

# **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.				Spiegazione effetto		
	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.		
	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.				
	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.				
	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.						
	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.						
	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.		
	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

<b>AutoWah</b>	Effetto che varia il wah in base all'intensità del tocco.						
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	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.	
<b>Resonance</b>	Effetto che varia la frequenza del filtro di risonanza in base all'intensità del tocco.						
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	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.	
<b>Cry</b>	Effetto che varia il suono come un talking modulator.						
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	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.	
<b>M-Filter</b>	Filtro d'involuppo dal sapore del Low Pass Filter Moog MF-101 e impostabile in un'ampia gamma.						
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	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.			
<b>Step</b>	Effetto speciale che dona al suono una qualità a step.						
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	0-10
	Page02	Regola l'involuppo dell'effetto.		Regola il livello in uscita.			
<b>SeqFLTR</b>	Filtro dal sapore di uno Z.Vex Seek-Wah.						
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	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.	
<b>RndmFLTR</b>	Filtro che cambia il carattere in maniera casuale.						
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Speed	1-50	Range	0-100	Reso	0-10
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	Bal	0-100
	Page03	Regola il livello in uscita.					

## Tipi d'effetto e parametri

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

## [OD/DIST]

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

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

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

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

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

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

<b>Squeak</b>		Simula il popolare Pro Co RAT famoso per il suo tagliente suono distorto.					
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	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

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

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

<b>DZ DRIVE</b>	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	
	Page02	Regola il gain.		Regola la compressione dell'amplì valvolare.		Regola il livello in uscita.		
		Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
	Page03	Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.		
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.				
<b>ALIEN</b>	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	
	Page02	Regola il gain.		Regola la compressione dell'amplì valvolare.		Regola il livello in uscita.		
		Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
	Page03	Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.		
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]

<b>Tremolo</b>	Effetto che varia di volume in maniera regolare.							
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Depth	0-100	Rate	0-50	Level	0-150	
	Page02	Regola la profondità di modulazione.		Regola la modulazione.		Regola il livello in uscita.		
Wave		UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9						
Imposta la forma d'onda della modulazione.								
<b>Slicer</b>	Effetto che crea un suono ritmico intermittente.							
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		PTRN	1-20	Speed	1-50	Bal	0-100	
	Page02	Imposta il pattern dell'effetto.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		
THRSH		0-50	Level	0-150				
Regola la soglia dell'effetto.		Regola il livello in uscita.						
<b>Phaser</b>	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	
	Page02	Imposta la velocità di modulazione.		Imposta il tono del tipo d'effetto.		Regola il livello in uscita.		
<b>DuoPhase</b>	Effetto che unisce 2 phaser.							
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		RateA	1-50	RateB	1-50, SyncA, RvrsA	Level	0-150	
	Page02	Regola la velocità di modulazione LFO A.		Regola la velocità di modulazione LFO B.		Regola il livello in uscita.		
	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.						

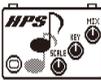
## Tipi d'effetto e parametri

	Phaser con effetto a una via.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Speed	1-50	Reso	0-10	Level	0-150
Page02	DRCTN		Go, Back		Regola il livello in uscita.		
Imposta la direzione del warping.							
	Suono vibe dalle ondulazioni uniche.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Speed	0-50	Depth	0-100	Bias	0-100
Page02	Wave		Mode		Level		
Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la profondità di modulazione.		Regola il bias della modulazione.			
Imposta la forma d'onda di modulazione.		Imposta l'effetto su vibrato o chorus.		Regola il livello in uscita.			
	Effetto che unisce una tonalità sfasata al suono originale, per dare movimento e densità.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Depth	0-100	Rate	0-100	Mix	0-100
Page02	Tone		Level				
Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.					
	Mixando un suono effetto leggermente sfasato di tonalità, al suono originale, questo tipo d'effetto produce un effetto chorus senza troppa modulazione.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100
Page02	Tone		Level				
Regola il detune in cent., piccoli incrementi di 1/100-semitono.		Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.					
	Simula un BOSS CE-1.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Comp	0-9	Rate	1-50	Mix	0-100
Page02	Level						
Imposta la sensibilità del compressore.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Regola il livello in uscita.							
	Stereo chorus dal tono pulito.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
Page02	Tone		Level				
Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.					
	Chorus ensemble dal movimento tridimensionale.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
Page02	Tone		Level				
Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.					

## Tipi d'effetto e parametri

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

## Tipi d'effetto e parametri

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

## Tipi d'effetto e parametri

<b>MonoSynth</b>		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.			
<b>Z-Organ</b>		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.			
<b>AutoPan</b>		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.					
<b>Rt Closet</b>		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]

<b>Delay</b>		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.							
<b>TapeEcho</b>		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.		
		PreD	1-200	HPF	0-10	Level	0-150	
	Page02	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.		
	Page03	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.						
		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