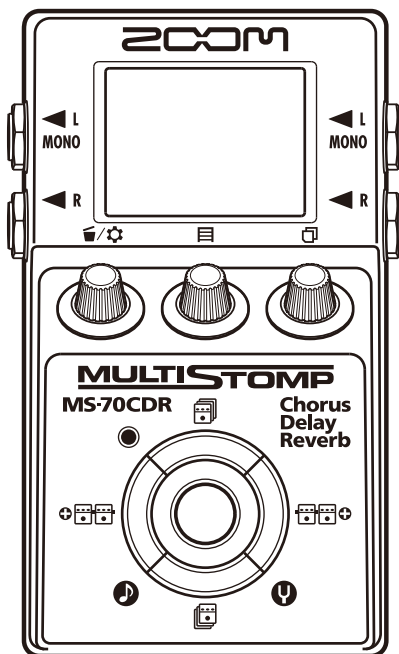



MULTISTOMP

MS-70CDR Chorus / Delay / Reverb

Tipi d'effetto e parametri







Tipi d'effetto e parametri








Parametro		Gamma parametro		Spiegazione effetto			
Tipi d'effetto							
	Flanger	Suono del jet simile a un ADA Flanger.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		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.		
Schermata effetto	Spiegazione parametro		Icona possibile sincronizzazione tempo				

■ Tipi d'effetto e parametri







[CHORUS]

	CoronaCho	Modella un CORONA CHORUS tc electronic.				
Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	SPEED	0-100	DEPTH	0-100	FxLVL	0-100
Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la profondità di modulazione.		Regola il volume dell'effetto.		
Page02	TONE	0-100	DRY	OFF/ON		
	Regola il tono.		Su ON, il suono originale e il suono effetto sono mixati e inviati in uscita insieme. Su OFF, è inviato in uscita il solo suono effetto.			
	Chorus	Effetto che unisce una tonalità sfasata al suono originale, per dare movimento e densità.				
Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	Tone	0-10	Level	0-150		
	Regola il tono.		Regola il livello in uscita.			
	VintageCE	Simula un BOSS CE-1.				
Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Comp	0-9	Rate	1-50	Mix	0-100
Imposta la sensibilità del compressore.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	Level	0-150				
	Regola il livello in uscita.					
	ANA234Cho	Chorus analogico che modella l'MXR M234.				
Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	LEVEL	0-100	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	LOW	0-100	HIGH	0-100	Mode	MONO, STR
	Regola il volume delle basse frequenze.		Regola il volume delle alte frequenze.		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.	







Tipi d'effetto e parametri

CE-Cho5		Chorus che modella un BOSS CE-5.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	E.LVL	0-120	RATE	0-100	DEPTH	0-100
	Page02	LOW	0-100	HIGH	0-100	MODE	MONO, STR
		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la profondità di modulazione.	
		Regola il volume delle basse frequenze.		Regola il volume delle alte frequenze.		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.	
CloneCho		Chorus analogico che modella l'Electro-Harmonix SmallClone.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	DEPTH	1, 2	RATE	0-100		
	Page02						
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.			
SuperCho		Modella il suono di un BOSS CH-1 SUPER CHORUS.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	E.LVL	0-120	Rate	0-100	Depth	0-100
	Page02	EQ	0-100	Mode	MONO, STR		
		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la profondità di modulazione.	
		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.			
MirageCho		Chorus scintillante come un miraggio.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-100	Mix	0-100
	Page02	PreD	1-20	Tone	0-100	Level	0-150
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità della modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
		Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
StereoCho		Chorus stereo dal tono limpido.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150		
		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.			
CoronaTri		Modella un CORONA Tri-Chorus to electronic.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	SPEED	0-100	DEPTH	0-100	FxLVL	0-100
	Page02	TONE	0-100	DRY	OFF/ON		
		Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la profondità di modulazione.		Regola il volume dell'effetto.	
		Regola il tono.		Su ON, il suono originale e il suono effetto sono mixati e inviati in uscita insieme. Su OFF, è inviato in uscita il solo suono effetto.			
Ensemble		Chorus ensemble dal movimento tridimensionale.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150		
		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

SilkyCho	Effetto chorus che combina 2 controlli di banda detune e chorus per una gestione accurata.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	LoMix	0-100	HiMix	0-100	ChMix	0-100
	Page02	LoPit	-25-25	HiPit	-25-25	PreD	0-50
	Page03	Rate	0-100	Depth	0-100	Tone	0-100
		Regola la quantità di detune delle basse frequenze nel mix.		Regola la quantità di detune delle alte frequenze nel mix.		Regola la quantità di chorus nel mix.	
		Regola la quantità di modulazione del detune delle basse frequenze.		Regola la quantità di modulazione del detune delle alte frequenze.		Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.	
		Imposta la velocità della modulazione.		Imposta la profondità della modulazione.		Regola il tono.	
Detune	Mixando un suono effetto leggermente sfasato di tonalità al suono originale, produce un effetto chorus senza troppa modulazione.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150		
		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.			
Ba Chorus	Potete tagliare le basse frequenze di questo effetto chorus per basso.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Page02	LoCut	OFF-800Hz	Level	0-150	PreD	OFF, ON
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
		Specifica 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 effetto 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
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	LoCut	OFF-800Hz
		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.		Imposta la frequenza di taglio dei bassi del suono effetto.	
Ba Ensembl	Chorus ensemble per basso dal movimento tridimensionale.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150		
		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.			
Flanger	Suono del jet simile a un ADA Flanger.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10
	Page02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza di modulazione.	
		Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola il livello in uscita.	

Tipi d'effetto e parametri





BaFlanger	Modellato su un ADA Flanger, questo effetto ha un parametro aggiuntivo che consente di regolare il bilanciamento di volume tra suono effetto e suono originale.					
	Manopola1	Manopola2	Manopola3			
	Page01	Depth 0-100	Rate 0-50	Reso -10-10		
	Page02	PreD 0-50	Mix 0-100	Level 0-150		
	Page03	LoCut OFF-800Hz				
Vibrato						
	Manopola1	Manopola2	Manopola3			
	Page01	Depth 0-100	Rate 0-50	Bal 0-100		
	Page02	Tone 0-10	Level 0-150			
Phaser						
	Manopola1	Manopola2	Manopola3			
	Page01	Rate 1-50	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level 0-150		
	Page02					
TheVibe						
	Manopola1	Manopola2	Manopola3			
	Page01	Speed 0-50	Depth 0-100	Bias 0-100		
	Page02	Wave 0-100	Mode VIBRT, CHORS	Level 0-150		
PitchSHFT						
	Manopola1	Manopola2	Manopola3			
	Page01	Shift -12-12, 24	Tone 0-10	Bal 0-100		
	Page02	Fine -25-25	Level 0-150			
HPS						
	Manopola1	Manopola2	Manopola3			
	Page01	Scale -6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Vd. tab. 1)	Key C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix 0-100		
	Page02	Tone 0-10	Level 0-150			

Tipi d'effetto e parametri






Ba Pitch		Pitch shifter specificatamente progettato per nota singola nella gamma di frequenza del basso.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	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.									
DuoTrem		Effetto che combina due tremolo.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	RateA	0-50	♪	RateB	0-50	♪	Level	0-150		
	Regola la velocità di modulazione LFO A.		Regola la velocità di modulazione LFO B.			Regola il livello in uscita.					
	Page02	DPT_A	0-100		DPT_B	0-100		Link	Seri, Para, STR		
Imposta la profondità di modulazione LFO A.		Imposta la profondità di modulazione LFO B.			Imposta il collegamento tra i 2 tremolo.						
Page03	WaveA	UP 0-UP 9 , DWN 0- DWN 9 , TRI 0-TRI 9		WaveB	UP 0-UP 9 , DWN 0- DWN 9 , TRI 0-TRI 9						
Imposta la forma d'onda del I a modulazione LFO A.		Imposta la forma d'onda del I a modulazione LFO B.									
AutoPan		Effetto che sposta ciclicamente il pan del suono.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	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.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	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.											

Tipi d'effetto e parametri






[DELAY]

DualDigiD	Effetto che unisce 2 delay ed è basato su un Eventide TimeFactor DigitalDelay.										
	Manopola1		Manopola2		Manopola3						
	Page01	TimeA	0-1990	↗	TimeB	0-1990	↗	FdbkA	0-110		
	Regola il tempo di delay del Delay A.			Regola il tempo di delay del Delay B.			Regola la quantità di feedback del Delay A.				
	Page02	FdbkB	0-110		Depth	M-0-50, S-0-50		Speed	0-50		
	Regola la quantità di feedback del Delay B.			Regola la profondità della modulazione. Imposta anche l'uscita su mono (M0-M50) o stereo (S0-S50).			Imposta la velocità di modulazione.				
	Page03	FLTR	-100-100		DlyMx	0-100		Mix	0-100		
Regola il tono.			Regola il mix dei suoni effetto di Delay A e B.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.					
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, ↗ - J x8	↗	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.											
StereoDly	Delay stereo che consente di impostare separatamente i tempi di delay di destra e sinistra.										
	Manopola1		Manopola2		Manopola3						
	Page01	TimeL	1-2000	↗	TimeR	1-2000	↗	Mix	0-100		
	Regola il tempo di delay del canale sinistro.			Regola il tempo di delay del canale destro.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
	Page02	LchFB	0-100		RchFB	0-100		Level	0-150		
	Regola il feedback del delay del canale sinistro.			Regola il feedback del delay del canale destro.			Regola il livello in uscita.				
	Page03	LchLv	0-100		RchLv	0-100		Tail	OFF/ON		
Regola l'uscita del delay del canale sinistro.			Regola l'uscita del delay del canale destro.			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

CarbonDly		Delay analogico che modella un MXR Carbon Copy.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	DELAY	19-581	REGEN	0-100	MIX	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Page02	MOD	OFF/ON	WIDTH	0-50	SPEED	0-50	
	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.		Sync	OFF, ♪-Jx8			
		Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Imposta la velocità di modulazione.		
		Attiva/disattiva la modulazione.		Regola l'ampiezza della modulazione.				
		Tail	OFF/ON	Active sinc. tempo.				
AnalogDly		Simulazione di delay analogico dal lungo delay, con lunghezza massima pari a 4000 ms.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-4000	FB	0-100	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Page02	HIDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
	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.		Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.		Regola il livello in uscita.		
		Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola il livello in uscita.		
		Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.				
		Tail	OFF/ON					
TapeEcho		Effetto che simula un eco a nastro. Cambiando il parametro "Time" si cambia la tonalità dell'eco.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Page02	HIDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	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.		Regola il livello in uscita.				
		Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
		Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.				
		Tail	OFF/ON					
TapeEcho3		Effetto eco a nastro che modella il MAESTRO ECHOPLEX EP-3.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	FB	0-100	MIX	0-100	TIME	10-1000	Imposta il tempo di delay.
	Page02	ReLvl	0-100	SYNC	OFF, ♪-Jx8	P-Amp	OFF, ON	
	Page03	Regola il volume registrato su nastro.		Attiva sinc. tempo.		Determina se il preamp TapeEcho3 influenza il tono quando l'effetto eco è spento. Su OFF, il suono in ingresso esce senza variazioni. Su ON, il preamp influisce sul tono.		
		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Imposta il tempo di delay.		
		Regola la quantità di feedback.		Regola l'effetto wow and flutter.				
		Tail	OFF/ON	Mode	MONO, STR			
DriveEcho		Effetto eco che può essere controllato e che modella un LINE6 M9 TubeEcho.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	DRIVE	0-100	MIX	0-100	TIME	20-1990	Imposta il tempo di delay.
	Page02	FB	0-100	WOW	0-100	DRY	DRIV/THRU	
	Page03	Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Il suono dry continua ad avere lo stesso tono di quando l'effetto era attivo. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.		Imposta l'uscita su mono o stereo (STR).				
		Regola la quantità di distorsione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Imposta il tempo di delay.		
		Regola la quantità di feedback.		Regola l'effetto wow and flutter.				
		Tail	OFF/ON	Mode	MONO, STR			





Tipi d'effetto e parametri

<p>SlapBackD</p> 	<p>Questo delay, con tempi di delay brevi, adatto per esecuzione ritmica in mute e per rockabilly, modella un FLASHBACK tc electronic impostato su delay SLAP.</p>									
<p>Page01</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME 1-300</td> <td>SubDv J, J, ping-pong panning</td> <td>FB 0-100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Imposta il tempo di delay.</td> <td>Regola la quantità di feedback.</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1	Manopola2	Manopola3	TIME 1-300	SubDv J, J, ping-pong panning	FB 0-100	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.
Manopola1	Manopola2	Manopola3								
TIME 1-300	SubDv J, J, ping-pong panning	FB 0-100								
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.								
<p>Page02</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>FxLVL 0-100</td> <td>DRY OFF/ON</td> <td>Tail OFF/ON</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Regola il volume dell'effetto.</td> <td>Su ON, il suono originale e il suono effetto sono mixati e inviati in uscita insieme. Su OFF, è inviato in uscita il solo suono effetto.</td> </tr> </tbody> </table>	FxLVL 0-100	DRY OFF/ON	Tail OFF/ON	Regola il volume dell'effetto.		Su ON, il suono originale e il suono effetto sono mixati e inviati in uscita insieme. Su OFF, è inviato in uscita il solo suono effetto.			
FxLVL 0-100	DRY OFF/ON	Tail OFF/ON								
Regola il volume dell'effetto.		Su ON, il suono originale e il suono effetto sono mixati e inviati in uscita insieme. Su OFF, è inviato in uscita il solo suono effetto.								
<p>Page03</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Mode MONO, STR</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">Imposta l'uscita su mono o stereo (STR).</td> </tr> </tbody> </table>	Mode MONO, STR			Imposta l'uscita su mono o stereo (STR).					
Mode MONO, STR										
Imposta l'uscita su mono o stereo (STR).										
<p>SmoothDly</p> 	<p>Ampio delay modellato sul BOSS DD-20 in modalità SMOOTH.</p>									
<p>Page01</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME 1-3000</td> <td>FB 0-100</td> <td>E.LVL 0-100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Imposta il tempo di delay.</td> <td>Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1	Manopola2	Manopola3	TIME 1-3000	FB 0-100	E.LVL 0-100	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
Manopola1	Manopola2	Manopola3								
TIME 1-3000	FB 0-100	E.LVL 0-100								
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.								
<p>Page02</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>TAONE 0-100</td> <td>Tail OFF/ON</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Regola il tono.</td> <td>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.</td> </tr> </tbody> </table>	TAONE 0-100	Tail OFF/ON		Regola il tono.		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.			
TAONE 0-100	Tail OFF/ON									
Regola il tono.		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.								
<p>MultiTapD</p> 	<p>Questo effetto produce diversi delay con tempi di delay diversi.</p>									
<p>Page01</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Time 1-3000</td> <td>PTRN 1-8</td> <td>Mix 0-100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Imposta il tempo di delay.</td> <td>Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1	Manopola2	Manopola3	Time 1-3000	PTRN 1-8	Mix 0-100	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
Manopola1	Manopola2	Manopola3								
Time 1-3000	PTRN 1-8	Mix 0-100								
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.								
<p>Page02</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Tone 0-10</td> <td>Level 0-150</td> <td>Tail OFF/ON</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Regola il tono.</td> <td>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.</td> </tr> </tbody> </table>	Tone 0-10	Level 0-150	Tail OFF/ON	Regola il tono.		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.			
Tone 0-10	Level 0-150	Tail OFF/ON								
Regola il tono.		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.								
<p>ReverseDL</p> 	<p>Lungo reverse delay, con lunghezza massima pari a 2000 ms.</p>									
<p>Page01</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Time 10-2000</td> <td>FB 0-100</td> <td>Bal 0-100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Imposta il tempo di delay.</td> <td>Regola il bilanciamento tra suono originale e suono lofi.</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1	Manopola2	Manopola3	Time 10-2000	FB 0-100	Bal 0-100	Imposta il tempo di delay.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono lofi.
Manopola1	Manopola2	Manopola3								
Time 10-2000	FB 0-100	Bal 0-100								
Imposta il tempo di delay.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono lofi.								
<p>Page02</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>HiDMP 0-10</td> <td>Level 0-150</td> <td>Tail OFF/ON</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Regola l'attenuazione del treble del suono delay.</td> <td>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.</td> </tr> </tbody> </table>	HiDMP 0-10	Level 0-150	Tail OFF/ON	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		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.			
HiDMP 0-10	Level 0-150	Tail OFF/ON								
Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		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.								
<p>LO-FI Dly</p> 	<p>Questo delay, basato sulla modalità LO-FI dello strymon TIMELINE, consente di degradare la qualità sonora usando i parametri bit rate e sampling rate.</p>									
<p>Page01</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME 2-1900</td> <td>FB 0-100</td> <td>MIX 0-100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Imposta il tempo di delay.</td> <td>Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1	Manopola2	Manopola3	TIME 2-1900	FB 0-100	MIX 0-100	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
Manopola1	Manopola2	Manopola3								
TIME 2-1900	FB 0-100	MIX 0-100								
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.								
<p>Page02</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>SMPL 1/128-1/1</td> <td>BITS 4-32</td> <td>BLEND 0-100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Imposta il livello di campionamento.</td> <td>Regola il bilanciamento tra suono originale e suono lofi.</td> </tr> </tbody> </table>	SMPL 1/128-1/1	BITS 4-32	BLEND 0-100	Imposta il livello di campionamento.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono lofi.			
SMPL 1/128-1/1	BITS 4-32	BLEND 0-100								
Imposta il livello di campionamento.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono lofi.								
<p>Page03</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>DAMP 0-10</td> <td>FLT OFF; 1-8</td> <td>VINYL OFF; D:1-D:9, S:1-S:9</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Regola il decadimento del feedback.</td> <td>Aggiunge rumore che si verifica in maniera casuale. Con D:1-D:9, il rumore si verifica a tempo con l'uscita delay.</td> </tr> </tbody> </table>	DAMP 0-10	FLT OFF; 1-8	VINYL OFF; D:1-D:9, S:1-S:9	Regola il decadimento del feedback.		Aggiunge rumore che si verifica in maniera casuale. Con D:1-D:9, il rumore si verifica a tempo con l'uscita delay.			
DAMP 0-10	FLT OFF; 1-8	VINYL OFF; D:1-D:9, S:1-S:9								
Regola il decadimento del feedback.		Aggiunge rumore che si verifica in maniera casuale. Con D:1-D:9, il rumore si verifica a tempo con l'uscita delay.								




Tipi d'effetto e parametri

SlwAtkDly	Questo effetto, che provoca gentilmente il delay, è modellato sul LINE6 M9 Auto-Volume Echo.																																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>1-1900</td> <td>FB</td> <td>0-100</td> <td>MIX</td> <td>0-100</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		TIME	1-1900	FB	0-100	MIX	0-100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DEPTH</td> <td>0-100</td> <td>SWELL</td> <td>1-50</td> <td>Mode</td> <td>MONO/STR</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		DEPTH	0-100	SWELL	1-50	Mode	MONO/STR	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tail</td> <td>OFF/ON</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		Tail	OFF/ON				
	Manopola1		Manopola2		Manopola3																																		
	TIME	1-1900	FB	0-100	MIX	0-100																																	
Manopola1		Manopola2		Manopola3																																			
DEPTH	0-100	SWELL	1-50	Mode	MONO/STR																																		
Manopola1		Manopola2		Manopola3																																			
Tail	OFF/ON																																						
Imposta il tempo di delay.	Regola la quantità di feedback.	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.																																					
Imposta la profondità di modulazione.	Regola il tempo d'attacco.	Imposta il modo in cui l'effetto è applicato. Su MONO per un effetto chorus mono. Su STR per un effetto vibrato stereo.																																					
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.																																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Time</td> <td>1-2000</td> <td>Sense</td> <td>-10--1, 1-10</td> <td>Mix</td> <td>0-100</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		Time	1-2000	Sense	-10--1, 1-10	Mix	0-100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FB</td> <td>0-100</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> <td>Tail</td> <td>OFF/ON</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		FB	0-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Regola la quantità di feedback.</td> <td></td> <td>Regola il livello in uscita.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		Regola la quantità di feedback.		Regola il livello in uscita.			
	Manopola1		Manopola2		Manopola3																																		
	Time	1-2000	Sense	-10--1, 1-10	Mix	0-100																																	
Manopola1		Manopola2		Manopola3																																			
FB	0-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON																																		
Manopola1		Manopola2		Manopola3																																			
Regola la quantità di feedback.		Regola il livello in uscita.																																					
Imposta il tempo di delay.	Regola la sensibilità dell'effetto.	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.																																					
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.																																					
TremDelay	Questo effetto, basato sullo strymon TIMELINE modalità TREM, aggiunge un pò di tremolo al suono delay.																																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>60-1900</td> <td>FB</td> <td>0-100</td> <td>MIX</td> <td>0-100</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		TIME	60-1900	FB	0-100	MIX	0-100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LFO</td> <td>TRI, SCR, SIN, RAMP, SAW</td> <td>DEPTH</td> <td>0-100</td> <td>SPEED</td> <td>1/32-32/1</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		LFO	TRI, SCR, SIN, RAMP, SAW	DEPTH	0-100	SPEED	1/32-32/1	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DAMP</td> <td>0-10</td> <td>HPF</td> <td>OFF, 20-900</td> <td>GRIT</td> <td>0-10</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		DAMP	0-10	HPF	OFF, 20-900	GRIT	0-10
	Manopola1		Manopola2		Manopola3																																		
	TIME	60-1900	FB	0-100	MIX	0-100																																	
Manopola1		Manopola2		Manopola3																																			
LFO	TRI, SCR, SIN, RAMP, SAW	DEPTH	0-100	SPEED	1/32-32/1																																		
Manopola1		Manopola2		Manopola3																																			
DAMP	0-10	HPF	OFF, 20-900	GRIT	0-10																																		
Imposta il tempo di delay.	Regola la quantità di feedback.	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.																																					
Seleziona la forma d'onda della modulazione del tremolo. Regola il decadimento del feedback.	Imposta la profondità di modulazione. Regola la gamma massima delle frequenze nel suono effetto.	Imposta la velocità di modulazione. Regola la distorsione del suono effetto.																																					
ModDelay	Effetto delay che consente l'uso della modulazione.																																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Time</td> <td>1-2000</td> <td>FB</td> <td>0-100</td> <td>Mix</td> <td>0-100</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Rate</td> <td>1-50</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> <td>Tail</td> <td>OFF/ON</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		Rate	1-50	Level	0-150	Tail	OFF/ON	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Imposta la velocità di modulazione.</td> <td></td> <td>Regola il livello in uscita.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.			
	Manopola1		Manopola2		Manopola3																																		
	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100																																	
Manopola1		Manopola2		Manopola3																																			
Rate	1-50	Level	0-150	Tail	OFF/ON																																		
Manopola1		Manopola2		Manopola3																																			
Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.																																					
Imposta il tempo di delay.	Regola la quantità di feedback.	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.																																					
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.																																					
TrgHldDly	Questo delay campiona e trattiene usando il tocco come trigger.																																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Time</td> <td>10-1000</td> <td>Duty</td> <td>25-100</td> <td>Mix</td> <td>0-100</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		Time	10-1000	Duty	25-100	Mix	0-100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>THRSH</td> <td>0-30</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> <td>Tail</td> <td>OFF/ON</td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		THRSH	0-30	Level	0-150	Tail	OFF/ON	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Manopola1</th> <th colspan="2">Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Regola la soglia dell'effetto.</td> <td></td> <td>Regola il livello in uscita.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Manopola1		Manopola2		Manopola3		Regola la soglia dell'effetto.		Regola il livello in uscita.			
	Manopola1		Manopola2		Manopola3																																		
	Time	10-1000	Duty	25-100	Mix	0-100																																	
Manopola1		Manopola2		Manopola3																																			
THRSH	0-30	Level	0-150	Tail	OFF/ON																																		
Manopola1		Manopola2		Manopola3																																			
Regola la soglia dell'effetto.		Regola il livello in uscita.																																					
Imposta il tempo di delay.	Imposta il tempo col quale il suono sample-and-hold è prodotto.	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.																																					
Regola la soglia dell'effetto.	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






FLTR PPD		Basato su un Eventide TimeFactor FilterPong, questo effetto combina effetti filtro e delay.							
		Manopola1			Manopola2			Manopola3	
	Page01	TimeA	0-1900	↗	TimeB	0-1900	↗	Mix	0-100
	Page02	Imposta il tempo di delay del Delay A.			Imposta il tempo di delay del Delay B.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page03	DlyMx	0-100		Fdbk	0-110		Slur	0-10
		Regola il mix del suono effetto del Delay A e B.			Regola la quantità di feedback.			Attenua l'attacco del feedback.	
		FLTR	0-100		Depth	M-0-10, S-0-10		Wave	Sn1-16, Tr1-16, Sq1-16
		Regola la quantità di filtro applicato.			Regola la profondità della modulazione. Imposta anche l'uscita su mono (M-0-10) o stereo (S-0-10).			Imposta il tipo d'onda e la velocità della modulazione.	
FilterDly		Effetto che filtra un suono delay.							
		Manopola1			Manopola2			Manopola3	
	Page01	Time	1-2000	↗	FB	0-100		Mix	0-100
	Page02	Imposta il tempo di delay.			Regola la quantità di feedback.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page03	Rate	1-50		Depth	0-100		Reso	0-10
		Imposta la velocità di modulazione.			Imposta la profondità di modulazione.			Regola l'intensità della risonanza dell'effetto.	
		Level	0-150		Tail	OFF/ON			
		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.				
PhaseDly		Effetto che applica un phaser al suono delay.							
		Manopola1			Manopola2			Manopola3	
	Page01	Time	1-2000	↗	FB	0-100		Mix	0-100
	Page02	Imposta il tempo di delay.			Regola la quantità di feedback.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page03	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.	
		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.							
A-Pan DLY		Combina auto pan e delay per creare l'effetto dell'immagine stereo che si muove ciclicamente.							
		Manopola1			Manopola2			Manopola3	
	Page01	Time	1-2000	↗	FB	0-100		Mix	0-100
	Page02	Imposta il tempo di delay.			Regola la quantità di feedback.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page03	Rate	1/4, 1/2, 3/4, 1-50		Width	L50-R50		Depth	0-10
		Regola la velocità di movimento del suono.			Regola l'ampiezza di movimento del suono.			Regola la profondità di movimento del suono.	
		Clip	0-10		Link	P-D, D-P		Level	0-200
		Regola la quantità di clip della forma d'onda.			Imposta l'ordine col quale auto pan e delay sono collegati.			Regola il livello in uscita.	

Tipi d'effetto e parametri






PitchDly		Questo effetto applica uno sfasamento di tonalità al 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.						
ICE Delay		Basato sullo strymon TIMELINE modalità ICE, questo effetto combina sfasamento di tonalità e delay.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	TIME	60-1300	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	INTVL	-Oct-2Oct	SLICE	SHORT, LONG	BLEND	0-20	Regola il bilanciamento tra segnale dry e ICE.
Regola la quantità di modulazione di tonalità per sezioni audio.		Regola la lunghezza delle sezioni.						
Page03	SMEAR	OFF, 1-20	DAMP	0-10	HPF	OFF, 20-900	Regola la gamma massima delle frequenze nel suono effetto.	
Regola la quantità di attenuazione dell'attacco del feedback.		Regola il decadimento del feedback.						
ModDelay2		Potete regolare la profondità di questo effetto delay con modulazione.						
		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	Level	0-150	Depth	0-100	Imposta la profondità di modulazione.
Imposta la velocità di modulazione.		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.						

Tipi d'effetto e parametri






[REVERB]

HD Reverb		Riverbero ad alta definizione.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Page02	PreD	1-200	HPF	0-10	Level	0-150	
	Page03	Tail	OFF/ON	Regola il livello in uscita.				
Regola la durata del riverbero.		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il tono.		Regola la frequenza di taglio del filtro passa alto.		
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 un riverbero a molla.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	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.			
Regola la durata del riverbero.		Regola il tempo di reverb delle basse frequenze.		Regola il livello in uscita.		Regola il mix di volume e suono effetto.		
Spring63		Suono di riverbero a molla modellato su un Fender Reverb '63.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	DWELL	0-100	MIXER	0-100	TOPE	0-100	Regola il tono.
	Page02	Level	0-150	Regola il livello in uscita.				
Regola la quantità di livello inserito nel reverb.		Regola il tempo di reverb delle basse frequenze.		Regola il mix di volume e suono effetto.		Regola l'attenuazione delle alte frequenze nel suono reverb.		
Plate		Simula un plate reverb.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Page02	Color	0-100	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	
	Page03	Tail	OFF/ON	Regola il livello in uscita.				
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il tempo di reverb delle basse frequenze.		Regola l'attenuazione delle basse frequenze nel suono reverb.		Regola l'attenuazione delle alte frequenze nel 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.								
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.
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Regola la durata del riverbero.		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
Regola la quantità di livello inserito nel reverb.		Regola il tempo di reverb delle basse frequenze.		Regola l'attenuazione delle basse frequenze nel suono reverb.		Regola l'attenuazione delle alte frequenze nel 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.								






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.			
Chamber		Effetto che simula il riverbero di una stanza ampia.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	0-100	Tone	0-100	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	PreD	0-200	Tail	OFF/ON		
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del 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.					
LOFI Rev		Reverb deciso modellato sull'impostazione LOFI di un tc electronic HALL OF FAME.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		DECAY	0-100	TONE	0-100	FxLVL	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola il volume dell'effetto.		
	Page02	PreD	SHORT/LONG	Tail	OFF/ON	Dry	OFF/ON
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Il suono dry continua ad avere lo stesso tono di quando l'effetto era attivo. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.		Su ON, il suono originale e il suono effetto sono mixati e inviati in uscita insieme. Su OFF, è inviato in uscita il solo suono effetto.			
Hall		Effetto reverb che simula l'acustica di una sala da concerti.					
	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.			
HD Hall		Denso riverbero di sala.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100
	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.		
	Page02	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	Tail	OFF/ON
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.			






Tipi d'effetto e parametri

Church		Effetto che simula il riverbero di una chiesa.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	DECAY	0-100	PreD	0-200	MIX	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	TONE	0-100	HiDMP	0-100	Tail	OFF/ON
	Regola il tono.		Regola la quantità di riduzione delle alte frequenze del suono reverb.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Il suono dry continua ad avere lo stesso tono di quando l'effetto era attivo. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.		
Page03	Dry	OFF/ON					
	Su ON, il suono originale e il suono effetto sono mixati e inviati in uscita insieme. Su OFF, è inviato in uscita il solo suono effetto.						
Arena		Effetto reverb che simula l'acustica di un grande spazio, come uno stadio.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	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.		
Cave		Effetto che simula il riverbero di una caverna.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Decay	0-100	Tone	0-100	Mix	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	PreD	0-200	Tail	OFF/ON		
	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del 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.				
Ambience		Effetto che aggiunge un'atmosfera naturale (aria) al suono.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	DECAY	0-100	TONE	0-100	MIX	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	PreD	0-200	Tail	OFF/ON	Dry	OFF/ON
	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Il suono dry continua ad avere lo stesso tono di quando l'effetto era attivo. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.		Su ON, il suono originale e il suono effetto sono mixati e inviati in uscita insieme. Su OFF, è inviato in uscita il solo suono effetto.		
Air		Questo effetto riproduce l'atmosfera di una stanza, per dare profondità spaziale.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	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

EarlyRef	Questo effetto riproduce solo i primi riflessi del riverbero.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Regola l'inviluppo 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.		
GateRev	Gate reverb, adatto ad esecuzioni percussive, modellato sul DigiTech RV-7 (Lexicon) impostazione Gated.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Level	0-100	Tone	0-100	Decay	0-100
		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola il tono.		Imposta la durata del riverbero.	
	Page02	Tail	OFF/ON	Dry	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.		Su ON, il suono originale e il suono effetto sono mixati e inviati in uscita insieme. Su OFF, è inviato in uscita il solo suono effetto.				
ReverseRv	Questo effetto, modellato sul DigiTech RV-7 (Lexicon) impostazione Reverse, assomiglia a un reverse reverb.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Level	0-100	Tone	0-100	Decay	0-100
		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola il tono.		Imposta la durata del riverbero.	
	Page02	Tail	OFF/ON	Dry	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.		Su ON, il suono originale e il suono effetto sono mixati e inviati in uscita insieme. Su OFF, è inviato in uscita il solo suono effetto.				
SlapBack	Questo riverbero crea l'effetto di un'eco che si ripete.						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1-1000	Decay	1-30	Mix	0-100
		Imposta il tempo di delay.		Imposta la durata del riverbero.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	FB	0-100	Tone	0-10	DRBal	0-100
		Regola la quantità di feedback.		Regola il tono.		Imposta il rapporto di delay e reverb.	
	Page03	Level	0-150	Tail	OFF/ON		
	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.				
Echo	Effetto che genera ricche eco.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	DECAY	0-100	TIME	0-200	TONE	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il tono.	
	Page02	MIX	0-100	Tail	OFF/ON	Mode	MONO, STR
	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Il suono dry continua ad avere lo stesso tono di quando l'effetto era attivo. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.		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.		

Tipi d'effetto e parametri

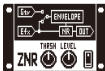



ModReverb		Riverbero che genera eco fluttuanti.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth	0-100	Decay	1-30	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Imposta la profondità della modulazione.		Regola la durata del reverb.					
	Page02	Rate	1-50	Tone	0-10	PreD	1-100	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.
Imposta la velocità della modulazione.		Regola il tono.						
Page03	Level	0-150	Tail	OFF/ON				
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.						
TremoloRv		Effetto che aggiunge tremolo al reverb ed è basato sul TREMOLO impostazione VERB di un Eventide SPACE.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	0-100	PDLY	0-500	Mix	0-100	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.					
	Page02	Speed	1.0-20.0	Shape	SINE, TRI, PEAK, RNDM, RAMP, SQR	Depth	MNO-MN99, ST0-ST99	Imposta la profondità della modulazione. Imposta anche la modulazione su mono (MNO-99) o stereo (ST0-99).
Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la forma d'onda della modulazione.						
Page03	Size	0-100	Low	-100-100	High	-100-100		
Regola la dimensione dello spazio del riverbero.		Regola il volume delle basse frequenze.		Regola il volume delle alte frequenze.				
HolyFLERB		Questo effetto combina reverb e flanger modellando un Electro-Harmonix Holy Grail su FLERB.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	RVRB	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 quantità di suono effetto mixato all'originale.							
Page02								
DynaRev		Questo reverb, modellato su un tc electronic NOVA REVERB, cambia volume in base alla dinamica del suono in ingresso.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	0-100	PreD	0-100	Color	0-100	Regola il tono.
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.					
	Page02	Sense	-100--1, OFF, 1-100	Mix	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 sensibilità dell'effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.						
ShimmerRv		Modellando uno strymon blueSky in modalità Shimmer, questo effetto aggiunge tonalità sfasata e delay al reverb.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	PreD	1-100	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 quantità di riduzione delle basse frequenze del suono reverb.		Regola la quantità di riduzione delle alte frequenze del suono reverb.						

Tipi d'effetto e parametri

ParticleR		Effetto reverb complesso e unico che modella il LINE6 M9 Particle Verb.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	DWELL	0-100	GAIN	0-100	MODE	STBL. CRTCL. HZD
		Imposta la durata del riverbero.		Imposta il gain in uscita del suono reverb.		Imposta la variazione del suono reverb.	
	Page02	MIX	0-100	MONO	OFF/ON	Tail	OFF/ON
		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Su OFF, il suono effetto esce in stereo. Su ON, il suono effetto esce sotto forma di mix mono.		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.	
SpaceHole		Questo effetto, basato su un Eventide SPACE algoritmo BlackHole, combina delay e reverb.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Decay	-100-100	PDLY	0-1000	Mix	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	FB	0-100	Depth	0-100	Speed	0-100
		Regola la quantità di feedback.		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.	
Page03	Size	0-100	Low	-100-100	High	-100-100	
		Regola la dimensione dello spazio del riverbero.		Regola il volume delle basse frequenze.		Regola il volume delle alte frequenze.	
MangledSp		Basato su un Eventide SPACE algoritmo MangledVerb, questo reverb produce eccezionali eco.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	PDLY	0-500	Clip	0-100	Mix	0-100
		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola la quantità di distorsione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	Decay	0-100	Mod	0-100	Size	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Imposta la profondità di modulazione.		Regola la dimensione dello spazio del riverbero.	
Page03	Low	-100-100	High	-100-100	Level	0-200	
		Regola il volume delle basse frequenze.		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il livello in uscita.	
DualRev		Basato su un Eventide SPACE algoritmo DualVerb, questo effetto combina 2 reverb.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	PDlyA	0-750	PDlyB	0-750	Mix	0-100
		Regola il tempo di pre-delay di Reverb A.		Regola il tempo di pre-delay di Reverb B.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	ABMix	A9 B0-A0 B9	DCY A	0-100	DCY B	0-100
		Regola il mix del suono effetto di Reverb A e B.		Imposta la lunghezza di riverbero di Reverb A.		Imposta la lunghezza di riverbero di Reverb B.	
Page03	Size	A1 B1-A9 B9	ToneA	-100-100	ToneB	-100-100	
		Regola la dimensione del riverbero.		Regola il tono di Reverb A.		Regola il tono di Reverb B.	

Tipi d'effetto e parametri

[DYN/FLTR]

ZNR		Noise reduction unico 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	
	Regola la sensibilità dell'effetto.			Imposta il livello del segnale di controllo.		Regola il livello in uscita.	
Page02							
St Gt GEQ		Equalizzatore grafico stereo con 6 bande adatto alle frequenze per chitarra.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
Page01	160Hz	-12-12	400Hz	-12-12	800Hz	-12-12	
	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).		
Page02	3.2kHz	-12-12	6.4kHz	-12-12	12kHz	-12-12	
	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).		
Page03	Level	0-150					
	Regola il livello in uscita.						
St Bs GEQ		Equalizzatore grafico stereo con 7 bande adatto alle frequenze per basso.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
Page01	50Hz	-12-12	120Hz	-12-12	400Hz	-12-12	
	Regola la quantità di boost/cut a 50 Hz.		Regola la quantità di boost/cut a 120 Hz.		Regola la quantità di boost/cut a 400 Hz.		
Page02	500Hz	-12-12	800Hz	-12-12	4.5kHz	-12-12	
	Regola la quantità di boost/cut a 500 Hz.		Regola la quantità di boost/cut a 800 Hz.		Regola la quantità di boost/cut a 4.5 kHz.		
Page03	10kHz	-12-12	Level	0-150			
	Regola la quantità di boost/cut a 10 kHz.		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			
	Regola il livello inviato all'effetto successivo.			Regola il livello inviato direttamente alle uscite.			
Page02							

■ Tabella 1 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			