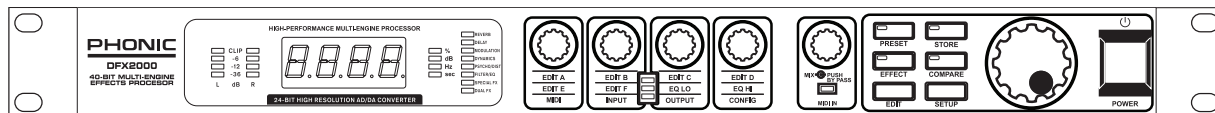


PHONIC

WWW.PHONIC.COM



DFX 2000

☒ 使用手册

DFX 2000

数字效果处理器



简体中文.....|

使用说明书

目录

简介.....	1
功能.....	1
快速安装.....	1
前面板.....	1
后面板.....	3
编辑，存储和召回预设.....	3
设置.....	6
效果演算法和参数.....	6
规格.....	8

附录

应用.....	1
效果参数综述.....	2
默认设置.....	7
效果演算法的参数范围.....	11
效果构成.....	16

PHONIC保留不预先通知即可更新本文件的权利。

重要安全说明

1. 请在使用本机前，仔细阅读以下说明。
2. 请保留本使用手册，以便日后参考。
3. 为保障操作安全，请注意所有安全警告。
4. 请遵守本使用手册内所有的操作说明。
5. 请不要在靠近水的地方，或任何空气潮湿的地点操作本机。
6. 本机只能用干燥布料擦拭，请勿使用喷雾式或液体清洁剂。清洁本机前请先将电源插头拔掉。
7. 请勿遮盖任何散热口。确实依照本使用手册来安装本机。
8. 请勿将本机安装在任何热源附近。例如：暖气、电暖气、炉灶或其它发热的装置（包括功率扩大机）。
9. 请注意极性或接地式电源插头的安全目的。极性电源插头有宽窄两个宽扁金属插脚。接地式电源插头有两支宽扁金属插脚和第三支接地插脚。较宽的金属插脚（极性电源插头）或第三支接地插脚（接地式电源插头）是为安全要求而制定的。如果随机所附的插头与您的插座不符，请在更换不符的插座前，先咨询电工人员。
10. 请不要踩踏或挤压电源线，尤其是插头、便利插座、电源线与机身相接处。
11. 本机只可以使用生产商指定的零件/配件。
12. 本机只可以使用与本机搭售或由生产商指定的机柜、支架、三脚架、拖架或桌子。在使用机柜时，请小心移动已安装设备的机柜，以避免机柜翻倒造成身体伤害。
13. 在雷雨天气或长期不使用的情况下，请拔掉电源插头。
14. 所有检查与维修都必须交给合格的维修人员。本机的任何损伤都须要检修，例如：电源线或插头受损，曾有液体溅入或物体掉入机身内，曾暴露于雨天或潮湿的地方，不正常的运作，或曾掉落等。



这个三角形闪电标志是用来警告用户，装置内的非绝缘危险电压足以造成使人触电的危险性。



这个三角形惊叹号标志是用来警告用户，随机使用手册中有重要操作与保养维修说明。

警告：为减少火灾或触电的危险性，请勿将本机暴露于雨天或潮湿的地方。

注意：任何未经本使用手册许可的操控，调整或设定步骤都可能产生危险的电磁辐射。

PHONIC CORPORATION

简介

感谢您购买Phonic产品，我们衷心地希望DFX2000是您物有所值，值得信赖的投资。DFX2000由Phonic工程师团队精心打造，是一款拥有101种惊人的演算法的高精度数字效果处理器。各种效果均设有多达7种可调参数，以及低频和高频均衡，简单易用的“比较”控制使得用户可快速地对比较效果处理信号与原始信号。完成所有的信号处理后，用户还可将效果存储至一个用户自定义预设存储单元。这还只是DFX2000效果处理器所有功能中的一种。

您一定早已迫不及待地想一试为快吧？尽情的摆弄这台设备可能是您的首选，但是，我们强烈恳请您先仔细阅读本说明书，其中包括一些重要的设置以及使用说明。读完后请妥善保管，以便日后参阅。

功能

- 101种惊人的新演算法，大部分为真正的立体声
- 40位高清晰演算法为用户展现超自然的混响和延迟效果
- 49种效果组合以及可选串行/并行设置
- 出色的调制，动态，心理学和均衡演算法
- 创新立异的失真和特殊效果
- 每种效果多达7种可调参数以及HI和LO EQ
- 高分辨率的24位A/D和D/A转换器，可重复取样128次
- 真正的立体声处理以立体声示象展现逼真的声道分离
- 100种厂商预设以及100个用户存储单元
- 大范围的MIDI执行
- 内置用于专业应用的电源
- 伺服平衡式XLR和1/4" TRS输入和输出

快速安装

- 1、确保关闭DFX2000，最好将AC电源线断开。
- 2、将所需的输出设备连接至DFX2000的输入。一般可连接调音台或吉他功放的插入点。
- 3、将所需的输入设备连接至DFX2000的输出。
- 4、按以下顺序开启设备：乐器，调音台，信号处理器，功放/音箱。

前面板

1、输入电平表

这个立体声4段LED电平表可在输入信号达到一定值时直观地指示信号的电平。建议将输入电平设置在红色Clip过载指示灯以下。如果红色Clip指示灯变亮，建议稍微调低外部设备的输出电平。

2、显示器

这个4位字符显示器可显示当前使用预设的名称。编辑预设时，显示器将同时显示当前预设和相应的参数值。

3、状态LED指示灯

调节某一预设的属性时，这些LED中的任意一个将指示您当前正在调节的属性是哪一种。以下为详情：

% - 设置参数的绝对值

dB - 增加或减少振幅或调节压缩器的极限值

Hz - 调节频率

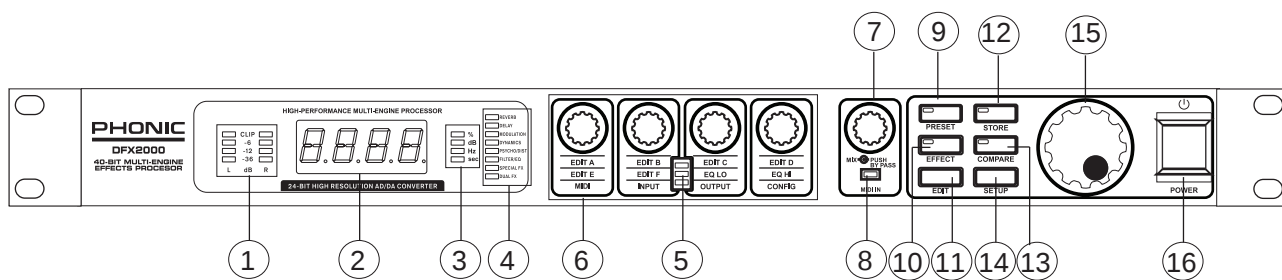
Sec- 调节时间参数

4、效果组合LED指示灯

所选的效果属于面板显示器处所列出的某一类别时，相应的LED指示灯将变亮。

5、编辑LED指示灯

DFX2000的每种效果均设有4种可调参数。这些LED指示灯可指示当前正在编辑的参数。如果最上面的LED变亮，位于各个Edit编辑控制下方的第一个参数即为相应控制当前正在调节的属性(这种情况下，参数为A，B，C，D)。中间的LED(调节的为各个编辑控制下方位于中间的参数)和最下面的LED(调节的为各个编辑控制下方位于最下面的参数)原理一样。详细的参数列表，请查看本说明书后面的附录。



6、编辑控制

这些旋钮可调节各自相应的参数，具体取决于用户当前正在编辑的效果。编辑LED指示灯可指示用户当前正在编辑的参数。如果您还是不太确定，稍微旋转这些旋钮中的某一个，主显示器上将短暂地显示出相应参数的名称。

按下设置按钮可使设置(位于这些控制的下方，最底下)变得可调。

7、混音/旁通控制

向左和向右旋转此旋钮可调节选择效果作用于输入信号的饱和度。调节的范围为0%至100%，0%意味着信号将会不经处理地通过(或“干”处理)，100%意味着输入信号完全经选择效果处理(这类处理称之为“湿”处理)。

按下此按钮可开启旁通，使得未处理的输入信号直接输往输出，非常适用于比较处理信号和未处理信号。

8、MIDI LED

DFX2000接收到任何有效的MIDI信号时，该LED灯将变亮。

9、预设按钮

按下此按钮可选择一种内置预设，使用编码器可滚动查看可用的预设。

10、效果按钮

按下此按钮可选择101种效果演算法中的一种，使用编码器可滚动查看可用的演算法。欲知详细的效果列表，请查看本说明书后面的附录。

11、编辑按钮

按下此按钮使得用户可使用4个编辑控制。

12、存储按钮

按下此按钮可保存预设。之后用户可使用编码器寻找空闲的(或“空置的”)用户自定义预设存储单元并再次按下存储按钮进行确认。当某一预设的参数正在被调整时，存储按钮上的LED指示灯将闪亮进行提示。

13、比较按钮

用户调整预设时(存储按钮上的LED将闪亮)，此按钮可对比原始信号和处理信号。按下一次可切换至原始预设(COMP字样将显示在主显示屏上)，再次按下按钮可返回至编辑的效果。用户可选择进一步地对信号进行完善，如果对处理的结果感到满意也可选择存储预设。

14、设置按钮

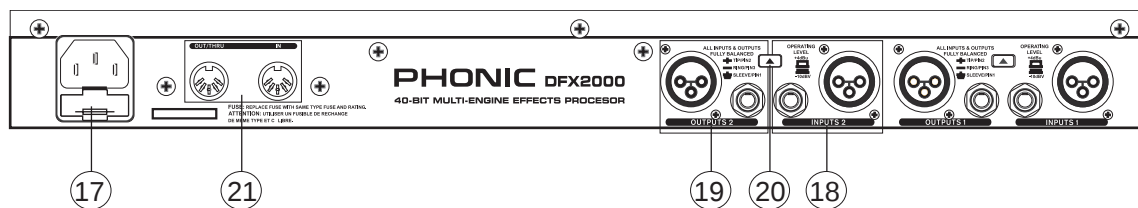
按下设置按钮，使得用户可使用4个编辑控制的设置功能：MIDI，Input输入，Output输出和Configuration设置。请参考设置部分了解更多详细的操作方法。

15、编码器

DFX2000空载时，用户可使用编码器选择可用的音乐效果。编辑或设置模式下，旋转此旋钮可调节较高数值(向右旋转)或较低数值(向左旋转)的相应参数。

16、电源控制

拨动此开关可开启和关闭DFX2000。连接或断开电源线之前请务必确保电源开关处于OFF的位置。



后面板

17、AC电源插孔和保险丝

该电源插孔可与AC电源线一起为DFX2000提供电源。请务必只使用随附的电源线。电源插孔下方的保险丝盒内为该连接器的保险丝。若保险丝熔断，请使用适配的保险丝替换。

18、输入连接器

这些平衡式1/4" TRS和XLR插孔可接收来自外部设备的信号。请务必注意每声道一次只能使用其中一个输入插孔。

19、输出连接器

这些平衡式输出插孔可将相应的信号输往外部设备。所有输出相互之间为并行关系，也就是说如有需要您可同时使用1/4"和XLR输出。

20、操作电平控制

此开关可在-10dBV(消费电平)和+4dBu(专业电平)之间切换相应声道的输入和输出电平。

21、MIDI连接器

这些MIDI In和MIDI Out/Thru连接器使得DFX2000可与计算机进行数据的相互传送，并可通过计算机或其它MIDI设备实时地调节参数。

编辑，存储和召回预设

编辑和比较

编辑效果时，先按下效果按钮选择一种效果并旋转编码器。如果编码器向左停留2秒，那么当前选择的效果便开始作用。用户可按下编辑按钮调节效果的不同属性，并使用4个编辑旋钮控制调节相应的参数(详细的效果参数请查看说明书的附录)。当用户对预设进行调节时(即使调节非常细微)，存储按钮上的LED将闪亮以指示效果/预设正在被调节，用户可自行决定是否需要保存变更。按下比较按钮，编辑的效果将不再作用，用户可听到原始的效果。再次按下该按钮，将返回至编辑的效果。

存储

简单地按下存储按钮即可保存用户正在编辑的效果。旋转编码器可选择一个用户自定义预设存储单元(U.001至U.100)，再次按下存储按钮可进行确认。

召回预设

DFX2000拥有100种厂商预设效果，以及100个用户自定义存储单元。任何时候用户都可通过按下预设按钮和使用编码器选择一种厂商(I.001 — I.100)或用户自定义(U.001 — U.100)预设。效果作用于信号前将有一个短暂的时间空隙。请务必注意不同效果应设置不同的音量。

MIDI设置

按下设置按钮时，第一个编辑控制可滚动和调节MIDI界面的不同设置。旋转编码器可调节不同的数值和/或确认设置。

CHAN:

此功能使得用户可选择某一特定的MIDI声道接收信号。使用一系列的MIDI设备时此功能将非常有益，因为传输MIDI信号的声道如果不将信号传送至DFX2000将被完全忽略。

OMNI:

OMNI声道功能使得DFX2000可接收所有16路MIDI声道的MIDI信号。

CONT:

此控制可通过MIDI界面设置控制器指令的状态。可用的设置有：OFF，RECV(使得DFX2000可接收控制器数据)，SEND(使得DFX2000可传送控制器数据)和BOTH(使得DFX2000可接收和传送控制器数据)。

PRGM:

此控制可通过MIDI界面设置音乐效果的状态。可用的设置有：OFF，RECV(使得DFX2000可接收音乐效果变更)，SEND(使得DFX2000可传送音乐效果变更)和BOTH(使得DFX2000可接收和传送音乐效果变更)。

STOR:

此控制ON开启时，DFX2000将接收控制器112作为直接存储指令。当前的设置将保存于音乐效果存储单元以对应控制器数值；无需进行确认。此控制OFF关闭时，控制器112将不再作用。

DUMP:

当计算机的MIDI程序设置成接收MIDI数据时，使用编辑控制可选择DUMP功能，旋转编码器进行确认，可将所有预设音乐效果传送至计算机。将文件保存至计算机使得用户可在日后的任意时间将这些预设回传至DFX2000。

DR.EN:

当DR.EN出现在显示屏上时，稍微地旋转编码器进行选择，显示屏将闪亮。在该模式下，DFX2000后面板的MIDI输入将只接收来自外部MIDI设备的数据。

MIDI

该设置可决定DFX2000后面板的out/thru插孔是MIDI输出还是thru。设置成out时，该插孔将输出DFX2000的MIDI信号。设置成MIDI thru时，MIDI输入接收到的信号将传送至out/thru插孔。

MIDI控制表

参数名称	显示	MIDI 控制 #	控制值范围
预设选择	I.001 - I.100 / U.001 - U.100	0	0 = 厂商预设 / 1 = 用户自定
演算法	演算法名称	102	0 - 100
编辑 A	取决于效果	103	取决于效果
编辑 B	取决于效果	104	取决于效果
编辑 C	取决于效果	105	取决于效果
编辑 D	取决于效果	106	取决于效果
编辑 E	取决于效果	107	取决于效果
编辑 F	取决于效果	108	取决于效果
EQ低	±16 dB	109	84 ~ 116; 100时为0dB
EQ高	±16 dB	110	84 ~ 116; 100时为0dB
混音	取决于效果	111	取决于效果
存储	U.001 - U.100	112	0 - 99
输入/输出	BYP / 0 - 100%	113	0 = BYP / 1 = MIX
组合	SER1 / SER2 / PARA	114	0 = S1 / 1 = S2 / 2 = PA
输入模式	MONO / STER	115	0 = 单声道, 1 = 立体声
外部/内部混音	EXT / INTN	116	0 = 外部, 1 = 内部

MIDI执行表

Function		Transmitted	Recognized
Basic Channel	Default	OFF, 1 - 16	OFF, 1 - 16
	Changed	OFF, 1 - 16	OFF, 1 - 16
Note Number		N/A	N/A
	True Voice	N/A	N/A
Velocity	Note ON	N/A	N/A
	Note OFF	N/A	N/A
After Touch	Key's	N/A	N/A
	Channel's	N/A	N/A
Pitch Bender		N/A	N/A
Control		0, 102 - 116	0, 102 - 116
Program Change		Yes (0 - 99)	Yes (0 - 99)
	True #	1 - 100	1 - 100
System Exclusive		YES	YES
System Common	Song Pos	N/A	N/A
	Song Sel	N/A	N/A
	Tune	N/A	N/A
AUX messages	Local ON/OFF	N/A	N/A
	All notes OFF	N/A	N/A
	Active Sense	N/A	N/A
	Reset	N/A	N/A

设置

输入模式

按下设置按钮，用户可使用第二个编辑控制在单声道(MONO)和立体声(STER)之间调节DFX2000的输入模式。输入模式设置成单声道时，将排他地使用输入声道1。立体声模式下，选择的效果将分别作用于两个声道。可分别编辑延迟效果的左声道和右声道的属性。

输出模式

按下设置按钮后，用户可使用第三个编辑控制选择两种输入模式。选择INTL时，混合的音频将在设备内部处理，因而应开启mix/bypass控制。设置成EXTN时，信号为100%的湿处理，因而外部设备将决定效果饱和程度。

双处理器配置

按下设置按钮后，用户可使用第四个编辑控制决定效果组合的构成(经101的预设53)。用户可选择Serial 1(SER1)，Serial 2(SER2)和parallel(PARA)。

效果演算法和参数

混响演算法

DFX2000可提供17种混响演算法，各种演算法的名称都相应的衬托演算法作用于音频信号的效果。大教堂模仿教堂里所听到的悠长回荡的混响，非常适用于独立的乐器。金属效果模仿金属混响，适用于鼓声和歌唱声。弹簧混响可模仿经典的弹簧混响。大礼堂，房间和录音室混响可模拟不同大小房间的混响效果。门混响演算法可在一段时间后综合地削减混响。

参数	作用
前置延迟	在第一次反射前调节时间
早期电平	在早期和晚期混响反射间调节平衡
高比率	单独调节高频声音的混响时间
高通滤波器	调节高通滤波器的切除频率
密度	在"放散"和"紧实"间调节混响效果的密度
门限值	调节门效果的极限值
门限值保持时间	调节信号超过极限值后门效果启动前所需的时间
门限值释放时间	调节信号低于极限值后门效果关闭前所需的时间
混响时间	调节混响效果的长度/时间

延迟演算法

延迟效果可以不同的速度对一路或两路声道添加细微的(或长的)延迟。

参数	作用
粗糙的延迟	以100ms的增量调节左和右声道的延迟时间
精细的延迟	以1ms的增量调节左和右声道的延迟时间
回授	调节左声道和右声道的循环
延迟	调节左声道和右声道的延迟时间

调制和音调移位效果

调制和音调效果拥有不同的类型。合唱效果可重新定调输入信号同时进行微小的变调处理，非常适用于分散的信号。Flanger效果可在相位上提供细微的延迟和移位。相位效果可对输入信号添加二级相位移位效果。音调移位效果可调节音调峰值频率的定调(速度)，适用于吉他。颤声效果同样适用于吉他，可对音量进行快速或缓慢的变更。自动音场平衡正如其名：信号音场将从左至右如此反复，非常适用于立体声。

参数	作用
L.F.O.	设置调制曲线(三角形曲线，正弦曲线，矩形曲线)
前置延迟	在第一次反射前调节时间
深度	调节延迟时间变化(因而称之为深度)
相位	在调制延迟1和2之间决定相位
LPF	调节低通滤波器的切除频率
定调移位	调节音调
调制模式	调节延迟时间
波型	决定使用正弦波还是三角波调制信号
相位方向	在左至右，右至左和中间至左/右之间调节效果的相位

动态效果

压缩器是一种信号处理器，可使用自定义数量/比率在自定义极限值/极限音量之上削减信号。限幅器原理与压缩器一样，比率为 ∞ -1。噪声门是一种可在信号电平低于用户自定义极限值时消除或严重地削减经过的信号的处理。扩展器可使用低振幅削减信号来消除多余的背景噪音(例如嘈杂声)使之听不见。降噪器可消除噪音和干扰。齿音消除器可消除人声中的唇齿摩擦声。

参数	作用
增益	调节压缩器，限幅器，扩展器的输入增益
比率	调节压缩器/扩展器比率
极限值	调节噪声门，压缩器，扩展器效果的极限值
拐点	从急剧到平缓调节噪声门/压缩器的拐点曲线
启动时间	调节信号超过极限值后效果启动所需的时间
释放时间	调节信号低于极限值后效果关闭所需的时间
压缩器极限值	调节压缩器/限幅器效果的极限值
限幅器极限值	调节限幅器启动的极限值
保持时间	调节噪声门或降噪器开启/启动的时间
BPF	调节齿音消除器频率减少的临界点
Q	Q因素

心理声学效果

参数	作用
HPF	调节高通滤波器的切除频率
浓度	调节激励器效果的强度
和声	根据输入电平启动和声放大
增益	进行增益修正

吉他失真效果

吉他失真正如其名：失真吉他信号。几十年来您可在大部分最流行的摇滚音乐中听到失真的吉他声。

参数	作用
程度	调节失真电平
音量	调节音量
EQ 低 1	调节低 EQ
EQ 低 2	调节低 EQ
EQ 高 1	调节高 EQ
EQ 高 2	调节高 EQ

滤波器/EQ效果

图形均衡器效果可通过4种效果控制调节5个独立的均衡频段(预定的)。

参数	作用
L.F.O.	调节低频振动的比率/速度
频率1_深度	在200Hz时调节信号的深度
频率2_深度	在500Hz时调节信号的深度
频率3_深度	在1.12kHz时调节信号的深度
频率4_深度	在2.8kHz时调节信号的深度
频率5_深度	在8kHz时调节信号的深度
相位 1	200Hz时在0至180°之间调节信号的相位
相位 2	500Hz时在0至180°之间调节信号的相位
相位 3	1.12kHz时在0至180°之间调节信号的相位
相位 4	2.8kHz时在0至180°之间调节信号的相位
相位 5	8kHz时在0至180°之间调节信号的相位
Q 1/2	Q因素 (参数 EQ)
频率 1	调节中频频率(参数EQ)
频率 2	调节中频频率(参数EQ)
dB 1	200Hz时调节削减/增强
dB 2	400Hz时调节削减/增强
dB 3	800Hz时调节削减/增强
dB 4	1.6kHz时调节削减/增强
dB 5	3.15kHz时调节削减/增强
dB 6	6.3kHz时调节削减/增强
低音	100Hz时调节削减/增强
高音	12kHz时调节削减/增强
混音	进行增益修正

特殊效果

DFX2000一共有3种特殊效果。和声效果可调节声音的和谐度。取样效果可录制高达9秒的音频，使用Edit A录制和Edit B重放。共鸣器可模仿振动系统放大特定频率。

参数	作用
程度	调节和声效果的浓度
增益	进行增益修正
和声	调节效果的谐波
dB	以dB调节信号电平
频率	调节和声产生的频率临界点
Q	Q因素
录音	开始/停止录音
播放	开始/停止播放
速度	调节播放速度
模式	调节重放的指向(向前或向后)以及循环的数量
开始时间	选择重放的开始点
停止时间	选择重放的停止点
LFO	调节低频振动的强度
前置延迟	调节第一次振动前的时间
深度	调节共鸣器效果的强度
相位	在0至180°之间调节相位
LPF	调节低通滤波器的切除频率
波型	切换正弦波和三角波类型

效果演算法组合(多重效果音乐)

DFX2000拥有多种效果组合(一共49种)，各种效果均采用各种独立效果中最重要最具吸引力的参数，使得用户可使用这些效果的组合创造神奇的，与众不同的音频。

规格

模拟输入	
连接器	XLR 和 1/4" TRS
类型	RF滤波, 伺服平衡式输入级
阻抗	24 k Ω 平衡式
额定操作电平	-10 dBV 或 +4 dBu (可调)
最大输入电平	+4 dBu额定电平时为+15 dBu, -10 dBV额定电平时为+1 dBV
模拟输出	
连接器	XLR 和 1/4" TRS
类型	电子伺服平衡式输出级
阻抗	200 Ω 平衡式
最大输出电平	+4 dBu额定电平时为+15 dBu, -10 dBV额定电平时为+1 dBV
系统规格	
频宽	20 Hz ~ 20 kHz, +/- 3 dB
SNR	91 dB, 非加权, 20 Hz ~ 20 kHz
THD	一般为 0.018 % @ +4 dBu, 1 kHz, 0 dBu 输入, 增益 1
串音	< -76 dB
MIDI界面	
类型	5芯 DIN插座 IN / OUT 或 THRU
数字处理	
转换器	24位 Sigma-Delta, 128次重复取样
取样比	44.1 kHz
显示	
类型	4位 14段字符LED显示
电源供应	
电压	美国/加拿大120 V ~, 60 Hz
	英国/澳大利亚 240 V ~, 50 Hz
	欧洲 230 V ~, 50 Hz
	常规出口型号 100 - 120 V ~, 200 - 240 V ~, 50 - 60 Hz
保险丝	100 - 120 V ~: T 500 mA H
	200 - 240 V ~: T 500 mA H
功耗	最大15 W
电源连接	标准IEC插座
物理属性	
尺寸(长x宽x高)	483 x 44 x 217 mm (19" x 1.7" x 8.5")
净重	2.1 kg (4.63 lbs)

服务与维修

如需更换零件，服务和维修，请联系您所在国家的Phonic代理商。Phonic不向用户提供维修手册，且建议用户不要擅自维修机器，否则将无法获得任何保修服务。您可登录<http://www.phonic.com/where/>查找离您最近的代理商。

保修

Phonic承诺对每件产品提供完善的保修服务。根据所在地区的不同，保修时间或有延长。自原始购买之日起，Phonic即对在严格遵照使用说明书的操作规范下，因产品材质和做工所产生的问题提供至少1年的保修服务。Phonic可根据保修条例自行选择维修或更换缺陷产品。请务必妥善保管购买凭证，以此获得保修服务。对未获得RMA编号(退货授权)的申请，Phonic将不予办理退货或维修服务。保修服务只适用于正常使用下所产生的问题。用户需严格遵照使用说明书正确使用产品，任何因肆意损坏，擅自维修，意外事故，错误使用或人为疏忽所造成的问题，都不在保修受理范围之内。此外，担保维修只适用于在授权代理商处的有效购买。如需了解全部的保修信息，请登录<http://www.phonic.com/warranty/>。

客户服务和技术支持

敬请访问<http://www.phonic.com/support/>。从该网站上，您可获得各种常见问题的解答，技术指导，并可下载产品驱动，获得有关退货指导以及其它有用的信息。我们将竭尽全力在两个工作日内回复您的问题。

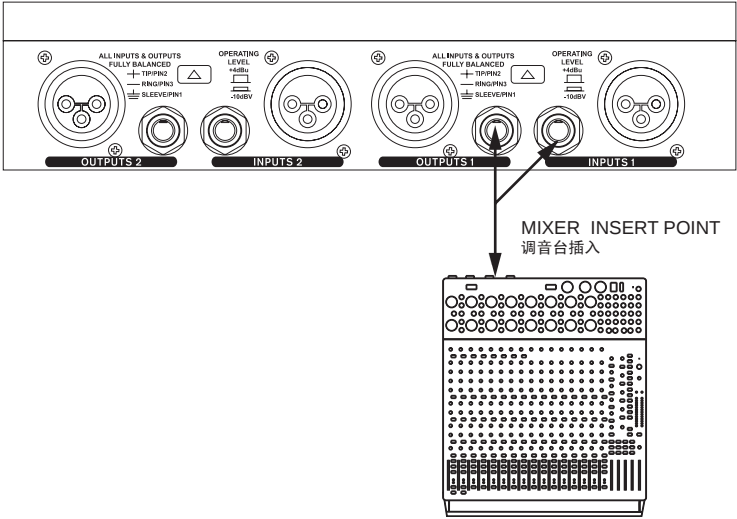
support@phonic.com
<http://www.phonic.com>

PHONIC

APPLICATION APLICACIÓN 应用

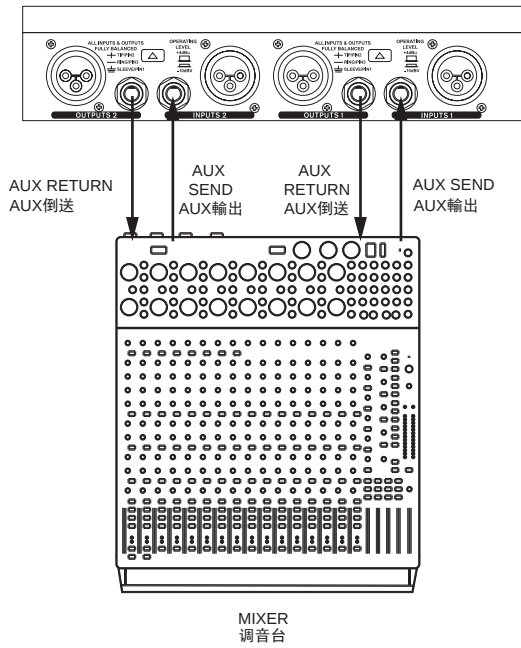
插入点应用

使用一根Y型连接线 (尖端=输出，环端=回传，套筒=接地) 连接调音台的插入点，将另一端相应的插头连接至DFX2000的输入和输出插孔。DFX2000的输出模式应设置成“Internal”



辅助设备

将调音台的AUX或EFX输出连接至DFX的输入，DFX的输出插孔连接至调音台的AUX倒送插孔可将DFX2000用作一台辅助设备。使用此配置应将DFX2000的输出模式设置成“External”。



效果参数综述

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
Reverb										
1	Cathedral	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
2	Small Hall	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
3	Spring	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
4	Concert	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
5	Large Hall	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
6	Plate	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
7	Thin Plate	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
8	Drum Plate	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
9	Vocal Plate	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
10	Slice Plate	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
11	Room	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
12	Studio	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
13	Ambience	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
14	Reflect	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
15	Space	Reverb Time	Pre Delay	Early Level	Hi Ratio	HPF	Density	Bass	Treble	Mix
16	Gate Reverb 1	Gate Treshold	Gate Hold Time	Gate Release Time	Reverb Time	Pre Delay	Density	Bass	Treble	Mix
17	Gate Reverb 2	Gate Treshold	Gate Hold Time	Gate Release Time	Reverb Time	Pre Delay	Density	Bass	Treble	Mix
Delay										
18	Delay	Left Delay Coarse	Left Delay Fine	Right Delay Coarse	Right Delay Fine	Feedback Left	Feedback Right	Bass	Treble	Mix
19	Echo	Left Delay	Right Delay	Feedback	LPF	Feedback HP	Feedback LP	Bass	Treble	Mix
20	PingPong Delay	Left Delay	Right Delay	Feedback Left	Feedback Right	Feedback Delay Left	Feedback Delay Right	Bass	Treble	Mix
21	Round Delay	Delay 1	Delay 2	Delay 3	Feedback 1	Feedback 2	Feedback 3	Bass	Treble	Mix
Modulation										
22	Chorus	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
23	Analog Chorus	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
24	Vintage Chorus	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
25	Ultra Chorus	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
26	Flanger	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
27	Vintage Flanger	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
28	Jet Stream Flanger	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
29	S. Flanger	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
30	Phaser	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
31	Vintage Phaser	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
32	Dual Phaser	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
33	Round Phaser	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
34	Pitch Shifter	Pitch Shift 1: detuning in semitones	Pitch Shift 1: detuning in centres	Pitch Shift 2: detuning in semitones	Pitch Shift 2: detuning in centres	Pitch Shift 3: detuning in semitones	Pitch Shift 3: detuning in centres	Bass	Treble	Mix
35	Vibrato	L.F.O.	Depth	Modulation Mode	Wave Type	NA	NA	Bass	Treble	Mix
36	Tremolo	L.F.O.	Depth	Phase	Wave Type	NA	NA	Bass	Treble	Mix
37	Auto Panning	L.F.O.	Depth	Way	Wave Type	NA	NA	Bass	Treble	Mix
Dynamics										
38	Compressor	Gain	Ratio	Threshold	Knee	Attack Time	Release Time	Bass	Treble	On/Off
39	Compressor/Limiter	Gain	Ratio	Compressor Threshold	Limtter Threshold	Attack Time	Release Time	Bass	Treble	On/Off
40	Expander	Gain	Ratio	Threshold	Knee	Attack Time	Release Time	Bass	Treble	On/Off
41	Noise Gate	Threshold	Attack Time	Release Time	Hold Time	Range	NA	Bass	Treble	On/Off
42	De-Noiser	Threshold	Attack Time	Release Time	Hold Time	Range	LPF	Bass	Treble	On/Off
43	De-Esser	Threshold	Attack Time	Release Time	Gain	BPF	Q	Bass	Treble	On/Off
Psycho Acoustics										
44	Exciter	HPF	Drive	Harmonic	Gain	NA	NA	Bass	Treble	Mix
Guitar Distortion										
45	Distortion	Drive	Level	EQ-LOW1	EQ-LOW2	EQ-High1	EQ-High2	Bass	Treble	Mix
Filter/EQ										
46	Tremolo-GEQ	L.F.O.	Freq1_Depth	Freq2_Depth	Freq3_Depth	Freq4_Depth	Freq5_Depth	Bass	Treble	Mix
47	Sweep-GEQ	L.F.O.	Phase1	Phase2	Phase3	Phase4	Phase5	Bass	Treble	Mix
48	Parameter-EQ	dB-1	Frequency-1	Q-1	dB-2	Frequency-2	Q-2	Bass	Treble	Gain
49	Graphic-EQ	dB-1(200Hz)	dB-2(400Hz)	dB-3(800Hz)	dB-4(1.6kHz)	dB-5(3.15kHz)	dB-6(6.3kHz)	Bass	Treble	Gain

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
Special FX										
50	Harmonic	Drive	Gain	Harmonic	dB	Frequency	Q	Bass	Treble	Mix
51	Sampler	Record	Play	SPEED	MODE	Start Time	Stop time	Bass	Treble	Mix
52	Resonator	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phase	LPF	Wave Type	Bass	Treble	Mix
Combination										
53	Chorus/ Reverb	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Reverb Mix	Reverb Time	Density	Bass	Treble	Mix
54	Flanger/ Reverb	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Reverb Mix	Reverb Time	Density	Bass	Treble	Mix
55	Phaser/ Reverb	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Reverb Mix	Reverb Time	Density	Bass	Treble	Mix
56	Delay/ Reverb	Left Delay	Right Delay	Feedback	Reverb Mix	Reverb Time	Density	Bass	Treble	Mix
57	Tremolo/ Reverb	L.F.O.	Depth	Phase	Reverb Mix	Reverb Time	Density	Bass	Treble	Mix
58	Vibrato/ Reverb	L.F.O.	Depth	Modulation Mode	Reverb Mix	Reverb Time	Density	Bass	Treble	Mix
59	Resonator/ Reverb	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Reverb Mix	Reverb Time	Density	Bass	Treble	Mix
60	Sweep-GEQ/ Reverb	L.F.O.	Phase1	Phase2	Reverb Mix	Reverb Time	Density	Bass	Treble	Mix
61	Chorus/ Delay	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Delay Mix	Delay	Feedback	Bass	Treble	Mix
62	Flanger/ Delay	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Delay Mix	Delay	Feedback	Bass	Treble	Mix
63	Phaser/ Delay	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Delay Mix	Delay	Feedback	Bass	Treble	Mix
64	Pitch/Delay	Pitch Shift 1: detuning in semitones	Pitch Shift 2: detuning in semitones	Pitch Shift 3: detuning in semitones	Delay Mix	Delay	Feedback	Bass	Treble	Mix
65	Tremolo/ Delay	L.F.O.	Depth	Phase	Delay Mix	Delay	Feedback	Bass	Treble	Mix
66	Vibrato/ Delay	L.F.O.	Depth	Modulation Mode	Delay Mix	Delay	Feedback	Bass	Treble	Mix
67	Resonator/ Delay	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Delay Mix	Delay	Feedback	Bass	Treble	Mix
68	Sweep-GEQ/ Delay	L.F.O.	Phase1	Phase2	Delay Mix	Delay	Feedback	Bass	Treble	Mix
69	Tremolo- GEQ/Delay	L.F.O.	Freq1_Depth	Freq2_Depth	Delay Mix	Delay	Feedback	Bass	Treble	Mix
70	Flanger/ Chorus	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Chorus Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
71	Phaser/ Chorus	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Chorus Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
72	Pitch/Chorus	Pitch Shift 1: detuning in semitones	Pitch Shift 2: detuning in semitones	Pitch Shift 3: detuning in semitones	Chorus Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
73	Tremolo/ Chorus	L.F.O.	Depth	Phase	Chorus Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
74	Vibrato/ Chorus	L.F.O.	Depth	Modulation Mode	Chorus Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
75	Resonator/ Chorus	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Chorus Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
76	Sweep-GEQ/ Chorus	L.F.O.	Phase1	Phase2	Chorus Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
77	Tremolo- GEQ/Chorus	L.F.O.	Freq1_Depth	Freq2_Depth	Chorus Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
78	Round Delay/ Chorus	DELAY 1	DELAY 2	Feedback	Chorus Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
79	Phaser/ Flanger	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Flanger Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
80	Pitch/Flanger	Pitch Shift 1: detuning in semitones	Pitch Shift 2: detuning in semitones	Pitch Shift 3: detuning in semitones	Flanger Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
81	Tremolo/ Flanger	L.F.O.	Depth	Phase	Flanger Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
82	Vibrato/ Flanger	L.F.O.	Depth	Modulation Mode	Flanger Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
83	Resonator/ Flanger	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Flanger Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
84	Sweep-GEQ/ Flanger	L.F.O.	Phase1	Phase2	Flanger Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
85	Tremolo- GEQ/Flanger	L.F.O.	Freq1_Depth	Freq2_Depth	Flanger Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
86	Round Delay/ Flanger	DELAY 1	DELAY 2	Feedback	Flanger Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
87	Pitch/Phaser	Pitch Shift 1: detuning in semitones	Pitch Shift 2: detuning in semitones	Pitch Shift 3: detuning in semitones	Phaser Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
88	Tremolo/ Phaser	L.F.O.	Depth	Phase	Phaser Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
89	Vibrato/ Phaser	L.F.O.	Depth	Modulation Mode	Phaser Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
90	Resonator/ Phaser	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Phaser Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
91	Sweep-GEQ/ Phaser	L.F.O.	Phase1	Phase2	Phaser Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
92	Tremolo- GEQ/Phaser	L.F.O.	Freq1_Depth	Freq2_Depth	Phaser Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix
93	Round Delay/ Phaser	DELAY 1	DELAY 2	Feedback	Phaser Mix	L.F.O.	Depth	Bass	Treble	Mix

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
94	Tremolo/ Pitch	L.F.O.	Depth	Phase	Pitch Mix	Pitch Shift : detuning in semitones	Pitch Shift 2:detuning in semitones	Bass	Treble	Mix
95	Vibrato/Pitch	L.F.O.	Depth	Modulation Mode	Pitch Mix	Pitch Shift : detuning in semitones	Pitch Shift 2:detuning in semitones	Bass	Treble	Mix
96	Resonator/ Pitch	L.F.O.	Pre Delay	Depth	Pitch Mix	Pitch Shift : detuning in semitones	Pitch Shift 2:detuning in semitones	Bass	Treble	Mix
97	Sweep-GEQ/ Pitch	L.F.O.	Phase1	Phase2	Pitch Mix	Pitch Shift : detuning in semitones	Pitch Shift 2:detuning in semitones	Bass	Treble	Mix
98	Tremolo- GEQ/Pitch	L.F.O.	Freq1_Depth	Freq2_Depth	Pitch Mix	Pitch Shift : detuning in semitones	Pitch Shift 2:detuning in semitones	Bass	Treble	Mix
99	Round Delay/Pitch	DELAY 1	DELAY 2	Feedback	Pitch Mix	Pitch Shift : detuning in semitones	Pitch Shift 2:detuning in semitones	Bass	Treble	Mix
100	Distortion/ Reverb	Drive	Level	Reverb Mix	Reverb Time	Pre Delay	Density	Bass	Treble	Mix
101	Distortion/ Delay	Drive	Level	Delay Mix	Left Delay	Right Delay	Feedback	Bass	Treble	Mix

默认设置

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
Reverb										
1	Cathedral	5.3 Sec	30 mS	100%	90%	20 Hz	100%	0 dB	0 dB	50%
2	Small Hall	0.8 Sec	20 mS	72%	95%	28 Hz	100%	0 dB	0 dB	50%
3	Spring	1.9 Sec	30 mS	100%	98%	20 Hz	30%	0 dB	0 dB	50%
4	Concert	2.4 Sec	25 mS	100%	99%	20 Hz	95%	0 dB	0 dB	50%
5	Large Hall	2.8 Sec	40 mS	100%	97%	20 Hz	95%	0 dB	0 dB	50%
6	Plate	2.8 Sec	10 mS	100%	100%	20 Hz	100%	0 dB	0 dB	50%
7	Thin Plate	3.4 Sec	1 mS	80%	98%	20 Hz	100%	0 dB	0 dB	50%
8	Drum Plate	1 Sec	10 mS	100%	100%	20 Hz	85%	0 dB	0 dB	50%
9	Vocal Plate	2.8 Sec	30 mS	70%	98%	20 Hz	100%	0 dB	0 dB	50%
10	Slice Plate	3 Sec	0 mS	100%	100%	630 Hz	100%	0 dB	0 dB	50%
11	Room	1 Sec	25 mS	100%	100%	63 Hz	100%	0 dB	0 dB	50%
12	Studio	0.6 Sec	6 mS	100%	92%	20 Hz	75%	0 dB	0 dB	50%
13	Ambience	0.8 Sec	20 mS	0%	98%	20 Hz	30%	0 dB	0 dB	50%
14	Reflect	0.7 Sec	22 mS	100%	100%	20 Hz	100%	0 dB	0 dB	50%
15	Space	1.6 Sec	22 mS	95%	100%	20 Hz	75%	0 dB	0 dB	50%
16	Gate Reverb 1	-12 dB	55 mS	37 mS	1.8 Sec	60 mS	98%	0 dB	0 dB	50%
17	Gate Reverb 2	-20 dB	76 mS	50 mS	2.7 Sec	60 mS	98%	0 dB	0 dB	50%
Delay										
18	Delay	300 mS	50 mS	400 mS	50 mS	35%	25%	0 dB	0 dB	50%
19	Echo	190 mS	205 mS	50%	5.6 kHz	180 Hz	5.6 kHz	0 dB	0 dB	50%
20	PingPong Delay	320 mS	380 mS	45%	40%	190 mS	255 mS	0 dB	0 dB	50%
21	Round Delay	190 mS	170 mS	120 mS	45%	45%	45%	0 dB	0 dB	50%
Modulation										
22	Chorus	0.2 Hz	2 mS	50%	180 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	50%
23	Analog Chorus	3 Hz	2 mS	20%	180 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	50%
24	Vintage Chorus	1.4 Hz	2 mS	20%	90 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	50%
25	Ultra Chorus	2.2 Hz	2 mS	25%	180 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	50%
26	Flanger	0.2 Hz	3 mS	85%	180 degree	5k Hz	Triangle	0 dB	0 dB	50%
27	Vintage Flanger	1.3 Hz	1 mS	45%	180 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	50%
28	Jet Stream Flanger	1.8 Hz	2 mS	35%	180 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	50%
29	S. Flanger	0.1 Hz	1 mS	60%	180 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	50%
30	Phaser	1.2 Hz	1 mS	100%	180 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	100%
31	Vintage Phaser	2.85 Hz	2 mS	100%	90 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	100%
32	Dual Phaser	0.8 Hz	2 mS	100%	180 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	100%
33	Round Phaser	5.1 Hz	3 mS	100%	90 degree	10 kHz	Triangle	0 dB	0 dB	100%

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
34	Pitch Shifter	2	0	Stereo	Stereo	Off	Off	0 dB	0 dB	100%
35	Vibrato	1.2 Hz	85%	5	Sine	NA	NA	0 dB	0 dB	100%
36	Tremolo	2.05 Hz	85%	0 degree	Sine	NA	NA	0 dB	0 dB	100%
37	Auto Panning	0.5 Hz	80%	L<->R	Sine	NA	NA	0 dB	0 dB	100%
Dynamics										
38	Compressor	3	4	-30	1	38 ms	107 ms	0 dB	0 dB	On
39	Compressor/ Limiter	3	4	-24 dB	0 dB	38 ms	107 ms	0 dB	0 dB	On
40	Expander	3	4	-9 dB	1	38 ms	107 ms	0 dB	0 dB	On
41	Noise Gate	-12 dB	38 ms	107 ms	33 ms	-12 dB	NA	0 dB	0 dB	On
42	De-Noiser	-12 dB	38 ms	107 ms	33 ms	-80 dB	900 Hz	0 dB	0 dB	On
43	De-Esser	-36 dB	38 ms	107 ms	+6 dB	5.6 kHz	3	0 dB	0 dB	On
Psycho Acoustics										
44	Exciter	2.0 kHz	9 dB	7	-9 dB	NA	NA	0 dB	0 dB	50%
Guitar Distortion										
45	Distortion	20%	8%	4 dB	4 dB	4 dB	2 dB	0 dB	0 dB	50%
Filter/EQ										
46	Tremolo-GEQ	2.2 Hz	100%	100%	100%	100%	100%	0 dB	0 dB	100%
47	Sweep-GEQ	1.5 Hz	30 degree	60 degree	90 degree	120 degree	150 degree	0dB	0dB	100%
48	Parameter-EQ	-3 dB	200 Hz	2.2	2	3.15 kHz	5	0dB	0dB	0
49	Graphic-EQ	0 dB	0 dB	0 dB	0 dB	0 dB	0 dB	0 dB	0 dB	0
Special FX										
50	Harmonic	0 dB	0 dB	5	2 dB	3.15 kHz	5	0 dB	0 dB	100%
51	Sampler	Stop	Stop	0	1	0 ms	9000 ms	0 dB	0 dB	50%
52	Resonator	0.45Hz	30mS	40%	0 degree	5.6 kHz	Sine	0 dB	0 dB	100%
Combination										
53	Chorus/ Reverb	0.2 Hz	20 mS	100%	50%	2.0 Sec	100%	0 dB	0 dB	60%
54	Flanger/ Reverb	0.2 Hz	3mS	100%	50%	2.0 Sec	100%	0 dB	0 dB	60%
55	Phaser/ Reverb	0.3 Hz	2mS	100%	50%	2.0 Sec	100%	0 dB	0 dB	50%
56	Delay/Reverb	190 mS	205 mS	50%	50%	2.0 Sec	100%	0 dB	0 dB	50%
57	Tremolo/ Reverb	0.75 Hz	85%	0 degree	50%	2.0 Sec	100%	0 dB	0 dB	75%
58	Vibrato/ Reverb	1.2 Hz	85%	5	50%	2.0 Sec	100%	0 dB	0 dB	80%
59	Resonator/ Reverb	20 Hz	20 mS	100%	50%	2.0 Sec	100%	0 dB	0 dB	80%
60	Sweep-GEQ/ Reverb	1.5 Hz	90 degree	180 degree	50%	2.0 Sec	100%	0 dB	0 dB	75%
61	Chorus/Delay	0.3 H	20 mS	100%	50%	190 mS	50%	0 dB	0 dB	60%
62	Flanger/Delay	0.2 Hz	3 mS	100%	50%	190 mS	50%	0 dB	0 dB	60%
63	Phaser/Delay	1.2 Hz	2 mS	100%	50%	190 mS	50%	0 dB	0 dB	50%

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
64	Pitch/Delay	2	Stereo	Off	50%	190 mS	50%	0 dB	0 dB	100%
65	Tremolo/ Delay	0.7 Hz	85%	0 degree	50%	190 mS	50%	0 dB	0 dB	75%
66	Vibrato/Delay	1.2 Hz	85%	5	50%	190 mS	50%	0 dB	0 dB	80%
67	Resonator/ Delay	0.45 Hz	20 mS	100%	50%	190 mS	50%	0 dB	0 dB	80%
68	Sweep-GEQ/ Delay	1.5 Hz	90 degree	180 degree	50%	190 mS	50%	0 dB	0 dB	75%
69	Tremolo- GEQ/Delay	2.2 H	50%	50%	50%	190 mS	50%	0 dB	0 dB	75%
70	Flanger/ Chorus	0.2 Hz	3 mS	100%	50%	0.3 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
71	Phaser/ Chorus	1.2Hz	2 mS	100%	50%	0.3 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
72	Pitch/Chorus	2	Stereo	Off	50%	0.3 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
73	Tremolo/ Chorus	2.2 Hz	85%	0 degree	50%	0.3 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
74	Vibrato/ Chorus	1.2 Hz	85%	5	50%	0.3 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
75	Resonator/ Chorus	0.45 Hz	20 mS	100%	50%	0.3 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
76	Sweep-GEQ/ Chorus	1.5 Hz	90 degree	180 degree	50%	0.3 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
77	Tremolo- GEQ/Chorus	0.7 Hz	100%	100%	50%	0.3 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
78	Round Delay/ Chorus	190 mS	170 mS	45%	50%	0.3 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
79	Phaser/ Flanger	1.2 Hz	3 mS	100%	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
80	Pitch/Flanger	2	Stereo	Off	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	100%
81	Tremolo/ Flanger	0.7 Hz	85%	0 degree	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
82	Vibrato/ Flanger	1.2 Hz	85%	5	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
83	Resonator/ Flanger	0.45 Hz	20 mS	100%	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
84	Sweep-GEQ/ Flanger	1.5Hz	90 degree	180 degree	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
85	Tremolo- GEQ/Flanger	0.7 Hz	100%	100%	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
86	Round Delay/ Flanger	190 mS	170 mS	45%	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
87	Pitch/Phaser	2	Stereo	Off	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	100%
88	Tremolo/ Phaser	0.7 Hz	85%	0 degree	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
89	Vibrato/ Phaser	1.2 Hz	85%	5	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
90	Resonator/ Phaser	0.45 Hz	20 mS	100%	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
91	Sweep-GEQ/ Phaser	1.5 Hz	90 degree	180 degree	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
92	Tremolo- GEQ/Phaser	0.7 Hz	100%	100%	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
93	Round Delay/ Phaser	190 mS	170 mS	45%	50%	1.2 Hz	50%	0 dB	0 dB	50%
94	Tremolo/Pitch	0.7 Hz	85%	0 degree	100%	2	Stereo	0 dB	0 dB	50%
95	Vibrato/Pitch	1.2 Hz	85%	5	100%	2	Stereo	0 dB	0 dB	50%
96	Resonator/ Pitch	0.45 Hz	20 mS	100%	100%	2	Stereo	0 dB	0 dB	50%
97	Sweep-GEQ/ Pitch	1.5 Hz	90 degree	180 degree	100%	2	Stereo	0 dB	0 dB	50%
98	Tremolo- GEQ/Pitch	0.75 Hz	100%	100%	100%	2	Stereo	0 dB	0 dB	50%
99	Round Delay/ Pitch	190mS	170 mS	45%	100%	2	Stereo	0 dB	0 dB	50%
100	Distortion/ Reverb	20%	8%	50%	5.3 Sec	30 mS	100%	0 dB	0 dB	100%
101	Distortion/ Delay	20%	8%	50%	190 mS	205 mS	50%	0 dB	0 dB	100%

效果演算法的参数范围

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
Reverb										
1	Cathedral	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
2	Small Hall	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
3	Spring	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
4	Concert	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
5	Large Hall	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
6	Plate	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
7	Thin Plate	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
8	Drum Plate	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
9	Vocal Plate	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
10	Slice Plate	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
11	Room	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
12	Studio	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
13	Ambience	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
14	Reflect	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
15	Space	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	0~100%	0Hz~2k Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
16	Gate Reverb 1	-60~0 dB	1~112 8mS	5~632 mS	0.1~12.7Sec	0~100mS	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
17	Gate Reverb 2	-60~0 dB	1~112 8mS	5~632 mS	0.1~12.7Sec	0~100mS	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
Delay										
18	Delay	0~9900 mS	0~99 mS	0~9900 mS	0~99 mS	0~99%	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
19	Echo	0~63_ mS	0~63_ mS	0~99%	100 Hz~>20k Hz	20~10k Hz	100 Hz~>20k Hz	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
20	PingPong Delay	0~63_ mS	0~63_ mS	0~99%	0~99%	0~63_ mS	0~63_ mS	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
21	Round Delay	0~29 0mS	0~290 mS	0~290 mS	0~99%	0~99%	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%

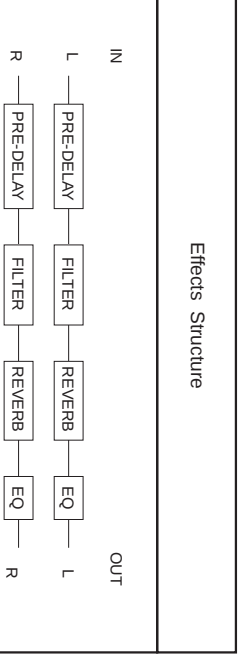
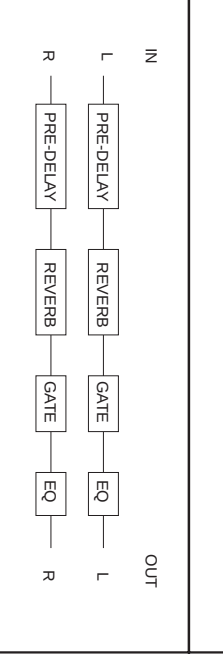
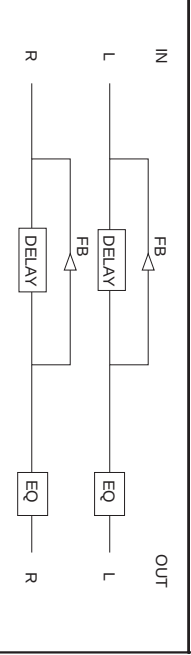
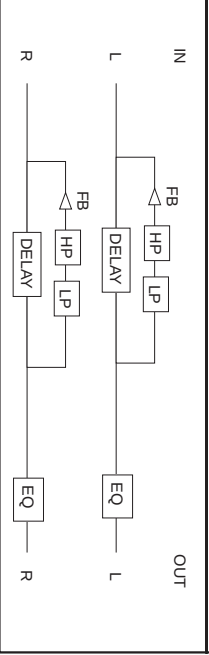
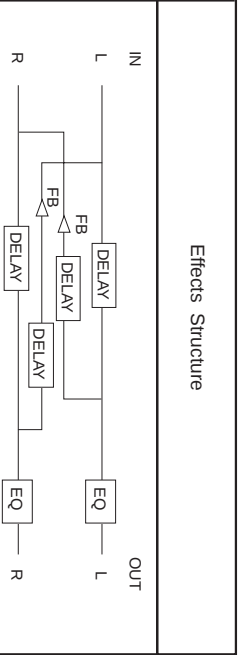
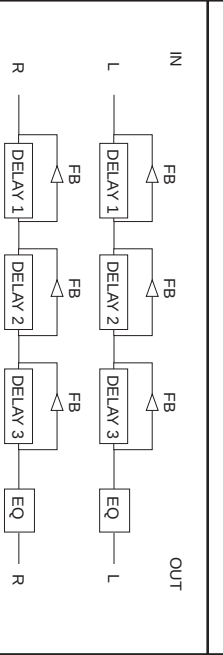
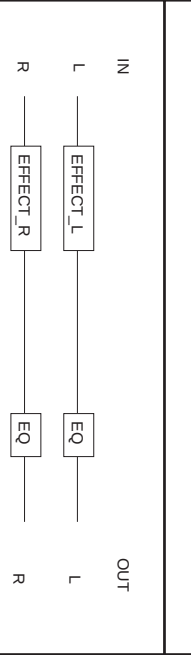
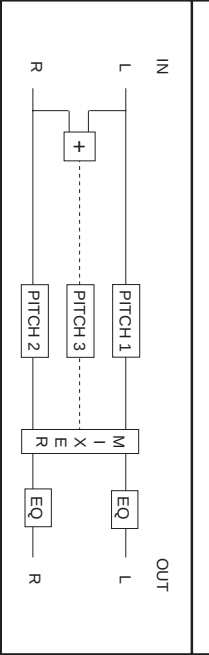
No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
Modulation										
22	Chorus	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
23	Analog Chorus	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
24	Vintage Chorus	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
2_	Ultra Chorus	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
26	Flanger	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
27	Vintage Flanger	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
28	Jet Stream Flanger	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
29	S. Flanger	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
30	Phaser	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
31	Vintage Phaser	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
32	Dual Phaser	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
33	Round Phaser	0.1~31.6_ Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20k Hz	Triangle or Sine	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
34	Pitch Shifter	0.1~31.6_ Hz	-_0~+_0	Stereo, -12~+12	Stereo, -_0c~+_0c	Off, -12~+12	Off, -_0c ~+_0c	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
3_	Vibrato	0.1~31.6_ Hz	0~100%	0~10	Triangle or Sine	NA	NA	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
36	Tremolo	0.1~31.6_ Hz	0~100%	0~180 degree	Triangle or Sine	NA	NA	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
37	Auto Panning	0.1~31.6_ Hz	0~100%	L<->R, L- >R, L<-R	Triangle or Sine	NA	NA	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
Dynamics										
38	Compressor	+16 dB~- 16 dB	1 ~ Inf	0~ -80 dB	0~_	2~2_4 mS	_~632 mS	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0 or 100%
39	Compressor/ Limiter	+16 dB~- 16 dB	1 ~ Inf	0~ -80 dB	0~ -80 dB	2~2_4 mS	_~632 mS	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0 or 100%
40	Expander	+16 dB~- 16 dB	1 ~ Inf	0~ -80 dB	0~_	2~2_4 mS	_~632 mS	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0 or 100%
41	Noise Gate	0~ -80 dB	2~2_4 mS	_~632 mS	1ms~1.00 Sec	0~ -80 dB	NA	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0 or 100%
42	De-Noiser	0~ -80 dB	2~2_4 mS	_~632 mS	1ms~1.00 Sec	0~ -80 dB	100 Hz~20k Hz	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0 or 100%
43	De-Esser	0~ -80 dB	2~2_4 mS	_~632 mS	+16 dB~-16 dB	200 Hz~20k Hz	0._~10	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0 or 100%

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
Psycho Acoustics										
44	Exciter	_00 Hz~10k Hz	+16 dB~ 16 dB	0~9	+16 dB~16 dB	NA	NA	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0 or 100%
Guitar Distortion										
45	Distortion	0~100%	0~100%	+16 dB~ 16 dB	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0 or 100%
Filter/EQ										
46	Tremolo- GEQ	0.1~31.65 Hz	0~100%	0~100%	0~100%	0~100%	0~100%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
47	Sweep- GEQ	0.1~31.65 Hz	0~180 degree	0~180 degree	0~180 degree	0~180 degree	0~180 degree	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
48	Parameter- EQ	+16 dB~ 16 dB	200Hz~10 kHz	0.5~10	+16dB~ 16dB	200Hz~10kHz	0.5~10	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB
49	Graphic- EQ	+16 dB~ 16 dB	+16 dB~ 16 dB	+16 dB~ 16 dB	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB
Special FX										
50	Harmonic	+16 dB~ 16 dB	+16 dB~ 30 dB	0~10	+16 dB~16 dB	200 Hz~10 kHz	0.5~10	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
51	Sampler	Record, Stop	Play, Stop	-100~+100	0~10	0~9000 mS	100~9000 mS	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
52	Resonator	0.1~31.65 Hz	1~127 mS	0~100%	0~180 degree	100 Hz~20 kHz	Sine, Triangle	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
Combination										
53	Chorus/ Reverb	0.1~31.65 Hz	1~127 mS	0~100%	0~100%	0.1~12.7Sec	0~100%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
54	Flanger/ Reverb	0.1~31.65 Hz	1~127 mS	0~100%	0~100%	0.1~12.7Sec	0~100%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
55	Phaser/ Reverb	0.1~31.65 Hz	1~127mS	0~100%	0~100%	0.1~12.7Sec	0~100%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
56	Delay/ Reverb	0~635 mS	0~635 mS	0~99%	0~100%	0.1~12.7Sec	0~100%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
57	Tremolo/ Reverb	0.1~31.65 Hz	0~100%	0~180 degree	0~100%	0.1~12.7 Sec	0~100%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
58	Vibrato/ Reverb	0.1~31.65 Hz	0~100%	0~10	0~100%	0.1~12.7 Sec	0~100%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
59	Resonator/ Reverb	0.1~31.65 Hz	5~63.5 mS	0~100%	0~100%	0.1~12.7 Sec	0~100%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
60	Sweep- GEQ/ Reverb	0.1~31.65 Hz	0~180 degree	0~180 degree	0~100%	0.1~12.7 Sec	0~100%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
61	Chorus/ Delay	0.1~31.65 Hz	1~127mS	0~100%	0~100%	0~370 mS	0~99%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
62	Flanger/ Delay	0.1~31.65 Hz	1~127mS	0~100%	0~100%	0~370 mS	0~99%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%
63	Phaser/ Delay	0.1~31.65 Hz	1~127mS	0~100%	0~100%	0~370 mS	0~99%	+16 dB~16 dB	+16 dB~16 dB	0~100%

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
64	Pitch/ Delay	-12~+12	Stereo, -12~+12	Off, - 12~+12	0~100%	0~370 mS	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
65	Tremolo/ Delay	0.1~31.65 Hz	0~100%	0~180 degree	0~100%	0~370 mS	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
66	Vibrato/ Delay	0.1~31.65 Hz	0~100%	0~10	0~100%	0~370 mS	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
67	Resonator/ Delay	0.1~31.65 Hz	1~127mS	0~100%	0~100%	0~370 mS	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
68	Sweep- GEQ/ Delay	0.1~31.65 Hz	0~180 degree	0~180 degree	0~100%	0~370 mS	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
69	Tremolo- GEQ/ Delay	0.1~31.65 Hz	0~100%	0~100%	0~100%	0~370 mS	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
70	Flanger/ Chorus	0.1~31.65 Hz	1~127 mS	0~100%	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
71	Phaser/ Chorus	0.1~31.65 Hz	1~127 mS	0~100%	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
72	Pitch/ Chorus	-12~+12	Stereo, -12~+12	Off, - 12~+12	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
73	Tremolo/ Chorus	0.1~31.65Hz	0~100%	0~180 degree	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
74	Vibrato/ Chorus	0.1~31.65Hz	0~100%	0~10	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
75	Resonator/ Chorus	0.1~31.65Hz	1~127 mS	0~100%	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
76	Sweep- GEQ/ Chorus	0.1~31.65Hz	0~180 degree	0~180 degree	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
77	Tremolo- GEQ/ Chorus	0.1~31.65Hz	0~100%	0~100%	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
78	Round Delay/ Chorus	0~290mS	0~290mS	0~99%	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
79	Phaser/ Flanger	0.1~31.65Hz	1~127 mS	0~100%	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
80	Pitch/ Flanger	-12~+12	Stereo, -12~+12	Off, - 12~+12	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
81	Tremolo/ Flanger	0.1~31.65Hz	0~100%	0~180 degree	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
82	Vibrato/ Flanger	0.1~31.65Hz	0~100%	0~10	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
83	Resonator/ Flanger	0.1~31.65Hz	1~127 mS	0~100%	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
84	Sweep- GEQ/ Flanger	0.1~31.65Hz	0~180 degree	0~180 degree	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%

No.	Effect	Edit A	Edit B	Edit C	Edit D	Edit E	Edit F	Bass	Treble	Mix
85	Tremolo- GEQ/ Flanger	0.1~31.65Hz	0~100%	0~100%	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
86	Round Delay/ Flanger	0~290mS	0~290mS	0~99%	0~100%	0.1~31.65 Hz	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
87	Pitch/ Phaser	-12~+12	Stereo, -12~+12	Off, - 12~+12	0~100 %	0.1~31.65 Hz	0~100 %	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
88	Tremolo/ Phaser	0.1~31.65Hz	0~100%	0~180 degree	0~100 %	0.1~31.65 Hz	0~100 %	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
89	Vibrato/ Phaser	0.1~31.65Hz	0~100%	0~10	0~100 %	0.1~31.65 Hz	0~100 %	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
90	Resonator/ Phaser	0.1~31.65Hz	1~127 mS	0~100%	0~100 %	0.1~31.65 Hz	0~100 %	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
91	Sweep- GEQ/ Phaser	0.1~31.65Hz	0~180 degree	0~180 degree	0~100 %	0.1~31.65 Hz	0~100 %	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
92	Tremolo- GEQ/ Phaser	0.1~31.65Hz	0~100%	0~100%	0~100 %	0.1~31.65 Hz	0~100 %	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
93	Round Delay/ Phaser	0~290mS	0~290 mS	0~99%	0~100 %	0.1~31.65 Hz	0~100 %	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
94	Tremolo/ Pitch	0.1~31.65Hz	0~100%	0~180 degree	0~100%	-12~+12	Stereo, -12~+12	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
95	Vibrato/ Pitch	0.1~31.65Hz	0~100%	0~10	0~100%	-12~+12	Stereo, -12~+12	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
96	Resonator/ Pitch	0.1~31.65Hz	1~127 mS	0~100%	0~100%	-12~+12	Stereo, -12~+12	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
97	Sweep- GEQ/Pitch	0.1~31.65Hz	0~180 degree	0~180 degree	0~100%	-12~+12	Stereo, -12~+12	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
98	Tremolo- GEQ/Pitch	0.1~31.65Hz	0~100%	0~100%	0~100%	-12~+12	Stereo, -12~+12	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
99	Round Delay/ Pitch	0~290mS	0~290 mS	0~99%	0~100%	-12~+12	Stereo, -12~+12	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
100	Distortion/ Reverb	0~100%	0~100%	0~100%	0.1~12.7 Sec	0~100 mS	0~100%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%
101	Distortion/ Delay	0~100%	0~100%	0~100%	0~635 mS	0~635 mS	0~99%	+16 dB~-16 dB	+16 dB~-16 dB	0~100%

效果构成

Algorithm No.	Effects Structure
1-15	
16-17	
18	
19	
Algorithm No.	Effects Structure
20	
21	
22-33 35-37 38-41 44 48-52	
34	

Algorithm No.	Effects Structure
42-43	
45	
46	
47	

Algorithm No.	Effects Structure
53-101	A) SERIAL 1 B) SERIAL 2 C) PARALLEL

PHONIC
WWW.PHONIC.COM