usata per il pitch shift.		Regola il livello in uscita.		
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.				
BendCho	Fornisce un pitch bending che usa il segnale in ingresso come trigger e processa la singola nota separatamente.							
	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	Depth	0-100	Time	0-50	Bal	0-100	
	Page02	Mode	Up, Down	Tone	0-10	Level	0-150	
		Regola la profondità dell'effetto.		Imposta il tempo prima che l'effetto inizi.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.		
		Imposta la direzione del pitch bend.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
MojoRolle	Effetto che modula la tonalità dopo il tocco.							
	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	Depth	0-100	Speed	0-100	Rise	0-100	
	Page02	Mode	Up-Dn, Up, Down	Level	0-150	Imposta il tempo prima che l'effetto inizi a modulare la tonalità.		
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.		
		Imposta la direzione della modulazione.		Regola il livello in uscita.				
RingMod	Effetto che produce un suono metallico. Regolare il parametro "Freq" produce un drastico cambiamento nel carattere del suono.							
	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	Freq	1-50	Tone	0-10	Bal	0-100	
	Page02	Level	0-150	Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Imposta la frequenza di modulazione.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
		Regola il livello in uscita.						
BitCrush	Effetto che crea un suono lo-fi.							
	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	Bit	4-16	SMPL	0-50	Bal	0-100	
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.		
		Imposta la profondità del bit.		Imposta il livello di campionamento.		Regola il livello in uscita.		
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.				
Bomber	Effetto che produce un suono esplosivo al tocco.							
	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	PTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	Bal	0-100	
	Page02	THRSH	0-50	Power	0-30	Tone	0-10	
	Page03	Level	0-150	Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Imposta il tipo di suono dell'effetto.		Imposta la lunghezza del riverbero.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.		
		Regola la soglia dell'effetto.		Regola la forza del suono esplosivo.		Regola il tono.		
		Regola il livello in uscita.						






Tipi d'effetto e parametri

MonoSynth		Effetto che produce il suono di un synth monofonico per chitarra (esecuzione a nota singola), che individua la tonalità del segnale in ingresso.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150	
	Regola il livello del suono del synth.		Regola il livello del suono originale.		Regola il livello in uscita.			
	Page02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Tone	0-10	Speed	0-100	
Imposta la forma d'onda.		Regola il tono.		Regola la morbidezza del cambio di tonalità.				
Z-Organ		Effetto che simula il suono di un organo.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Upper	0-100	Lower	0-100	Dry	0-100	
	Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.		Regola il livello del suono originale.			
	Page02	HPF	0-10	LPF	0-10	Level	0-150	
Regola la frequenza di taglio del filtro passa alto.		Regola la frequenza di taglio del filtro passa basso.		Regola il livello in uscita.				
AutoPan		Effetto che sposta ciclicamente la posizione del panning del suono.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Rate	0-50	Width	L50-R50	Level	0-150	
	Imposta la velocità di modulazione.		Imposta l'ampiezza del panning.		Regola il livello in uscita.			
	Page02	Depth	0-10	Clip	0-10			
Imposta la profondità di modulazione.		Regola la quantità di clip della forma d'onda. Valori maggiori accentuano l'effetto di auto-panning.						
Rt Closet		Simula un diffusore rotary.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Bal	0-100	Mode	Slow, Fast	Level	0-150	
	Regola il bilanciamento tra horn (alte frequenze) e drum (basse frequenze).		Imposta la modalità rotary.		Regola il livello in uscita.			
	Page02	Drive	0-100					
Regola la quantità di amplificazione dal pre.								






[DLY/REV]

Delay		Lungo delay con lunghezza massima di 4000 ms.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	1-4000	FB	0-100	Mix	0-100	
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	HIDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
		Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.		Regola il livello in uscita.		
	Page03	Tail	OFF/ON					
Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.								
TapeEcho		Effetto che simula un eco a nastro. Variando il parametro "Time" si cambia la tonalità degli eco.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100	
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	HIDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				






Tipi d'effetto e parametri

ModDelay		Effetto delay che consente l'uso della modulazione.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Rate	1-50		Level	0-150	Tail	OFF/ON
Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				
AnalogDly		Simulazione del delay analogico con lunghezza massima di 4000 ms.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	1-4000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	HIDMP	0-10		P-P	MONO, P-P	Level	0-150
		Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Imposta l'uscita delay su mono ping-pong.		Regola il livello in uscita.		
	Page03	Tail	OFF/ON					
Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.								
ReverseDL		Lungo reverse delay, con una lunghezza massima di 2000 ms.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	10-2000	↗	FB	0-100	Bal	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
	Page02	HIDMP	0-10		Level	0-150	Tail	OFF/ON
Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				
MultiTapD		Effetto che produce alcuni suoni delay con tempi di delay diversi.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	1-3000	↗	PTRN	1-8	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Imposta il tap pattern, che varia dal pattern ritmico a quello casuale.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Tone	0-10		Level	0-150	Tail	OFF/ON
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				
DynaDelay		Delay dinamico che regola il volume del suono effetto in base al livello del segnale in ingresso.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	1-2000	↗	Sense	-10- -1, 1-10	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	FB	0-100		Level	0-150	Tail	OFF/ON
Regola la quantità di feedback.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				






Tipi d'effetto e parametri

FilterDly		Effetto che filtra un suono delay.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.					
	Page02	Rate	1-50	Depth	0-100	Reso	0-10	Regola l'intensità della risonanza dell'effetto.
Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la profondità di modulazione.						
Page03	Level	0-150	Tail	OFF/ON	Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.			
Regola il livello in uscita.								
PitchDly		Effetto che applica il pitch shift a un suono delay.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-2000	Pitch	-12-12	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Imposta il tempo di delay.		Imposta il volume di pitch shift applicato al suono delay.					
	Page02	FB	0-100	Tone	0-10	Level	0-150	Regola il livello in uscita.
Regola la quantità di feedback.		Regola il tono.						
Page03	Tail	OFF/ON	Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.					
Regola il livello in uscita.								
StereoDly		Delay stereo che consente di impostare i tempi di destra e sinistra separatamente.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	TimeL	1-2000	TimeR	1-2000	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Regola il tempo di delay del canale sinistro.		Regola il tempo di delay del canale destro.					
	Page02	LchFB	0-100	RchFB	0-100	Level	0-150	Regola il livello in uscita.
Regola il feedback del delay del canale sinistro.		Regola il feedback del delay del canale destro.						
Page03	LchLv	0-100	RchLv	0-100	Tail	OFF/ON	Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.	
Regola l'uscita del delay del canale sinistro.		Regola l'uscita del delay del canale destro.						
Regola l'uscita del delay del canale destro.								
PhaseDly		Effetto che applica un phaser al suono delay.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.					
	Page02	Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150	Regola il livello in uscita.
Imposta la velocità di modulazione.		Imposta il tono del tipo d'effetto.						
Page03	Tail	OFF/ON	Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.					
Regola il livello in uscita.								
TrgHldDly		Delay che campiona e trattiene usando la pennata come trigger.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	10-1000	Duty	25-100	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Imposta il tempo di delay.		Imposta il tempo col quale il suono sample-and-hold è prodotto.					
Page02	THRSH	0-30	Level	0-150	Tail	OFF/ON	Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.	
Regola la soglia dell'effetto.		Regola il livello in uscita.						
Regola il livello in uscita.								

Tipi d'effetto e parametri

StompDly		Alzando il feedback su questo delay stile stomp box, potete farlo auto-oscillare.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	E.LVL	0-120	FB	0-100	Time	1-600	
	Page02	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola la quantità di feedback.		Imposta il tempo di delay.		
	Page03	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.						
		Sync	OFF, J - J x8	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON	
Page02	Attiva sinc. tempo.	Imposta l'uscita su mono o stereo (STR). Su stereo, il suono effetto inviato dal canale L e il suono invariato in ingresso è inviato dal canale R.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				
HD Hall Denso reverb di sala.								
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100	
	Page02	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Imposta la durata del riverbero.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page03	Regola la bassa frequenza che sfuma in suono reverb.		Regola l'alta frequenza che sfuma in suono reverb.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.		
		LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	Tail	OFF/ON	
HD Reverb Reverb ad alta definizione.								
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100	
	Page02	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page03	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola la frequenza di taglio del filtro passa alto.		Regola il livello in uscita.		
		Tail	OFF/ON					
Hall Effetto reverb che simula l'acustica di una sala da concerti.								
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
	Page02	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page03	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.		
		PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Room Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza.								
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
	Page02	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page03	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.		
		PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	

Tipi d'effetto e parametri

TiledRoom		Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza rivestita.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.			
Spring		Effetto reverb che simula il riverbero a molle.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.			
Arena		Effetto reverb che simula l'acustica di un grande spazio, come uno stadio.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.			
EarlyRef		Effetto che riproduce solo i primi riflessi del reverb.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola l'involuppo dell'effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.			
Air		Effetto che riproduce l'atmosfera di una stanza, per dare spazialità.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100
	Imposta la dimensione dello spazio.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	Ref	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Regola la quantità di riflesso dalle pareti.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.			

Tipi d'effetto e parametri

■ Tabella 1 Parametro CAB

Tipo	Cabinet e diffusore modellato
FD COMBO 2x12	Cabinet Fender Twin Reverb ('65) con 2 diffusori Jensen da 12 pollici
DLX-R 1x12	Cabinet Fender Deluxe Reverb con 1 diffusore Jensen da 12 pollici
US BLUES 4x10	Cabinet Fender Tweed Bassman con 4 diffusori Jensen da 10 pollici
VX JMI 2x12	Primo modello cabinet combo britannico con 2 diffusori Celestion Alnico da 12 pollici
TW ROCK 1x12	Cabinet Two Rock Emerald 50 con 1 diffusore Fane da 12 pollici
MS 1959 4x12	Cabinet Marshall 1959 B con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
DZ DRIVE 4x12	Cabinet Diezel Herbert cabinet con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
ALIEN 4x12	Cabinet Engl Invader con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
OFF	Nessun cabinet.

■ Tabella 2 Parametro di scala

Impostaz.	Scala usata	Intervallo	Impostaz.	Scala usata	Intervallo
-6	Major	6th down	3	Major	3rd up
-5		5th down	4		4th up
-4		4th down	5		5th up
-3		3rd down	6		6th up
-m	Minor	3rd down			
m		3rd up			

■ Tabella 3 Parametro OUT

Valore parametro	Significato
LINE	Da usare se collegate cuffie, diffusori, o ingressi a livello linea
COMBO FRONT	Usatelo se collegati a un normale ingresso ampli combo
STACK FRONT	Usatelo se collegati a un normale ingresso ampli stack
COMBO POWER AMP	Usatelo se collegati a un ritorno dell'amplificazione combo
STACK POWER AMP	Usatelo se collegati a un ritorno dell'amplificazione stack