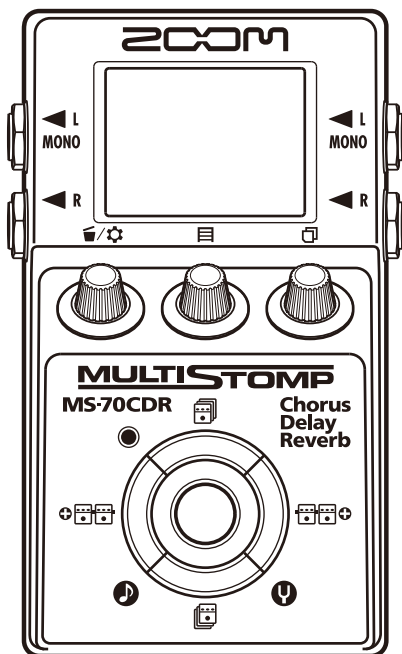



# **MULTISTOMP**

## **MS-70CDR Chorus / Delay / Reverb**

### Tipos de efectos y parámetros







# Tipos de efectos y parámetros








Tipo de efecto		Parámetro		Rango de parámetro		Explicación del efecto	
<b>Flanger</b>		Sonido de reactor como el de un flanger ADA.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.		
	Pág. 02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150
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







### [CHORUS]

<b>CoronaCho</b>		Modelo del CORONA CHORUS de tc electronic.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	SPEED	0-100	DEPTH	0-100	FxLVL	0-100
	Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta el volumen del efecto.		
	Pág. 02	TONE	0-100	DRY	OFF/ON		
Ajusta el tono.		Cuando está activo (ON), el sonido original y el de efecto son mezclados y emitidos a la vez. Cuando está en OFF, solo es emitido el sonido de efecto.					
<b>Chorus</b>		Este efecto mezcla un tono modificado 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.					
<b>VintageCE</b>		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.							
<b>ANA234Cho</b>		Sonido de chorus analógico basado en el MXR M234.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	LEVEL	0-100	RATE	0-100	DEPTH	0-100
	Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		
	Pág. 02	LOW	0-100	HIGH	0-100	Mode	MONO, STR
Ajusta el volumen de los graves.		Ajusta el volumen de los agudos.		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.			






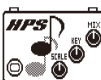

## Tipos de efectos y parámetros

CE-Cho5		Este chorus es un modelado del BOSS CE-5.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	E.LVL 0-120	RATE 0-100	DEPTH 0-100			
	Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		
	Pág. 02	LOW 0-100	HIGH 0-100	MODE MONO, STR			
Ajusta el volumen de los graves.		Ajusta el volumen de los agudos.		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.			
CloneCho		Sonido de chorus analógico basado en el Electro-Harmonix SmallClone.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	DEPTH 1, 2	RATE 0-100				
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.				
	Pág. 02						
SuperCho		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			
	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.		
	Pág. 02	EQ 0-100	Mode MONO, STR				
Ajusta el tono del efecto.		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.					
MirageCho		Este chorus brilla como un espejismo.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	Depth 0-100	Rate 0-100	Mix 0-100			
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.		
	Pág. 02	PreD 1-20	Tone 0-100	Level 0-150			
Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
StereoCho		Chorus stereo con un sonido totalmente 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.					
CoronaTri		Replica de un CORONA Tri-Chorus de tc electronic.					
	Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	SPEED 0-100	DEPTH 0-100	FxLVL 0-100			
	Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta el volumen del efecto.		
	Pág. 02	tone 0-100	DRY OFF/ON				
Ajusta el tono.		Cuando está activo (ON), el sonido original y el de efecto son mezclados y emitidos a la vez. Cuando está en OFF, solo es emitido el sonido de efecto.					
Ensemble		Grupo de chorus que le 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

<b>SilkyCho</b>	Este efecto chorus combina 2 bandas de desafinación y chorus para un control más preciso.						
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	Pág. 01	LoMix	0-100	HiMix	0-100	ChMix	0-100
	Pág. 02	LoPit	-25-25	HiPit	-25-25	PreD	0-50
	Pág. 03	Rate	0-100	Depth	0-100	Tone	0-100
		Ajusta la cantidad de desafinación de graves de la mezcla.		Ajusta la cantidad de desafinación de agudos de la mezcla.		Ajusta la cantidad de chorus de la mezcla.	
		Ajusta la desafinación en centésimas de tonos para la desafinación de las bajas frecuencias.		Ajusta la cantidad de modulación de tonos para la desafinación de las altas frecuencias.		Ajusta el tiempo de pre-retardo del sonido del efecto.	
		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta el tono.	
<b>Detune</b>	Mezclando un sonido de efecto ligeramente desafinado con el sonido original, este tipo tiene un efecto chorus sin una excesiva modulación.						
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	Pág. 01	Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150		
		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.	
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
<b>Ba Chorus</b>	En este efectos chorus para bajo podrá casi cortar las bajas frecuencias.						
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Pág. 02	LoCut	OFF-800Hz	Level	0-150	PreD	OFF, ON
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.	
		Especifica el punto de corte de graves para el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.		Activa/desactiva el pre-retardo.	
<b>Ba Detune</b>	Mezclando un sonido de efecto ligeramente desafinado con el sonido original, conseguimos este efecto natural de chorus de bajo.						
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	Pág. 01	Cent	-50-50	PreD	0-50	Mix	0-100
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150	LoCut	OFF-800Hz
		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 que es mezclada con el sonido original.	
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.		Ajusta la frecuencia de corte en el rango grave del sonido del efecto.	
<b>Ba Ensmbl</b>	Este grupo de chorus de bajo le ofrece un movimiento tridimensional.						
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Pág. 02	Tone	0-10	Level	0-150		
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.	
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
<b>Flanger</b>	Sonido de reactor como el de un flanger ADA.						
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	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.	

## Tipos de efectos y parámetros





<b>BaFlanger</b>		Modelado a partir del flanger ADA, este efecto dispone de un parámetro añadido que le permite ajustar el balance de volumen entre el sonido original y el efecto.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	10-10
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia de modulación.		
	Pág. 02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150
Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto que es mezclada con el sonido original.		Ajusta el nivel de salida.			
Pág. 03	LoCut	OFF-800Hz					
Ajusta la frecuencia de corte del rango grave del sonido con efecto.							
<b>Vibrato</b>		Efecto que añade vibrato de forma automática.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Depth	0-100	Rate	0-50	Bal	0-100
	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		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.					
<b>Phaser</b>		Efecto que 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						
<b>TheVibe</b>		Sonido vibe que le ofrece unas ondulaciones únicas.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		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.			
<b>PitchSHFT</b>		Este efecto modifica el tono hacia arriba o abajo.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		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.					
<b>HPS</b>		Este modulador de tono inteligente da salida al sonido de efecto con el tono modificado de acuerdo a la escala y clave.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Vea la tabla 1)	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.					
<b>Ba Pitch</b>		Este modulador de tono ha sido diseñado especialmente para tocar notas sencillas en el rango de frecuencias del bajo.					
	Pág. 01	Mando1		Mando2		Mando3	
		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.					

## Tipos de efectos y parámetros





DuoTrem		Este efecto combina dos trémolos.							
		Mando1			Mando2			Mando3	
	Pág. 01	RateA	0-50	↗	RateB	0-50	↗	Level	0-150
		Velocidad de modulación de LFO A.			Velocidad de modulación de LFO B.			Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 02	DPT_A	0-100		DPT_B	0-100		Link	Seri, Para, STR
	Ajusta la profundidad de modulación de LFO A.			Ajusta la profundidad de modulación de LFO B.			Elige la forma en la que están conectados los dos trémolos.		
Pág. 03	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				
	Forma de onda de la modulación de LFO A.			Forma de onda de la modulación de LFO B.					
AutoPan		Este efecto mueve de forma cíclica la posición de panorama del sonido.							
		Mando1			Mando2			Mando3	
	Pág. 01	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.							
		Mando1			Mando2			Mando3	
	Pág. 01	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.								

## Tipos de efectos y parámetros

### [DELAY]





DualDigiD		Combina 2 retardos y está basado en el Eventide TimeFactor DigitalDelay.									
		Mando1			Mando2			Mando3			
	Pág. 01	TimeA	0-1990	↗	TimeB	0-1990	↗	FdbkA	0-110		
	Pág. 02	FdbkB	0-110		Depth	M-0-50, S-0-50		Speed	0-50		
		Ajusta el tiempo de retardo del Retardo A.			Ajusta el tiempo de retardo del Retardo B.			Ajusta la cantidad de realimentación del Retardo A.			
Pág. 03	FLTR	-100-100		DlyMx	0-100		Mix	0-100			
	Ajusta la cantidad de realimentación del Retardo B.			Ajusta la profundidad de modulación. También le permite ajustar la salida a mono (M0-M50) o stereo (S0-S50).			Ajusta la velocidad de la modulación.				
		Ajusta el tono.			Ajusta la mezcla de los sonidos de efecto del Retardo A y B.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.			
Delay		Largo retardo con una longitud máxima de 4000 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.			
		HiDMP	0-10		P-P	MONO, P-P		Level	0-150		
Pág. 03	Ajusta la atenuación de agudos del sonido del delay.			Ajusta la salida del delay a mono o ping-pong.			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 efecto de tipo pedal podrá hacer que auto-oscile.									
		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 mezclada con el sonido original.			Cantidad de realimentación.			Ajusta el tiempo de retardo.			
		Sync	OFF, ↗ - J x8	↗	Mode	MONO, STR		Tail	OFF/ON		
Pág. 03	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.									
StereoDly		Retardo stereo que permite ajustar por separado el 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.			
		LchFB	0-100		RchFB	0-100		Level	0-150		
Pág. 03	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.			

## Tipos de efectos y parámetros





CarbonDly		Retardo analógico modelado a partir del MXR Carbon Copy.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	DELAY	19-581	REGEN	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	MOD	OFF/ON	WIDTH	0-50	SPEED	0-50	
		Activa o desactiva la modulación.		Ajusta la amplitud de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		
		Tail	OFF/ON	Sync	OFF, ↗-Jx8			
		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.		Activa la sincronización del tiempo.				
AnalogDly		Simulación de retardo analógico con una longitud máxima de 4000 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 atenuación de agudos del sonido del retardo.		Ajusta la salida del retardo a mono o ping-pong.		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.						
TapeEcho		Simula un eco de cinta. El cambiar el parámetro "Time" modifica el tono de los ecos.						
		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	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.		
		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.						
TapeEcho3		Efecto de eco de cinta que replica el MAESTRO ECHOPLEX EP-3.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	FB	0-100	MIX	0-100	TIME	10-1000	
	Pág. 02	Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Ajusta el tiempo de retardo.		
	Pág. 03	Reclv	0-100	SYNC	OFF, ↗-Jx8	P-Amp	OFF, ON	
		Ajusta el volumen grabado en la cinta.		Activa la sincronización del tiempo.		Determina si el previo TapeEcho3 afecta o no al tono cuando el efecto de eco esté desactivado. Cuando está en OFF, el sonido de entrada es emitido sin ser modificado. Cuando está en ON, el previo afecta al tono.		








## Tipos de efectos y parámetros

DriveEcho		Efecto eco que puede ser saturado, modelado a partir del LINE6 M9 TubeEcho.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	DRIVE	0-100	MIX	0-100	TIME	20-1990	▷
		Ajusta la cantidad de distorsión.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Ajusta el tiempo de retardo.		
	Pág. 02	FB	0-100	WOW	0-100	DRY	DRIV/THRU	
		Cantidad de realimentación.		Ajusta el efecto de wow y flutter.		Determina si el parámetro DRIVER de DriveEcho afecta al tono de la señal seca (sin efectos). Ajústelo a DRIVE y este ajuste DRIVE afectará al sonido "seco". Ajústelo a THRU y el sonido seco será emitido sin ser modificado.		
	Pág. 03	Tail	OFF/ON	Mode	MONO, STR			
		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. El sonido seco sigue teniendo el mismo tono que cuando el efecto estaba activo. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.		Ajusta la salida a mono o stereo (STR).				
SlapBackD		Este retardo, con un tiempo de retardo corto es perfecto para guitarra rítmica amortiguada y rockabilly, y ha sido modelado a partir de un FLASHBACK de tc electronic ajustado a SLAP.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	TIME	1-300	▷	SubDv	1, 2, ping-pong panning	FB	0-100
		Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la longitud de la nota del sonido de retardo.		Cantidad de realimentación.		
	Pág. 02	FxLVL	0-100	DRY	OFF/ON	Tail	OFF/ON	
		Ajusta el volumen del efecto.		Cuando está activo (ON), el sonido original y el de efecto son mezclados y emitidos a la vez. Cuando está en OFF, solo es emitido el sonido de efecto.		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	Mode	MONO, STR					
		Ajusta la salida a mono o stereo (STR).						
SmoothDly		Amplio retardo modelado a partir de un BOSS DD-20 en modo SMOOTH.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	TIME	1-3000	▷	FB	0-100	E. LVL	0-100
		Ajusta el tiempo de retardo.		Cantidad de realimentación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	TONE	0-100	Tail	OFF/ON			
		Ajusta el tono.		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		Este efecto produce varios sonidos de retardo con distintos tiempos.						
		Mando1		Mando2		Mando3		
	Pág. 01	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.		





## Tipos de efectos y parámetros

<p><b>ReverseDL</b></p> 	Retardo inverso, con una longitud máxima de 2000 ms.							
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>		
	Pág. 01	Time	10-2000	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.		
<p><b>LO-FI Diy</b></p> 	Retardo basado en el modo LOFI del strymon TIMELINE que le permite degradar la calidad del sonido usando los parámetros de velocidad de bits y frecuencia de muestreo.							
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>		
	Pág. 01	TIME	2-1900	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	SMPL	1/128-1/1	BITS	4-32	BLEND	0-100	
		Ajusta la frecuencia de muestreo.		Ajusta la profundidad de bits.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido de baja fidelidad (lo-fi).		
	Pág. 03	DAMP	0-10	FLT	OFF; 1-8	VINYL	OFF; D:1-D:9, S:1-S:9	
		Ajusta la forma en que decae la realimentación del sonido.		Determina el carácter del filtro aplicado al sonido con efectos.		Añade ruido que se produce de forma aleatoria. Con el D:1-D:9, el ruido se produce de forma sincronizada con la salida del retardo.		
<p><b>SlwAtkDly</b></p> 	Este retardo suavemente intensificado se basa en el LINE6 M9 Auto-Volume Echo.							
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>		
	Pág. 01	TIME	1-1900	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	DEPTH	0-100	SWELL	1-50	Mode	MONO/STR	
		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta el tiempo de ataque.		Determina la forma en la que es aplicado el efecto. Ajústelo a MONO para un efecto de chorus mono. Ajústelo a STR para un efecto de vibrato stereo.		
	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.						
<p><b>DynaDelay</b></p> 	Retardo dinámico que ajusta el volumen del efecto de acuerdo al nivel de la señal de entrada.							
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>		
	Pág. 01	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

TremDelay		Efecto basado en el stryMON TIMELINE TREM mode que añade un tremolo al retardo.								
		Mando1		Mando2		Mando3				
		Pág. 01	TIME	60-1900	↗	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	LFO	TRI, SQR, SIN, RAMP, SAW	DEPTH	0-100	SPEED	1/32-32/1		
Le permite elegir la forma de onda de la modulación del trémolo.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.						
Pág. 03	DAMP	0-10	HPF	OFF; 20-900	GRIT	0-10				
Ajusta la forma en que decae la realimentación del sonido.		Ajusta el rango máximo de las frecuencias del sonido con efecto.		Ajusta la distorsión del sonido con efectos.						
ModDelay		Este efecto de retardo le permite usar modulación.								
		Mando1		Mando2		Mando3				
		Pág. 01	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.						
TrgHldDly		Retardo con efecto "sample and hold" que usa el punteo como disparador.								
		Mando1		Mando2		Mando3				
		Pág. 01	Time	10-1000	Duty	25-100	Mix	0-100		
		Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta durante cuanto tiempo es producido el sonido "sample-and-hold".		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
		Pág. 02	THRSH	0-30	Level	0-150	Tail	OFF/ON		
Ajusta el umbral del efecto.		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.						
FLTR PPD		Basado en el Eventide TimeFactor FilterPong, este efecto combina retardo y filtro.								
		Mando1		Mando2		Mando3				
		Pág. 01	TimeA	0-1900	↗	TimeB	0-1900	↗	Mix	0-100
		Ajusta el tiempo de retardo del Retardo A.		Ajusta el tiempo de retardo del Retardo B.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
		Pág. 02	DlyMx	0-100	Fdbk	0-110	Slur	0-10		
Ajusta la mezcla entre los sonidos con efectos del Retardo A y B.		Cantidad de realimentación.		Suaviza el ataque de la realimentación del sonido.						
Pág. 03	FLTR	0-100	Depth	M-0-10, S-0-10	Wave	Sn1-16, Tr1-16, Sq1-16				
Ajusta la cantidad de filtro que es aplicado.		Ajusta la profundidad de modulación. También le permite ajustar la salida a mono (M-0-10) o stereo (S-0-10).		Ajusta el tipo de onda y la velocidad de la modulación.						
FilterDly		Este efecto filtra un sonido retardado.								
		Mando1		Mando2		Mando3				
		Pág. 01	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	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.						
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

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
		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	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. 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.					
A-Pan DLY		Combina auto-pan y retardo para crear el efecto de una imagen stereo con movimiento cíclico.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	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	1/4, 1/2, 3/4, 1-50	Width	L50-R50	Depth	0-10
		Ajusta la velocidad del movimiento del sonido.		Ajusta la amplitud del movimiento de sonido.		Ajusta la profundidad del movimiento del sonido.	
	Pág. 03	Clip	0-10	Link	P-D, D-P	Level	0-200
		Ajusta la cantidad de recorte de la forma de onda.		Ajusta el orden en que están conectados el panorama automático y el retardo.		Ajusta el nivel de salida.	
PitchDly		Esto aplica modulación de tono a un sonido retardado.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Time	1-2000	Pitch	-12-12	Mix	0-100
		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. 02	FB	0-100	Tone	0-10	Level	0-150
		Cantidad de realimentación.		Ajusta el tono.		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.					
ICE Delay		Basado en el strymon TIMELINE ICE mode, este efecto combina modulación de tono y retardo.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	TIME	60-1300	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	INTVL	-Oct-2Oct	SLICE	SHORT, LONG	BLEND	0-20
		Ajusta la cantidad de modulación de tono para los bloques audio.		Ajusta la longitud de los bloques.		Ajusta el balance entre las señales seca e ICE.	
	Pág. 03	SMEAR	OFF, 1-20	DAMP	0-10	HPF	OFF, 20-900
		Ajusta la cantidad en que es suavizado el ataque de la realimentación del sonido.		Ajusta la forma en que decae la realimentación del sonido.		Ajusta el rango máximo de las frecuencias del sonido con efecto.	

## Tipos de efectos y parámetros


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
		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	Depth	0-100
		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.		Ajusta la profundidad de la modulación.	
	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.					

## [REVERB]

HD Reverb		Reverb de alta definición.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Decay	0-100	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	1-200	HPF	0-10	Level	0-150
		Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Frecuencia de corte de un filtro pasaltos.		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.					


## Spring

Efecto reverb que simula una reverb de muelles.

Spring		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.	


## Spring63

Sonido de reverb de muelles basado en un '63 Fender Reverb.






Spring63		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	DWELL	0-100	MIXER	0-100	TONE	0-100
		Ajusta la cantidad de nivel que es introducido a la reverb.		Ajusta la mezcla de volumen del sonido con efectos.		Ajusta el tono.	
	Pág. 02	Level	0-150				
		Ajusta el nivel de salida.					

## Plate





Simula una reverb de láminas.

Plate		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100
		Ajusta el retardo entre la entrada de la señal original y el inicio de la reverb.		Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el 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 graves del sonido de reverb.		Ajusta la amortiguación de agudos del sonido de 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.			






## Tipos de efectos y parámetros

Room	Este efecto 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	Este efecto 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.			
Chamber	Simula las reverberaciones de una sala de tipo cámara.							
	Mando1		Mando2		Mando3			
	Pág. 01	Decay	0-100	Tone	0-100	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	0-200	Tail	OFF/ON			
	Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		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.		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.			
LOFI Rev	Reverb directa modelada a partir del ajuste LOFI del HALL OF FAME de tc electronic.							
	Mando1		Mando2		Mando3			
	Pág. 01	DECAY	0-100	TONE	0-100	FxLVL	0-100	
		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el tono.		Ajusta el volumen del efecto.		
	Pág. 02	PreD	SHORT/LONG	Tail	OFF/ON	Dry	OFF/ON	
	Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. El sonido seco sigue teniendo el mismo tono que cuando el efecto estaba activo. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.		Cuando está activo (ON), el sonido original y el de efecto son mezclados y emitidos a la vez. Cuando está en OFF, solo es emitido el sonido de efecto.			
Hall	Simula la acústica de un salón de conciertos.							
	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.			

## Tipos de efectos y parámetros





HD Hall		Densa reverb de salón.								
		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 de efecto que es mezclado con el sonido original.		
	Pág. 02	LoDMP	0-100		HiDMP	0-100		Tail	OFF/ON	
	Ajusta la amortiguación de los graves en el sonido reverb.			Ajusta la amortiguación de los agudos en el sonido reverb.			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.			
Church		Simula las reverberaciones de una iglesia.								
		Mando1			Mando2			Mando3		
	Pág. 01	DECAY	0-100		PreD	0-200		MIX	0-100	
		Fija la duración de las reverberaciones.			Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		
	Pág. 02	TONE	0-100		HiDMP	0-100		Tail	OFF/ON	
	Ajusta el tono.			Ajusta la cantidad en la que son reducidos los agudos del sonido reverb.			Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. El sonido seco sigue teniendo el mismo tono que cuando el efecto estaba activo. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.			
Pág. 03	Dry	OFF/ON								
	Cuando está activo (ON), el sonido original y el de efecto son mezclados y emitidos a la vez. Cuando está en OFF, solo es emitido el sonido de efecto.									
Arena		Este efecto simula la acústica de un gran recinto cerrado como puede ser un pabellón.								
		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.			
Cave		Simula las reverberaciones de una cueva.								
		Mando1			Mando2			Mando3		
	Pág. 01	Decay	0-100		Tone	0-100		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	0-200		Tail	OFF/ON				
	Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.			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






Ambience		Esto añade una ambientación (aire) natural al sonido.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	DECAY	0-100	TONE	0-100	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	0-200	Tail	OFF/ON	Dry	OFF/ON
	Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. El sonido seco sigue teniendo el mismo tono que cuando el efecto estaba activo. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.		Cuando está activo (ON), el sonido original y el de efecto son mezclados y emitidos a la vez. Cuando está en OFF, solo es emitido el sonido de efecto.		
Air		Esto reproduce la ambientación de una habitación, 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.		
EarlyRef		Este efecto reproduce solo las reflexiones iniciales de la 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.		
GateRev		La reverb con puerta, ideal para sonidos percusivos, ha sido modelada a partir del ajuste Gated del DigiTech RV-7 (Lexicon).					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Level	0-100	Tone	0-100	Decay	0-100
		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Ajusta el tono.		Fija la duración de las reverberaciones.	
	Pág. 02	Tail	OFF/ON	Dry	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.		Cuando está activo (ON), el sonido original y el de efecto son mezclados y emitidos a la vez. Cuando está en OFF, solo es emitido el sonido de efecto.				
ReverseRv		Este efecto, modelado a partir del ajuste Reverse del DigiTech RV-7 (Lexicon) suena como una reverb al revés.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Level	0-100	Tone	0-100	Decay	0-100
		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Ajusta el tono.		Fija la duración de las reverberaciones.	
	Pág. 02	Tail	OFF/ON	Dry	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.		Cuando está activo (ON), el sonido original y el de efecto son mezclados y emitidos a la vez. Cuando está en OFF, solo es emitido el sonido de efecto.				





## Tipos de efectos y parámetros

SlapBack		Esta reverb crea un efecto eco repetitivo.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Time	1-1000	Decay	1-30	Mix	0-100
		Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la duración de las reverberaciones.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el original.	
	Pág. 02	FB	0-100	Tone	0-10	DRBal	0-100
		Ajusta la 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.			
ECHO		Este efecto puede generar ecos maravillosos.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	DECAY	0-100	TIME	0-200	TONE	0-100
		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el tono.	
	Pág. 02	MIX	0-100	Tail	OFF/ON	Mode	MONO, STR
		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Cuando está en ON, el sonido del efecto continuará incluso después de desactivar el efecto. El sonido seco sigue teniendo el mismo tono que cuando el efecto estaba activo. Cuando está en OFF, el sonido del efecto se detendrá en cuanto desactive el efecto.		Ajusta la salida a mono o stereo (STR).	
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.		Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la cantidad de sonido del efecto que es mezclado con el 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 de la señal 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.			
TremoloRv		Esto añade tremolo a la reverb y está basado en el ajuste TREMOLO VERB de un Eventide SPACE.					
		Mando1		Mando2		Mando3	
	Pág. 01	Decay	0-100	PDLY	0-500	Mix	0-100
		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
	Pág. 02	Speed	1.0-20.0	Shape	SINE, TRI, PEAK, RNDM, RAMP, SQR	Depth	MNO-MN99, ST0-ST99
		Ajusta la velocidad de la modulación.		Forma de onda de la modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación. Ajusta también si esta modulación es mono (MNO-99) o stereo (ST0-99).	
	Pág. 03	Size	0-100	Low	-100-100	High	-100-100
		Ajusta el tamaño del espacio de la reverb.		Ajusta el volumen de los graves.		Ajusta el volumen de los agudos.	

## Tipos de efectos y parámetros

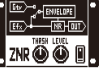



<b>HolyFLERB</b>		Esto combina reverb y flanger en un modelo de un Electro-Harmonix Holy Grail ajustado a FLERB.					
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	Pág. 01	RVRB	0-100	Tail	OFF/ON		
	Pág. 02						
		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Cuando está 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.			
<b>DynaRev</b>		Esta reverb, modelada sobre el reverb electrónico NOVA REVERB, cambia el volumen de acuerdo al dinamismo de la entrada.					
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	Pág. 01	Decay	0-100	PreD	0-100	Color	0-100
	Pág. 02	Sense	-100--1, OFF, 1-100	Mix	0-100	Tail	OFF/ON
		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta el tono.	
		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		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.	
<b>ShimmerRv</b>		Basado en el strymon blueSky en el modo Shimmer, esto añade modulación de tono y retardo a la reverb.					
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	Pág. 01	PreD	1-100	DECAY	0-100	MIX	0-100
	Pág. 02	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	Tail	OFF/ON
		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.	
		Ajusta la cantidad en la que son reducidos los graves del sonido reverb.		Ajusta la cantidad en la que son reducidos los agudos del sonido reverb.		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.	
<b>ParticleR</b>		Este efecto reverb único y complejo se basa en el LINE6 M9 Particle Verb.					
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	Pág. 01	DWELL	0-100	GAIN	0-100	MODE	STBL, CRTCL, HZD
	Pág. 02	MIX	0-100	MONO	OFF/ON	Tail	OFF/ON
		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta la ganancia de salida del sonido reverb.		Ajusta la forma en la que varía el sonido reverb.	
		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.		Cuando está en OFF, el sonido del efecto es emitido en stereo. Cuando está en ON, es sonido del efecto es emitido como una mezcla mono.		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.	
<b>SpaceHole</b>		Este efecto, basado en el algoritmo BlackHole del Eventide SPACE, combina retardo y reverb.					
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>	
	Pág. 01	Decay	-100-100	PDLY	0-1000	Mix	0-100
	Pág. 02	FB	0-100	Depth	0-100	Speed	0-100
		Fija la duración de las reverberaciones.		Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
		Cantidad de realimentación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.	
		Size	0-100	Low	-100-100	High	-100-100
		Ajusta el tamaño del espacio de la reverb.		Ajusta el volumen de los graves.		Ajusta el volumen de los agudos.	

## Tipos de efectos y parámetros

MangledSp		Basado en el algoritmo MangledVerb del Eventide SPACE, esta reverb produce ecos salvajes.										
		Mando1			Mando2			Mando3				
	Pág. 01	PDLY	0-500		Clip	0-100		Mix	0-100			
		Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el inicio de la reverb.			Ajusta la cantidad de distorsión.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
	Pág. 02	Decay	0-100		Mod	0-100		Size	0-100			
	Fija la duración de las reverberaciones.			Ajusta la profundidad de la modulación.			Ajusta el tamaño del espacio de la reverb.					
Pág. 03	Low	-100-100		High	-100-100		Level	0-200				
	Ajusta el volumen de los graves.			Ajusta el volumen de los agudos.			Ajusta el nivel de salida.					
DualRev		Basado en el algoritmo DualVerb del Eventide SPACE, este efecto combina 2 reverbs.										
		Mando1			Mando2			Mando3				
	Pág. 01	PDlyA	0-750		PDlyB	0-750		Mix	0-100			
		Determina el tiempo de pre-retardo para la reverb A.			Determina el tiempo de pre-retardo para la reverb B.			Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.				
	Pág. 02	ABMix	A9 B0-A0 B9		DCY A	0-100		DCY B	0-100			
	Ajusta la mezcla de los sonidos con efecto de la Reverb A y B.			Ajusta la longitud de la reverberación para la reverb A.			Ajusta la longitud de la reverberación para la reverb B.					
Pág. 03	Size	A1 B1-A9 B9		ToneA	-100-100		ToneB	-100-100				
	Ajusta el tamaño de la reverb.			Ajusta el tono de la Reverb A.			Ajusta el tono de la Reverb B.					

## Tipos de efectos y parámetros

### [DYN/FLTR]

<b>ZNR</b>		El exclusivo sistema de reducción de ruidos de ZOOM corta los ruidos durante las pausas de la interpretación, sin que afecte al tono.						
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>		
		Pág. 01	THRSH	1-25	DETECT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150
		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Nivel de detección de señal de control.		Ajusta el nivel de salida.		
		Pág. 02						
<b>St Gt GEO</b>		Este ecualizador gráfico stereo tiene 6 bandas adaptadas a las frecuencias de la guitarra.						
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>		
		Pág. 01	160Hz	-12-12	400Hz	-12-12	800Hz	-12-12
		Ajusta la cantidad de realce/corte a 160 Hz.		Ajusta la cantidad de realce/corte a 400 Hz.		Ajusta la cantidad de realce/corte a 800 Hz.		
		Pág. 02	3.2kHz	-12-12	6.4kHz	-12-12	12kHz	-12-12
		Ajusta la cantidad de realce/corte a 3.2 kHz.		Ajusta la cantidad de realce/corte a 6.4 kHz.		Ajusta la cantidad de realce/corte a 12 kHz.		
Pág. 03	Level	0-150						
Ajusta el nivel de salida.								
<b>St Bs GEO</b>		Este ecualizador gráfico stereo tiene 7 bandas adaptadas a las frecuencias del bajo.						
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>		
		Pág. 01	50Hz	-12-12	120Hz	-12-12	400Hz	-12-12
		Ajusta la cantidad de realce/corte a 50 Hz.		Ajusta la cantidad de realce/corte a 120 Hz.		Ajusta la cantidad de realce/corte a 400 Hz.		
		Pág. 02	500Hz	-12-12	800Hz	-12-12	4.5kHz	-12-12
		Ajusta la cantidad de realce/corte a 500 Hz.		Ajusta la cantidad de realce/corte a 800 Hz.		Ajusta la cantidad de realce/corte a 4.5 kHz.		
Pág. 03	10kHz	-12-12	Level	0-150				
Ajusta la cantidad de realce/corte a 10 kHz.		Ajusta el nivel de salida.						
<b>LineSel</b>		La entrada de sonido que va al efecto LineSel es enviada directamente a las tomas OUTPUT cuando está en OFF y al siguiente efecto cuando esté en ON.						
		<b>Mando1</b>		<b>Mando2</b>		<b>Mando3</b>		
		Pág. 01	EFX_L	0-150	OUT_L	0-150		
		Ajusta el nivel enviado al siguiente efecto.		Ajusta el nivel enviado directamente a las salidas.				
Pág. 02								

■ **Tabla 1 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			