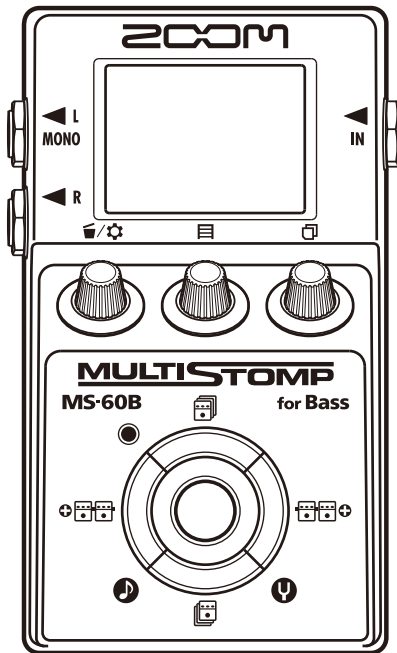



MULTISTOMP

MS-60B for Bass

Tipi d'effetto e parametri








Tipi d'effetto e parametri


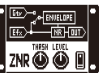





Parametro	Gamma parametro	Spiegazione effetto												
SeqFLTR	Filtro dal sapore di uno Z.Vex Seek-Wah.													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Step 2-8 Regola il numero di step in sequenza.</td> <td>PTRN 1-8 Imposta il pattern effetto.</td> <td>Speed 1-50 Imposta la velocità di modulazione.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>Shape 3-10 Imposta l'involuppo del suono effetto.</td> <td>Reso 0-10 Imposta la risonanza dell'effetto.</td> <td>Level 0-150 Regola il livello in uscita.</td> </tr> </tbody> </table>			Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	Step 2-8 Regola il numero di step in sequenza.	PTRN 1-8 Imposta il pattern effetto.	Speed 1-50 Imposta la velocità di modulazione.	Page02	Shape 3-10 Imposta l'involuppo del suono effetto.	Reso 0-10 Imposta la risonanza dell'effetto.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.
		Manopola1	Manopola2	Manopola3										
Page01	Step 2-8 Regola il numero di step in sequenza.	PTRN 1-8 Imposta il pattern effetto.	Speed 1-50 Imposta la velocità di modulazione.											
Page02	Shape 3-10 Imposta l'involuppo del suono effetto.	Reso 0-10 Imposta la risonanza dell'effetto.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.											
Schermata effetto	Spiegazione parametro	Icona possibile sincronizzazione tempo												

■ Tipi d'effetto e parametri








[DYN/FLTR]

D Comp	Compressore in stile MXR Dyna Comp.			
	Manopola1		Manopola2	Manopola3
	Page01	Sense 0-10 Regola la sensibilità del compressore.	Tone 0-10 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.
Page02	ATTCK Slow, Fast Imposta la velocità d'attacco del compressore su Fast o Slow.			
M Comp	Compressore che fornisce un suono più naturale.			
	Manopola1		Manopola2	Manopola3
	Page01	THRSH 0-50 Imposta il livello che attiva il compressore.	Ratio 1-10 Regola il rapporto di compressione.	Level 0-150 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 Regola la profondità della compressione.	Tone 0-100 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.
Page02				
160 Comp	Compressore in stile dbx 160A.			
	Manopola1		Manopola2	Manopola3
	Page01	THRSH -60-0 Regola la soglia di attivazione dell'effetto.	Ratio 1.0-10.0 Regola il rapporto di compressione.	Gain 0-20 Regola il gain dopo la compressione.
Page02	Knee Hard, Soft Imposta il tipo di knee.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.		
Limiter	Limiter che elimina i picchi di segnale sopra un certo livello di riferimento.			
	Manopola1		Manopola2	Manopola3
	Page01	THRSH 0-50 Regola il livello del segnale di riferimento per l'azione del limiter.	Ratio 1-10 Regola il rapporto di compressione del limiter.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.
Page02	REL 1-10 Regola il delay tra il punto in cui il livello del segnale scende sotto la soglia e il rilascio del limiter.			

Tipi d'effetto e parametri








SlowATTCK		Questo effetto rallenta l'attacco di ogni nota, per un'esecuzione simile a quella del violino.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Time	1-50	Curve	0-10	Level	0-150
	Page02	Regola il tempo di attacco.		Imposta la curva del cambio di volume durante l'attacco.		Regola il livello in uscita.	
ZNR		Noise reduction unico di ZOOM, che taglia il rumore nelle pause esecutive, senza influire sul tono.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	THRSH	1-25	DETECT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150
	Page02	Regola la soglia di attivazione dell'effetto.		Imposta il livello del segnale di controllo.		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.			
Ba GEO		Questo equalizzatore grafico a 7 bande è adatto alla gamma di frequenza del basso.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	50Hz	-12-12	120Hz	-12-12	400Hz	-12-12
	Page02	Regola la quantità di boost/taglio a 50 Hz.		Regola la quantità di boost/taglio a 120 Hz.		Regola la quantità di boost/taglio a 400 Hz.	
	Page03	500Hz	-12-12	800Hz	-12-12	4.5kHz	-12-12
	Page04	Regola la quantità di boost/taglio a 500 Hz.		Regola la quantità di boost/taglio a 800 Hz.		Regola la quantità di boost/taglio a 4.5 kHz.	
	Page05	10kHz	-12-12	Level	0-150		
Ba PEQ		Questo equalizzatore parametrico a 2 bande è adatto alla gamma di frequenza del basso.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Freq1	20Hz-20kHz	Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-20-20
	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	-20-20
	Page04	Regola la frequenza centrale di EQ2.		Regola EQ2 Q.		Regola il gain di EQ2.	
	Page05	Level	0-150	Regola il livello in uscita.			
Splitter		Questo effetto divide il segnale in due bande (alta/bassa) e vi consente di regolare liberamente il rapporto del mix di entrambe.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Hi	0-100	Lo	0-100	Freq	80Hz-2.5kHz
	Page02	Regola il mix della banda delle alte frequenze.		Regola il mix della banda delle basse frequenze.		Regola il punto di crossover tra alte e basse frequenze.	
Bottom B		Enfatizza le alte e basse frequenze.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Bass	0-10	Trebl	0-10	Level	0-150
	Page02	Regola la quantità di boost delle basse frequenze.		Regola la quantità di boost delle alte frequenze.		Regola il livello in uscita.	

Tipi d'effetto e parametri







Exciter	Questo exciter è in stile BBE Sonic Maximizer.						
		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 in uscita.	
BaAutoWah	Potete regolare il mix di questo auto-wah per basso col segnale originale.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Sense	-10- -1, 1-10	Reso	0-10	Dry	0-100
	Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola l'intensità del suono di risonanza.		Regola il livello in uscita.	
ZTron	Simile a un Q-Tron Envelope Filter in modalità LP.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Sense	-10- -1, 1-10	Reso	0-10	Dry	0-100
	Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola l'intensità del suono di risonanza.		Regola il livello del suono originale.	
M-Filter	Questo filtro a involuppo richiama un filtro passa basso Moog MF-101 e può essere impostato su una vasta 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	Bal	0-100	Level	0-150	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.	
A-Filter	Filtro a risonanza dall'involuppo deciso.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Sense	1-10	Peak	0-10	Mode	Up, Down
	Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola il valore Q del filtro.		Determina la direzione del cambio del filtro (su o giù).	
Ba Cry	Talking modulator adatto alla gamma di frequenza del basso.						
		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.	
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.	
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page02	Shape	0-10	Reso	0-10	Level	0-150
		Imposta l'involuppo del suono effetto.		Imposta la risonanza dell'effetto.		Regola il livello in uscita.	

Tipi d'effetto e parametri





[OD/DIST]

Ba Boost	Simulazione di un Xotic EP Booster, caldo e deciso.							
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Bass	-10-10	Trebl	-10-10	
		Regola il gain.			Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle alte frequenze.	
	Page02	Level	0-150					
	Regola il livello in uscita.							
Bass OD	Simula l'overdrive di un ODB-3 di BOSS.							
		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	Bal	0-100					
	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.							
Bass Muff	Simula un Electro-Harmonix Bass Big Muff.							
		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	Mode	NORM, BsBST	Bal	0-100			
	Seleziona la modalità di distorsione. Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.							
Ba Dist 1	Questa simulazione del DS-1 di BOSS ha un parametro aggiuntivo che consente di regolare il bilanciamento di volume tra suono originale e 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	Bal	0-100					
	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.							
Ba Metal	Questa simulazione del Metal Zone di BOSS ha un parametro aggiuntivo che consente di regolare il bilanciamento di volume tra suono originale e 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	Bal	0-100					
	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.							
BassDrive	Simula un SansAmp BASS DRIVER DI, molto popolare tra i bassisti.							
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Bass	-10-10	Trebl	-10-10	Prese	-10-10	
		Regola il livello delle basse frequenze.			Regola il livello delle alte frequenze.		Regola il livello delle frequenze altissime.	
	Page02	Gain	0-100	Blend	0-100	Level	0-150	
		Regola il gain.			Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		Regola il livello in uscita.	
	Page03	Mid	-10-10					
		Regola il livello delle frequenze medie.						
D.I Plus	Simula un MXR Bass D.I., che ha il canale clean e distortion.							
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
		Regola il livello delle basse frequenze.			Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.	
	Page02	Gain	0-100	Blend	0-100	Level	0-150	
		Regola il gain.			Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		Regola il livello in uscita.	
	Page03	Color	OFF, ON	CHAN	CLN, DIST			
	Attiva/disattiva preset EQ. Commuta da canale clean a distortion.							

Tipi d'effetto e parametri







Bass BB		Simula un Xotic Bass BB Preamp, dalle sonorità valvolari e intense.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Gain	0-100	Bass	-10-10	Trebl	-10-10
		Regola il gain.		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle alte frequenze.	
	Page02	Blend	0-100	Level	0-150		
		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		Regola il livello in uscita.			
DI5		Simula un preampli AVALON DESIGN U5.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	OFF; 1-6	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
	Page02	HiCut	OFF, ON				
		Taglia le alte frequenze quando è su ON.					
Bass Pre		Modellazione di un preampli con equalizzatore semi-parametrico per i medi.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Bass	0-10	Trebl	0-10	Level	0-150
		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle alte frequenze.		Regola il livello in uscita.	
	Page02	Mid	-10-10	Freq	100Hz-4.5kHz		
		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola la frequenza centrale dei medi.			
AC Bs Pre		Modellazione di un preampli con equalizzatore grafico.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Gain	0-100	Depth	0-10	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello in uscita.	
	Page02	Bass	-10-10	L-Mid	-10-10	LM_F	32Hz-6.3kHz
		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medio-basse.		Regola la frequenza centrale L-Mid.	
	Page03	Mid	-10-10	H-Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle frequenze medio-alte.		Regola il livello delle alte frequenze.	
[AMP]							
SVT		Simula il più recente ampli per basso rock, l'Ampeg SVT.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.	
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.	
	Page03	Ultra	OFF, Low, Hi, Both, Cut	CAB	Vd. Tab. 1	Mix	0-100
		Enfatizza le frequenze alte e basse.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.	
B-Man		Simula un Fender BASSMAN 100.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.	
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.	
	Page03	Deep	OFF, ON	CAB	Vd. Tab. 1	Mix	0-100
		Regola il carattere delle basse frequenze.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.	

Tipi d'effetto e parametri







HRT3500		Simula un Hartke HA3500 famoso per il cono in alluminio.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.	
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Tube	0-100	Level	0-150
		Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il mix di suoni valvolari e a transistor.		Regola il livello in uscita.	
Page03	Comp	OFF,1-10	CAB	Vd. Tab. 1	Mix	0-100	
		Regola la quantità di compressione.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.	
acoustic		Simula l'acustico 360 ben noto per i suoi favolosi medi.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.	
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.	
Page03	Bright	OFF, ON	CAB	Vd. Tab. 1	Mix	0-100	
		Enfatizza le alte frequenze quando è su ON.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.	
Ag Amp		Simula un Aguilar DB 750 famoso per il suono potente.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.	
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.	
Page03	Char	OFF, Deep, Brght, Both	CAB	Vd. Tab. 1	Mix	0-100	
		Seleziona uno dei 4 tipi di toni preset.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.	
Mark B		Simula l'italiano Markbass Little Mark III.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.	
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.	
Page03	Color	0-6	CAB	Vd. Tab 1	Mix	0-100	
		Regola la frequenze basse e alte.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.	

Tipi d'effetto e parametri

[MOD/SFX]

Tremolo	Questo effetto varia il volume a intervalli regolari.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth 0-100	Rate 0-50	Level 0-150	Regola la profondità di modulazione.	
	Page02	Wave UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9	Regola il rapporto di modulazione.		Regola il livello in uscita.	
		Imposta la forma d'onda della modulazione.				
Phaser	Questo effetto aggiunge una variazione di fase al suono.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Rate 1-50	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level 0-150	Regola la velocità di modulazione.	
	Page02	Imposta il tono del tipo d'effetto.		Regola il livello in uscita.		
		Imposta la velocità di modulazione.				
Ba Chorus	Potete tagliare le base frequenze del suono di questo effetto chorus per basso.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth 0-100	Rate 1-50	Mix 0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	LoCut OFF-800Hz	Level 0-150	PreD OFF, ON	Regola il punto di taglio dei bassi del suono effetto.	
		Regola il livello in uscita.		Attiva/disattiva il pre-delay.		
Ba Detune	Mixando una piccola quantità di suono sfasato di tonalità al suono originale, si ottiene un effetto chorus per basso naturale.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Cent -50-50	PreD 0-50	Mix 0-100	Regola il detune in cent., piccoli incrementi di 1/100-semitono.	
	Page02	Tone 0-10	Level 0-150	LoCut OFF-800Hz	Regola il tempo di pre-delay del suono effetto.	
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
		Imposta la frequenza di taglio dei bassi del suono effetto.				
Ba Ensembl	Questo chorus ensemble per basso dona il senso del movimento tridimensionale.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth 0-100	Rate 1-50	Mix 0-100	Regola la profondità di modulazione.	
	Page02	Tone 0-10	Level 0-150	Regola la velocità di modulazione.		
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
Ba Flanger	Modellato su un ADA Flanger, questo effetto ha un parametro aggiuntivo che consente di regolare il bilanciamento di volume tra suono originale ed effetto.					
	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth 0-100	Rate 0-50	Reso -10-10	Regola l'intensità della risonanza di modulazione.	
	Page02	PreD 0-50	Mix 0-100	Level 0-150	Regola il tempo di pre-delay del suono effetto.	
	Page03	LoCut OFF-800Hz	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola il livello in uscita.	
		Imposta la frequenza di taglio nei bassi del suono effetto.				




Tipi d'effetto e parametri

Ba Octave		Questo effetto aggiunge il suono di un'ottava sotto l'originale.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Oct	0-100	Dry	0-100	Tone	0-10	Regola la qualità tonale del suono un'ottava sotto.
	Page02	Low	0-10	Mid	0-10	Level	0-150	Regola il livello in uscita.
		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello del suono originale.		
PitchSHIFT		Effetto che sposta la tonalità su o giù.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.
	Page02	Fine	-25-25	Level	0-150			Regola il livello in uscita.
		Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
Ba Pitch		Pitch shifter progettato espressamente per nota singola nella gamma di frequenza del basso.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.
	Page02	Fine	-25-25	Level	0-150			Regola il livello in uscita.
		Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
Ba Synth		Questo effetto produce il suono di un synth per basso mono (esecuzione a nota singola) che identifica la tonalità del segnale in ingresso.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	0-100	Wave	Saw, Pulse, PWM	Reso	0-10	Regola l'intensità del carattere dell'effetto.
	Page02	Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150	Regola il livello del suono synth.
		Regola il rapporto di variazione del suono.		Imposta il tipo di forma d'onda su "Saw" (dente di sega), "Pulse" (quadra), o PWM (modulazione di larghezza d'impulso, che crea un suono più corposo).		Regola il livello del suono originale.		
StdSyn		Suono originale ZOOM di synth per basso.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Sense	0-100	Sound	1-4	Tone	0-10	Regola la qualità tonale del suono.
	Page02	Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150	Regola il livello in uscita.
		Regola la sensibilità per l'individuazione del trigger.		Seleziona una variazione synth.		Regola il livello del suono synth.		
SynTik		Questo effetto produce un suono synth simile a un talking modulator che produce vocali.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	0-100	Type	iA, UE, UA, oA	Tone	0-10	Regola la qualità tonale del suono.
	Page02	Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150	Regola il livello in uscita.
		Regola il rapporto di cambiamento del suono.		Seleziona una variazione vocale.		Regola il livello del suono originale.		






Tipi d'effetto e parametri

Z-Syn		Questo synth per basso aggiunge la densità di un synth analogico.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Wave	Saw, Sqr	Decay	0-100	Tone	0-10
		Seleziona la forma d'onda.		Regola la velocità di modulazione del tono.		Regola il tono.	
	Page02	Freq	0-10	Range	0-20	Reso	0-20
	Imposta la frequenza di taglio del filtro passa-basso.		Regola la quantità di modulazione della frequenza di taglio.		Regola l'intensità della risonanza del filtro.		
Page03	Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150	
	Regola il livello del suono synth.		Regola il livello del suono originale.		Regola il livello in uscita.		
Defret		Trasforma il suono di qualunque basso in quello di un basso fretless.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Sense	0-30	Color	1-10	Level	0-150
		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola il contenuto armonico del suono. Impostazioni più alte danno un maggior carattere all'effetto.		Regola il livello in uscita.	
Page02	Tone	1-50					
	Regola la qualità tonale del suono.						

[DLY/REV]

Delay		Lungo delay con lunghezza massima pari a 4000 ms.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	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.						
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
		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola la quantità di feedback.		Imposta il tempo di delay.	
	Page02	Sync	OFF, 1-8x	Mode	MONO, STR	Tail	OFF, ON
	Attiva sinc. tempo.		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.		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	HiDMP	0-10					
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.						
ModDelay2		Potete regolare la profondità di questo effetto delay con modulazione.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	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	Depth	0-100
	Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.		Imposta la profondità di modulazione.		
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.						

Tipi d'effetto e parametri

HD Hall		Denso riverbero di sala.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Imposta la durata del riverbero.					
	Page02	LoDMP	0-100	HiDMP	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 la bassa frequenza che sfuma in suono reverb.		Regola l'alta frequenza che sfuma in suono reverb.						
Room		Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.					
	Page02	PreD	1-100	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 delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.						
Plate		Simula un riverbero plate.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Imposta la durata del riverbero.					
	Page02	Color	0-100	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	Regola l'alta frequenza che sfuma in suono reverb.
Regola il tempo di reverb delle basse frequenze.		Regola la bassa frequenza che sfuma in suono reverb.						
Page03	Tail	OFF; ON	Level	0-150			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.								
ModReverb		Questo riverbero genera eco fluttuanti.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth	0-100	Decay	1-30	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la durata del riverbero.					
	Page02	Rate	1-50	Tone	0-10	PreD	1-100	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.
Imposta la velocità di modulazione.		Regola il tono.						
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.								
SlapBack		Questo riverbero crea un effetto eco a ripetizione.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-1000	Decay	1-30	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Imposta il tempo di delay.		Imposta la durata del riverbero.					
	Page02	FB	0-100	Tone	0-10	DRBal	0-100	Imposta il rapporto di delay e reverb.
Regola la quantità di feedback.		Regola il tono.						
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.								

Tipi d'effetto e parametri

Tabella 1 Parametro CAB

Tipo	Cabinet e diffusore modellato
AG 8x10	Simulazione di un Ampeg 810E.
BM 4x12	Simulazione di un Fender BASSMAN.
HA 4x10	Simulazione di un Hartke 4,5XL.
AC 1x18	Simulazione di un acoustic 301.
AL 4X10	Simulazione di un Aguilar GS410.
MB 1x12	Simulazione di un cabinet ampli combo Markbass 12-pollici.
OFF	Nessun cabinet.