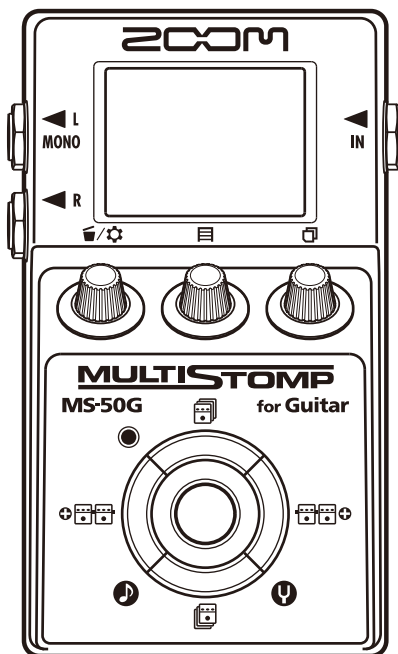



# **MULTISTOMP**

## **MS-50G** for Guitar

### Tipi d'effetto e parametri




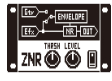



# Tipi d'effetto e parametri








Parametro		Gamma parametro		Spiegazione effetto			
Tipi d'effetto	Suono del jet simile al flanger ADA.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10
	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza di modulazione.		
	Page02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150
Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixa all'originale.		Regola il livello in uscita.			
Schermata effetto	Spiegazione parametro		Icona possibile sincronizzazione tempo				

## Tipi d'effetto e parametri

[DYN/FLTR]









Comp	Compressore in stile MXR Dyna Comp						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Sense	0-10	Tone	0-10	Level	0-150
	Regola la sensibilità del compressore.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	ATTCK	Slow, Fast				
Imposta la velocità d'attacco del compressore su Fast o Slow.							
RackComp	Compressore che consente una regolazione più precisa rispetto a Comp.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	THRSH	0-50	Ratio	1-10	Level	0-150
	Imposta il livello che attiva il compressore.		Regola il rapporto di compressione.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	ATTCK	1-10				
Regola l'attacco del compressore.							
SlowATTCK	Effetto che rallenta l'attacco di ogni nota, creando un suono simile a un violino.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-50	Curve	0-10	Level	0-150
	Regola il tempo d'attacco.		Imposta la curva di variazione di volume durante l'attacco.		Regola il livello in uscita.		
	Page02						
ZNR	Noise Reduction di ZOOM, che taglia il rumore nelle pause esecutive, senza influire sul tono.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	THRSH	1-25	DETCT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150
	Regola la sensibilità dell'effetto.		Imposta il livello del segnale di controllo.		Regola il livello in uscita.		
	Page02						
LineSel	Il suono in ingresso nell'effetto LineSel è inviato direttamente ai jack OUTPUT quando su OFF e all'effetto successivo in ordine, quando su ON.						
	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	EFX_L	0-150	OUT_L	0-150		
	Regola il livello inviato all'effetto successivo.		Regola il livello inviato direttamente alle uscite.				
	Page02						

## Tipi d'effetto e parametri





GraphicEQ		Unità con un equalizzatore a 6 bande.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	160Hz	-12-12	400Hz	-12-12	800Hz	-12-12	
	Page02	Accentua/taglia la banda delle basse frequenze (160 Hz).		Accentua/taglia la banda delle frequenze medio-basse (400 Hz).		Accentua/taglia la banda delle medie frequenze (800 Hz).		
	Page03	3.2kHz	-12-12	6.4kHz	-12-12	12kHz	-12-12	
	Page02	Accentua/taglia la banda delle alte frequenze (3.2 kHz).		Accentua/taglia la banda delle frequenze altissime (6.4 kHz).		Accentua/taglia la banda di frequenza delle armoniche (12 kHz).		
	Page03	Level	0-150					
	Page03	Regola il livello in uscita.						
ParaEQ		Equalizzatore parametrico a 2 bande.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Freq1	20Hz-20kHz	Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12-12	
	Page02	Regola la frequenza centrale di EQ1.		Regola EQ1 Q.		Regola il gain di EQ1.		
	Page03	Level	0-150					
	Page03	Regola il livello in uscita.						
AutoWah		Effetto che varia il wah in base all'intensità del tocco.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Sense	-10- -1, 1-10	Reso	0-10	Level	0-150	
	Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola l'intensità del suono di risonanza.		Regola il livello in uscita.		
	Page02							
Cry		Effetto che varia il suono come un talking modulator.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Range	1-10	Reso	0-10	Sense	-10- -1, 1-10	
	Page02	Regola la gamma di frequenza processata dall'effetto.		Regola la modulazione della risonanza		Regola l'intensità dell'effetto.		
	Page02	Bal	0-100	Level	0-150			
	Page02	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		Regola il livello in uscita.				
M-Filter		Filtro d'inviluppo dal sapore del filtro passa basso Moog MF-101 e impostabile in un'ampia gamma.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Freq	0-100	Sense	0-10	Reso	0-10	
	Page02	Imposta la frequenza minima del filtro d'inviluppo.		Imposta la sensibilità dell'effetto.		Imposta la risonanza dell'effetto.		
	Page03	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.	Regola il livello in uscita.					
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow	
	Page02	Imposta il tipo di filtro.		Regola la quantità di filtro applicato.		Imposta la velocità d'azione del filtro.		
	Page03	Bal	0-100	Level	0-150			
	Page03	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		Regola il livello in uscita.				
Step		Effetto speciale che dona al suono una qualità a step.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	0-10	
	Page02	Imposta la profondità della modulazione.		Imposta la velocità della modulazione.		Regola la modulazione della risonanza.		
	Page02	Shape	0-10	Level	0-150			
	Page02	Regola l'inviluppo dell'effetto.		Regola il livello in uscita.				
SeqFLTR		Filtro dal sapore di uno Z.Vex Seek-Wah.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Step	2-8	PTTRN	1-8	Speed	1-50	
	Page02	Regola il numero di step in sequenza.		Imposta il pattern effetto.		Imposta la velocità di modulazione.		
	Page02	Shape	0-10	Reso	0-10	Level	0-150	
	Page02	Imposta l'inviluppo del suono effetto.		Imposta la risonanza dell'effetto.		Regola il livello in uscita.		

## Tipi d'effetto e parametri




### [OD/DIST]

<b>Booster</b>	Booster che incrementa il gain del segnale per dare potenza al suono.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
Page02							
<b>OverDrive</b>	Simulazione di un BOSS OD-1, box effetto compatto, il primo a fregiarsi del titolo di "overdrive".						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
Page02							
<b>T Scream</b>	Simula un Ibanez TS808, amato da tanti chitarristi come booster e che ha ispirato numerose imitazioni.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
Page02							
<b>Dist+</b>	Simula distorsione+ effetto MXR che ha reso popolare la distorsione nel mondo.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
Page02							
<b>Dist 1</b>	Simula il pedale per distorsione BOSS DS-1, un vero successo.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
Page02							
<b>Squeak</b>	Simula il popolare Pro Co Rat famoso per il suo tagliente suono distorto.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
Page02							
<b>GreatMuff</b>	Simula l'Electro-Harmonix Big Muff, amato da grandi artisti nel mondo, per il suo denso, morbido suono fuzz.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
Page02							
<b>MetalWRLD</b>	Simula il BOSS Metal Zone, caratterizzato dal lungo sustain e da potenti medio-bassi.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.	
Page02							






## Tipi d'effetto e parametri

<b>HotBox</b>	Simula il compatto pre-ampli Matchless Hotbox, con valvola incorporata.					
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain 0-100 Regola il gain.	Tone 0-100 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.		
	Page02					
<b>Z Clean</b>	Suono clean essenziale, originale ZOOM.					
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain 0-100 Regola il gain.	Tone 0-100 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.		
	Page02					
<b>ExtremeDS</b>	Distorsione dal più alto gain possibile.					
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain 0-100 Regola il gain.	Tone 0-100 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.		
	Page02					
<b>Aco.Sim</b>	Questo effetto cambia il tono di una chitarra elettrica, per farla suonare come un'acustica.					
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Top 0-100 Regola il tono peculiare delle chitarre acustiche.	Body 0-100 Regola la risonanza del corpo delle chitarre acustiche.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.		
	Page02					

## [AMP]








<b>FD COMBO</b>	Modellato sul suono del Fender Twin Reverb ('65), amato dai chitarristi dei generi più vari.					
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain 0-100 Regola il gain.	Tube 0-100 Regola la compressione dell'ampli valvolare.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.		
	Page02	Trebl 0-100 Regola il volume delle alte frequenze.	Middi 0-100 Regola il volume delle medie frequenze.	Bass 0-100 Regola il volume delle basse frequenze.		
	Page03	Prese 0-100 Regola il volume delle frequenze altissime.	CAB Vd. tab. 1 Seleziona il cabinet.	OUT Vd. tab. 3 Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.		
<b>DELUXE-R</b>	Simula il suono di un Fender Deluxe Reverb del 1965.					
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain 0-100 Regola il gain.	Tube 0-100 Regola la compressione dell'ampli valvolare.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.		
	Page02	Trebl 0-100 Regola il volume delle alte frequenze.	Middi 0-100 Regola il volume delle medie frequenze.	Bass 0-100 Regola il volume delle basse frequenze.		
	Page03	Prese 0-100 Regola il volume delle frequenze altissime.	CAB Vd. tab. 1 Seleziona il cabinet.	OUT Vd. tab. 3 Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.		
<b>US BLUES</b>	Suono crunch di un Fender Tweed Bassman.					
	<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain 0-100 Regola il gain.	Tube 0-100 Regola la compressione dell'ampli valvolare.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.		
	Page02	Trebl 0-100 Regola il volume delle alte frequenze.	Middi 0-100 Regola il volume delle medie frequenze.	Bass 0-100 Regola il volume delle basse frequenze.		
	Page03	Prese 0-100 Regola il volume delle frequenze altissime.	CAB Vd. tab. 1 Seleziona il cabinet.	OUT Vd. tab. 3 Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.		

## Tipi d'effetto e parametri






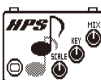
VX JMI		Simula il suono di un primo modello di ampli combo classe A britannico.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.		
	Page03	Prese	0-100	CAB	Vd. tab. 1	OUT	Vd. tab. 3	
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Seleziona il cabinet.		Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.			
TW ROCK		Suono crunch che usa un canale drive di un Two Rock Emerald 50, pregiato ampli Americano.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.		
	Page03	Prese	0-100	CAB	Vd. tab. 1	OUT	Vd. tab. 3	
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Seleziona il cabinet.		Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.			
MS 1959		Modella il suono di un Marshall 1959 Plexi del 1969.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.		
	Page03	Prese	0-100	CAB	Vd. tab. 1	OUT	Vd. tab. 3	
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Seleziona il cabinet.		Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.			
DZ DRIVE		Suono ad alto gain a 3 canali di un Diezel Herbert, ampli per chitarra tedesco fatto a mano, che consente il controllo di 3 canali indipendenti.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.		
	Page03	Prese	0-100	CAB	Vd. tab. 1	OUT	Vd. tab. 3	
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Seleziona il cabinet.		Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.			
ALIEN		Simula il suono ad alto gain di un Engl Invader, dai potenti bassi.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.		
	Page03	Prese	0-100	CAB	Vd. tab. 1	OUT	Vd. tab. 3	
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Seleziona il cabinet.		Seleziona il tipo di apparecchiatura collegata.			

## Tipi d'effetto e parametri

### [MOD/SFX]

<b>Tremolo</b>		Effetto che varia di volume in maniera regolare.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Level	0-150
	Regola la profondità di modulazione.		Regola la modulazione.		Regola il livello in uscita.		
Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9					
Imposta la forma d'onda della modulazione.							
<b>Phaser</b>		Effetto che unisce una variazione di fase al suono.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150
	Imposta la velocità di modulazione.		Imposta il tono del tipo d'effetto.		Regola il livello in uscita.		
Page02							
<b>TheVibe</b>		Suono vibe dalle ondulazioni uniche.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Speed	0-50	Depth	0-100	Bias	0-100
	Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la profondità di modulazione.		Regola il bias della modulazione.		
Page02	Wave	0-100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0-150	
Imposta la forma d'onda di modulazione.		Imposta l'effetto su vibrato o chorus.		Regola il livello in uscita.			
<b>Chorus</b>		Effetto che unisce una tonalità sfasata al suono originale, per dare movimento e densità.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.					
<b>Detune</b>		Mixando un suono effetto leggermente sfasato di tonalità, al suono originale, questo tipo d'effetto produce un effetto chorus senza troppa modulazione.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100
	Regola il detune in cent., piccoli incrementi di 1/100-semitono.		Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.					
<b>StereoCho</b>		Stereo chorus dal tono pulito.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.					
<b>SuperCho</b>		Modella il suono di un BOSS CH-1 SUPER CHORUS.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	E.LVL	0-120	Rate	0-100	Depth	0-100
	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Imposta la velocità della modulazione.		Imposta la profondità della modulazione.		
Page02	EQ	0-100	Mode	MONO, STR			
Regola il tono dell'effetto.		Imposta l'uscita su mono o stereo (STR). Su stereo, il suono effetto è inviato dal canale L e il suono invariato in ingresso è inviato dal canale R.					






## Tipi d'effetto e parametri

Flanger		Suono del jet simile al flanger ADA.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10	
	Page02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150	
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza di modulazione.		
		Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola il livello in uscita.		
Vibrato		Effetto che aggiunge automaticamente del vibrato.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Bal	0-100	
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.		
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.				
Octave		Effetto che aggiunge suono di un'ottava o due sotto l'originale.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Oct1	0-100	Oct2	0-100	Dry	0-100	
	Page02	Chara	0-100	Tone	0-10	Level	0-150	
		Regola il livello del suono un'ottava sotto il suono effetto.		Regola il livello del suono due ottave sotto il suono effetto.		Regola il volume del suono senza effetti.		
		Regola il carattere dell'effetto.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
PitchSHFT		Effetto che sposta la tonalità su o giù.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	
	Page02	Fine	-25-25	Level	0-150			
		Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando '0' si ha un effetto detune.		Regola il tono.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.		
		Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).		Regola il livello in uscita.				
MonoPitch		Pitch shifter con piccola variazione di suono per esecuzione in mono (nota singola).						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Shift	-12 - 12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	
	Page02	Fine	-25 - 25	Level	0-150			
		Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando '0' si ha un effetto detune.		Regola il tono.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.		
		Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).		Regola il livello in uscita.				
HPS		Pitch shifter intelligente, invia il suono effetto con tonalità sfasata in base alle impostazioni di scala e tasti.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Vd. tab. 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100	
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
		Imposta la tonalità del suono con pitch shift aggiunto all'originale.		Imposta la tonica (fondamentale) della scala usata per il pitch shift.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.				








## Tipi d'effetto e parametri

### [DLY/REV]

Delay		Lungo delay con lunghezza massima di 4000 ms.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	1-4000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.		Regola il livello in uscita.				
Page03	Tail	OFF/ON						
Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.								
TapeEcho		Effetto che simula un eco a nastro. Variando il parametro "Time" si cambia la tonalità degli eco.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	HiDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				
ModDelay		Effetto delay che consente l'uso della modulazione.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Rate	1-50	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				
AnalogDly		Simulazione del delay analogico con lunghezza massima di 4000 ms.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	1-4000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.		Regola il livello in uscita.				
Page03	Tail	OFF/ON						
Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.								
ReverseDL		Lungo reverse delay, con una lunghezza massima di 2000 ms.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Time	10-2000	↗	FB	0-100	Bal	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
	Page02	HiDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				

## Tipi d'effetto e parametri

StompDly		Alzando il feedback su questo delay stile stomp box, potete farlo auto-oscillare.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	E.LVL	0-120	FB	0-100	Time	1-600	
	Page02	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola la quantità di feedback.		Imposta il tempo di delay.		
	Page03	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.						
		Sync	OFF, 1-8	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON	
	Attiva sinc. tempo.	Imposta l'uscita su mono o stereo (STR). Su stereo, il suono effetto inviato dal canale L e il suono invariato in ingresso è inviato dal canale R.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				
HD Hall		Denso reverb di sala.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100	
	Page02	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Imposta la durata del riverbero.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page03	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	Tail	OFF/ON	
	Regola la bassa frequenza che sfuma in suono reverb.	Regola l'alta frequenza che sfuma in suono reverb.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				
Hall		Effetto reverb che simula l'acustica di una sala da concerti.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
	Page02	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page03	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.	Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				
Room		Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
	Page02	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page03	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.	Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				
Spring		Effetto reverb che simula il riverbero a molle.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
	Page02	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page03	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.	Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo che l'effetto viene spento. Su OFF, il suono effetto si ferma quando l'effetto viene spento.				

## Tipi d'effetto e parametri

### ■ Tabella 1 Parametro CAB

Tipo	Cabinet e diffusore modellato
FD COMBO 2x12	Cabinet Fender Twin Reverb ('65) con 2 diffusori Jensen da 12 pollici
DLX-R 1x12	Cabinet Fender Deluxe Reverb con 1 diffusore Jensen da 12 pollici
US BLUES 4x10	Cabinet Fender Tweed Bassman con 4 diffusori Jensen da 10 pollici
VX JMI 2x12	Primo modello cabinet combo britannico con 2 diffusori Celestion Alnico da 12 pollici
TW ROCK 1x12	Cabinet Two Rock Emerald 50 con 1 diffusore Fane da 12 pollici
MS 1959 4x12	Cabinet Marshall 1959 B con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
DZ DRIVE 4x12	Cabinet Diezel Herbert cabinet con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
ALIEN 4x12	Cabinet Engl Invader con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
OFF	Nessun cabinet.

### ■ Tabella 2 Parametro di scala

Impostaz.	Scala usata	Intervallo	Impostaz.	Scala usata	Intervallo
-6	Major	6th down	3	Major	3rd up
-5		5th down	4		4th up
-4		4th down	5		5th up
-3		3rd down	6		6th up
-m	Minor	3rd down			
m		3rd up			

### ■ Tabella 3 Parametro OUT

Valore parametro	Significato
LINE	Da usare se collegate cuffie, diffusori, o ingressi a livello linea.
COMBO FRONT	Usatelo se collegati a un normale ingresso ampli combo
STACK FRONT	Usatelo se collegati a un normale ingresso ampli stack
COMBO POWER AMP	Usatelo se collegati a un ritorno dell'amplificazione combo
STACK POWER AMP	Usatelo se collegati a un ritorno dell'amplificazione stack