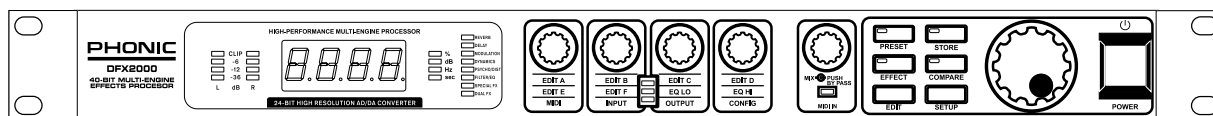


PHONIC

WWW.PHONIC.COM



DFX 2000

Manual do usuário

DFX 2000

PROCESADOR DE EFEITOS DIGITAL



PORTUGUÊS.....	I
APÊNDICE.....	II

MANUAL DO USUARIO

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO.....	1
CARACTERÍSTICAS.....	1
CONFIGURAÇÃO RÁPIDA.....	1
DESCRIÇÃO DO PAINEL FRONTA.....	1
DESCRIÇÃO DO PAINEL TRASEIRO.....	3
EDIÇÃO, ARMAZENAMENTO E RECORDANDO PREDEFINIÇÕES.....	3
CONFIGURAÇÃO.....	5
ALGORITMOS DE EFEITOS E PARÂMETROS.....	6
ESPECIFICAÇÕES.....	9
APÊNDICE	
APLICAÇÃO.....	1
VISÃO GERAL DE PARÂMETROS EFEITO.....	2
PREDEFINIÇÕES.....	7
FAIXA PARÂMETRO DE ALGORITMOS EFEITOS.....	11
ESTRUTURA EFEITOS.....	16

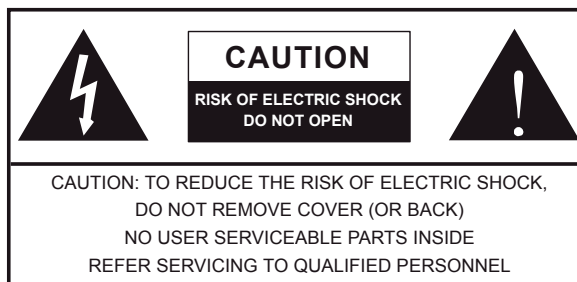
Phonic preserva o direito de melhorar ou alterar qualquer informação contida neste documento sem aviso prévio

INSTRUÇÕES DE SEGURANÇA

O aparelho não deve ser exposto ao contato com líquidos e nem pode ser utilizado como apoio a vasilhames contendo qualquer tipo de líquido. O conector do cabo de força ou fonte de alimentação deve ser usado somente para a conexão e desconexão do aparelho na tomada elétrica.

ATENÇÃO: Não posicione o aparelho em locais onde o acesso ao conector de força ou tecla liga/desliga seja dificultado.

1. Leia estas instruções antes de operar a unidade.
2. Guarde este manual para referência futura.
3. Siga todos os avisos para assegurar a operação em segurança.
4. Não utilize este aparelho perto de água ou em locais onde ocorra condensação.
5. Limpe usando apenas um pano seco e macio. Não utilize limpadores em aerosol, ou líquidos. Retire o aparelho da tomada antes de efetuar a limpeza.
6. Não obstrua as aberturas de ventilação. Instale de acordo com o recomendado pelo fabricante.
7. Não instale o aparelho perto de fontes de calor, tal como radiadores, fogões, amplificadores e outros aparelhos que produzam temperaturas elevadas.
8. Não inutilize o dispositivo de segurança dos cabos polarizados e do cabo de três pinos. O cabo polarizado possui duas lâminas sendo uma, mais grossa que a outra. O cabo de três pinos possui o pino central para segurança. Se o conector proporcionado não entra em sua tomada, consulte um electricista para o uso de adaptadores ou a troca da tomada.
9. Proteja o cabo de força de ser pisado ou pinçado, principalmente no conector e no ponto onde o cabo sai do aparelho.
10. Use apenas acessórios especificados pelo fabricante.
11. Use somente estantes, carrinhos, tripés ou suportes que sejam especificados pelo fabricante ou que acompanhem o produto.
Ao usar estes, assegure-se de tomar o devido cuidado na movimentação para evitar queda do conjunto e possível dano físico.
12. Desconecte o aparelho da tomada durante tempestades ou quando não for usá-lo por longos períodos.
13. Sempre encaminhe seu aparelho a uma assistência técnica autorizada. O conserto é necessário sempre que o aparelho tenha sido danificado de qualquer forma, tal como problemas na fonte de alimentação, cabo de força, infiltração de líquidos ou objetos, exposição do aparelho a chuva ou umidade ou caso tenha sido sofrido alguma queda.



O símbolo do raio dentro de um triângulo representa o risco de voltagem perigosa, não isolada, que pode ter magnitude suficiente para produzir um choque elétrico severo em pessoas.



O ponto de exclamação dentro de um triângulo alerta o usuário quanto a a presença de informações importantes sobre operação e manutenção (assistência) na literatura que acompanha o aparelho.

ALERTA: Para reduzir o risco de choque elétrico ou fogo, não exponha este aparelho a chuva ou umidade.

CUIDADO: O uso de controles, ajustes ou a execução de procedimentos que não sejam os especificados neste manual podem resultar em danos físicos e exposição a radiação que pode ser danosa a saúde.



INTRODUÇÃO

Parabéns pela compra de um produto PHONIC, desenvolvido com precisão e alta qualidade, pronto para fornecer anos de vida útil. O processador digital de efeitos de alta definição, DFX2000, possui 101 algoritmos de efeitos digitais desenvolvidos pela nossa equipe técnica de engenheiros de áudio. Cada efeito possui até 7 (sete) parâmetros que podem ser facilmente ajustados, assim como um equalizador de graves e agudos e uma tecla 'compare' para facilmente comparar seu efeito original com o novo. Assim que pronto, salve seu novo efeito na memória de usuário. Isto é apenas um pouco do que seu processador é capaz de fazer.

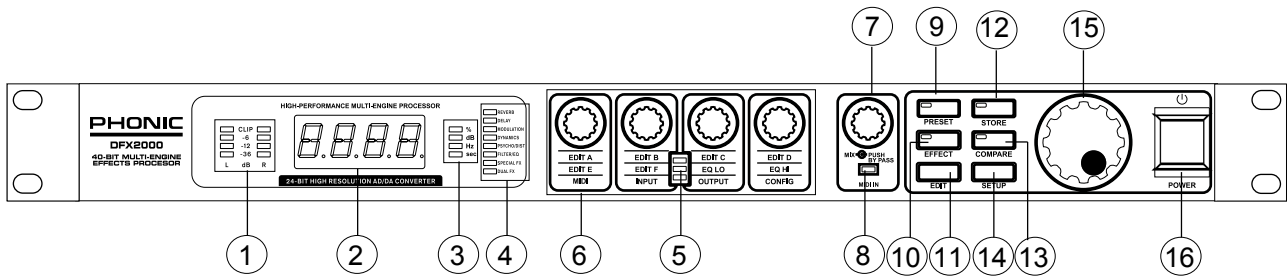
Sabemos de sua vontade de ir logo ligando e usando seu DFX2000. Mas antes, recomendamos a leitura completa deste manual para ajudá-lo a obter o melhor desempenho possível de seu processador de efeitos. Aqui é possível obter informações importantes sobre a operação do dispositivo e também são encontradas dicas importantes de como facilitar a operação do mesmo. Após a leitura, recomendamos manter este manual em local seguro para referência futura caso se faça necessário.

RECURSOS

- 101 novos algoritmos, a maioria, verdadeiramente, em
- Algoritmo de 40-bits de alta definição para reverberações e delays naturais
- 49 combinações de feitos com configuração serial/ paralela selecionável
- Modulação dinâmica, psico-acústica e de Equalização de alto padrão
- Efeitos especiais e de distorção de vanguarda
- Até 7 (sete) parâmetros ajustáveis além de Equalização de graves e agudos por efeito
- Conversores de alta resolução. A/D e D/A, de 24 bits com taxa de amostragem de até 128 vezes
- Processamento estéreo verdadeiro para separação de canais realista na imagem estéreo
- 100 efeitos pré-ajustados de fábrica e mais 100 memórias de usuário
- Implementação MIDI extensiva e completa
- Fonte de alimentação interna para uso em aplicações profissionais
- Entradas e saídas servo-balanceadas tipo XLR e 1/4" TRS

AJUSTE RÁPIDO

1. Assegure-se que a unidade esteja desligada. Para isso, desconecte o cabo de força da tomada
2. Conecte todo seu equipamento a ser usado com a unidade nas entradas de seu DFX2000. Normalmente estas seriam as saídas do mixer ou o ponto de insert do amplificador de guitarra.
3. Conecte o equipamento de destino nas saídas de seu DFX2000. Normalmente isto seria a entrada EFX Return ou AUX return no mixer.
4. Ligue os aparelhos nesta ordem: instrumentos, mixer/processadores de sinal e amplificadores/caixas.



DESCRIÇÃO DO PAINEL FRONTAL

1. Medidor de Nível de Entrada

Este medidor LED estéreo de 4 segmentos permite visualizar a intensidade do sinal de entrada. O melhor é ajustar a entrada para que o nível não acenda o LED vermelho de Clip. Caso acenda, reduza o nível de saída da sua fonte sonora.

2. Mostrador (Display)

Este mostrador alfa numérico de 4 dígitos mostra o nome do efeito sendo usado. Ao editar efeitos, o mostrador apresenta o efeito atual e o valor do parâmetro do mesmo.

3. LEDs Indicadores de Edição

Ao ajustar as propriedades de um efeito, um destes LEDs indicam quais são esta propriedades sendo editadas. Podendo ser:

- % – Ajusta o valor absoluto de um parâmetro
- dB – Aumenta ou diminui a amplitude ou ajusta o limiar (threshold) do compressor
- Hz – Ajusta a frequência
- Sec – Ajusta o parâmetro de tempo

4. LEDs Indicadores de Categoria (Effect Group)

Ao selecionar um efeito, ele é classificado de acordo com uma destas categorias e acende o indicador LED correspondente.

5. LEDs indicadores de Edição (Edit)

Cada efeito do DFX2000 possui 4 parâmetros ajustáveis. Estes LEDs indicam quais parâmetros estão sendo editados. Caso o LED superior esteja aceso, os parâmetros listados na linha superior abaixo de cada controle de edição serão ajustáveis pelos controles correspondentes (neste caso são os parâmetros A, B, C e D). O mesmo acontece para o LED do meio (os parâmetros listados na linha do meio abaixo de cada controle serão ajustados), e para o LED inferior (os ajustes listados na linha de baixo abaixo de cada controle serão editados).

6. Controle de Edição

Use qualquer um destes controles para ajustar os parâmetros correspondentes, conforme determinado pelo efeito sendo editado. Um dos LEDs de Edit (explicado acima) indica qual parâmetro particular está sendo editado. Caso não tenha certeza, gire um destes controles e veja o nome do parâmetro correspondente no visor por alguns segundos. Ao apertar a tecla de Setup é possível fazer com que os parâmetros (mostrados abaixo de cada controle) sejam ajustáveis.

7. Mix/Bypass Control

Ao girar este controle para a esquerda ou direita é possível ajustar a quantidade do nível de saturação, do efeito selecionado, que será aplicado ao sinal de entrada. Este nível varia entre 0% e 100%, sendo 0% o sinal que passa sem alteração (ou “seco”) e 100% sendo o sinal totalmente afetado pelo efeito selecionado (Sinal “com efeito full”). Aperte este controle para ativar o bypass, permitindo que o sinal de entrada, sem processamento, passe direto para a saída. Isto é prático para comparar o sinal processado e não processado.

8. LED indicador de MIDI

Este LED pisca sempre que seu DFX2000 recebe um sinal MIDI válido.

9. Tecla Preset

Para selecionar um dos efeitos pré-ajustados de fábrica (Presets), aperte esta tecla e use a roda de Jog para alternar entre os efeitos disponíveis.

10. Tecla Effect

Para selecionar um dos 101 algoritmos base dos efeitos, aperte a tecla Effect e use a roda Jog para alternar entre os disponíveis. Para obter uma lista completa dos efeitos da unidade, consulte a seção dos manuais “apêndice”.

11. Edit Button

Aperte este controle para fazer uso dos 4 controles de edição.

12. Tecla Store

Para armazenar um efeito, aperte esta tecla. Você poderá então usar o controle jog wheel para encontrar uma memória de usuário livre (ou um efeito para escrever em cima) e apertar a tecla Store novamente para confirmar e salvar seu novo ajuste. Quando qualquer ajuste é feito aos parâmetros de um efeito, o indicador LED desta tecla pisca para indicar que o efeito foi editado. Assim que armazenado ela para de piscar.

13. Tecla Compare

Ao fazer ajustes a efeitos pré-ajustados, (e com o indicador LED da tecla Store piscando), esta tecla pode ser usada para comparar o efeito original e o efeito editado. Aperte a tecla uma vez para ouvir o efeito original (a palavra COMP se torna visível no visor principal), e aperte novamente para voltar ao efeito sendo editado. Você poderá fazer mais alguns ajustes refinados ou armazenar seu novo efeito se você estiver contente com o mesmo.

14. Tecla Setup

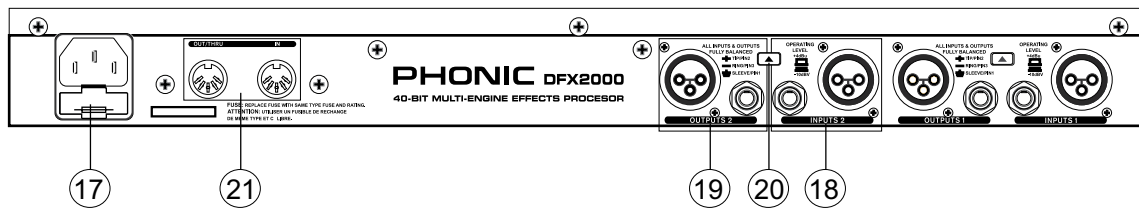
Aperte a tecla Setup para fazer uso das funções de ajuste listadas nos quatro controles de Edit: MIDI, Entrada, Saída e Configuração. Verifique a seção de edição adiante para mais informações de como usá-la.

15. Roda Jog (controle giratório de seleção)

Quando a unidade não estiver em uso, você pode usar o controle jog wheel para selecionar programas da lista disponível. Durante o modo de edição, gire este controle para ajustar os parâmetros correspondentes em maior valor (girando para a direita) ou menor valor (girando-o para a esquerda).

16. Tecla Power

Esta tecla liga e desliga seu DFX2000. Lembre-se de manter a tecla na posição “off” sempre que conectar ou desconectar o cabo de força na unidade.



DESCRIÇÃO DO PAINEL TRASEIRO

17. Conector AC e Fusível (Fuse)

Conecte aqui seu cabo de força para alimentar seu DFX2000. Por favor, use apenas o cabo de força fornecido com a unidade. O compartimento do fusível, localizado abaixo do conector de AC, segura o fusível de seu DFX2000. Caso o fusível estoure, abra a capa protetora e substitua o fusível por outro de iguais características.

18. Conectores de Entrada (INPUT)

As entradas balanceadas de 1/4" TRS e XLR servem para receber os sinais de dispositivos externos. Note que apenas um destes conectores podem ser usado em um canal não sendo possível usar os dois ao mesmo tempo.

19. Conectores de Saída (Output)

Estes conectores balanceados de saída, iguais aos de entrada, enviam o sinal da unidade para dispositivos externos. Todas as saídas correm em paralelo, significando que é possível usar os dois conectores, de 1/4" e XLR, ao mesmo tempo caso necessário.

20. Tecla de Nível de Operação

Esta tecla alterna entre os níveis de entrada e saída do canal correspondente entre -10 dBV (nível de linha) e +4 dBu (nível profissional).

21. Conectores MIDI

Conexões de MIDI in e MIDI Out/Thru se encontram disponíveis na unidade. É possível receber e mandar dados MIDI para um computador, assim como ajustar parâmetros em tempo real com o uso de um computador ou outro dispositivo MIDI externo.

EDIÇÃO, ARMAZENAMENTO E SELEÇÃO DE EFEITOS PRÉ-AJUSTADOS

Edição e Comparação

Para editar um efeito, selecione um efeito apertando a tecla Effect e girando o controle jog wheel. Ao deixar o controle jog wheel parado por mais que 2 segundos, o efeito selecionado será aplicado. Você pode então alterar as diferentes propriedades do efeito apertando a tecla Edit, e utilizando os quatro controles de edição para ajustar os parâmetros correspondentes (veja os Apêndices deste manual para mais detalhes sobre os parâmetros de efeitos).

Ao fazer qualquer modificação, o LED na tecla Store pisca para avisar que o efeito/ parâmetro foi alterado e que você pode armazenar os novos ajustes. Apertando a tecla Compare, seu efeito editado é suspenso e você pode ouvir o efeito original. Aperte a tecla novamente para voltar ao efeito editado.

Armazenando

Para armazenar um efeito editado na memória, aperte a tecla Store. Gire o controle jog wheel para selecionar um dos locais de memória de usuário no qual deseja armazenar seu novo efeito (de U.001 a U.100) e aperte a tecla Store novamente para confirmar.

Seleção de Efeitos

Seu DFX2000 possui 100 programas pré-ajustados de fábrica e 100 programas de usuário. Você pode selecionar qualquer programa apertando a tecla preset e usando o controle jog wheel para encontrar aquele que deseja entre os programas de fábrica (I.001 a I.100) ou de usuário (U.001 a U.100). Haverá um pequeno intervalo antes que o efeito seja selecionado e aplicado ao sinal. Note que os efeitos podem ter níveis diferentes entre eles.

AJUSTE MIDI

Ao apertar a tecla Setup, o primeiro controle de edição, permite ajustar os variados ajustes da interface MIDI. Gire o controle jog wheel para ajustar os valores e/ou confirmar os ajustes.

CHAN:

Esta função determina o canal MIDI que a unidade aceita as mensagens. Isto é útil ao utilizar uma rede de dispositivos MIDI, onde mensagens de canais diferentes serão ignorados pelo seu DFX2000.

OMNI:

A função de Canal Omni permite que todas as mensagens, de todos os 16 canais MIDI, sejam aceitas.

CONT:

Esta opção permite ajustar os ajustes de recepção de mensagens de controlador através da interface MIDI. Os ajustes disponíveis são; OFF, RECV (permite que o DFX2000 receba dados de controladores), SEND (permite enviar dados de controladores) e BOTH (permite que o DFX2000 envie e receba dados de controladores).

PRGM:

Esta função permite ajustar a condição da mensagem de troca de programa (Program Change). Os ajustes disponíveis são; OFF, RECV (permite que o DFX2000 receba comandos de program change), SEND (permite que o DFX2000 envie comandos de program change) e BOTH (permite que o DFX2000 receba e envie comandos de program change).

STOR:

Ao ajustar isto em ON, o DFX2000 recebe os dados de controlador 112 como comando de armazenamento direto. Os ajustes atuais são então armazenados na localidade de programa que corresponda com o valor do controlador; não haverá necessidade de confirmação. Ajustado em OFF, a mensagem de controlador 112 é ignorada.

DUMP:

Quando seu programa MIDI no computador é ajustado para receber dados MIDI, o uso do controle de Edit para selecionar a função DUMP, e também o uso o controle jog wheel para confirmar esta ação, envia todos seus programas para o computador. O armazenamento deste arquivo em seu PC permite enviá los de volta a seu DFX2000 a qualquer momento no futuro recuperando os dados.

DR.EN:

Quando isto é mostrado no visor, gire levemente o controle jog wheel para selecionar e então o visor pisca. Neste modo, seu DFX2000, pode receber dados de system exclusive de dispositivos MIDI externos via a entrada MIDI na traseira da unidade.

MIDI:

Este ajuste seleciona se o conector MIDI de Out/Thru na traseira de seu DFX2000 será uma saída MIDI Out ou MIDI Thru. Ao ajustar em Out, este conector envia mensagens MIDI desde o DFX2000. Quando ajustada em MIDI Thru, as mensagens recebidas pela entrada MIDI In são retransmitidas através do conector Out/Thru.

MIDI Carta de Controle

Nome do Parâmetro	Visor	Controle MIDI #	Control Value Range
Seleção de Banco	I.001 - I.100 / U.001 - U.10	0	0 = Fabrica / 1 = Usuário
Algoritmo	Nome do Algoritmo	102	0 -100
Edit A	Depende do Efeito	103	Depende do Efeito
Edit B	Depende do Efeito	104	Depende do Efeito
Edit C	Depende do Efeito	105	Depende do Efeito
Edit D	Depende do Efeito	106	Depende do Efeito
Edit E	Depende do Efeito	107	Depende do Efeito
Edit F	Depende do Efeito	108	Depende do Efeito
EQ Low	±16 dB	109	84 a 116; 0dB a 100
EQ High	±16 dB	110	84 a 116; 0dB a 100
Mix	Depende do Efeito	111	Depende do Efeito
Armazenar	U.001 - U.100	112	0 -99
In/Out	BYP / 0 - 100%	113	0 = BYP / 1 = MIX
Combinação	SER1 / SER2 / PARA	114	0 = S1 / 1 = S2 / 2 = PA
Modo de Entrada	MONO / STER	115	0 = Mono, 1 = Stereo
Mix Externo / Interno	EXT / INTN	116	0 = Externo, 1 = Interno

Tabela de Execução de MIDI

Função		Transmitido	Reconhecido
Canal Básico	Default	OFF, 1 - 16	OFF, 1 - 16
	Alterado	OFF, 1 - 16	OFF, 1 - 16
Número de Nota		N/D	N/D
	True Voice	N/D	N/D
Velocidade	Nota ON	N/D	N/D
	Nota OFF	N/D	N/D
After Touch	Notas	N/D	N/D
	Canais	N/D	N/D
Pitch Bender		N/D	N/D
Controlador		0, 102 - 116	0, 102 - 116
Program Change		Sim (0 - 99)	Sim (0 - 99)
	#Verdadeiro	1 - 100	1 - 100
System Exclusive		SIM	SIM
Sistema Comum	Song Pos	N/D	N/D
	Song Sel	N/D	N/D
	Tune	N/D	N/D
Mensagens AUX	Local ON/OFF	N/D	N/D
	All notes OFF	N/D	N/D
	Active Sense	N/D	N/D
	Reset	N/D	N/D

N/D = não disponível

AJUSTE

Modo de Entrada

Ao apertar a tecla Setup, é possível usar o Segundo controle de Edit para ajustar o modo de entrada do DFX2000 entre mono (MONO) e estéreo (STER). Quando o modo de entrada se encontra em mono, somente o canal de entrada 1 é usado. No modo estéreo, o efeito selecionado é aplicado aos dois canais separadamente. Efeitos de Delay podem ter as propriedades de seus canais, esquerdo e direito, editado separadamente.

Modo de Saída

Após apertar a tecla Setup, é possível usar o terceiro controle de Edit para selecionar as duas opções para o modo de entrada. Quando INTL se encontra selecionado, a mixagem do áudio será feita internamente, e o controle de Mix/Bypass estará ativado. Quando selecionado em EXTN, o sinal será 100% efeito, e o dispositivo externo determina a quantidade de saturação de efeito do DFX2000.

Configuração Dual Engine

Uma vez mais, ao apertar a tecla Setup, é possível usar o quarto controle de Edit para decidir a estrutura das combinações de efeito (programas 53 a 101). Você pode escolher entre serial 1 (SER1), serial 2 (SER2) e paralelo (PARA).

ALGORITMOS E PARÂMETROS DE EFEITO

Algoritmos de Reverberação

O DFX2000 oferece 17 algoritmos de reverberação, nomeados de forma a combinar com o resultado que o efeito tem sobre o sinal. O algoritmo Cathedral emula a reverberação longa ouvida em catedrais e é interessante em alguns instrumentos. Os efeitos Plate simulam reverberações planas e são apropriados para uso com vocais e percussões. O algoritmo Spring Reverb simula a clássica reverberação de mola. Os algoritmos Large Hall, Room e Studio emulam as reverberações que estão presentes em salas de diversos tamanhos. Os algoritmos de Gate Reverb cortam a reverberação de maneira sintetizada após um tempo.

Parâmetro	O que faz
Pre-delay	Ajusta o tempo antes da primeira reflexão
Early level	Ajusta o equilíbrio entre as reflexões de reverberação anterior e posterior
Hi ratio	Ajusta o tempo de reverberação de frequências agudas apenas
High pass filter	Ajusta a frequência de corte do filtro passa alta
Density	Ajusta a densidade do efeito de reverberação entre 'espaçoso' e 'justo'
Gate threshold	Ajusta o limiar (threshold) de um efeito de gate
Gate hold time	Ajusta o tempo que leva até que o efeito de gate seja ativado após o sinal ter ultrapassado o limiar
Gate release time	Ajusta o tempo que leva para que o efeito de gate seja desativado após o sinal ter caído para baixo do limiar
Reverb time	Ajusta o comprimento/tempo do efeito de reverberação

Algoritmos de Delay

Efeitos de Delay adicionam um atraso (curto ou longo) para um ou ambos os canais a velocidades variáveis.

Parâmetro	O que faz
Delay coarse	Ajusta o tempo de atraso (delay) dos canais esquerdo e direito em incrementos de 100ms
Delay fine	Ajusta o tempo de delay dos canais esquerdo e direito em incrementos de 1ms
Feedback	Adjusts the repetition of the left and right channels
Delay	Adjusts the delay time of the left and right channels

Efeitos de Modulação e Pitch Shifter

Existem diversos tipos destes efeitos; o Chorus desafina o sinal de entrada em conjunto com uma pequena variação de afinação, e é útil para a dispersão de sinais. O Flanger apresenta um pequeno atraso e mudanças na fase. Com efeitos de Phaser, um Segundo sinal com mudanças de fase é adicionado ao sinal de entrada. O efeito de The Pitch Shift ajusta a afinação do sinal e é utilizado normalmente com vocais. Os efeitos de Vibrato ajustam a velocidade de frequências de pico de um tom e são usadas normalmente com guitarras. Efeitos de Tremolo também são usados em sinais de guitarras e envolvem variações rápidas ou vagarosas no volume. O Auto Panning faz exatamente o que seu nome sugere: o sinal é "paneado" da esquerda para a direita e vice-versa repetidamente fazendo uso extremo do estéreo.

Parâmetro	O que faz
L.F.O.	Ajusta a curva de modulação (triangular, senoidal, retangular)
Pre-delay	Ajusta o tempo até a primeira modulação
Depth	Adjusts the delay time variation (hence the depth)
Phase	Determines the phase between modulation delay 1 and 2
LPF	Ajusta a frequência de sobre (roll off) do filtro passa baixa
Pitch shift	Ajusta a afinação
Modulation mode	Determina o tempo de atraso
Wave type	Decide se uma onda senoidal ou triangular será usada para modular o sinal
Way	Altera o paneamento do sinal entre esq/dir, dir/esq ou esq/dir centralizado

Efeitos Dinâmicos

Compressores são processadores de sinais que reduzem o sinal sobre um limiar estabelecido pelo usuário por uma quantidade/taxa definida por um usuário. Limitadores funcionam como compressores com taxa infinita. Um Noise Gate é um processador de sinal que corta ou reduz significativamente o sinal quando o nível fica abaixo de um limiar ajustado pelo usuário. Um Expander ajuda a fazer com que o ruído de fundo indesejado (tal como ruído de palco) seja inaudível reduzindo os sinais de baixa amplitude. Um De-noiser também elimina ruído e interferência e um De-esser ajuda a reduzir a sibilância na voz humana.

Parâmetro	O que faz
Gain	Ajusta o ganho de entrada do compressor, limitador, expander
Ratio	justa a taxa do compressor / expander
Threshold	Ajusta o limiar do efeito de gate, compressor, expander
Knee	Ajusta a curva do gate/compressor entre aguda ou suave
Attack time	Ajusta o tempo que leva para que o efeito atue quando o sinal fica acima do limiar ajustado
Release time	Ajusta o tempo que leva para que o efeito se desligue após o sinal ter caído para baixo do limiar ajustado
Compressor threshold	Ajusta o limiar do efeito compressor/limiter
Limiter threshold	Ajusta o limiar no qual o limitador passa a atuar
Hold time	Ajusta o tempo pelo qual o gate ou o de-noiser permanecem ativos
BPF	Ajusta a frequência que será decrescida pelo de-esser
Q	factor Q

Efeitos Psico-acústicos

Parâmetro	O que faz
HPF	Ajusta a frequência de corte do filtro passa alta
Drive	justa a intensidade do efeito de exciter
Harmonic	Ativa a amplificação harmônica dependente do nível de entrada
Gain	Permite a correção do ganho

Guitar Distortion effect

A distorção para guitarra é usada para distorcer os sinais da guitarra. É possível ouvir este efeito em bandas de rock metal existentes por décadas.

Parâmetro	O que faz
Drive	Ajusta o nível da distorção
Level	Ajusta o volume
EQ low 1	Ajusta o equalizador dos graves
EQ low 2	Ajusta o equalizador dos graves
EQ high 1	Ajusta o equalizador dos agudos
EQ high 2	Ajusta o equalizador dos agudos

Efeitos de Filtro /EQ

O efeito de equalização gráfica permite usar os 4 controles de Effect para ajustar 5 bandas de equalização separadas (pré determinadas).

Parameter	What it does
L.F.O.	Ajusta a taxa/velocidade das oscilações dos graves
Freq1_Depth	Ajusta a profundidade do sinal em 200 Hz
Freq2_Depth	Ajusta a profundidade do sinal em 500 Hz
Freq3_Depth	Ajusta a profundidade do sinal em 1.12 kHz
Freq4_Depth	Ajusta a profundidade do sinal em 2.8 kHz
Freq5_Depth	Ajusta a profundidade do sinal em 8 kHz
Phase 1	Ajusta a fase do sinal em 200 Hz between 0 and 180°
Phase 2	Ajusta a fase do sinal em 500 Hz between 0 and 180°
Phase 3	Ajusta a fase do sinal em 1.12 kHz between 0 and 180°
Phase 4	Ajusta a fase do sinal em 2.8 kHz between 0 and 180°
Phase 5	Ajusta a fase do sinal em 8 kHz between 0 and 180°
Q 1/2	Fator Q (Equalizador paramétrico))
Frequency 1	Ajusta a frequência média (Equalizador paramétrico)
Frequency 2	Ajusta a frequência média (Equalizador paramétrico)
dB 1	Ajusta o ganho/corte em 200 Hz
dB 2	Ajusta o ganho/corte em 400 Hz
dB 3	Ajusta o ganho/corte em 800 Hz
dB 4	Ajusta o ganho/corte em 1.6 kHz
dB 5	Ajusta o ganho/corte em 3.15 kHz
dB 6	Ajusta o ganho/corte em 6.3 kHz
Bass	Ajusta o ganho/corte em 100 Hz
Treble	Ajusta o ganho/corte em at 12 kHz
Mix	Usado para a correção do ganho

Efeitos Especiais

O DFX2000 possui 3 efeitos especiais no total. O efeito Harmonic pode ser usado para adicionar mais harmonia a vocais. O Sampler permite a gravação de até 9 segundos de áudio usando o controle Edit A para gravar e o controle Edit B para disparar o som. O Resonator imita um sistema de oscilador que amplifica frequências específicas.

Parâmetro	O que faz
Drive	Ajusta a intensidade do efeito Harmonic
Gain	Usado para correção de ganho
Harmonic	Ajusta o sobre tom harmônico do efeito
dB	Ajusta o nível do sinal em decibéis
Frequency	Ajusta a frequência na qual o som harmônico sera criado
Q	Factor Q
Record	Início / Interrupção da gravação
Play	Início / Interrupção da reprodução
Speed	Ajusta a velocidade de reprodução
Mode	Altera a direção da reprodução (normal ou ao contrário) e o número de repetições.
Start time	Seleciona o ponto de início da reprodução
Stop time	Seleciona o ponto de fim da reprodução
LFO	Ajusta a intensidade das oscilações das frequências graves
Pre-delay	Ajusta o tempo até a primeira oscilação
Depth	Ajusta a intensidade do efeito de Resonator
Phase	Ajusta a fase entre 0 e 180 graus
LPF	Ajusta a frequência de corte do filtro passa baixa
Wave type	Troca as ondas entre senoidal e triangular

Combinções de Algoritmos de Efeitos (programas multi-efeito)

Existe um número de efeitos combinados em seu DFX2000 (49 no total), no qual, cada um toma os parâmetros mais interessantes e importantes de cada efeito separado e permite o ajuste para a criação de sons únicos.

ESPECIFICACIONES

ENTRADAS ANALÓGICAS	
Conectores	XLR y 1/4" TRS
Tipo	RF filtrado, etapa de entrada servo-balanceda
Impedancia	24 kΩ balanceda
Nivel de Operación Nominal	-10 dBV o +4 dBu (seleccionable)
Nivel de Entrada Máx.	+15 dBu en nivel nominal +4 dBu, +1 dBV en nivel nominal -10 Dbv
SALIDAS ANÁLOGAS	
Conectores	XLR y 1/4" TRS
Tipo	Etapas de salida servo-balanceda electrónicamente
Impedancia	200 Ω balanceda
Nivel de Salida Máx.	+15 dBu en +4 dBu nivel nominal, +1 dBV en -10 dBV nivel nominal
ESPECIFICACIONES DE SISTEMA	
Ancho de banda	20 Hz a 20 kHz, +/- 3 dB
SNR	91 dB, desponderado, 20 Hz a 20 kHz
THD	0.018 % tipo @ +4 dBu, 1 kHz, 0 dBu entrada, ganancia 1
Crosstalk	< -76 dB
INTERFASE MIDI	
Tipo	5-pin DIN-socket IN / OUT o THRU
PROCESAMIENTO DIGITAL	
Convertidores	24-bit Sigma-Delta, 128-tiempos de sobremuestreo
Índice de Muestreo	44.1 kHz
DISPLAY	
Tipo	4-dígito 14 segmento alfanumérico LED-Display
SUMINISTRO DE ENERGÍA	
Voltajes Principales	USA/Canadá 120 V ~, 60 Hz
	Reino Unido./Australia 240 V ~, 50 Hz
	Europa 230 V ~, 50 Hz
	Modelo General de Exportación 100 - 120 V ~, 200 - 240 V ~, 50 - 60 Hz
Fusible	100 - 120 V ~: T500 mA H
	200 - 240 V ~: T500 mA H
Consumo de Energía	15 Watts máx.
Conexiones Principales	Estándar IEC receptáculo
FÍSICO	
Dimensiones (AnxAlxP)	483 x 44 x 217 mm (19" x 1.7" x 8.5")
Peso Neto	2.1 kg (4.63 lbs)

ASSISTÊNCIA TÉCNICA E REPAROS

Para obter o serviço de assistência técnica ou comprar partes entre em contato com a Equipo, distribuidora exclusiva da marca no Brasil. A Phonic não disponibiliza manuais técnicos aos consumidores e recomenda que o usuário não tente consertar o produto sem que este serviço seja realizado por uma assistência autorizada.

INFORMAÇÃO DE GARANTIA

A Phonic garante os produtos que fabrica de acordo com a lei vigente em cada país. A Equipo garante seu produto Phonic por 90 dias contra defeitos de fabricação. Caso tenha dúvidas à respeito dos termos de garantia, por favor, consulte o Certificado de Garantia Equipo que acompanha este produto.

SUORTE TÉCNICO E COMPRA DE OUTROS EQUIPAMENTOS PHONIC

Para adquirir qualquer produto Phonic, entre em contato com a revenda autorizada mais próxima. Para uma lista completa dos produtos Phonic, visite nosso site www.phonic.com. Caso deseje, entre em contato com a Equipo que lhe direcionaremos a uma revenda autorizada.

Para informações técnicas e dicas sobre o produto que acaba de adquirir, por favor, visite o site da Equipo www.equipo.com.br ou consulte o suporte técnico da empresa pelo telefone: (11) 2199-2999.

www.equipo.com.br/phonic

EQUIPO

www.equipo.com.br

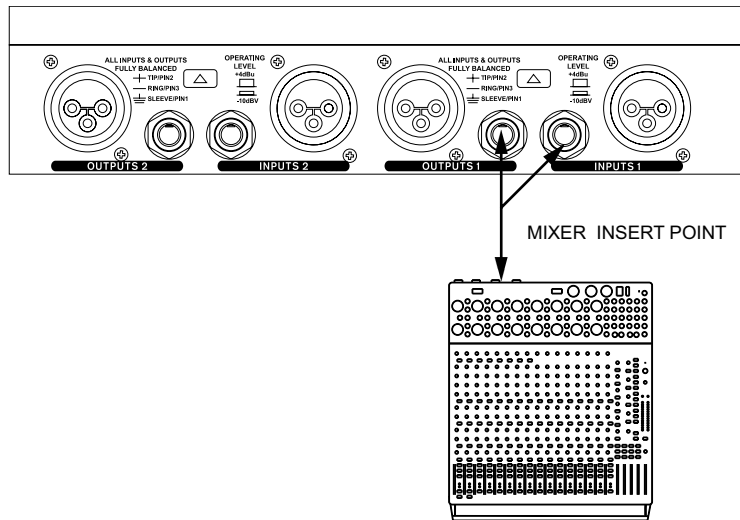
support@phonic.com
<http://www.phonic.com>

PHONIC

APLICAÇÕES

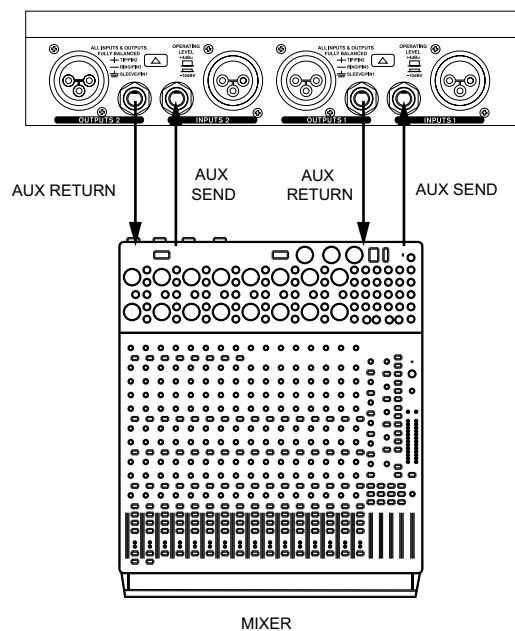
Aplicações de Insert

Insira um cabo Y (ponta = envio, anel = volta, carcaça = terra) no ponto de Insert (inserção) de seu mixer, e conecte os plugues correspondentes em cada conector de entrada e saída do DFX2000. O modo de saída do DFX2000 deve estar ajustado em "Internal."



Dispositivo Auxiliar

Use o DFX2000 como um dispositivo auxiliar conectando os cabos provenientes dos conectores de saída AUX ou EFX de eu mixer nas entradas de seu DFX, e as saídas de seu DFX nos conectores de entrada AUX Return no mixer. Coloque o modo de saída em "External" ao usar esta configuração.



Visão geral de parâmetros efeito

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

Predefinições

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%

Faixa parâmetro de Efeitos de Algoritmos

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%

ESTRUTURA DE EFEITOS

Algorithm No.	Effects Structure
1-15	<p>IN L R</p> <p>L: PRE-DELAY → FILTER → REVERB → EQ → L</p> <p>R: PRE-DELAY → FILTER → REVERB → EQ → R</p> <p>OUT L R</p>
16-17	<p>IN L R</p> <p>L: PRE-DELAY → REVERB → GATE → EQ → L</p> <p>R: PRE-DELAY → REVERB → GATE → EQ → R</p> <p>OUT L R</p>
18	<p>IN L R</p> <p>L: DELAY → EQ → L</p> <p>R: DELAY → EQ → R</p> <p>OUT L R</p>
19	<p>IN L R</p> <p>L: HP → LP → DELAY → EQ → L</p> <p>R: HP → LP → DELAY → EQ → R</p> <p>OUT L R</p>

Algorithm No.	Effects Structure
20	<p>IN L R</p> <p>L: DELAY → EQ → L</p> <p>R: DELAY → EQ → R</p> <p>OUT L R</p>
21	<p>IN L R</p> <p>L: DELAY 1 → EQ → L</p> <p>R: DELAY 1 → EQ → R</p> <p>OUT L R</p>
22-23 35-37 38-41 44 48-52	<p>IN L R</p> <p>L: EFFECT_L → EQ → L</p> <p>R: EFFECT_R → EQ → R</p> <p>OUT L R</p>
34	<p>IN L R</p> <p>L: PITCH 1 → MIXER → EQ → L</p> <p>R: PITCH 2 → MIXER → EQ → R</p> <p>OUT L R</p>

Algorithm No.	Effects Structure
42-43	<p>IN L R → FILTER → DYNAMICS → EQ → OUT L R IN L R → FILTER → DYNAMICS → EQ → OUT L R IN L R → FILTER → DYNAMICS → EQ → OUT L R</p>
45	<p>IN L R → DISTORTION → EQ → EQ → OUT L R IN R → DISTORTION → EQ → EQ → OUT R</p>
46	<p>IN L R → LFO → GEOQ 1-5 → DEPTH → EQ → EQ → OUT L R IN R → LFO → GEOQ 1-5 → EQ → EQ → OUT R</p>
47	<p>IN L R → LFO → GEOQ 1-5 → PHASE → EQ → EQ → OUT L R IN R → LFO → GEOQ 1-5 → EQ → EQ → OUT R</p>

Algorithm No.	Effects Structure
53-101	<p>A) SERIAL 1</p> <p>IN L R → EFFECT 1 → EFFECT 2 → EQ → EQ → OUT L R IN L R → EFFECT 1 → EFFECT 2 → EQ → EQ → OUT L R</p> <p>B) SERIAL 2</p> <p>IN L R → EFFECT 1 → EFFECT 2 → EQ → EQ → OUT L R IN L R → EFFECT 1 → EFFECT 2 → EQ → EQ → OUT L R</p> <p>C) PARALLEL</p> <p>IN L R → EFFECT 1 → EFFECT 2 → EQ → EQ → OUT L R IN R → EFFECT 1 → EFFECT 2 → EQ → EQ → OUT R</p>

PHONIC
WWW.PHONIC.COM