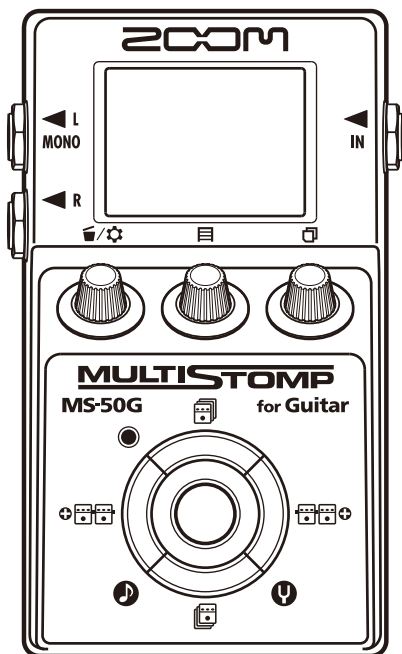



MULTISTOMP

MS-50G for Guitar

Tipos de efectos y parámetros




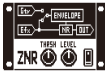



Tipos de efectos y parámetros








Tipo de efecto	Parámetro	Rango de parámetro	Explicación del efecto	
	Este es un sonido de rector parecido al de un flanger ADA.			
		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 mezclada con el sonido original.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.
Pantalla de efecto	Explicación de parámetro	Icono de posible sincronización de tiempo		

Tipos de efectos y parámetros

[DYN/FLTR]









	Este compresor es del estilo del MXR Dyna Comp.			
		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.			
	Este compresor le ofrece un ajuste más preciso y detallado que Comp.			
		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.			
	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				
	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 la sensibilidad del efecto.	DETECT GtrIn, FfxIn Nivel de detección de señal de control.	Level 0-150 Ajusta el nivel de salida.
Pág. 02				
	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				

Tipos de efectos y parámetros





GraphicEQ		Esta unidad dispone de un ecualizador de 6 bandas.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	160Hz	-12-12	400Hz	-12-12	800Hz	-12-12
	Pág. 02	Realiza o corta la banda de frecuencias graves (160 Hz).		Realiza o corta la banda de frecuencias semi graves (400 Hz).		Realiza o corta la banda de frecuencias medias (800 Hz).	
	Pág. 03	Realiza o corta la banda de frecuencias agudas (3.2 kHz).		Realiza o corta la banda de frecuencias súper agudas (6.4 kHz).		Realiza o corta la banda de frecuencias de armónicos (12 kHz).	
		Level	0-150				
Ajusta el nivel de salida.							
ParaEQ		Esto es un ecualizador paramétrico de 2 bandas.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	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. 03	Ajusta la frecuencia central de EQ2.		Ajusta la Q de EQ2.		Ajusta la ganancia de EQ2.	
		Level	0-150				
Ajusta el nivel de salida.							
AutoWah		Este efecto varía el wah de acuerdo a la intensidad del punteo.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Sense	-10- -1, 1-10	Reso	0-10	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la intensidad del sonido resonante.		Ajusta el nivel de salida.	
Cry		Este efecto modifica el sonido como un modulador de voz.					
		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.	
		Bal	0-100	Level	0-150		
Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.					
M-Filter		Esta envolvente de filtro con el estilo del filtro pasabajos Moog MF-101 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	Ajusta la frecuencia mínima de la envolvente del filtro.		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la resonancia del efecto.	
	Pág. 03	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow
		Ajusta el tipo de filtro.		Ajusta la cantidad de filtro aplicada.		Ajusta la velocidad de acción del filtro.	
		Bal	0-100	Level	0-150		
Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efecto.		Ajusta el nivel de salida.					
Step		Este efecto especial proporciona al sonido una cualidad escalonada.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	0-10
	Pág. 02	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la modulación del sonido resonante.	
		Shape	0-10	Level	0-150		
Ajusta la envolvente del efecto.		Ajusta el nivel de salida.					
SeqFLTR		El secuenciador tiene el sabor de un Z.Vex Seek-Wah.					
		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.	
		Shape	0-10	Reso	0-10	Level	0-150
Envolvente de sonido del efecto.		Ajusta la resonancia del efecto.		Ajusta el nivel de salida.			

Tipos de efectos y parámetros




[OD/DIST]

Booster	Esto aumenta la ganancia de la señal para hacer que el sonido sea más potente.						
		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							
OverDrive	Simulación del BOSS OD-1, el efecto compacto que llevó el nombre "overdrive" por primera vez.						
		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							
T Scream	Simulación del Ibanez TS808, adorado por muchos guitarristas como realzador y que ha servido como inspiración de gran cantidad de réplicas.						
		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							
Dist+	Simulación del efecto MXR distortion+ que hizo famosa a la distorsión en todo el Mundo.						
		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							
Dist 1	Simulación del pedal de distorsión BOSS DS-1, un auténtico 'best-seller' de los pedales.						
		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							
Squeak	Simulación del popular Pro Co Rat, famoso por su sonido de distorsión cortante.						
		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							
GreatMuff	Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, adorado por muchos músicos por su dulce y grueso sonido fuzz.						
		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							
MetalWRLD	Simulación del BOSS Metal Zone, famoso por su largo sustain y el potente rango medio-grave.						
		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							






Tipos de efectos y parámetros

HotBox	Simulación del previo Matchless Hotbox, compacto y con una válvula interna.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
Z Clean	Sonido limpio original y sin adornos de ZOOM.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
ExtremeDS	Este efecto de distorsión le ofrece la mayor ganancia del Mundo.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.	
Aco.Sim	Esto cambia el tono de una guitarra eléctrica para hacer que suene como una acústica.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	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.	

[AMP]








FD COMBO	Sonido modelado de un Fender Twin Reverb ('65), adorado por guitarristas de todo tipo.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3
		Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
		Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.	
		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.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3
		Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
		Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.	
		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.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Ve a la tabla 1	OUT	Ve a la tabla 3
		Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
		Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.	
		Ajusta el volumen de los súper agudos.		Elige el recinto acústico.		Elige el tipo de dispositivo conectado.	

Tipos de efectos y parámetros






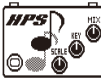
VX JMI		Simula el sonido de uno de los primeros combos británicos de clase A.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 03	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.	
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Vea la tabla 1	OUT	Vea 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.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 03	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.	
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Vea la tabla 1	OUT	Vea 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.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 03	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.	
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Vea la tabla 1	OUT	Vea la tabla 3
		Ajusta el volumen de los súper agudos.		Elige el recinto acústico.		Elige el tipo de dispositivo conectado.	
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 tres canales independientes.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 03	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.	
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Vea la tabla 1	OUT	Vea 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.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la ganancia.		Ajusta la compresión del amplificador a válvulas.		Ajusta el nivel de salida.	
	Pág. 03	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
	Pág. 02	Ajusta el volumen de los agudos.		Ajusta el volumen de los medios.		Ajusta el volumen de los graves.	
	Pág. 03	Prese	0-100	CAB	Vea la tabla 1	OUT	Vea 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

[MOD/SFX]






Tremolo		Este efecto modifica el volumen a una velocidad constante.					
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Depth	0-100	Rate	0-50	Level	0-150
	Pág. 02	Profundidad de la modulación.		Velocidad de la modulación.		Ajusta el nivel de salida.	
		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.					
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150
	Pág. 02	Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el tono del tipo de efecto.		Ajusta el nivel de salida.	
TheVibe		Este sonido vibra dispone de unas ondulaciones realmente únicas.					
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Speed	0-50	Depth	0-100	Bias	0-100
	Pág. 02	Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Bias de modulación de la forma de onda.	
		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.					
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Pág. 02	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
		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.					
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100
	Pág. 02	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.	
		Tone	0-10	Level	0-150		
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
StereoCho		Esto es un chorus stereo con un sonido limpio.					
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Pág. 02	Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la cantidad de sonido con efecto mezclada con el sonido original.	
		Tone	0-10	Level	0-150		
		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
SuperCho		Esto replica el sonido de un BOSS CH-1 SUPER CHORUS.					
	Pág. 01	Mando 1		Mando 2		Mando 3	
		E.LVL	0-120	Rate	0-100	Depth	0-100
	Pág. 02	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.	
		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 saca (sin modificaciones) es emitido a través del canal R.			

Tipos de efectos y parámetros






Flanger		Esto es un sonido de reactor parecido al de un flanger ADA.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	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.			
Vibrato		Este efecto añade vibrato de forma automática.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	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.					
Octave		Este efecto añade sonido una y dos octavas por debajo del sonido original.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	Oct1	0-100	Oct2	0-100	Dry	0-100
	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).		
Pág. 02	Chara	0-100	Tone	0-10	Level	0-150	
Ajusta el carácter del efecto.		Ajusta el tono.		Ajusta el nivel de salida.			
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 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.					
MonoPitch		Modulador de tono con poca variación de sonido para ejecuciones monofónicas (una sola nota).					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	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.					
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	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.					

Tipos de efectos y parámetros

[DLY/REV]

Delay		Este largo retardo tiene una duración máxima de 4000 ms.							
		Mando 1			Mando 2			Mando 3	
	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	
		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.							
TapeEcho		Este efecto simula un eco de cinta. El cambio del parámetro' Time' modifica el tono de los ecos.							
		Mando 1			Mando 2			Mando 3	
	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. 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.							
ModDelay		Este efecto de retardo permite el uso de modulación.							
		Mando 1			Mando 2			Mando 3	
	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. 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.							
		Mando 1			Mando 2			Mando 3	
	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. 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.							
		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.							
		Mando 1			Mando 2			Mando 3	
	Pág. 01	Time	10-2000	↗	FB	0-100	Bal	0-100	
	Pág. 02	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.							

Tipos de efectos y parámetros

	Al subir la realimentación en este retardo de tipo pedal puede conseguir una auto-oscilación.						
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	Pág. 01	E.LVL	0-120	FB	0-100	Time	1-600
	Ajusta la cantidad de sonido de efecto que es mezclado con el sonido original.		Cantidad de realimentación.		Ajusta el tiempo de retardo.		
Pág. 02	Sync	OFF, ↗ - J x8 ↘	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON	
Activa la sincronización del tiempo.		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.		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.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	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.			
Hall							
Reverb que simula la acústica de una sala de conciertos.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	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.			
Room							
Este efecto de reverb simula la acústica de una habitación.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	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.							
		Mando 1		Mando 2		Mando 3	
	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

■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	6º abajo	3	Mayor	3º arriba
-5		5º abajo	4		4º arriba
-4		4º abajo	5		5º arriba
-3		3º abajo	6		6º arriba
-m	Menor	3º abajo			
m		3º arriba			

■Tabla 3 Parámetro OUT

Valor de parámetro	Significado
LINE	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