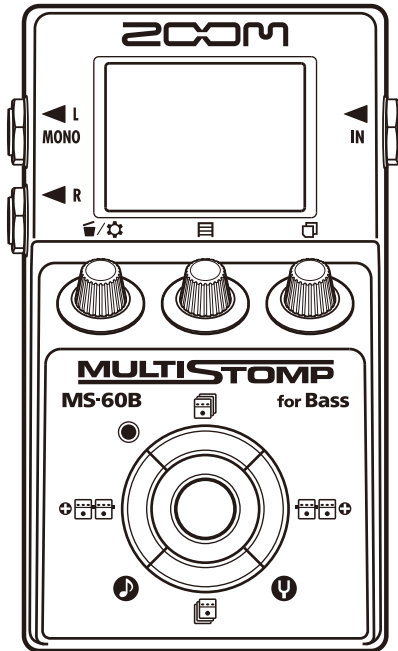



MULTISTOMP

MS-60B for Bass

Tipos de efectos y parámetros








Tipos de efectos y parámetros


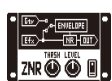





Tipo efecto	Parámetro	Rango parámetro	Explicación efecto												
SeqFLTR	Este filtro secuencialor tiene el sabor de un Z.Vex SeekWah.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>Step 2-8 Número de pasos de la secuencia.</td> <td>PATTRN 1-8 Ajusta el patrón del efecto.</td> <td>Speed 1-50 Ajusta la velocidad de modulación.</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>Shape 3-10 Envolvente de sonido del efecto.</td> <td>Reso 0-10 Ajusta la resonancia del efecto.</td> <td>Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.</td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	Step 2-8 Número de pasos de la secuencia.	PATTRN 1-8 Ajusta el patrón del efecto.	Speed 1-50 Ajusta la velocidad de modulación.	Pág. 02	Shape 3-10 Envolvente de sonido del efecto.	Reso 0-10 Ajusta la resonancia del efecto.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.
		Mando 1	Mando 2	Mando 3											
	Pág. 01	Step 2-8 Número de pasos de la secuencia.	PATTRN 1-8 Ajusta el patrón del efecto.	Speed 1-50 Ajusta la velocidad de modulación.											
	Pág. 02	Shape 3-10 Envolvente de sonido del efecto.	Reso 0-10 Ajusta la resonancia del efecto.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.											
Pantalla del efecto	Explicación parámetro	Icono de posible sincronización de tempo													

■ Tipos de efectos y parámetros









[DYN/FLTR]

D Comp	Este compresor es del estilo del MXR Dyna Comp.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>Sense 0-10 Ajusta la sensibilidad del compresor.</td> <td>Tone 0-10 Ajusta el tono.</td> <td>Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>ATTCK Slow, Fast Ajusta la velocidad de ataque del compresor a Fast o Slow.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	Sense 0-10 Ajusta la sensibilidad del compresor.	Tone 0-10 Ajusta el tono.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.	Pág. 02	ATTCK Slow, Fast Ajusta la velocidad de ataque del compresor a Fast o Slow.		
		Mando 1	Mando 2	Mando 3											
	Pág. 01	Sense 0-10 Ajusta la sensibilidad del compresor.	Tone 0-10 Ajusta el tono.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.											
Pág. 02	ATTCK Slow, Fast Ajusta la velocidad de ataque del compresor a Fast o Slow.														
M Comp	Este compresor le ofrece un sonido mucho más natural.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>THRSH 0-50 Ajusta el nivel que activa el compresor.</td> <td>Ratio 1-10 Ajusta el ratio de compresión.</td> <td>Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>ATTCK 1-10 Ajusta la velocidad de ataque.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	THRSH 0-50 Ajusta el nivel que activa el compresor.	Ratio 1-10 Ajusta el ratio de compresión.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.	Pág. 02	ATTCK 1-10 Ajusta la velocidad de ataque.		
		Mando 1	Mando 2	Mando 3											
	Pág. 01	THRSH 0-50 Ajusta el nivel que activa el compresor.	Ratio 1-10 Ajusta el ratio de compresión.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.											
Pág. 02	ATTCK 1-10 Ajusta la velocidad de ataque.														
OptComp	Este compresor es del estilo del APHEX Punch FACTORY.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>Drive 0-10 Ajusta la profundidad de la compresión.</td> <td>Tone 0-100 Ajusta el tono.</td> <td>Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	Drive 0-10 Ajusta la profundidad de la compresión.	Tone 0-100 Ajusta el tono.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.	Pág. 02			
		Mando 1	Mando 2	Mando 3											
	Pág. 01	Drive 0-10 Ajusta la profundidad de la compresión.	Tone 0-100 Ajusta el tono.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.											
Pág. 02															
160 Comp	Este compresor es del estilo del dbx 160A.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>THRSH -60-0 Ajusta el umbral que determina la activación del efecto.</td> <td>Ratio 1.0-10.0 Ajusta el ratio de compresión.</td> <td>Gain 0-20 Ajusta la ganancia post compresión.</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>Knee Hard, Soft Ajusta el tipo de codo.</td> <td>Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	THRSH -60-0 Ajusta el umbral que determina la activación del efecto.	Ratio 1.0-10.0 Ajusta el ratio de compresión.	Gain 0-20 Ajusta la ganancia post compresión.	Pág. 02	Knee Hard, Soft Ajusta el tipo de codo.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.	
		Mando 1	Mando 2	Mando 3											
	Pág. 01	THRSH -60-0 Ajusta el umbral que determina la activación del efecto.	Ratio 1.0-10.0 Ajusta el ratio de compresión.	Gain 0-20 Ajusta la ganancia post compresión.											
Pág. 02	Knee Hard, Soft Ajusta el tipo de codo.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.													
Limiter	Esto es un limitador que elimina los picos de señal que están por encima de un determinado nivel de referencia.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mando 1</th> <th>Mando 2</th> <th>Mando 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pág. 01</td> <td>THRSH 0-50 Ajusta el nivel de señal de referencia para la actuación del limitador.</td> <td>Ratio 1-10 Ajusta el ratio de compresión del limitador.</td> <td>Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.</td> </tr> <tr> <td>Pág. 02</td> <td>REL 1-10 Ajusta el retardo entre el punto en que el nivel de señal cae por debajo del umbral y la salida del limitador.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Mando 1	Mando 2	Mando 3	Pág. 01	THRSH 0-50 Ajusta el nivel de señal de referencia para la actuación del limitador.	Ratio 1-10 Ajusta el ratio de compresión del limitador.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.	Pág. 02	REL 1-10 Ajusta el retardo entre el punto en que el nivel de señal cae por debajo del umbral y la salida del limitador.		
		Mando 1	Mando 2	Mando 3											
	Pág. 01	THRSH 0-50 Ajusta el nivel de señal de referencia para la actuación del limitador.	Ratio 1-10 Ajusta el ratio de compresión del limitador.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.											
Pág. 02	REL 1-10 Ajusta el retardo entre el punto en que el nivel de señal cae por debajo del umbral y la salida del limitador.														

Tipos de efectos y parámetros








SlowATTCK	Este efecto ralentiza el ataque de cada nota, obteniéndose una interpretación tipo violín.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Time 1-50 Ajusta el tiempo de ataque.	Curve 0-10 Ajusta el cambio de la curva de volumen durante el ataque.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02					
ZNR	La exclusiva reducción de ruido de ZOOM corta el ruido durante las pausas sin afectar al tono.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	THRSH 1-25 Ajusta el umbral que determina la activación del efecto.	DETECT Grtn, EfxIn Nivel de detección de señal de control.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02					
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.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	EFX_L 0-150 Ajusta el nivel enviado al siguiente efecto.	OUT_L 0-150 Ajusta el nivel enviado directamente a las salidas.			
	Pág. 02					
Ba GEO	Este ecualizador gráfico de 7 bandas está adaptado al rango de frecuencias del bajo.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	50Hz -12-12 Ajusta la cantidad de realce/corte a 50 Hz.	120Hz -12-12 Ajusta la cantidad de realce/corte a 120 Hz.	400Hz -12-12 Ajusta la cantidad de realce/corte a 400 Hz.		
	Pág. 02	500Hz -12-12 Ajusta la cantidad de realce/corte a 500 Hz.	800Hz -12-12 Ajusta la cantidad de realce/corte a 800 Hz.	4.5kHz -12-12 Ajusta la cantidad de realce/corte a 4.5 kHz.		
	Pág. 03	10kHz -12-12 Ajusta la cantidad de realce/corte a 10 kHz.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.			
Ba PEQ	Este ecualizador paramétrico de 2 bandas está adaptado al rango de frecuencias del bajo.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Freq1 20Hz-20kHz Ajusta la frecuencia central de EQ1.	Q1 0,5, 1, 2, 4, 8, 16 Ajusta la Q de EQ1.	Gain1 -20-20 Ajusta la ganancia de EQ1.		
	Pág. 02	Freq2 20Hz-20kHz Ajusta la frecuencia central de EQ2.	Q2 0,5, 1, 2, 4, 8, 16 Ajusta la Q de EQ2.	Gain2 -20-20 Ajusta la ganancia de EQ2.		
	Pág. 03	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.				
Splitter	Este efecto divide la señal en dos bandas (aguda/grave) y le permite ajustar libremente el ratio de mezcla entre ellas.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Hi 0-100 Ajusta el ratio de mezcla de la banda de frecuencias agudas.	Lo 0-100 Ajusta el ratio de mezcla de la banda de frecuencias graves.	Freq 80Hz-2.5kHz Ajusta el punto de separación entre la banda de frecuencias agudas y graves.		
	Pág. 02	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.				
Bottom B	Esto enfatiza las frecuencias graves y agudas.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Bass 0-10 Ajusta la cantidad de realza de las frecuencias graves.	Trebl 0-10 Ajusta la cantidad de realza de las frecuencias agudas.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02					

Tipos de efectos y parámetros





Exciter		Este excitador aural es del estilo del BBE Sonic Maximizer.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	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 salida.	
BaAutoWah		Puede ajustar la mezcla entre este auto-wah de bajo y la señal original.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Sense	-10- -1, 1-10	Reso	0-10	Dry	0-100
	Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la intensidad del sonido resonante del efecto.		Ajusta el nivel del sonido original.	
ZTron		Esto es como un filtro de envolvente Q-Tron en el modo LP.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Sense	-10- -1, 1-10	Reso	0-10	Dry	0-100
	Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la intensidad del sonido resonante del efecto.		Ajusta el nivel del sonido original.	
M-Filter		Esta envolvente de filtro con el estilo del Moog MF-101 Low Pass Filter dispone de un amplio rango de ajustes.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Freq	0-100	Sense	0-10	Reso	0-10
	Pág. 02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow
	Pág. 03	Ajusta la frecuencia mínima de la envolvente del filtro.		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la resonancia del efecto.	
A-Filter		Este es un filtro de resonancia con una envolvente muy pronunciada.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Sense	1-10	Peak	0-10	Mode	Up, Down
	Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta el valor Q del filtro.		Elige si el filtro cambia hacia arriba o hacia abajo.	
Ba Cry		Este modulador de voz está adaptado al rango de frecuencias del bajo.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Range	1-10	Reso	0-10	Sense	-10- -1, 1-10
	Pág. 02	Ajusta el rango de frecuencia procesado por el efecto.		Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.		Ajusta la sensibilidad del efecto.	
SeqFLTR		Este filtro secuenciador tiene el sabor de un Z.Vex SeekWah.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Step	2-8	PTRN	1-8	Speed	1-50
	Pág. 02	Número de pasos de la secuencia.		Ajusta el patrón del efecto.		Ajusta la velocidad de modulación.	
Ba Cry		Este modulador de voz está adaptado al rango de frecuencias del bajo.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Bal	0-100	Level	0-150		
	Pág. 02	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.			

Tipos de efectos y parámetros

[OD/DIST]

Ba Boost	Simulación del Xotic EP Booster, cálido y potente.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Bass	-10-10	Trebl	-10-10	
		Ajusta la ganancia.			Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias agudas.	
	Pág. 02	Level	0-150					
	Ajusta el nivel de salida.							
Bass OD	Simulación de la saturación para bajo ODB-3 de BOSS.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
		Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 02	Bal	0-100					
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.							
Bass Muff	Simulación del Electro-Harmonix Bass Big Muff.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
		Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 02	Mode	NORM, BsBST	Bal	0-100			
	Elige el modo de distorsión. Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.							
Ba Dist 1	Esta simulación del BOSS DS-1 tiene un parámetro adicional que le permite ajustar el balance de volumen entre el sonido original y el de distorsión.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
		Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 02	Bal	0-100					
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.							
Ba Metal	Esta simulación del BOSS Metal Zone tiene un parámetro adicional que le permite ajustar el balance de volumen entre el sonido original y el de distorsión.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150	
		Ajusta la ganancia.			Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 02	Bal	0-100					
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.							
BassDrive	Simulación del SansAmp BASS DRIVER DI, muy popular entre los bajistas.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Bass	-10-10	Trebl	-10-10	Prese	-10-10	
		Ajusta el nivel de los graves.			Nivel de las frecuencias agudas.		Ajusta el nivel de los súper-agudos.	
	Pág. 02	Gain	0-100	Blend	0-100	Level	0-150	
		Ajusta la ganancia.			Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 03	Mid	-10-10					
	Nivel de las frecuencias medias.							
D.I Plus	Simulación del MXR Bass D.I.+, con canales tanto limpio como distorsionado.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
		Ajusta el nivel de los graves.			Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
	Pág. 02	Gain	0-100	Blend	0-100	Level	0-150	
		Ajusta la ganancia.			Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 03	Color	OFF, ON	CHAN	CLN, DIST			
	Activa/desactiva el EQ prefijado. Cambia entre el canal limpio y el de distorsión.							





Tipos de efectos y parámetros

Bass BB	Simulación del previo Xotic Bass BB, con un sonido potente, muy de tipo válvulas.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Bass	-10-10	Trebl	-10-10
		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias agudas.	
	Pág. 02	Blend	0-100	Level	0-150		
	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.				
DI5	Esto simula el preamplificador AVALON DESIGN U5.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	OFF, 1-6	Level	0-150
		Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 02	HiCut	OFF, ON				
	Corta los agudos si está en ON.						
Bass Pre	Esto es un modelo de previo con un ecualizador semi-paramétrico para el rango medio.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Bass	0-10	Trebl	0-10	Level	0-150
		Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias agudas.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 02	Mid	-10-10	Freq	100Hz-4.5kHz		
	Nivel de las frecuencias medias.		Ajusta la frecuencia central del rango medio.				
AC Bs Pre	Esto es un modelo de previo con un ecualizador gráfico.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Depth	0-10	Level	0-150
		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de los graves.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 02	Bass	-10-10	L_Mid	-10-10	LM_F	32Hz-6.3kHz
		Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de los medio-graves.		Frecuencia central de los medio-graves.	
	Pág. 03	Mid	-10-10	H_Mid	-10-10	Trebl	-10-10
	Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de los medio-agudos.		Nivel de las frecuencias agudas.		

[AMP]








SVT	Simulación del amplificador de bajo de rock definitivo, el Ampeg SVT.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
	Pág. 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 03	Ultra	OFF, Low, Hi, Both, Cut	CAB	Veá Tabla 1	Mix	0-100
	Enfatiza los agudos y los graves.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.		
B-Man	Simulación del Fender BASSMAN 100.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
	Pág. 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 03	Deep	OFF, ON	CAB	Veá Tabla 1	Mix	0-100
	Ajusta el carácter de los graves.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.		

Tipos de efectos y parámetros








HRT3500		Simulación del Hartke HA3500, famoso por su cono de aluminio.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
	Pág. 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Tube	0-100	Level	0-150
		Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la mezcla de sonidos de tipo válvulas y transistores.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Comp	OFF,1-10	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0-100	
	Ajusta la cantidad de compresión.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.		
acoustic		Simulación del acoustic 360, famoso por sus espectaculares frecuencias medias.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
	Pág. 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Bright	OFF, ON	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0-100	
	Enfatiza las frecuencias agudas cuando está en ON.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.		
Ag Amp		Simulación del Aguilar DB 750, famoso por su potente sonido.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
	Pág. 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Char	OFF, Deep, Brght, Both	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0-100	
	Elige uno de los 4 tipos de tonos prefijados.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.		
Mark B		Esto simula el Markbass Little Mark III de fabricación italiana.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
		Ajusta el nivel de los graves.		Nivel de las frecuencias medias.		Nivel de las frecuencias agudas.	
	Pág. 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	Level	0-150
		Ajusta la frecuencia central del rango medio.		Ajusta la ganancia.		Ajusta el nivel de salida.	
Pág. 03	Color	0-6	CAB	Vea Tabla 1	Mix	0-100	
	Ajusta las frecuencias graves y agudas.		Elige el recinto acústico.		Ajusta el balance de señal tras el previo y después del recinto acústico.		

Tipos de efectos y parámetros

[MOD/SFX]





Tremolo	Este efecto modifica el volumen a una velocidad constante.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Depth 0-100 Profundidad de la modulación.	Rate 0-50 Velocidad de la modulación.	Level 0-150 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.				
Phaser	Este efecto añade una variación de fase al sonido.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Rate 1-50 Ajusta la velocidad de la modulación.	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 Ajusta el tono del tipo de efecto.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 02					
Ba Chorus	Podrá cortar los graves de este sonido de chorus de bajo.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Depth 0-100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 1-50 Ajusta la velocidad de la modulación.	Mix 0-100 Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	LoCut OFF-800Hz Especifica el punto de corte de graves para el sonido con efecto.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.	PreD OFF, ON Activa/desactiva el pre-retardo.		
Ba Detune	Mezclando una pequeña cantidad de este efecto con tono modulado con el original se consigue un efecto de chorus de bajo muy natural.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Cent -50-50 Ajusta la desafinación en centésimas, pasos precisos de 1/100 de semitono.	PreD 0-50 Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.	Mix 0-100 Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	Tone 0-10 Ajusta el tono.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.	LoCut OFF-800Hz Ajusta la frecuencia de corte en el rango grave del sonido del efecto.		
Ba Ensmbl	Este chorus ensemble de bajo ofrece un sonido tridimensional.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Depth 0-100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 1-50 Ajusta la velocidad de la modulación.	Mix 0-100 Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	Tone 0-10 Ajusta el tono.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.			
Ba Flanger	Modelado a partir del ADA Flanger, este efecto tiene un parámetro adicional que le permite ajustar el balance entre el sonido original y con efectos.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Depth 0-100 Ajusta la profundidad de la modulación.	Rate 0-50 Ajusta la velocidad de la modulación.	Reso -10-10 Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.		
	Pág. 02	PreD 0-50 Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto.	Mix 0-100 Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.		
	Pág. 03	LoCut OFF-800Hz Ajusta la frecuencia de corte del rango grave del sonido con efecto.				
Ba Octave	Esto añade un sonido una octava por debajo del sonido original.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Oct 0-100 Ajusta el nivel del componente de sonido una octava por debajo.	Dry 0-100 Ajusta el nivel del sonido original.	Tone 0-10 Ajusta la calidad tonal del componente una octava por debajo.		
	Pág. 02	Low 0-10 Ajusta el nivel de los graves.	Mid 0-10 Nivel de las frecuencias medias.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.		

Tipos de efectos y parámetros





PitchSHFT		Este efecto hace que suba o baje el tono.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Shift -12-12, 24	Tone 0-10	Bal 0-100		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
	Pág. 02	Fine -25-25	Level 0-150	Ajusta el nivel de salida.			
Ba Pitch		Modulador de tono diseñado específicamente para tocar con notas sueltas en el rango grave.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Shift -12-12, 24	Tone 0-10	Bal 0-100		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.	
	Pág. 02	Fine -25-25	Level 0-150	Ajusta el nivel de salida.			
Ba Synth		Este efecto produce el sonido de un sintetizador de bajo monofónico (notas sueltas) que detecta el tono de la señal de entrada.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Decay 0-100	Wave Saw, Pulse, PWM	Reso 0-10		Intensidad del carácter del efecto.	
	Pág. 02	Synth 0-100	Dry 0-100	Level 0-150		Ajusta el nivel de salida.	
StdSyn		Sonido de sintetizador de bajo original de ZOOM.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Sense 0-100	Sound 1-4	Tone 0-10		Ajusta la calidad tonal del sonido.	
	Pág. 02	Synth 0-100	Dry 0-100	Level 0-150		Ajusta el nivel de salida.	
SynTik		Este efecto produce un sonido de sintetizador similar al de un modulador de voz produciendo vocales.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Decay 0-100	Type iA, UE, UA, oA	Tone 0-10		Ajusta la calidad tonal del sonido.	
	Pág. 02	Synth 0-100	Dry 0-100	Level 0-150		Ajusta el nivel de salida.	
Z-Syn		Sintetizador de bajo que añade el grosor analógico.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Wave Saw, Sqr	Decay 0-100	Tone 0-10		Ajusta el tono.	
	Pág. 02	Freq 0-100	Range 0-20	Reso 0-20		Ajusta la intensidad de la resonancia del filtro.	
	Pág. 03	Synth 0-100	Dry 0-100	Level 0-150		Ajusta el nivel de salida.	
Defret		Convierte el sonido de cualquier bajo en el de uno sin trastes.					
	Mando 1		Mando 2		Mando 3		
	Pág. 01	Sense 0-30	Color 1-10	Level 0-150		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 02	Tone 1-50	Ajusta la calidad tonal del sonido.				

Tipos de efectos y parámetros

[DLY/REV]

Delay		Este largo retardo tiene una duración máxima de 4.000 ms.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Time	1-4000	↗	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	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.
		Adjusts the treble attenuation of the delay sound.						
		Sets delay output to mono or ping-pong.						
		Adjusts the output level.						
		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	FB	0-100	Time	1-600	
	Pág. 02	Ajusta la cantidad de sonido de efecto que es mezclado con el sonido original.		Cantidad de realimentación.		Ajusta el tiempo de retardo.		
	Pág. 03	Sync	OFF, ↗-↘x8	Mode	MONO, STR	Tail	OFF, ON	Quando 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.
		Activa la sincronización del tiempo.						
		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.						
		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.						
		HiDMP	0-10					
		Ajusta la atenuación de agudos del sonido del retardo.						
ModDelay2		Puede ajustar la profundidad de este efecto de retardo modulado.						
		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	Level	0-150	Depth	0-100	Ajusta la profundidad de la modulación.
		Ajusta la velocidad de la modulación.						
		Ajusta el nivel de salida.						
		Ajusta la profundidad de la modulación.						
		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 Hall		Esto es una reverb muy densa de salón de conciertos.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100	
	Pág. 02	Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta la cantidad de sonido de efecto que es mezclado con el sonido original.		
	Pág. 03	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	Tail	OFF, ON	Quando 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.
		Ajusta la amortiguación de los graves en el sonido reverb.						
		Ajusta la amortiguación de los agudos en el sonido reverb.						
		Quando 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.		
Plate	Esto simula una reverb de láminas.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100
		Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	Color	0-100	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100
	Ajusta el tiempo de reverb de las bajas frecuencias.		Ajusta la amortiguación de los graves en el sonido reverb.		Ajusta la amortiguación de los agudos en el sonido reverb.		
Pág. 03	Tail	OFF; ON	Level	0-150			
	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.		Ajusta el nivel de salida.				
ModReverb	Esta reverb genera ecos fluctuantes.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Decay	1-30	Mix	0-100
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	Rate	1-50	Tone	0-10	PreD	1-100
	Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el tono.		Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		
Pág. 03	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.				
SlapBack	Esta reverb crea un efecto de eco repetitivo.						
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Time	1-1000	Decay	1-30	Mix	0-100
		Ajusta el tiempo de retardo.		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	FB	0-100	Tone	0-10	DRBal	0-100
	Cantidad de realimentación.		Ajusta el tono.		Ajusta la relación reverb/retardo.		
Pág. 03	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.				

Tipos de efectos y parámetros

■ **Tabla 1 Parámetro CAB**

Tipo	Recinto y altavoces modelados
AG 8x10	Simulación de Ampeg 810E.
BM 4x12	Simulación de Fender BASSMAN.
HA 4x10	Simulación de Hartke 4.5XL.
AC 1x18	Simulación de acoustic 301.
AL 4X10	Simulación de Aguilar GS410.
MB 1x12	Simulación de combo Markbass de 12 pulgadas.
OFF	No se usa recinto acústico.