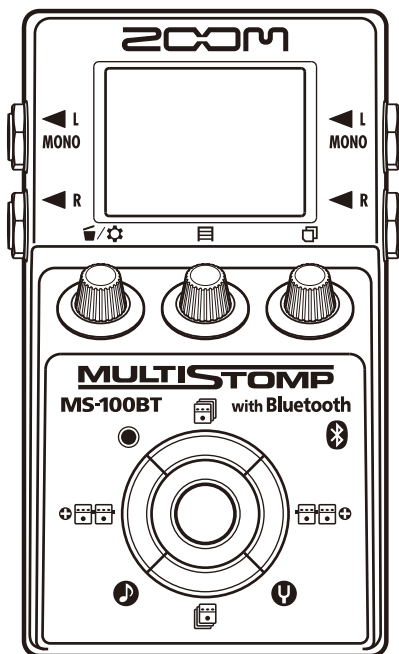



MULTISTOMP

MS-100BT with Bluetooth

Tipos de efectos y parámetros








Tipos de efectos y parámetros

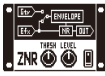






Tipo de efecto	Parámetro	Rango de parámetro	Explicación del efecto												
Flanger	Este es un sonido de reactor parecido al de un Flanger ADA.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando1</th> <th>Mando2</th> <th>Mando3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>Depth 0-100</td> <td>Rate 0-50</td> <td>Reso -10-10</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>PreD 3-50</td> <td>Mix 0-100</td> <td>Level 0-150</td> </tr> </tbody> </table>				Mando1	Mando2	Mando3	Pág. 01	Depth 0-100	Rate 0-50	Reso -10-10	Pág. 02	PreD 3-50	Mix 0-100	Level 0-150
		Mando1	Mando2	Mando3											
	Pág. 01	Depth 0-100	Rate 0-50	Reso -10-10											
	Pág. 02	PreD 3-50	Mix 0-100	Level 0-150											
Ajusta la profundidad de la modulación.															
Ajusta la velocidad de la modulación.															
Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.															
Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto.															
Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.															
Ajusta el nivel de salida.															
Pantalla de efecto	Explicación de parámetro	Icono de posible sincronización de tiempo													

Tipos de efectos y parámetros








[DYN/FLTR]

Comp	Este compresor es del estilo del MXR Dyna Comp.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando1</th> <th>Mando2</th> <th>Mando3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>Sense 0-10</td> <td>Tone 0-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>ATTCK Slow, Fast</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando1	Mando2	Mando3	Pág. 01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150	Pág. 02	ATTCK Slow, Fast		
		Mando1	Mando2	Mando3											
	Pág. 01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150											
	Pág. 02	ATTCK Slow, Fast													
Ajusta la sensibilidad del compresor.															
Ajusta el tono.															
Ajusta el nivel de salida.															
Ajusta la velocidad de ataque del compresor a Fast o Slow.															
RackComp	Este compresor le ofrece un ajuste más preciso y detallado que Comp.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando1</th> <th>Mando2</th> <th>Mando3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>THRSH 0-50</td> <td>Ratio 1-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>ATTCK 1-10</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando1	Mando2	Mando3	Pág. 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	Pág. 02	ATTCK 1-10		
		Mando1	Mando2	Mando3											
	Pág. 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150											
	Pág. 02	ATTCK 1-10													
Ajusta el nivel que activa el compresor.															
Ajusta el ratio de compresión.															
Ajusta el nivel de salida.															
Ajusta la velocidad de ataque.															
M Comp	Este compresor ofrece un sonido más natural.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando1</th> <th>Mando2</th> <th>Mando3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>THRSH 0-50</td> <td>Ratio 1-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>ATTCK 1-10</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando1	Mando2	Mando3	Pág. 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	Pág. 02	ATTCK 1-10		
		Mando1	Mando2	Mando3											
	Pág. 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150											
	Pág. 02	ATTCK 1-10													
Ajusta el nivel que produce la activación del compresor.															
Ajusta el ratio de compresión.															
Ajusta el nivel de salida.															
Ajusta la velocidad de ataque.															
OptComp	Compresor al estilo del APHEX Punch FACTORY.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando1</th> <th>Mando2</th> <th>Mando3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>Drive 0-10</td> <td>Tone 0-100</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando1	Mando2	Mando3	Pág. 01	Drive 0-10	Tone 0-100	Level 0-150	Pág. 02			
		Mando1	Mando2	Mando3											
	Pág. 01	Drive 0-10	Tone 0-100	Level 0-150											
	Pág. 02														
Ajusta la profundidad de la compresión.															
Ajusta el tono.															
Ajusta el nivel de salida.															
SlowATTCK	Este efecto ralentiza el ataque de cada nota, obteniéndose una interpretación tipo violín.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando1</th> <th>Mando2</th> <th>Mando3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>Time 1-50</td> <td>Curve 0-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando1	Mando2	Mando3	Pág. 01	Time 1-50	Curve 0-10	Level 0-150	Pág. 02			
		Mando1	Mando2	Mando3											
	Pág. 01	Time 1-50	Curve 0-10	Level 0-150											
	Pág. 02														
Ajusta el tiempo de ataque.															
Ajusta el cambio de la curva de volumen durante el ataque.															
Ajusta el nivel de salida.															


Tipos de efectos y parámetros

	La exclusiva reducción de ruido de ZOOM corta el ruido durante las pausas sin afectar al tono.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	THRSH	1-25	DETECT	Grtn, EfxIn	Level	0-150
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Nivel de detección de señal de control.		Ajusta el nivel de salida.		
NoiseGate							
	Esta es una puerta de ruido que corta el sonido durante las pausas de su interpretación.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	THRSH	1-25	Level	0-150		
Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta el nivel de salida.				
LineSel							
	El sonido introducido en este efecto es enviado directamente a las tomas OUTPUT si está en OFF y al siguiente efecto si está en ON.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	EFX_L	0-150	OUT_L	0-150		
Pág. 02	Ajusta el nivel enviado al siguiente efecto.		Ajusta el nivel enviado directamente a las salidas.				
GraphicEQ							
	Esta unidad dispone de un ecualizador de 6 bandas.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	160Hz	-12-12	400Hz	-12-12	800Hz	-12-12
	Pág. 02	Realza o corta la banda de frecuencias graves (160 Hz).		Realza o corta la banda de frecuencias semi graves (400 Hz).		Realza o corta la banda de frecuencias medias (800 Hz).	
	Pág. 02	3.2kHz	-12-12	6.4kHz	-12-12	12kHz	-12-12
	Pág. 03	Realza o corta la banda de frecuencias agudas (3.2 kHz).		Realza o corta la banda de frecuencias súper agudas (6.4 kHz).		Realza o corta la banda de frecuencias de armónicos (12 kHz).	
Pág. 03	Level	0-150					
Pág. 03	Ajusta el nivel de salida.						
ParaEQ							
	Esto es un ecualizador paramétrico de 2 bandas.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Freq1	20Hz-20kHz	Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12-12
	Pág. 02	Ajusta la frecuencia central de EQ1.		Ajusta la Q de EQ1.		Ajusta la ganancia de EQ1.	
Pág. 02	Freq2	20Hz-20kHz	Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12-12	
Pág. 03	Ajusta la frecuencia central de EQ2.		Ajusta la Q de EQ2.		Ajusta la ganancia de EQ2.		
Pág. 03	Level	0-150					
Pág. 03	Ajusta el nivel de salida.						
Exciter							
	Esto es un excitador aural del estilo del BBE Sonic Maximizer.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Bass	0-100	Trebl	0-100	Level	0-150
Pág. 02	Ajusta la cantidad de corrección de fase de los graves.		Ajusta la cantidad de corrección de fase de los agudos.		Ajusta el nivel de la señal una vez que ha pasado a través del módulo.		
CombFLTR							
	Este efecto usa el filtro en peine que resulta de fijar la modulación del flanger como un ecualizador.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Freq	1-50	Reso	-10-0-10	Mix	0-100
Pág. 02	Esto ajusta la frecuencia enfatizada.		Ajusta la intensidad del sonido resonante del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	HiDMP	0-10	Level	0-150			
Pág. 02	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del efecto.		Ajusta el nivel de salida.				


Tipos de efectos y parámetros


AutoWah	Este efecto varía el wah de acuerdo a la intensidad del punteo.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Sense -10- -1, 1-10 Ajusta la sensibilidad del efecto.	Reso 0-10 Ajusta la intensidad del sonido resonante.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02						
Resonance	Este efecto varía la frecuencia del filtro resonante de acuerdo a la intensidad del punteo.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Sense -10- -1, 1-10 Ajusta la sensibilidad del efecto.	Reso 0-10 Ajusta la intensidad del sonido resonante.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02						
Cry	Este efecto modifica el sonido como un modulador de voz.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Range 1-10 Ajusta el rango de frecuencia procesado por el efecto.	Reso 0-10 Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.	Sense -10- -1, 1-10 Ajusta la sensibilidad del efecto.			
	Pág. 02	Bal 0-100 Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.				
M-Filter	Esta envolvente de filtro con el estilo del Low Pass Filter Moog MF-101 dispone de un amplio rango de ajustes.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Freq 0-100 Ajusta la frecuencia mínima de la envolvente del filtro.	Sense 0-10 Ajusta la sensibilidad del efecto.	Reso 0-10 Ajusta la resonancia del efecto.			
	Pág. 02	Type HPF, BPF, LPF Ajusta el tipo de filtro.	Chara 2Pole, 4Pole Ajusta la cantidad de filtro aplicada.	VLCTY Fast, Slow Ajusta la velocidad de acción del filtro.			
	Pág. 03	Bal 0-100 Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.				
Step	Este efecto especial proporciona al sonido una cualidad escalonada.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Depth 0-100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 0-50 Ajusta la velocidad de la modulación.	Reso 0-10 Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.			
	Pág. 02	Shape 0-10 Ajusta la envolvente del efecto.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.				
SeqFLTR	El secuenciador tiene el sabor de un Z.Vex Seek-Wah.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Step 2-8 Número de pasos de la secuencia.	PTRN 1-8 Ajusta el patrón del efecto.	Speed 1-50 Ajusta la velocidad de modulación.			
	Pág. 02	Shape 0-10 Envolvente de sonido del efecto.	Reso 0-10 Ajusta la resonancia del efecto.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.			
RndmFLTR	Este efecto de filtro cambia el carácter de forma aleatoria.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Speed 1-50 Ajusta la velocidad de modulación.	Range 0-100 Elige el rango de frecuencia afectado.	Reso 0-10 Ajusta la resonancia del efecto.			
	Pág. 02	Type HPF, BPF, LPF Ajusta el tipo de filtro.	Chara 2Pole, 4Pole Ajusta la cantidad de filtro aplicada.	Bal 0-100 Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
	Pág. 03	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.					


Tipos de efectos y parámetros


fCycle	Este efecto de filtro modifica las características tonales de forma cíclica.							
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Rate	1-50	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Level	0-150	
	Ajusta la velocidad de la modulación.		Forma de onda de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02	Depth	0-100	Reso	0-10				
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.						


[OD/DIST]


Booster	Esto aumenta la ganancia de la señal para hacer que el sonido sea más potente.							
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02								


OverDrive	Simulación del BOSS OD-1, el efecto compacto que llevó el nombre "overdrive" por primera vez.							
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02								

T Scream	Simulación del Ibanez TS808, adorado por muchos guitarristas como realzador y que ha servido como inspiración de gran cantidad de réplicas.							
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02								









Governor	Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall.							
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02								

Dist+	Simulación del efecto MXR distortion+ que hizo famosa a la distorsión en todo el Mundo.							
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02								







Dist 1	Simulación del pedal de distorsión BOSS DS-1, un auténtico "best-seller" de los pedales.							
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02								

Squeak	Simulación del popular Pro Co RAT, famoso por su sonido de distorsión cortante.							
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 02								

Tipos de efectos y parámetros







FuzzSmile	Simulación del Fuzz Face, que fue parte de la historia del rock tanto por su diseño como por su sonido impactante.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02							
GreatMuff	Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, adorado por muchos músicos por su dulce y grueso sonido fuzz.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02							
MetalWRLD	Simulación del BOSS Metal Zone, famoso por su largo sustain y el potente rango medio-grave.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02							
HotBox	Simulación del previo MATCHLESS HOT BOX, compacto y con una válvula interna.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02							
Z Clean	Sonido limpio original y sin adornos de ZOOM.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02							
Z MP1	Un sonido original creado mezclando características de un ADA MP1 y un Marshall JCM800.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02							
Z Bottom	Un sonido de alta ganancia que enfatiza las frecuencias graves y medias.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02							
Z Dream	Un sonido de alta ganancia para una interpretación solista, basado en el canal solista del Mesa Boogie Road King Series II.						
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150			
	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02							

Tipos de efectos y parámetros



	Un sonido de alta ganancia original, balanceado desde las frecuencias graves a las agudas.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
	Sonido crunch modelado a partir del sonido de un combo de clase A británico modificado.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
	Un sonido de alta ganancia con incluso aun más realce de saturación.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
	Sonido de distorsión suave y brillante.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
	Este efecto de distorsión le ofrece la mayor ganancia del Mundo.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
	Esto cambia el tono de una guitarra eléctrica para hacer que suene como una acústica.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Top	0-100	Body	0-100	Level	0-150
Pág. 02	Ajusta el exclusivo sonido de cuerda de las guitarras acústicas.		Ajusta la resonancia de la caja de las guitarras acústicas.		Ajusta el nivel de salida.		

Tipos de efectos y parámetros





[AMP]

FD COMBO	Sonido modelado de un Fender Twin Reverb ('65), adorado por guitarristas de todo tipo.							
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3	
Ajusta el volumen de los súper agudos.		Elige el recinto acústico.		Elige el tipo de dispositivo conectado.				
DELUXE-R	Esto modela el sonido de un Fender Deluxe Reverb fabricado en 1965.							
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3	
Ajusta el volumen de los súper agudos.		Elige el recinto acústico.		Elige el tipo de dispositivo conectado.				
US BLUES	Sonido crunch de un Fender Tweed Bassman.							
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3	
Ajusta el volumen de los súper agudos.		Elige el recinto acústico.		Elige el tipo de dispositivo conectado.				
VX JMI	Simula el sonido de uno de los primeros combos británicos de clase A.							
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3	
Ajusta el volumen de los súper agudos.		Elige el recinto acústico.		Elige el tipo de dispositivo conectado.				
TW ROCK	Este sonido crunch usa el canal saturado de un Two Rock Emerald 50, un amplificador americano muy exclusivo.							
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3	
Ajusta el volumen de los súper agudos.		Elige el recinto acústico.		Elige el tipo de dispositivo conectado.				
MS 1959	Esto modela el sonido de un Marshall 1959 Plexi fabricado en 1969.							
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.		
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3	
Ajusta el volumen de los súper agudos.		Elige el recinto acústico.		Elige el tipo de dispositivo conectado.				








Tipos de efectos y parámetros

DZ DRIVE	Sonido de alta ganancia del canal 3 de un Diezel Herbert, amplificador de guitarra alemán fabricado a mano que permite el control de 3 canales independientes.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.			
Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3	
	Ajusta el volumen de los súper agudos.		Elige el recinto acústico.		Elige el tipo de dispositivo conectado.		
ALIEN	Simula el sonido de alta ganancia del Engl Invader, que ofrece unos potentes súper graves.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.			
Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3	
	Ajusta el volumen de los súper agudos.		Elige el recinto acústico.		Elige el tipo de dispositivo conectado.		








[MOD/SFX]

Tremolo	Este efecto modifica el volumen a una velocidad constante.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Depth	0-100	Rate	0-50	Level	0-150
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9					
	Forma de onda de la modulación.						
Slicer	Este efecto crea un sonido rítmico al dividir de forma continua la entrada.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		PTRN	1-20	Speed	1-50	Bal	0-100
	Ajusta el patrón del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		
Pág. 02	THRSH	0-50	Level	0-150			
Ajusta el umbral del efecto.		Ajusta el nivel de salida.					
Phaser	Este efecto añade una variación de fase al sonido.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150
	Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el tono del tipo de efecto.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 02							
DuoPhase	Este efecto combina 2 moduladores de fase.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		RateA	1-50	RateB	1-50, SyncA, RvrsA	Level	0-150
	Ajusta la velocidad de modulación de LFO A.		Ajusta la velocidad de modulación de LFO B.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	ResoA	0-10	ResoB	0-10	Link	Seri, Para, STR
Ajusta la resonancia de la modulación de LFO A.		Ajusta la resonancia de la modulación de LFO B.		Ajusta la forma en la que están conectados los 2 "phasers".			
Pág. 03	DPT_A	1-100	DPT_B	1-100			
	Ajusta la profundidad de modulación de LFO A.		Ajusta la Profundidad de modulación de LFO B.				


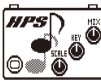





Tipos de efectos y parámetros

WarpPhase		Este modulador de fase tiene un efecto de sentido único.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Speed	1-50	Reso	0-10	Level	0-150
		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la resonancia del efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 02	DRCTN	Go, Back				
		Ajusta la dirección de la modulación.					
TheVibe		Este sonido vibra dispone de unas ondulaciones realmente únicas.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Speed	0-50	Depth	0-100	Bias	0-100
		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Bias de modulación de la forma de onda.	
	Pág. 02	Wave	0-100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0-150
		Forma de onda de modulación.		Ajusta el efecto del vibrato o chorus.		Ajusta el nivel de salida.	
Chorus		Este efecto mezcla un tono modulado con el sonido original para añadir movimiento y grosor.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150		
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
Detune		Al mezclar un sonido con efecto que tiene el tono ligeramente modulado con el sonido original, se consigue un efecto de chorus sin mucha sensación de modulación.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100
		Ajusta la desafinación en centésimas, pasos precisos de 1/100 de semitono.		Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150		
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
VintageCE		Esto es una simulación del BOSS CE-1.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Comp	0-9	Rate	1-50	Mix	0-100
		Ajusta la sensibilidad del compresor.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	Level	0-150				
		Ajusta el nivel de salida.					
StereoCho		Esto es un chorus stereo con un sonido limpio.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150		
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
Ensemble		Esto es un grupo de chorus que ofrece un movimiento tridimensional.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150		
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			





Tipos de efectos y parámetros

SuperCho		Esto replica el sonido de un BOSS CH-1 SUPER CHORUS.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	E.LVL	0-120	Rate	0-100	Depth	0-100
	Pág. 02	EQ	0-100	Mode	MONO, STR		
		Ajusta la cantidad de sonido de efecto que es mezclado con el sonido original.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.	
		Ajusta el tono del efecto.		Ajusta la salida a mono o stereo (STR). Cuando el ajuste a stereo, el sonido del efecto será emitido por el canal L y el sonido de entrada seco (sin modificaciones) es emitido a través del canal R.			
VinFLNGR		Este sonido de flanger analógico es similar a un MXR M-117R.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10
	Pág. 02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.	
		Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Ajusta el nivel de salida.	
Flanger		Esto es un sonido de reactor parecido al de un Flanger ADA.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10
	Pág. 02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.	
		Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Ajusta el nivel de salida.	
DynaFLNGR		Con este flanger dinámico, el volumen del sonido del efecto de acuerdo al nivel de la señal de entrada.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Sense	-10-1, 1-10
	Pág. 02	Reso	-10-10	Level	0-150		
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la sensibilidad del efecto.	
		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.		Ajusta el nivel de salida.			
Vibrato		Este efecto añade vibrato de forma automática.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Bal	0-100
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150		
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
Octave		Este efecto añade sonido una y dos octavas por debajo del sonido original.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Oct1	0-100	Oct2	0-100	Dry	0-100
	Pág. 02	Chara	0-100	Tone	0-10	Level	0-150
		Ajusta el nivel del componente de sonido una octava por debajo.		Ajusta el nivel del componente de sonido dos octavas por debajo.		Ajusta el nivel del sonido original (sin efectos).	
		Ajusta el carácter del efecto.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
PitchSHFT		Este efecto hace que suba o baje el tono.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100
	Pág. 02	Fine	-25-25	Level	0-150		
		Ajusta el cambio de tono en semitonos. '0' le da un efecto de desafinación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
		Ajuste preciso del cambio de tono en pasos de un Cent (1/100 semitono).		Ajusta el nivel de salida.			



Tipos de efectos y parámetros

MonoPitch		Modulador de tono con poca variación de sonido para ejecuciones monofónicas (una sola nota).						
		Mando1		Mando2		Mando3		
		Pág. 01	Shift	-12 - 12 , 24	Tone	0-10	Bal	0-100
		Ajusta el cambio de tono en semitonos. '0' le da un efecto de desafinación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		
Pág. 02	Fine	-25 - 25	Level	0-150				
		Ajuste preciso del cambio de tono en pasos de un Cent (1/100 semitono).		Ajusta el nivel de salida.				
HPS		Este modulador de tono inteligente emite el sonido modulado de acuerdo a los ajustes de clave y escala.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
		Pág. 01	Scale	-6, -5, -4, -3, m, m, 3, 4, 5, 6 (Vea la tabla 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100
		Ajusta el tono del sonido con tono modulado añadido al sonido original.		Ajusta la tónica (raíz) de la escala usada para el cambio de tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150				
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.				
BendCho		Inflexión tonal usando la señal de entrada como disparador con procesado individual de cada nota.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
		Pág. 01	Depth	0-100	Time	0-50	Bal	0-100
		Ajusta la profundidad del efecto.		Ajusta el tiempo que pasa antes de que empiece el efecto.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		
Pág. 02	Mode	Up, Down	Tone	0-10	Level	0-150		
		Dirección de la inflexión tonal.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		
MojoRoll		Este efecto modula el tono tras el punteo.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
		Pág. 01	Depth	0-100	Speed	0-100	Rise	0-100
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el tiempo que pasa antes de que empiece el efecto.		
Pág. 02	Mode	Up-Dn, Up, Down	Level	0-150				
		Dirección de la modulación de tono.		Ajusta el nivel de salida.				
RingMod		Este efecto produce un sonido de repique metálico. El ajuste del parámetro "Freq" provocará un cambio drástico del carácter del sonido.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
		Pág. 01	Freq	1-50	Tone	0-10	Bal	0-100
		Ajusta la frecuencia de la modulación.		Ajusta el tono.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		
Pág. 02	Level	0-150						
		Ajusta el nivel de salida.						
BitCrush		Este efecto crea un sonido "lo-fi" (de baja fidelidad).						
		Mando1		Mando2		Mando3		
		Pág. 01	Bit	4-16	SMPL	0-50	Bal	0-100
		Ajusta la profundidad de bits.		Ajusta la frecuencia de muestreo.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		
Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150				
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.				
Bomber		Este efecto produce un sonido explosivo al puntear.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
		Pág. 01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	Bal	0-100
		Ajusta el tipo del efecto de sonido.		Ajusta la duración o longitud de las reverberaciones.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		
		Pág. 02	THRSH	0-50	Power	0-30	Tone	0-10
		Ajusta el umbral del efecto.		Ajusta la fuerza del sonido explosivo.		Ajusta el tono.		
Pág. 03	Level	0-150						
		Ajusta el nivel de salida.						






Tipos de efectos y parámetros

MonoSynth		Este efecto produce el sonido de un sintetizador de guitarra monofónico (una única nota) que detecta el tono de la señal de entrada.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150
	Ajusta el nivel del sonido del sintetizador.		Ajusta el nivel del sonido original.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Tone	0-10	Speed	0-100
Elige la forma de onda.		Ajusta el tono.		Suavidad del cambio de tono.			
Z-Organ		Este efecto simula un sonido de órgano.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Upper	0-100	Lower	0-100	Dry	0-100
	Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los graves.		Ajusta el nivel del sonido original.		
	Pág. 02	HPF	0-10	LPF	0-10	Level	0-150
Frecuencia de corte del filtro pasa-altos.		Frecuencia de corte del filtro pasabajos.		Ajusta el nivel de salida.			
AutoPan		Este efecto mueve de forma cíclica la posición de panorama stereo del sonido.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Rate	0-50	Width	L50-R50	Level	0-150
	Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la amplitud del panorama.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	Depth	0-10	Clip	0-10		
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de recorte de la forma de onda. Los valores altos enfatizan más el efecto auto-panning.					
Rt Closet		Simula un altavoz giratorio.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Bal	0-100	Mode	Slow, Fast	Level	0-150
	Ajusta el balance entre la trompeta (agudos) y el tambor (graves).		Ajusta el modo del giro.		Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02	Drive	0-100				
Ajusta la cantidad de amplificación del previo.							





[DLY/REV]

Delay		Este largo retardo tiene una duración máxima de 4000 ms.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Time	1-4000	FB	0-100	Mix	0-100
	Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150
Adjusts the treble attenuation of the delay sound.		Sets delay output to mono or ping-pong.		Adjusts the output level.			
Pág. 03	Tail	OFF/ON					
	Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.						
TapeEcho		Este efecto simula un eco de cinta. El cambio del parámetro "Time" modifica el tono de los ecos.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100
	Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	HiDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Ajusta la atenuación de agudos del sonido del retardo.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.			






Tipos de efectos y parámetros

ModDelay		Este efecto de retardo permite el uso de modulación.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Time	1-2000	♪	FB	0-100	Mix	0-100
	Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	Rate	1-50		Level	0-150	Tail	OFF/ON
Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.				
AnalogDly		Esta simulación de retardo analógico tiene un largo retardo con una duración máxima de 4000 ms.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Time	1-4000	♪	FB	0-100	Mix	0-100
	Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	HiDMP	0-10		P-P	MONO, P-P	Level	0-150
		Ajusta la atenuación de agudos del sonido del retardo.		Ajusta la salida del retardo a mono o ping-pong.		Ajusta el nivel de salida.		
Pág. 03	Tail	OFF/ON						
	Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.							
ReverseDL		Retardo inverso con una duración máxima de 2000 ms.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Time	1-2000	♪	FB	0-100	Bal	0-100
	Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.			
	Pág. 02	HiDMP	0-10		Level	0-150	Tail	OFF/ON
Ajusta la atenuación de agudos del sonido del retardo.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.				
MultiTapD		Esto produce varios sonidos retardados con distintos tiempos de retardo.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Time	1-3000	♪	PTRN	1-8	Mix	0-100
	Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el patrón de marcación, que va desde rítmico a patrones aleatorios.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	Tone	0-10		Level	0-150	Tail	OFF/ON
Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.				
DynaDelay		Este retardo dinámico ajusta el volumen del sonido con efecto de acuerdo al nivel de la señal de entrada.						
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3		
		Time	1-2000	♪	Sense	-10- -1, 1-10	Mix	0-100
	Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
Pág. 02	FB	0-100		Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Cantidad de realimentación.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.			






Tipos de efectos y parámetros

FilterDly		Este efecto filtra un sonido retardado.							
		Mando1		Mando2		Mando3			
	Pág. 01	Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100	
	Pág. 02	Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 03	Rate	1-50		Depth	0-100	Reso	0-10	
		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.			
		Level	0-150		Tail	OFF/ON			
		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.					
PitchDly		Este efecto aplica cambio de tono a un sonido retardado.							
		Mando1		Mando2		Mando3			
	Pág. 01	Time	1-2000	↗	Pitch	-12-12	Mix	0-100	
	Pág. 02	Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el volumen del cambio de tono aplicado al sonido retardado.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 03	FB	0-100		Tone	0-10	Level	0-150	
		Cantidad de realimentación.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
		Tail	OFF/ON						
		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.							
StereoDly		Este retardo stereo permite que se ajusten por separado los tiempos de retardo izquierdo y derecho.							
		Mando1		Mando2		Mando3			
	Pág. 01	TimeL	1-2000	↗	TimeR	1-2000	↗	Mix	0-100
	Pág. 02	Ajusta el tiempo de retardo del canal izquierdo.		Ajusta el tiempo de retardo del canal derecho.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 03	LchFB	0-100		RchFB	0-100	Level	0-150	
		Realimentación del retardo izquierdo.		Realimentación del retardo derecho.		Ajusta el nivel de salida.			
		LchLv	0-100		RchLv	0-100	Tail	OFF/ON	
		Salida de retardo del canal izquierdo.		Salida de retardo del canal derecho.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.			
PhaseDly		Este efecto aplica un modulador de fase a un sonido retardado.							
		Mando1		Mando2		Mando3			
	Pág. 01	Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100	
	Pág. 02	Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 03	Rate	1-50		Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150	
		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el tono del tipo de efecto.		Ajusta el nivel de salida.			
		Tail	OFF/ON						
		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.							


Tipos de efectos y parámetros

TrgHldDly		Retardo "sample-&hold" usando el punteo como disparador.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Time 10-1000 Ajusta el tiempo de retardo.	Duty 25-100 Ajusta durante cuanto tiempo es producido el sonido "sample-and-hold".	Mix 0-100 Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	THRSH 0-30 Ajusta el umbral del efecto.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.	Tail OFF/ON Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.			
StompDly		Al subir la realimentación en este retardo de tipo pedal puede conseguir una auto-oscilación.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	E.LVL 0-120 Ajusta la cantidad de sonido de efecto que es mezclado con el sonido original.	FB 0-100 Cantidad de realimentación.	Time 1-600 Ajusta el tiempo de retardo.			
	Pág. 02	Sync OFF, 1/2, 1/4, 1/8 Activa la sincronización del tiempo.	Mode MONO, STR Ajusta la salida a mono o stereo (STR). Cuando la ajuste a stereo, el sonido del efecto será emitido por el canal L y el sonido de entrada seco (sin modificaciones) es emitido a través del canal R.	Tail OFF/ON Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.			
	Pág. 03	HIDMP 0-10 Ajusta la atenuación de agudos del sonido del retardo.					
HD Hall		Esto es una reverb de salón muy densa.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	PreD 1-200 Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.	Decay 0-100 Fija la duración de las reverberaciones.	Mix 0-100 Ajusta la cantidad de sonido de efecto que es mezclado con el sonido original.			
	Pág. 02	LoDMP 0-100 Ajusta la amortiguación de los graves en el sonido reverb.	HIDMP 0-100 Ajusta la amortiguación de los agudos en el sonido reverb.	Tail OFF/ON Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.			
HD Reverb		Esta es una reverb de alta definición.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Decay 0-100 Fija la duración de las reverberaciones.	Tone 0-10 Ajusta el tono.	Mix 0-100 Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	PreD 1-200 Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.	HPF 0-10 Frecuencia de corte de un filtro pasaltos.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.			
	Pág. 03	Tail OFF/ON Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.					
Hall		Reverb que simula la acústica de una sala de conciertos.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Decay 1-30 Fija la duración de las reverberaciones.	Tone 0-10 Ajusta el tono.	Mix 0-100 Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
	Pág. 02	PreD 1-100 Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.	Tail OFF/ON Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.			

Tipos de efectos y parámetros

Room	Este efecto de reverb simula la acústica de una habitación.							
			Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.				
TiledRoom	Reverb que simula la acústica de una habitación alicatada.							
			Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.				
Spring	Este efecto de reverb simula una reverb de muelles.							
			Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.				
Arena	Este efecto de reverb simula la acústica de un amplio espacio cerrado como un pabellón de deportes.							
			Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.				
EarlyRef	Este efecto reproduce sólo las reflexiones iniciales de reverb.							
			Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100	
		Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la envolvente del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.				

Tipos de efectos y parámetros

Air		Este efecto reproduce el ambiente de una sala, para crear profundidad espacial.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100
		Ajusta el tamaño del espacio simulado.		Ajusta el tono.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	Ref	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON
	Ajusta la cantidad de reflexión de las paredes.		Ajusta el nivel de salida.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.		

Tipos de efectos y parámetros

■Tabla 1 Parámetro CAB

Tipo	Recinto acústico y altavoces modelados
FD COMBO 2x12	Recinto Fender Twin Reverb ('65) con altavoces Jensen 2x12 pulgadas
DLX-R 1x12	Recinto Fender Deluxe Reverb con altavoz Jensen 1x12 pulgadas
US BLUES 4x10	Recinto Fender Tweed Bassman con altavoces Jensen 4x10 pulgadas
VX JMI 2x12	Recinto acústico de los primeros combos de tipo británico con altavoces Celestion Alnico 2x12 pulgadas
TW ROCK 1x12	Recinto Two Rock Emerald 50 con altavoz Fane 1x12 pulgadas
MS 1959 4x12	Recinto Marshall 1959 B con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
DZ DRIVE 4x12	Recinto Diezel Herbert con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
ALIEN 4x12	Recinto Engl Invader con altavoces Celestion 4x12 pulgadas
OFF	No se usa recinto acústico.

■Tabla 2 Parámetro Scale

Ajuste	Escala usada	Intervalo	Ajuste	Escala usada	Intervalo
-6	Mayor	6° abajo	3	Mayor	3° arriba
-5		5° abajo	4		4° arriba
-4		4° abajo	5		5° arriba
-3		3° abajo	6		6° arriba
-m	Menor	3° abajo			
m		3° arriba			

■Tabla 3 Parámetro OUT

Valor de parámetro	Significado
LINE	Úselo cuando la unidad esté conectada a auriculares, altavoces o entradas de nivel de línea
COMBO FRONT	Úselo con conexión a la entrada de un combo ordinario
STACK FRONT	Úselo con conexión a la entrada de una torre de amplificación
COMBO POWER AMP	Úselo con conexión al retorno de un combo ordinario
STACK POWER AMP	Úselo con conexión al retorno de una torre de amplificación