

# M•ONE & M•ONE XL

DUAL EFFECTS PROCESSORS



**MANUALE D'USO**



# IMPORTANTI NORME DI SICUREZZA



Il simbolo del lampo con la punta a freccia, all'interno di un triangolo equilatero, avverte l'utente della presenza di un "voltage pericoloso" non isolato all'interno del prodotto, sufficientemente alto a causare il rischio di shock elettrico alle persone.



Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero, avverte l'utente della presenza di importanti istruzioni operative e di mantenimento (assistenza tecnica) nella documentazione che accompagna il prodotto.

- 1 Leggi queste istruzioni.
- 2 Conserva queste istruzioni.
- 3 Presta attenzione ad ogni avvertenza.
- 4 Segui tutte le istruzioni.
- 5 Non utilizzare l'unità nelle vicinanze di acqua.
- 6 Pulire unicamente con un panno asciutto.
- 7 Non ostruire nessuna apertura per la ventilazione. Effettua l'installazione seguendo le istruzioni del costruttore.
- 8 L'unità deve essere posizionata in un luogo lontano da fonti di calore come caloriferi, stufe o altre apparecchiature che producono calore (inclusi gli amplificatori).
- 9 Non annullare la sicurezza garantita dall'utilizzo di spine polarizzate o con messa a terra. Le spine polarizzate sono caratterizzate dalla presenza di due lamine: una più grande dell'altra. Le spine con messa a terra sono caratterizzate dalla presenza di due lamine e di un "dente" per la messa a terra. La lamina maggiore e il "dente" per la messa a terra sono contemplate per garantire la tua sicurezza. Nel caso in cui la spina del cavo incluso non si inserisca perfettamente nella tua presa, si prega di contattare un elettricista per la sostituzione di quest'ultima.
- 10 Proteggi il cavo di corrente dall'essere calpestato o tirato, in particolare la presa e il punto in cui il cavo esce dall'unità.
- 11 Utilizza unicamente accessori specificati dal costruttore.
- 12 Disconnettere l'unità dalla presa di corrente durante forti temporali o lunghi periodi di inutilizzo.
- 13 Ogni riparazione deve essere effettuata da personale qualificato. L'assistenza è richiesta quando l'unità risulta danneggiata in qualsiasi modo (ad esempio: cavo di corrente o presa danneggiata, del liquido o degli oggetti sono caduti all'interno, l'unità è stata esposta all'umidità o alla pioggia, l'unità non funziona correttamente oppure è caduta).

## Attenzione!

- Per ridurre il rischio di fuoco e shock elettrico, non esporre questa unità alla pioggia o all'umidità.
- Utilizzare prese con messa a terra.
- Utilizzare un cavo elettrico a tre poli con messa a terra, come quello in dotazione.
- Ricorda che diversi tipi di voltage richiedono l'uso di differenti tipi di cavi e spine.
- Verifica quale tipo di voltage è in uso nella tua area e utilizza il tipo di cavo corretto. Controlla la seguente tabella.

Voltage Prese di corrente standard	
110-125V	UL817 e CSA C22.2 n° 42.
220-230V	CEE 7 pag. VII, SR sezione 107-2-D1/IEC 83 pag. C4.
240V	BS 1363 del 1984. Specifiche per spine 13A e prese di corrente.

- La presa di corrente alla quale è connessa l'unità dovrebbe trovarsi nelle immediate vicinanze della stessa, in modo da rendere più rapida un'eventuale disconnessione di emergenza.
- Non installare in uno spazio limitato.
- Non aprire l'unità - rischio di shock elettrico.

## Attenzione:

Qualsiasi cambiamento e modifica non espressamente approvata in questo manuale può annullare la vostra autorità di utilizzo di questa unità.

## Assistenza

- L'unità non contiene al suo interno parti utilizzabili dall'utente.
- Ogni riparazione deve essere effettuata da personale qualificato.

# IMPORTANTI NORME DI SICUREZZA

## EMC / EMI.

Questa unità è stata testata e trovata conforme ai limiti vigenti per le apparecchiature di Classe B, in conformità della parte 15 delle norme FCC. Questi limiti sono stati predisposti per garantire una protezione contro le possibili interferenze nocive presenti in installazioni all'interno di zone abitate. Essendo l'unità in grado di generare, utilizzare e irradiare delle radio frequenze, se non installata secondo le istruzioni, essa può causare delle interferenze a sistemi di radio-comunicazione.

Non è comunque possibile garantire al 100% che questo tipo di interferenze non avvengano, soprattutto in base al tipo di installazione effettuata. Se l'unità dovesse generare delle interferenze durante la trasmissione di programmi radio o televisivi, occorre per prima cosa verificare che sia proprio questa unità a causare l'interferenza (disattivando e attivando nuovamente il sistema, premendo il tasto POWER). In caso affermativo, occorre seguire i seguenti consigli:

- Reorientare o riposizionare l'antenna del sistema ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'unità e l'apparato ricevente.
- Collegare l'unità in un circuito elettrico differente da quello dell'apparato ricevente.
- Consultare il negoziante o un installatore radio/TV qualificato.

## For the customers in Canada:

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

## Certificato di Conformità

TC Electronic A/S, Sindalsvej 34, 8240 Risskov, Denmark, dichiara sotto la propria responsabilità, che il seguente prodotto:

### **M•ONE - Dual Effects Processor & M•ONE XL - Dual Effects Processor**

- coperto dal presente certificato e marchiato CE, è conforme ai seguenti standards:

EN 60065 (IEC60065)	Prescrizioni di sicurezza per apparecchi elettronici e loro accessori collegati alla rete per uso domestico e analogo uso generale.
EN 55103-1	Norme di famiglie di prodotto per apparecchi audio, video, audiovisivi e di comando di luci da intrattenimento per uso professionale Parte 1: Emissione.
EN 55103-2	Norme di famiglie di prodotto per apparecchi audio, video, audiovisivi e di comando di luci da intrattenimento per uso professionale Parte 2: Immunità.

Con riferimento alle regolamentazioni delle seguenti direttive:

73/23/EEC, 89/336/EEC

Emesso a Risskov, 09 - 2001  
Mads Peter Lübeck  
Chief Executive Officer

# SOMMARIO

## INTRODUZIONE

<i>Importanti Norme di Sicurezza</i> . . . . .	x
<i>Sommario</i> . . . . .	3
<i>Introduzione</i> . . . . .	5
<i>Pannello Frontale</i> . . . . .	6
<i>Pannello Posteriore</i> . . . . .	8
<i>Istruzioni per l'assemblaggio dei cavi</i> . . . . .	9
<i>Percorso del segnale</i> . . . . .	9

## OPERAZIONI DI BASE

<i>Il Display di M•ONE</i> . . . . .	10
<i>I/O Setup</i> . . . . .	11
<i>Errori del Clock</i> . . . . .	11
<i>Utility &amp; MIDI</i> . . . . .	12
<i>Routings</i> . . . . .	13
<i>Recall</i> . . . . .	16
<i>Store</i> . . . . .	17
<i>Tap</i> . . . . .	17

## ALGORITMI

### **Reverb**

<i>Hall</i> . . . . .	18
<i>Room</i> . . . . .	19
<i>Small Room</i> . . . . .	21
<i>Plate 1</i> . . . . .	22
<i>Plate 2</i> . . . . .	23
<i>Spring</i> . . . . .	24
<i>Live</i> . . . . .	25
<i>Ambience</i> . . . . .	26

### **Altri algoritmi**

<i>Delay - One Tap &amp; two Tap</i> . . . . .	27
<i>Delay - PingPong</i> . . . . .	28
<i>Chorus - Classic &amp; 4-Voice</i> . . . . .	29
<i>Flange - Classic &amp; 4-Voice</i> . . . . .	30
<i>Pitch - Detune &amp; Pitch Shift</i> . . . . .	31
<i>Parametric Equalizer</i> . . . . .	32
<i>Compressor &amp; Limiter</i> . . . . .	33
<i>Gate/Expander</i> . . . . .	34
<i>De-esser</i> . . . . .	35
<i>Tremolo - Hard &amp; Soft</i> . . . . .	36
<i>Phaser - Vintage &amp; Smooth</i> . . . . .	37

## APPENDICE

<i>MIDI Implementation Chart</i> . . . . .	38
<i>Specifiche Tecniche</i> . . . . .	39
<i>Eventuali problemi</i> . . . . .	41
<i>Lista dei Presets</i> . . . . .	42



# INTRODUZIONE

**Congratulazioni per aver acquistato i nuovi M•ONE/M•ONE XL TC Electronic.**

M•ONE è un processore multi-effetto Dual Engine dedicato esclusivamente alla generazione di riverberi di alta qualità, utilizzabile per svariate applicazioni grazie alla flessibilità dei due Engines interni e agli oltre 20 algoritmi TC Electronic.

Desideri avere due riverberi indipendenti, controllabili da due mandate separate? Seleziona il Dual Input Routing, scegli due Reverbs e il gioco è fatto. Vuoi anteporre un compressore ad un delay? Seleziona il Serial Routing, quindi il Compressor e il Delay. Oppure desideri semplicemente utilizzare sempre lo stesso Routing scegliendo un Preset qualsiasi? È sufficiente impostare la funzione Routing Lock, evitando così di modificare il Routing ad ogni cambio di Preset. Inoltre, è possibile determinare il Delay Time utilizzando il tasto TAP.

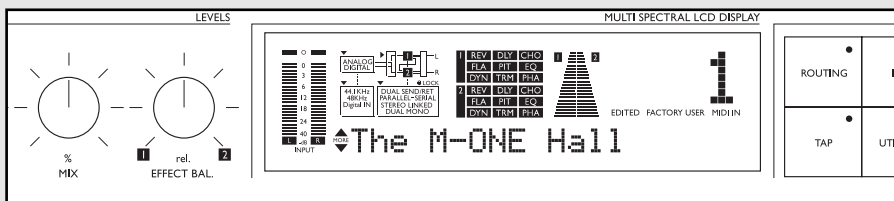
È veramente semplice: basta premere qualche tasto e ruotare una manopola. Ci auguriamo che l'utilizzo di M•ONE sia piacevole ed eccitante quanto piacevole ed eccitante è stato per noi progettarlo.

**Questo manuale comprende le istruzioni di utilizzo delle unità M•One e M•One XL.**

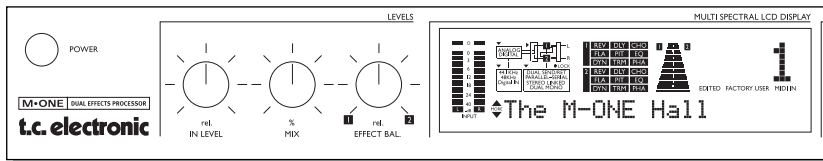
**Per comodità, entrambi i modelli saranno indicati con "M•One". Quando una funzione o un parametro risulta presente solo nella versione XL, esso sarà segnalato con "solo XL".**

**Sebbene M•ONE sia dedicato alla generazione di riverberi di elevata qualità, scoprirai che è in grado di generare numerosi effetti differenti grazie ai vari algoritmi disponibili. Provali e divertiti!**

- Hall
- Room
- Small Room (solo XL)
- Plates 1&2
- Spring
- Live
- Ambience
- Delay One Tap
- Delay Two Tap
- PingPong Delay (solo XL)
- Chorus Classic & 4-voice
- Flange: Classic & 4-voice
- Pitch: Detune & Pitch Shift
- Parametric EQ
- Compressor/Limiter
- Gate/Expander
- De-esser
- Tremolo
- Phaser



# PANNELLO FRONTALE



## POWER

Attivazione/disattivazione.

## Manopola IN LEVEL

Regolazione del livello del segnale in ingresso.

In posizione centrale, un relay commuterà la circuitazione d'ingresso da Consumer Level a Pro Level. Ciò assicura un Input Gain ottimale e un ottimo rapporto segnale/rumore.

## Manopola MIX

Regolazione del Global Mix tra il segnale dry e quello processato. Ruotando completamente in senso orario si ottiene la massima quantità d'effetto.

## Manopola EFFECT BAL

Regolazione del Balance tra i due Engines interni.

## INPUT Meters

Il Peak Meter mostra il livello del segnale in ingresso dei canali Left/Right.

Il range del meter comprende: 0, -3, -6, -12, -18, -24, -40.

## OVERLOAD LEDs

Gli OVERLOAD LEDs indicano una delle seguenti situazioni:

- Il livello di Input troppo elevato ha raggiunto la condizione di overload.
- È avvenuto un overflow nei DSP interni.

L'Overload LED si illumina quando 1 sample raggiunge un livello di 0dBFS.

## INPUT - Analog/Digital

Indica se l'Input di M•ONE è analogico o digitale.

Selezionando il Digital Input, il Sample Rate seleziona automaticamente DI. Nel caso in cui il clock non sia compatibile o sia assente, le icone "Digital" e "DI" lampeggeranno.

## ANALOG/DIGITAL LED

Gli indicatori ANALOG/DIGITAL specificano il tipo di Input selezionato.

È possibile impostare il tipo di Input all'interno del menu "I/O Setup".

## Indicatori SAMPLE RATE

Gli indicatori SAMPLE RATE mostrano la sorgente del clock e il segnale di master clock in ingresso. Entrambe le icone 44.1 e 48kHz lampeggeranno nel caso in cui il clock in ingresso non sia compatibile o sia assente.

## Indicatori ROUTING

Mostrano quale tipo di Routing è attivo all'interno di M•ONE.

## Indicatore ALGO

Mostra il tipo di algoritmo utilizzato da ciascuno dei due Engines interni.

## DYNAMIC Meters 1+2

I due Dynamic meters indicano la quantità di gain reduction, nel caso in cui all'interno dei due Engines vengano impiegati degli algoritmi di tipo Dynamic.

Gli algoritmi Dynamic sono: Compressor, Limiter, Gate, Expander e De-esser.

## DISPLAY

Il Display consente di visualizzare il numero e il tipo di preset (Factory o User).

## Icona EDITED

Questa icona si illumina appena il preset selezionato viene editato.

## Icona FACTORY/USER

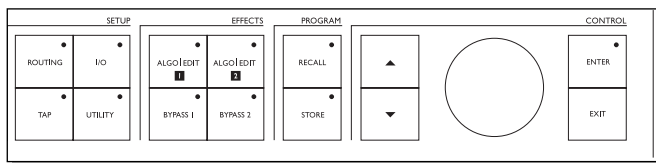
Visualizza il banco al quale appartiene il preset in uso (Factory o User).

## Icona MIDI IN

Segnala la ricezione di qualsiasi tipo di messaggio MIDI in ingresso.



# PANNELLO FRONTALE



## Tasto ROUTING

Premere il tasto ROUTING per impostare il tipo di Engine Routing. E' possibile scegliere tra: Dual Send/Ret, Parallel, Parallel/Serial, Serial, Stereo, Dual Mono.

## I/O SETUP

Il menu I/O SETUP contiene le regolazioni di base di M•ONE.

- Input source - Analog/Digital.
- Sample Rate - 44.1/48kHz.
- Bypass Mode - Vedi tasti BYPASS 1 e 2.
- Global Output level.
- Dither 16, 20 o 24(off).

## Tasto TAP

E' possibile immettere manualmente le impostazioni globali di Tempo battendo questo tasto ad ogni movimento di una misura. Le suddivisioni del Tap Tempo possono essere definite all'interno del menu Tap. Il Tap Tempo può essere utilizzato nei parametri Delay time, Chorus rate ecc.

## UTILITY

MIDI, SysEx-ID, Routing-lock, Bypass Mode, funzioni Pedal e l'angolazione del display.

## Tasti ALGO/EDIT 1+2

Per accedere agli ambienti Edit e Algorithm Change dell'Engine selezionato.

## Tasti BYPASS 1 e 2

Il Bypass Mode può essere regolato all'interno del menu Utility. Esistono tre differenti Bypass modes:

- 0% Mix:  
Il segnale in ingresso passa direttamente all'Output.
- 2 Fx Input:  
Bypass del segnale in ingresso dell'Engine selezionato.  
In questo modo è possibile ascoltare unicamente l'effetto lasciando invariato il livello del segnale dry in ingresso.
- 3 Fx Output:  
Disabilita l'uscita dell'Engine interno in modo da poter ascoltare unicamente il segnale dry, lasciando invariato il livello del segnale dry in ingresso.

## Tasto RECALL

Consente di accedere al menu Recall. È possibile selezionare il preset desiderato utilizzando la manopola CONTROL e confermando la scelta premendo il tasto ENTER.

## Tasto STORE

Consente di accedere al menu Store. I preset possono essere salvati unicamente all'interno dello User Bank. Utilizza la manopola CONTROL per selezionare la locazione User e conferma premendo il tasto ENTER.

## Tasti CURSORE UP/DOWN

Usa questi tasti per muovere il cursore all'interno del display.

## Tasto ENTER

Premere il tasto ENTER per confermare tutte le operazioni. Il LED dal tasto ENTER si illumina ogni volta che esso può essere utilizzato.

## Tasto EXIT

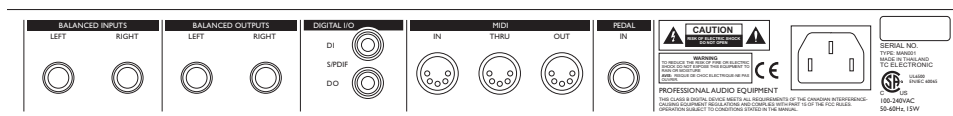
Consente di uscire da un menu o di annullare un'operazione.

## Manopola CONTROL

Utile per modificare i valori.

# PANNELLO POSTERIORE

## M•One “Standard”



**Inputs analogici jack bilanciati**

**Ouputs analogici Jack bilanciati**

**Input/ Output Digitale S/PDIF**

**MIDI In, Out, Thru**

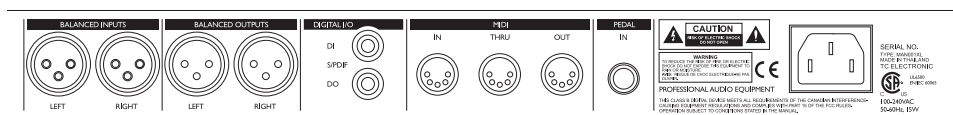
**Pedal Input per la funzione Bypass**

**Power Input**

**N° di Serie**

*Per applicazioni mono utilizza l'Input Left*

## M•One XL



**Inputs analogici XLR bilanciati**

**Ouputs analogici XLR bilanciati**

**Input/ Output Digitale S/PDIF**

**MIDI In, Out, Thru**

**Pedal Input per la funzione Bypass**

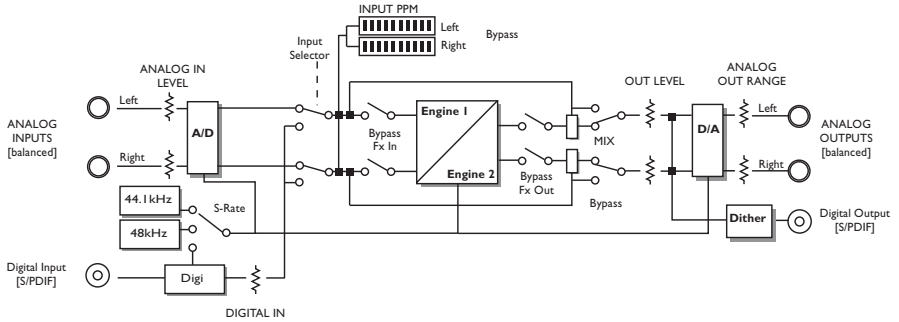
**Power Input**

**N° di Serie**

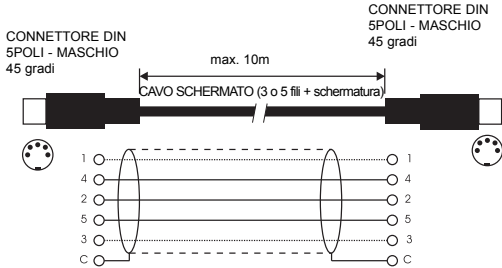
*Per applicazioni mono utilizza l'Input Left  
Il parametro Input Source presente all'interno del menu I/O DEVE essere impostato su ANGLLEFT.*

# PERCORSO DEL SEGNALE

## M-ONE

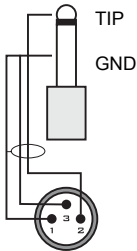


## Cavo MIDI



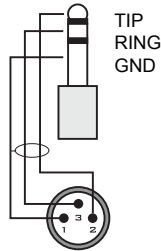
## Jack (sbilanciato) - XLR

- Sleeve - Pin 1 (Terra)**
- Tip - Pin 2 (Caldo)**
- Sleeve - Pin 3 (Freddo)**



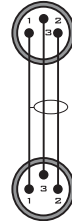
## Jack (bilanciato) - XLR

- Sleeve - Pin 1 (Terra)**
- Tip - Pin 2 (Caldo)**
- Ring - Pin 3 (Freddo)**

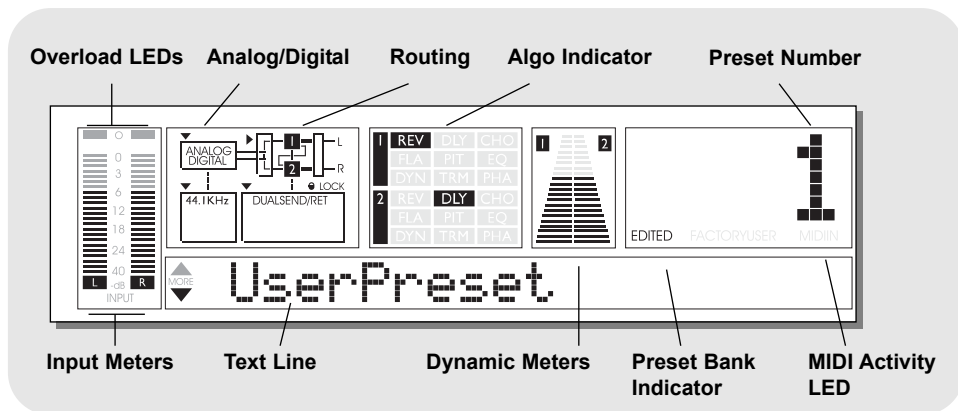


## XLR - XLR

- Pin 1 - Pin 1 (Terra)**
- Pin 2 - Pin 2 (Caldo)**
- Pin 3 - Pin 3 (Freddo)**



# IL DISPLAY DI M•ONE



## Analog/Digital

Gli indicatori Analog/Digital specificano il tipo di Input. È possibile selezionare l'Input all'interno del menu "I/O Setup".

L'impostazione dell'Input è un parametro globale.

Icone: Analog, Digital.

## Sample Rate

L'indicatore Sample Rate mostra la sorgente del clock e il segnale di master clock in ingresso (Digi In, 44.1, 48kHz).

Esempio

- Utilizzando un segnale digitale in ingresso, l'indicatore mostrerà: Digi In e 44.1.
- Utilizzando un segnale analogico e il clock interno, l'indicatore mostrerà: 44.1.

In caso di assenza o di incompatibilità del clock, l'icona Digi In inizierà a lampeggiare segnalando una situazione di errore. La scelta del Sample Rate è globale.

## Routing (Figura e testo)

Visualizza il tipo di Routing in uso. È possibile scegliere tra: Dual Send /Ret, Parallel, Parallel/Serial, Serial, Stereo, Dual Mono.

## Indicatore Algo

Mostra il tipo di algoritmo utilizzato da ciascuno dei due Engines interni. Premi uno dei due tasti EDIT per selezionare un algoritmo. È possibile scegliere tra: Rev, Dly, Cho, Fla, Pit, EQ, Dyn, Trm, Pha.

## Dynamic Meters

I due Dynamic meters indicano la quantità di gain reduction nel caso in cui all'interno dei due Engine vengano impiegati degli algoritmi di tipo Dynamic.

Gli algoritmi Dynamic sono: Compressor, Limiter, Gate, Expander e De-esser.

## Numero del Preset

Mostra il numero del Preset in uso.

## Icona Edited

Questa icona si illumina non appena il Preset selezionato viene editato.

## Icona FACTORY/USER

Visualizza il banco al quale appartiene il Preset in uso (Factory o User).

## Icona MIDI IN

Segnala la ricezione di qualsiasi tipo di messaggio MIDI in ingresso.

## Linea del testo

Consente la visualizzazione di 20 caratteri, utili per mostrare il nome del Preset in uso o di una funzione selezionata.

## I/O Setup

### Operazioni di base

- Premi il tasto I/O SETUP per accedere ai parametri globali di setup di M•ONE.
- Usa i tasti CURSORE per selezionare i parametri e la manopola CONTROL per la modifica dei valori.

Ogni modifica ha effetto immediato.

### Input Source

#### Analog

Usa i tasti CURSORE per selezionare il parametro Source (la freccia Source del display si illuminerà). Ruotando la manopola CONTROL è possibile scegliere tra Analog e Digital. Selezionando "Analog", il Sample Rate di M•ONE si imposterà su 44.1kHz e l'icona ANALOG Input nel display si illuminerà.

#### Digital

Selezionando "Digital", M•ONE tenterà di "agganciare" il segnale digitale presente nell'ingresso S/PDIF. Il clock verrà visualizzato sul display tramite le icone 44.1 o 48kHz, e l'icona Digital In si illuminerà. Durante la rilevazione del segnale digitale, l'icona Digital In lampeggerà indicando l'assenza o l'incompatibilità del clock e gli Output saranno silenziati. Rilevato il clock, l'icona Clock Rate si illuminerà e gli Output verranno riattivati.

#### ANLGLLEFT (solo XL)

Questo parametro consente di selezionare l'Input Left XLR analogico per un utilizzo mono, perciò occorre utilizzare l'ingresso XLR Left.

### Clock

#### Analog Input

Se il segnale audio in ingresso è analogico, è possibile disporre dei seguenti Sample Rates:

Internal 44.1kHz - Il clock interno sarà 44.1kHz.

Internal 48kHz - Il clock interno sarà 48kHz.

Digital - M•ONE utilizza il Sample Rate del Digital clock in ingresso.

#### Digital Input

Se il segnale in ingresso è digitale, è possibile disporre dei seguenti Sample Rates:

Internal 44.1kHz - Il clock interno sarà 44.1kHz.

Internal 48kHz - Il clock interno sarà 48kHz.

Digital - M•ONE utilizza il Sample Rate del Digital clock in ingresso.



Utilizzando il clock interno durante il collegamento ad altre apparecchiature digitali, occorre che i segnali digitali in ingresso siano in sync col clock interno di M•ONE, onde evitare slip-samples.



#### \*\*\*Rate Mismatch\*\*\*

Questo messaggio di errore può apparire sul display nel caso in cui M•ONE rilevi dei slip-samples.

Di solito, questo problema insorge unicamente in alcuni tipi di setup del clock.

Esempio: se M•ONE, utilizzando il clock interno, rileva un clock non compatibile o non riesce ad "agganciare" il clock di un segnale digitale in ingresso, il display visualizzerà questo messaggio sul display.

### Out Range

Impostazione del Gain range massimo dell'Output analogico.

Range: 2dBu, 8dBu, 14dBu e 20dBu.

### Out level

Controlla il livello di Output globale digitale/analogico. Da 0 a Off (-100dB) in steps da 1dB.

### Digital In Gain

Regolazione del livello dell'Input digitale.

Questa regolazione agisce unicamente sul Digital Level.

### Dither

Il passaggio da una risoluzione con una certa quantità di bit ad un'altra con un numero inferiore di bits, causa una perdita di informazioni. Il processo di eliminazione dei bit è chiamato Truncation ed introduce distorsioni digitali su segnali a basso livello, dovute alla parziale mancanza di informazioni del segnale. Il dither consente di compensare questa mancanza introducendo una leggera quantità di rumore filtrato che genera una randomizzazione nella soglia del rumore, assicurando una minore distorsione dei segnali a basso livello. A determinare il numero di bit è sempre l'apparecchiatura digitale ricevente (esempio: solitamente, i segnali digitali inviati ad un CD Recorder o ad un DAT devono avere una risoluzione di 16bits). Il dithering è applicabile unicamente ai Digital Outputs.

## Utility

### Operazioni di base

- Premi il tasto Utility per accedere ai parametri Local Setup di M•ONE.
- Usa i tasti CURSORE per selezionare i parametri e la manopola CONTROL per la modifica dei valori.

Ogni modifica ha effetto immediato.

### MIDI Channel

Seleziona il canale MIDI di ricezione di M•ONE. Range: Off/1-16/Omni.

### MIDI CC

Determina se M•ONE debba o meno reagire a messaggi MIDI di tipo Continuous Controller. Range: On/Off.

### MIDI Bulk Dump

Premi ENTER per fare un Bulk Dump di tutti i Preset in un'apparecchiatura MIDI esterna. M•ONE è sempre attivo alla ricezione di messaggi MIDI Bulk Dump.

### MIDI Sys-Ex ID

Determina il numero di Sys-Ex ID dell'unità. Ogni parametro degli effetti, tipi di algoritmo e di Routing possono essere modificati utilizzando messaggi Sys-Ex provenienti da un MIDI Device esterno. Per definire a quale unità i messaggi di Sys-Ex debbano essere inviati, occorre stabilire un numero ID appropriato.

### Program Bank

Determina il Bank del Program Change inviato da un'apparecchiatura MIDI esterna a M•ONE. È possibile selezionare Factory, User o External. Selezionando External è possibile utilizzare un Controller #32 per richiamare il Factory Bank o User Bank

#### M•One (standard)

Factory Bank: Controller #0=0

User Bank: Controller #0=1

#### M•One XL

Factory Bank 1-100: Controller #0=0

Factory Bank 101-200: Controller #0=1

User Bank 1-100: Controller #0=2

### Routing Lock

Blocca il tipo di Routing corrente, in modo da utilizzarlo come Routing globale. Ciò significa che il cambio di Preset non modificherà il Routing del segnale.

### Tap Unit

Determina come il Tap Tempo all'interno del menu Tap debba essere visualizzato: in ms (millisecondi) o in BPM (Beats Per Minute).

### Bypass Mode

Esistono tre differenti Bypass Modes:

#### 0% Mix

Il segnale in ingresso passa direttamente all'Output.

#### Fx Input

Bypass del segnale in ingresso dell'Engine selezionato. In questo modo è possibile ascoltare unicamente l'effetto lasciando invariato il livello del segnale dry in ingresso.

#### Fx Output

Disabilita l'uscita dell'Engine interno in modo da poter ascoltare unicamente il segnale dry, lasciando invariato il livello del segnale in ingresso.

### Pedal setup

Assegna una funzione al pedale connesso nel pannello posteriore. Possono essere utilizzati unicamente pedali di tipo momentaneo. Range: Bypass 1, Bypass 2, Bypass 1&2, Tap.

### Viewing Angle

Regolazione del contrasto del display LCD per una visualizzazione più confortevole.

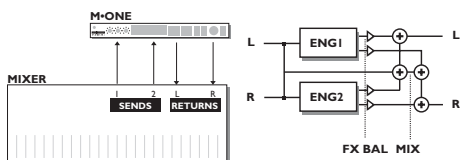
# ROUTINGS

Il menu Routing consente di selezionare il Routing dei due Engines interni. Accedendo al menu Routing, le frecce presenti sul display Routing si illuminano. Le impostazioni di Routing sono salvate con i Preset, ma è possibile mantenere un Routing globale abilitando la funzione Lock Routing all'interno del menu Utility.

## Operazioni di base

- Premi ROUTING per attivare l'ambiente Routing nel display.
- Ruota la manopola CONTROL per selezionare il tipo di Routing. Il LED del tasto ENTER inizierà a lampeggiare.
- Premi il tasto ENTER per attivare il Routing selezionato.

## Dual S/R - Dual Send/Return



M-ONE

È il tipo di Routing da selezionare se desideri utilizzare M•ONE come due processori d'effetti indipendenti. L'Input Left sarà inviato all'Engine 1 e l'Input Right all'Engine 2.

I quattro FX Outputs verranno sommati e inviati ai due Outputs.

## EFFECT BAL

Bilanciamento tra i due FX Output degli Engines.

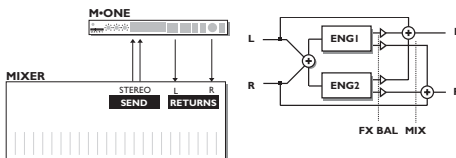
## MIX

Regola la quantità di segnale dry distribuito ai due Engines. Il segnale dry è mono. Ruota la manopola MIX a destra per utilizzare M•ONE in un setup "send/return".

## Esempio:

Invia ai due Engines di M•ONE il segnale audio proveniente da due Aux del tuo mixer e collega l'Output L/R in un ritorno stereo del mixer. In questo modo è possibile utilizzare i due Engines di M•ONE come due effetti stereo separati con 2 canali Output in comune.

## Parallel



Il Routing Parallel somma il segnale left/right inviandolo ad entrambe gli Engines. Come illustrato, il segnale dry non processato viene mixato col segnale processato in due canali tramite il parametro Mix.

## EFFECT BAL

Controlla il bilanciamento tra i due FX Output degli Engines.

## MIX

Regolazione della quantità di segnale dry distribuito ai due Engines. Il segnale dry è mono.



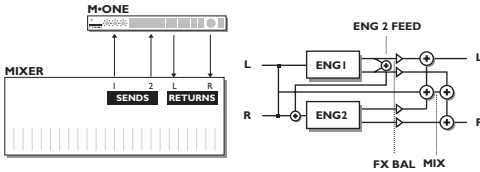
Il Parallel Routing è perfetto se desideri applicare due differenti effetti allo stesso segnale audio.

## Esempio:

Desideri aggiungere un Chorus e un Reverb ad una traccia di chitarra. Seleziona il Chorus nell'Engine 1, il Reverb nell'Engine 2 e scegli il Parallel Routing. In questo modo hai a disposizione i due effetti in maniera distinta sulla stessa traccia audio.

# ROUTINGS

## Parallel/Serial



Questo Routing è uguale al Dual Routing ad eccezione di un particolare: l'Output dell'Engine 1 può essere collegato all'Input dell'Engine 2. Ciò consente, ad esempio, di applicare un riverbero alle ripetizioni di un Delay. In questo caso, la quantità di segnale che alimenta l'Engine 2 è controllabile tramite il parametro Eng 2 Crossfeed. Questo parametro si trova nel menu Routing e fa parte del Preset.

### EFFECT BAL

Controlla il bilanciamento tra gli FX Output degli Engines.

### MIX

Regola la quantità di segnale dry distribuito ai due Engines. Il segnale dry è mono.

### Eng2 Feed

Regolazione della quantità di segnale proveniente dall'Output dell'Engine 1 e diretto all'Input dell'Engine 2. Eng2 Feed è attivo unicamente col Parallel-Serial Routing.

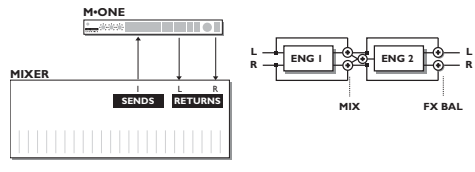


Il Parallel-Serial Routing è utile se desideri separare gli Inputs nei due Engines, mantenendo però i due effetti parzialmente combinati.

### Esempio:

Hai a disposizione un lungo Delay nell'Engine 1 e un Hall Reverb nell'Engine 2. Entrambe gli effetti sono utilizzati su una voce. Il livello dei due effetti è determinato da due Sends indipendenti del tuo mixer. Se le ripetizioni del Delay appaiono troppo "dry", comparate alla voce riverberata, grazie al Parallel-Serial Routing è possibile inviare il Delay dell'Engine 1 nel Reverb dell'Engine 2, agendo sul parametro Eng 2 Feed. Ora, la voce e le ripetizioni del Delay saranno riverberate.

## Serial



In modalità Serial, il segnale audio passa prima attraverso l'Engine 1 e quindi nell'Engine 2. Le manopole EFFECT BAL e MIX presenti sul pannello frontale operano nel seguente modo:

### MIX

Controllo del Mix dell'Engine 1.

### EFFECT BAL

Regola il livello del segnale dry nell'Engine 2. In questo caso il segnale "dry" nell'Engine 2 viene prelevato dopo l'Engine 1. Ciò consente di emulare il comportamento di effetti separati all'interno di un setup seriale.



Usa il Serial Routing se desideri combinare i due Engines per generare un unico effetto.

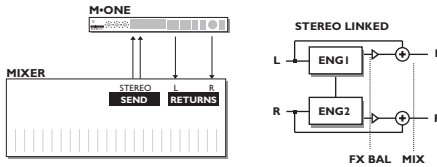
### Esempio:

Seleziona il De-esser nell'Engine 1 e un riverbero brillante nell'Engine 2. In questo modo il De-esser eliminerà gli eventuali "sss-sounds" da una traccia vocale, consentendoti di utilizzare un Reverb aperto e brillante ed evitare fastidiose sibilanti.



# ROUTINGS

## Stereo Linked



Con lo Stereo Link Routing, gli Engines generano il medesimo effetto con la regolazione sincronizzata dei parametri. Gli I/O Left sono utilizzati dall'Engine 1 e gli I/O Right dall'Engine 2. Selezionando lo Stereo Linked Routing, le regolazioni dell'Engine 1 vengono forzate dall'Engine 2.

### EFFECT BAL

Controlla il bilanciamento tra gli FX Output degli Engines.

### MIX

Regolazione della quantità di segnale dry distribuito ai due Engines. Il segnale dry è stereo.

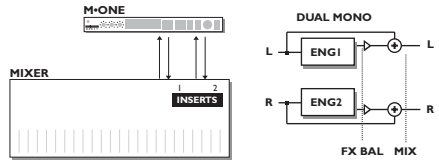


Lo Stereo Linked Routing può essere utilizzato per applicazioni stereo reali.

### Esempio:

Seleziona il Compressor e collega M•One ad un SubGroup del tuo mixer. In questo modo hai a disposizione un compressore "True-Stereo" con settaggi identici sui due canali editabili agendo unicamente su un unico Engine.

## Dual Mono



Nel Dual Mono Routing, i due Engines sono totalmente indipendenti, consentendoti di utilizzare un ingresso/uscita mono su ogni Engine. Gli I/O Left sono utilizzati dall'Engine 1 e gli I/O Right dall'Engine 2.

### EFFECT BAL

Controlla il bilanciamento tra i due FX Output degli Engines.

### MIX

Regolazione della quantità di segnale dry distribuito ai due Engines. Il segnale dry viene inviato in maniera indipendente ai due canali.

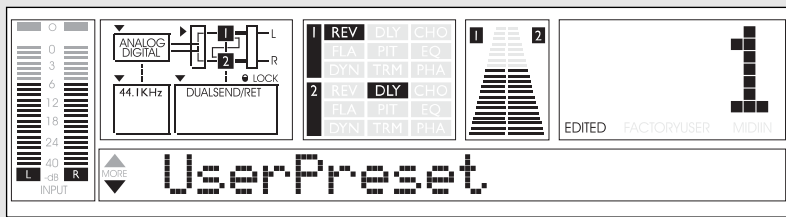


Dual Mono è il Routing ideale per un utilizzo mono di M•ONE. Ciò consente di utilizzare i due Engines per scopi totalmente differenti.

### Esempio:

Ti occorrono un Tremolo e un EQ da inserire in due canali differenti. Collega il primo canale nel Left In/Out di M•ONE e il secondo canale sul Right In/Out. Quindi, seleziona il Tremolo e l'EQ nei due Engines.

# RECALL



## Recall

La Recall Page rappresenta la Main Page di M•ONE.

### Richiamare un Preset

Richiamare un Preset significa caricare/attivare un Preset.

- Premere il tasto RECALL per accedere al menu RECALL.
- Ruota la manopola CONTROL per selezionare un Preset (Preview Mode). Durante la ricerca del Preset, il LED del tasto ENTER e il numero del Preset nel display lampeggeranno simultaneamente.
- Premere il tasto ENTER o RECALL per richiamare/attivare il Preset.

Per ritornare al Preset corrente durante la fase di Preview, premere il tasto EXIT.

### Tipi di Preset

#### User presets - RAM

Presets che possono essere editati e salvati in altre locazioni User. È possibile salvare fino a 100 Presets all'interno dello User Bank.

#### Factory presets - ROM

Factory presets che possono essere editati e salvati nelle locazioni User. Non è possibile salvare dei Presets nelle locazioni Factory. M•ONE dispone di 100 Factory Presets. M•ONE XL dispone di 100 Factory Presets.



Per passare dal Factory Bank allo User Bank in modo immediato, premi il tasto CURSORE UP. Vice versa, per passare dallo User al Factory Bank, usa il tasto CURSORE DOWN.

## STORE

### Tipi di Presets

#### User presets - RAM

Presets editabili e salvabili in altre locazioni User. È possibile salvare fino a 100 Presets all'interno dello User Bank.

#### Factory presets - ROM

Factory Presets editabili e salvabili nelle locazioni User. Non è possibile salvare dei Presets nelle locazioni Factory. M•ONE dispone di 100 Factory Presets. M•ONE XL dispone di 100 Factory Presets.

### Operazioni di base

Premi STORE per accedere all'ambiente Store. Il tasto ENTER e il numero del Preset nel display lampeggeranno, indicando che il preset corrente non è stato ancora salvato.

### Locazioni Presets

I Presets possono essere salvati unicamente nelle locazioni User. La Store Page suggerisce la prima locazione User libera, nel caso in cui il Preset che si desidera salvare sia un Factory Preset. Per gli User Preset, la Store Page suggerirà la medesima locazione User.

### Salvare un Preset mantenendo lo stesso nome e la stessa locazione

- Premi STORE per accedere al menu Store.
- Premi ENTER per salvare il Preset.  
Il display mostrerà per qualche istante "Stored" e ritornerà alla Recall Page.

### Salvare un Preset in una nuova locazione, mantenendo lo stesso nome

- Premi STORE per accedere al menu Store.
- Ruota la manopola CONTROL per selezionare la nuova locazione.
- Premi ENTER per salvare il Preset.  
Il display mostrerà per qualche istante "Stored" e ritornerà alla Recall Page.

### Salvare un Preset con un nuovo nome

- Premi il tasto STORE per accedere al menu Store.
- Usa la manopola CONTROL per selezionare la nuova locazione.
- Premi STORE oppure il tasto CURSORE DOWN per visualizzare il Naming display.
- Usa i tasti CURSORE per cambiare la posizione del cursore nel display.
- Ruota la manopola CONTROL per selezionare i caratteri.
- Premi ENTER per salvare il Preset.

## TAP

La funzione TAP consente di immettere le impostazioni globali di tempo all'interno di M•ONE. Il Tap Tempo può essere utilizzato nei parametri Delay time, Chorus rate ecc.

### Operazioni di base

- Premi una volta il tasto TAP per accedere al menu Tap.
- Utilizza i tasti CURSORE per selezionare i parametri.
- Ruota la manopola CONTROL per modificare i valori.

Ogni modifica effettuata all'interno del menu Tap ha effetto immediato.

### Tap

Mostra il Tap Tempo corrente. Il Tempo è visualizzato sia in ms (millisecondi), sia in BPM (Beats per Minute).

### Tap Subdivision

Questo parametro determina come M•ONE debba comportarsi in base al TapTempo immesso. È possibile scegliere tra: Ignored, 1, 1/2D, 1/2, 1/2T, 1/4D, 1/4, 1/4T, 1/8D, 1/8, 1/8T, 1/16D, 1/16, 1/16T, 1/32D, 1/32, 1/32T.

### Tap Func

Selezione quale Engine debba rispondere al Tap Tempo. Range: Eng 1, Eng 2, Eng 1&2.



Per disattivare la funzione Tap, occorre selezionare "Ignored" nel parametro "Tap Subdivision"

### MIDI Sync

Quando la funzione MIDI Sync è abilitata, M•ONE si sincronizzerà al MIDI clock in ingresso (ad esempio, proveniente da un Sequencer MIDI).



Abilitando il MIDI Sync, il menu Tap ristabilirà la Subdivision di default.

## Il Riverbero

La maggior parte dei Reverbs presenti in M•ONE sono composti da due parti distinte: le Riflessioni e la Coda.

- Le Riflessioni, o Early Reflections, simulano le prime riflessioni udibili. È la parte del riverbero che definisce la misura e il "carattere" dell'ambiente.
- L'altra parte del riverbero è conosciuta come "coda del riverbero" o campo diffuso. Queste riflessioni sono talmente complesse e disordinate che rendono praticamente impossibile determinare la reale direzione della fonte sonora originale.

L'unione di queste due parti creano il "sound" naturale di un ambiente, anche se nella realtà il bilanciamento tra esse può variare leggermente. Per questo motivo, M•ONE mette a disposizione tutti i parametri necessari a controllare il livello, il colore, la durata e la grandezza delle Early Reflections e della coda del riverbero. Prova a sperimentare agendo su entrambe le parti del riverbero: ti garantiamo che otterrai degli effetti sorprendenti.

## Hall

### Decay

Range: 0.02sec - 20 sec

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero per decrescere di circa 60dB.

### Predelay

Range: 0 - 100ms

Breve ritardo posto tra le Early Reflections e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay il segnale audio risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.



Prova a diminuire il parametro Reflect in modo da ottenere il tipico effetto "slapback" nella coda del riverbero.

### Size

Range: Small - Medium - Large - XL (solo XL)

Questo parametro determina la grandezza del modello di Early Reflection. Sperimenta differenti misure in modo da impiegare il tipo di Size più appropriato al segnale audio utilizzato.

### High Cut

Range: 501.2Hz - 20kHz

Taglio delle alte frequenze con una curva di 6dB/ottava. Utilizza questo parametro per rimuovere le sibilanti dal riverbero.



Prova ad eliminare le alte frequenze agendo sui parametri High Cut e High Color e ascoltane la differenza.

### High Color

Range: -50 - +50

High Color regola il Decay Time nella gamma delle alte frequenze. Diminuendo il Decay Time delle alte frequenze è possibile rimuovere le sibilanti indesiderate, preservando comunque la brillantezza e l'apertura del riverbero.

## Low Color

Range: -50 - +50

Questo parametro regola il Decay Time nella gamma delle basse frequenze.

È possibile rimuovere il rumble tipico delle basse frequenze mantenendo il calore sulla coda del riverbero diminuendo il Decay Time alle basse frequenze.

## Reflect Level

Range: da 0dB a -100dB

Questo parametro regola il livello delle Early Reflection.



Molte vecchie unità di riverbero non utilizzavano le Early Reflection. Prova ad abbassare il valore di Reflect Level per simulare quel tipo di sonorità.

## Reverb Level

Range: da 0dB a -100dB

Questo parametro regola il livello della coda del riverbero. Diminuendo il Reverb Level è possibile ottenere più ambiente, in quanto le Early Reflections risulteranno più evidenti e prevedibili.

## Mod Type

Range: Off - Smooth - Vintage

Seleziona il tipo di modulazione usata nella coda del riverbero.

**Smooth:** la Smooth Modulation utilizza dei pattern di modulazione complicati che consentono alla coda del riverbero di essere modulata senza alterare l'intonazione del segnale audio originale.

**Vintage:** molte delle vecchie unità di riverbero utilizzavano dei pattern di modulazione molto semplici che tendevano ad alterare leggermente l'intonazione del segnale audio. La Vintage Modulation simula questo comportamento tipico, restituendo la tradizionale leggera stonatura.

## Mod Speed

Range: -25 - +25

Regolazione della velocità della modulazione. Il Mod Speed è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

## Mod Depth

Range: -25 - +25

Regolazione della profondità della modulazione.

Il Mod Depth è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

## FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.

## Room

### Decay

Range: 0.02s - 2,5s

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero per decrescere di circa 60dB.

### Predelay

Range: 0 - 100ms

Breve ritardo posto tra le Early Reflections e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.



Prova a diminuire il livello di Reflect in modo da ottenere il tipico effetto "slapback" nella coda del riverbero.

### Size

Range: Small - Medium - Large - XL (solo XL)

Determina la grandezza del modello di Early Reflection. Sperimenta differenti misure in modo da impiegare il tipo di Size più appropriato al segnale audio utilizzato.

### High Cut

Range: 501.2Hz - 20kHz

Taglio delle alte frequenze con una curva di 6dB/ottava. Usa High Cut per rimuovere le sibilanti dal riverbero.



Prova ad eliminare le alte frequenze agendo sui parametri High Cut e High Color, e ascoltane la differenza.

### High Color

Range: -50 - +50

High Color regola il Decay Time nella gamma delle alte frequenze. Diminuendo il Decay Time delle alte frequenze è possibile rimuovere le sibilanti indesiderate, preservando comunque la brillantezza e l'apertura del riverbero.

### Low Color

Range: -50 - +50

Questo parametro regola il Decay Time nella gamma delle basse frequenze.

È possibile rimuovere il rumble tipico delle basse frequenze mantenendo il calore sulla coda del riverbero, diminuendo il Decay Time alle basse frequenze.

### Low Color

Range: -50 - +50

Questo parametro regola il Decay Time nella gamma delle basse frequenze.

È possibile rimuovere il rumble tipico delle basse frequenze mantenendo il calore sulla coda del riverbero, diminuendo il Decay Time alle basse frequenze.

### Reflect Level

Range: da 0dB a -100dB

Questo parametro regola il livello delle Early Reflection.



Molte vecchie unità di riverbero non utilizzavano le Early Reflection. Prova ad abbassare il valore di Reflect Level per simulare quel tipo di sonorità.

### Reverb Level

Range: da 0dB a -100dB

Regola il livello della coda del riverbero. Diminuendo il Reverb Level è possibile ottenere più ambiente, in quanto le Early Reflections risulteranno più evidenti e prevedibili.

### Mod

Range: Off - On

Modulando la coda del riverbero è possibile creare degli effetti più caotici, molto simili alle stanze naturali.

### Mod Speed

Range: -25 - +25

Regolazione della velocità della modulazione. Il Mod Speed è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### Mod Depth

Range: -25 - +25

Regolazione della profondità della modulazione.

Il Mod Depth è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero.

Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.

# REVERB - SMALL ROOM (SOLO M-ONE XL)

## Small Room

### Decay

Range: 0.02s - 2,5s

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero per decrescere di circa 60dB.

### Predelay

Range: 0 - 100ms

Breve ritardo posto tra le Early Reflections e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.



Prova a diminuire il livello di Reflect in modo da ottenere il tipico effetto "slapback" nella coda del riverbero.

### Size

Range: Small - Medium - Large - XL

Determina la grandezza del modello di Early Reflection. Sperimenta differenti misure in modo da impiegare il tipo di Size più appropriato al segnale audio utilizzato.

### High Cut

Range: 501.2Hz - 20kHz

Taglio delle alte frequenze con una curva di 6dB/ottava. Usa High Cut per rimuovere le sibilanti dal riverbero.



Prova ad eliminare le alte frequenze agendo sui parametri High Cut e High Color, e ascoltane la differenza.

### High Color

Range: -50 - +50

High Color regola il Decay Time nella gamma delle alte frequenze. Diminuendo il Decay Time delle alte frequenze è possibile rimuovere le sibilanti indesiderate, preservando comunque la brillantezza e l'apertura del riverbero.

### Low Color

Range: -50 - +50

Questo parametro regola il Decay Time nella gamma delle basse frequenze.

È possibile rimuovere il rumble tipico delle basse frequenze mantenendo il calore sulla coda del riverbero, diminuendo il Decay Time alle basse frequenze.

### Reflect Level

Range: da 0dB a -100dB

Questo parametro regola il livello delle Early Reflection.



Molte vecchie unità di riverbero non utilizzavano le Early Reflection. Prova ad abbassare il valore di Reflect Level per simulare quel tipo di sonorità.

### Reverb Level

Range: da 0dB a -100dB

Regola il livello della coda del riverbero.

Diminuendo il Reverb Level è possibile ottenere più ambiente, in quanto le Early Reflections risulteranno più evidenti e prevedibili.

### Mod

Range: Off - On

Modulando la coda del riverbero è possibile creare degli effetti più caotici, molto simili alle stanze naturali.

### Mod Speed

Range: -25 - +25

Regolazione della velocità della modulazione.

Il Mod Speed è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### Mod Depth

Range: -25 - +25

Regolazione della profondità della modulazione.

Il Mod Depth è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero.

Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.

# REVERB - PLATE

## Plate 1

### Decay

Range: 0.02s - 20s

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero per decrescere di circa 60dB.

### Predelay

Range: 0 - 100ms

Breve ritardo posto tra le Early Reflections e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.



Prova a diminuire il livello di Reflect in modo da ottenere il tipico effetto "slapback" nella coda del riverbero.

### Size

Range: Small - Medium - Large - XL (solo XL)

Determina la grandezza del modello di Early Reflection. Sperimenta differenti misure in modo da impiegare il tipo di Size più appropriato al segnale audio utilizzato.

### High Cut

Range: 501.2Hz - 20kHz

Taglio delle alte frequenze con una curva di 6dB/ottava. Usa High Cut per rimuovere le sibilanti dal riverbero.



Prova ad eliminare le alte frequenze agendo sui parametri High Cut e High Color, e ascoltane la differenza di azione.

### High Color

Range: -50 - +50

Il parametro High Color regola il Decay Time nella gamma delle alte frequenze. Diminuendo il Decay Time delle alte frequenze è possibile rimuovere le sibilanti indesiderate, preservando comunque la brillantezza e l'apertura del riverbero.

### Low Color

Range: -50 - +50

Questo parametro regola il Decay Time nella gamma delle basse frequenze. È possibile rimuovere il rumble tipico delle basse frequenze mantenendo il calore sulla coda del riverbero, diminuendo il Decay Time alle basse frequenze.

### Reflect Level

Range: da 0dB a -100dB

Questo parametro regola il livello delle Early Reflection.



Molte vecchie unità di riverbero non utilizzavano le Early Reflection. Prova ad abbassare il valore di Reflect Level per simulare quel tipo di sonorità.

### Reverb Level

Range: da 0dB a -100dB

Regola il livello della coda del riverbero. Diminuendo il Reverb Level è possibile ottenere più ambiente, in quanto le Early Reflections risulteranno più evidenti e prevedibili.

### Mod Speed

Range: -25 - +25

Regolazione della velocità della modulazione. Il Mod Speed è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### Mod Depth

Range: -25 - +25

Regolazione della profondità della modulazione. Il Mod Depth è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.



## Plate 2

### Decay

Range: 0.02s - 20s

Determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero per raggiungere approssimativamente un livello di 60dB

### Predelay

Range: 0 - 100ms

Breve ritardo posto tra le Early Reflections e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.



Prova a diminuire il livello di Reflect in modo da ottenere il tipico effetto "slapback" nella coda del riverbero.

### Size

Range: Small - Medium - Large - XL (solo XL)

Determina la grandezza del modello di Early Reflection. Sperimenta differenti misure in modo da impiegare il tipo di Size più appropriato al segnale audio utilizzato.

### High Cut

Range: 501.2Hz - 20kHz

Taglio delle alte frequenze con una curva di 6dB/ottava. Usa High Cut per rimuovere le sibilanti dal riverbero.



Prova ad eliminare le alte frequenze agendo sui parametri High Cut e High Color, e ascoltane la differenza.

### High Color

Range: -50 - +50

High Color regola il Decay Time nella gamma delle alte frequenze. Diminuendo il Decay Time delle alte frequenze è possibile rimuovere le sibilanti indesiderate, preservando comunque la brillantezza e l'apertura del riverbero.

### Low Color

Range: -50 - +50

Questo parametro regola il Decay Time nella gamma delle basse frequenze.

È possibile rimuovere il rumble tipico delle basse frequenze mantenendo il calore sulla coda del riverbero, diminuendo il Decay Time alle basse frequenze. Questo parametro regola il livello delle Early Reflection.

### Reflect Level

Range: da 0dB a -100dB

Questo parametro regola il livello delle Early Reflection.



Molte vecchie unità di riverbero non utilizzavano le Early Reflection. Prova ad abbassare il valore di Reflect Level per simulare quel tipo di sonorità.

### Reverb Level

Range: da 0dB a -100dB

Regola il livello della coda del riverbero. Diminuendo il Reverb Level è possibile ottenere più ambiente, in quanto le Early Reflections risulteranno più evidenti e prevedibili.

### Mod

Range: Off - On

Modulando la coda del riverbero è possibile creare degli effetti più caotici, molto simili agli ambienti naturali.

### Mod Speed

Range: -25 - +25

Regolazione della velocità della modulazione. Il Mod Speed è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### Mod Depth

Range: -25 - +25

Regolazione della profondità della modulazione. Il Mod Depth è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.

## Spring

Si tratta di un algoritmo di riverbero ideato per riprodurre il suono dei vecchi Spring Reverbs, come quelli utilizzati negli amps vintage per chitarra.

### Decay

Range: 0.02s - 20s

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero per decrescere di circa 60dB.

### Predelay

Range: 0 - 100ms

Breve ritardo posto tra le Early Reflections e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.

### High Cut

Range: 501.2Hz - 20kHz

Taglio delle alte frequenze con una curva di 6dB/ottava. Usa High Cut per rimuovere le sibilanti dal riverbero.



Prova ad eliminare le alte frequenze agendo sui parametri High Cut e High Color e ascoltane la differenza.

### High Color

Range: -50 - +50

High Color regola il Decay Time nella gamma delle alte frequenze. Diminuendo il Decay Time delle alte frequenze è possibile rimuovere le sibilanti indesiderate, preservando comunque la brillantezza e l'apertura del riverbero.

### Low Color

Range: -50 - +50

Questo parametro regola il Decay Time nella gamma delle basse frequenze. È possibile rimuovere il rumble tipico delle basse frequenze mantenendo il calore sulla coda del riverbero, diminuendo il Decay Time alle basse frequenze.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.

## Live

### Decay

Range: 0.02s - 20s

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero per decrescere di circa 60dB.

### Predelay

Range: 0 - 100ms

Breve ritardo posto tra le Early Reflections e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.



Prova a diminuire il livello di Reflect in modo da ottenere il tipico effetto "slapback" nella coda del riverbero.

### Size

Range: Small - Medium - Large - XL (solo XL)

Determina la grandezza del modello di Early Reflection. Sperimenta differenti misure in modo da impiegare il tipo di Size più appropriato al segnale audio utilizzato.

### High Cut

Range: 501.2Hz - 20kHz

Taglio delle alte frequenze con una curva di 6dB/ottava. Usa High Cut per rimuovere le sibilanti dal riverbero.



Prova ad eliminare le alte frequenze agendo sui parametri High Cut e High Color, e ascoltane la differenza di azione.

### High Color

Range: -50 - +50

High Color regola il Decay Time nella gamma delle alte frequenze. Diminuendo il Decay Time delle alte frequenze è possibile rimuovere le sibilanti indesiderate, preservando comunque la brillantezza e l'apertura del riverbero.

### Low Color

Range: -50 - +50

Questo parametro regola il Decay Time nella gamma delle basse frequenze. È possibile rimuovere il rumble tipico delle basse frequenze mantenendo il calore sulla coda del riverbero, diminuendo il Decay Time alle basse frequenze.

### Reflect Level

Range: da 0dB a -100dB

Questo parametro regola il livello delle Early Reflection.



Molte vecchie unità di riverbero non utilizzavano le Early Reflection. Prova ad abbassare il valore di Reflect Level per simulare quel tipo di sonorità.

### Reverb Level

Range: da 0dB a -100dB

Regola il livello della coda del riverbero. Diminuendo il Reverb Level è possibile ottenere più ambiente, in quanto le Early Reflections risulteranno più evidenti e prevedibili.

### Mod Speed

Range: -25 - +25

Regolazione della velocità della modulazione. Il Mod Speed è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### Mod Depth

Range: -25 - +25

Regolazione della profondità della modulazione. Il Mod Depth è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto

## Ambience

Al contrario dello Spring Reverb, l'algoritmo Ambience genera un riverbero dal sound veramente naturale.

### Decay

Range: 0.02s - 20s

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero per decrescere di circa 60dB.

### Predelay

Range: 0 - 100ms

Breve ritardo posto tra le Early Reflections e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay, il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.



Prova a diminuire il livello di Reflect in modo da ottenere il tipico effetto "slapback" nella coda del riverbero.

### Size

Range: Small - Medium - Large - XL (solo XL)

Determina la grandezza del modello di Early Reflection. Sperimenta differenti misure in modo da impiegare il tipo di Size più appropriato al segnale audio utilizzato.

### High Cut

Range: 501.2Hz - 20kHz

Taglio delle alte frequenze con una curva di 6dB/ottava. Usa High Cut per rimuovere le sibilanti dal riverbero.



Prova ad eliminare le alte frequenze agendo sui parametri High Cut e High Color, e ascoltane la differenza di azione.

### High Color

Range: -50 - +50

High Color regola il Decay Time nella gamma delle alte frequenze. Diminuendo il Decay Time delle alte frequenze è possibile rimuovere le sibilanti indesiderate, preservando comunque la brillantezza e l'apertura del riverbero.

### Low Color

Range: -50 - +50

Questo parametro regola il Decay Time nella gamma delle basse frequenze. È possibile rimuovere il rumble tipico delle basse frequenze mantenendo il calore sulla coda del riverbero, diminuendo il Decay Time alle basse frequenze.

### Reflect Level

Range: da 0dB a -100dB

Questo parametro regola il livello delle Early Reflection.



Molte vecchie unità di riverbero non utilizzavano le Early Reflection. Prova ad abbassare il valore di Reflect Level per simulare quel tipo di sonorità.

### Reverb Level

Range: da 0dB a -100dB

Regola il livello della coda del riverbero. Diminuendo il Reverb Level è possibile ottenere più ambiente, in quanto le Early Reflections risulteranno più evidenti e prevedibili.

### Mod

Range: Off - On

Modulando la coda del riverbero è possibile creare degli effetti più caotici, molto simili agli ambienti naturali.

### Mod Speed

Range: -25 - +25

Regolazione della velocità della modulazione. Il Mod Speed è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### Mod Depth

Range: -25 - +25

Regolazione della profondità della modulazione. Il Mod Depth è stato ottimizzato per ciascun tipo di riverbero. Il Range di +/-25 è calcolato come variazione dall'impostazione ottimale.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.

## One Tap

Il One Tap Delay opera con un'unica linea di delay.

### Delay Time

Range: 0 - 4000ms

Specifica la durata del Delay.

### Feedback

Range: da -100 a +100

Regola la quantità di segnale che viene reintrodotta nell'Input dell'algoritmo.

Aumentando il valore di Feedback si ottengono maggiori ripetizioni del Delay.

### Pan

Range: 50L - 50R

Controllo della posizione nel panorama stereo per la voce selezionata.

### High Cut

Range: 500Hz - 20kHz

Filtro High Cut di tipo shelving che consente di ridurre le alte frequenze delle ripetizioni del delay. Ciò consente di ottenere un suono più caldo e vintage, che in alcuni casi consente di evitare situazioni confuse nel sound globale.

### Low Cut

Range: 19.9Hz - 2kHz

Filtro Low Cut di tipo shelving che consente di ridurre le basse frequenze delle ripetizioni del delay. Utilizzando un delay full-range su materiale audio caratterizzato da basse frequenze, si rischia di rendere meno incisivo il feeling del sound globale. Per evitare ciò, utilizza il Low Cut.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.

## Two Tap

Il Two Tap Delay opera con due linee di delay separate, ciascuna con il suo set di parametri.

### Delay Time 1+2

Range: 0 - 4000ms

Specifica la durata del Delay del primo Tap.

### Offset

Range: 0-200ms

Offset del Delay nel canale Right.

### Feedback 1+ 2

Range: da -100 a +100

Regola la quantità di segnale che viene reintrodotta nell'Input dell'algoritmo.

Aumentando il valore di Feedback si ottengono maggiori ripetizioni del Delay.

### Level 1+2

Range: -100 - 0dB

Livello del Tap selezionato.

### Pan 1+2

Range: 50L - 50R

Controllo della posizione nel panorama stereo per la voce selezionata.

### High Cut

Range: 500Hz - 20kHz

Si tratta di un filtro High Cut di tipo shelving che consente di ridurre le alte frequenze delle ripetizioni del delay. Ciò consente di ottenere un suono più caldo e vintage, che in alcuni casi consente di evitare il crearsi di situazioni confuse nel sound globale.

### Low Cut

Range: 19.9Hz - 2kHz

Filtro Low Cut di tipo shelving che consente di ridurre le basse frequenze delle ripetizioni del delay. Utilizzando un delay full-range su materiale audio caratterizzato da basse frequenze, si rischia di rendere meno incisivo il feeling del sound globale. Per evitare ciò, utilizza il Low Cut.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'effetto Delay.

## Ping Pong

### Delay time

Range: da 0 a 1800ms

Determina la quantità di tempo presente tra ogni ripetizione del Delay.

### Feedback

Range: da 0 a 100%

Determina la quantità delle ripetizioni.

### Width

Range: da -100 a 100%

Il parametro Width determina alle ripetizioni Left e Right del Delay verrà applicato un Pan del 100% o meno. Impostando 100 si ottiene la regolazione più estrema e interessante, ma che può disturbare la sonorità generale. Prova a sperimentare l'azione di questo parametro.

### FB Hi Cut - Feedback Hi Cut

Range: da 2.00kHz a 20kHz

Attenua le frequenze superiori alla frequenza impostata, restituendo la sonorità tipica dei Delays analogici che in molti casi migliorano la sonorità generale.

### FB Lo Cut

Range: da 19.95Hz a 2.00kHz

Attenua le frequenze inferiori alla frequenza impostata.

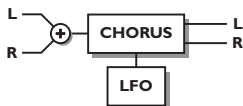
### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.

## Classic

Il Chorus/Flanger è fondamentalmente un delay modulato nell'intonazione da un LFO (Low Frequency Oscillator). Il Classic Chorus di M•ONE è basato su due voci ed è in grado di generare un chorus molto gradevole e naturale.



### Speed

Range: 0.05 - 19.2Hz

La velocità del Chorus (conosciuto come "Rate").

### Depth

Range: 0 - 100%

La profondità del Chorus (conosciuto come "Intensity").

### Delay

Range: 0 - 100ms

Il Chorus è praticamente un delay modulato nell'intonazione da un LFO (Low Frequency Oscillator). Il Delay Time normalmente utilizzato nel Chorus è di circa 10ms.

### FX Lev

Range: 0 - 100%

Il livello dell'effetto Chorus.

## 4-Voice

Il Chorus 4-Voice è composto da due Classic Chorus collegati in serie, con la fase invertita e con un delay time fisso. Ciò consente di avere la doppia quantità di voci che, confrontato con il Classic Chorus, rende il suono più denso.

### Speed

Range: 0.05 - 19.2Hz

La velocità del Chorus (conosciuto come "Rate").

### Depth

Range: 0 - 100%

La profondità del Chorus (conosciuto come "Intensity").

### FX Lev

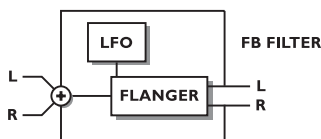
Range: 0 - 100%

Il livello dell'effetto Chorus.

## Classic

Il Chorus/Flanger è fondamentalmente un delay modulato nell'intonazione da un LFO (Low Frequency Oscillator).

Il Classic Flanger di M•ONE è basato su due voci.



### Speed

Range: 0.05 - 19.2Hz

La velocità del Flanger (conosciuto come "Rate").

### Depth

Range: 0 - 100%

La profondità del Flanger (conosciuto come "Intensity").

### Feedback

Range: -100 to +100

Regola la quantità di segnale processato che viene reintrodotta nell'Input dell' algoritmo.

Quando il valore è negativo si ottiene l'inversione di fase del Feedback.

### Delay

Range: 0 - 100ms

Il Delay Time normalmente utilizzato nel Flanger è di circa 5ms.

### FX Lev

Range: 0 -100%

Il livello dell'effetto Flanger

## 4-Voice

Il Flanger 4-Voice è composto da due Classic Flanger collegati in serie, con la fase invertita e con un delay time fisso. Ciò consente di avere la doppia quantità di voci che, confrontato con il Classic Flanger, rende il suono più denso.

### Speed

Range: 0.05 - 19.2Hz

La velocità del Flanger (conosciuto come "Rate").

### Depth

Range: 0 - 100%

La profondità del Flanger (conosciuto come "Intensity").

### Feedback

Range: -100 - 100

Regola la quantità di segnale processato che viene reintrodotta nell'Input dell'algoritmo.

Quando il valore è negativo si ottiene l'inversione di fase del Feedback.

### FX Lev

Range: 0 -100%

Il livello dell'effetto Flanger.



## Pitch Detune

Il Pitch Detune, simile all'algoritmo Pitch Shift, consente di aggiungere una voce fissa al segnale audio. L'algoritmo Pitch Detune è caratterizzato da un range d'azione considerevolmente inferiore rispetto ad un algoritmo Pitch e viene spesso utilizzato per creare un suono più ampio.

Utilizzando approssimativamente una quantità di Detune pari a 5-10 cent è possibile ottenere un Chorus Sound privato del tipico movimento rotatorio caratteristico dell'effetto Chorus, che in alcuni casi può disturbare la chiarezza del materiale audio.

### Pitch 1+2

Range: -50 - 50 cent

Il valore del pitch della voce selezionata.

### Level 1+2

Range: -100 - 0dB

Livello della voce selezionata.

### Pan 1+2

Range: da 50L a 50R

Controllo della posizione nel panorama stereo per la voce selezionata.

### Delay 1+2

Range: 0 - 100ms

Il Delay Time della voce selezionata.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.

## Pitch Shift

L'algoritmo Pitch di M•ONE consente di aggiungere al segnale audio due voci separate e fisse. Nella seguente descrizione dei parametri le voci saranno chiamate 1 e 2.

### Pitch 1

Range: -1200 - 1200 cent

Determina il valore del pitch della prima voce. Essendo un valore di 100 cent equivalente ad un semitono, significa che è possibile aggiungere una seconda voce compresa in un range di +/- un'ottava.

### Level 1

Range: -100 - 0dB

Il livello della prima voce.

### Pan 1

Range: da 50L a 50R

Controllo della posizione nel panorama stereo per la prima voce.

### Delay 1

Range: 0 - 100ms

Il Delay Time della prima voce.

### Pitch 2

Range: -1200 - 1200 cent

Determina il valore del pitch della seconda voce.

### Level 2

Range: -100 - 0dB

Il livello della seconda voce.

### Pan 2

Range: da 50L a 50R

Controllo della posizione nel panorama stereo per la seconda voce.

### Delay 2

Range: 0 - 100ms

Il Delay Time della seconda voce.

### FX Lev

Range: 0 - 100%

Il livello dell'intero effetto.



# PARAMETRIC EQUALIZER

L'equalizzatore di M•ONE è di tipo parametrico a tre bande, con due bande aggiuntive di tipo shelving High e Low.

## Low Shelving Band:

### Low Freq

Range: da 19.95Hz a 5.01kHz  
Regolazione della frequenza della banda Low shelving.

### Low Slope

Range: 3dB/oct - 12dB/oct  
Il parametro Low Slope determina l'inclinazione della curva della banda Low shelving

### Low Gain

Range: -12dB - 12dB  
Aumenta/diminuisce il livello della banda Low shelving

## Parametric Filters:

### Freq 1

Range: da 19.95Hz a 20kHz  
Regolazione della frequenza della prima delle tre bande EQ.

### BndWdth 1 - Bandwidth 1

Range: 0.1oct - 4oct  
La larghezza della prima banda.

### Gain 1

Range: -12dB - 12dB  
Aumenta/diminuisce il livello della prima banda.

### Freq 2

Range: da 19.95Hz a 20kHz  
Regolazione della frequenza della seconda delle tre bande EQ.

### BndWdth 2 - Bandwidth 2

Range: 0.1oct - 4oct  
La larghezza della seconda banda.

### Gain 2

Range: -12dB - 12dB  
Aumenta/diminuisce il livello della seconda banda.

### Freq 3

Range: da 19.95Hz a 20kHz

Regolazione della frequenza della terza delle tre bande EQ.

### BndWdth 3 - Bandwidth 3

Range: 0.1oct - 4oct  
La larghezza della terza banda

### Gain 3

Range: -12dB - 12dB  
Aumenta/diminuisce il livello della terza banda.

## High Shelving Band:

### High Freq

Range: 501.2Hz - 20kHz  
Regolazione della frequenza della banda High shelving.

### High Slope

Range: 3dB/oct - 12dB/oct  
Il parametro High Slope determina l'inclinazione della curva della banda High shelving.

### High Gain

Range: -12dB - 12dB  
Aumenta/diminuisce il livello della banda High shelving.

### FX Level

Range: 0 - 100%  
Regolazione del livello dell'EQ.

## Compressor

Il compressore riduce il contenuto dinamico del segnale audio in ingresso in modo da mantenerne più costante il livello.

### Threshold

Range: -60 - 0dB

Quando il livello del segnale oltrepassa il valore di Threshold, il Compressore viene attivato. Quindi, più il valore di Threshold è basso, più il livello di compressione aumenta.

### Ratio

Range: Off - inf: 1

Regolazione del rapporto tra il livello del segnale e il tasso di limiting. Nell'illustrazione, il Ratio è rappresentato dall'angolo della linea al di sopra del punto di Threshold.

Esempio: con un Ratio pari a 4:1, ad ogni aumento di 4dB del livello del segnale in ingresso oltre il valore di Threshold, il livello del segnale in uscita aumenterà di 1dB.

### Knee Mode

Range: Soft o Hard

Knee Mode determina il tipo di curva del compressore. In Soft Knee, il compressore raggiungerà il livello di Ratio in modo graduale, mentre in Hard Knee passerà direttamente dalla non-compressione al valore di Ratio specificato.

### Release

Range: 10 - 100dB/sec.

Il parametro Release specifica il tempo impiegato dal compressore a tornare ad un livello normale (1:1), dopo che il livello del segnale è sceso sotto il valore di Threshold.

### Gain

Range: -100 - +30dB

Consente di compensare eventuali riduzioni del gain indesiderate dovute ad una pesante compressione.

### FX Level

Range: 0 - 100%

Regolazione del livello del Compressor.

## Limiter

Il Limiter può essere concepito come un compressore dotato di una regolazione del Ratio elevata. L'uso principale del Limiter è quello di prevenire eventuali Fullscale Overloads indesiderati.

Il termine "Fullscale Overload" significa il raggiungimento di un livello pari a 0dBFS (limite massimo di livello raggiungibile in dominio digitale) in grado di causare clips e distorsioni del segnale audio.

### Threshold

Range: -60dB - 0dB

Quando il livello del segnale oltrepassa il valore di Threshold, il Limiter viene attivato. Ciò significa che più il valore di Threshold è basso, più il livello di limiting aumenta.

### Ratio

Range: Off - inf: 1

Regolazione del rapporto tra il livello del segnale e il tasso di limiting. Nell'illustrazione, il Ratio è rappresentato dall'angolo della linea al di sopra del punto di Threshold.

Esempio: con un Ratio pari a 4:1, ad ogni aumento di 4dB del livello del segnale in ingresso oltre il valore di Threshold, il livello del segnale in uscita aumenterà di 1dB.

### Attack

Range: 0.3ms - 100ms

Il parametro Attack definisce la quantità di tempo utilizzata dal Limiter per raggiungere il livello di gain reduction, specificato nel parametro Ratio, quando il segnale oltrepassa il valore di Threshold.

### Release:

Range: 20ms - 7.0 sec

Il parametro Release specifica il tempo impiegato dal Limiter a tornare ad un livello normale (1:1), dopo che il livello del segnale oltrepassa il valore di Threshold.

### Gain

Range: -100dB - 30dB

Usa il parametro Gain per compensare eventuali riduzioni del gain indesiderate, dovute ad un pesante limiting.

### FX Level

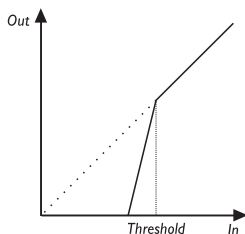
Range: 0 - 100%

Regolazione del livello del Limiter.

## Gate

Il Gate, conosciuto anche come "Downward Expander", consente di chiudere o silenziare il segnale quando il suo livello scende sotto il valore di Threshold specificato. Il Gate è particolarmente utile nei casi in cui si desidera eliminare rumori di fondo indesiderati che appaiono periodicamente o sporadicamente in un segnale audio.

Può essere utilizzato su qualsiasi tipo di fonte sonora: da una traccia vocale ad un rumoroso amp per chitarra. È utile anche se si desidera aggiungere un feeling più percussivo ad una traccia di batteria.



## Threshold

Range: -60 - 0dB

Quando il livello del segnale oltrepassa il valore di Threshold, il Gate viene attivato. Ciò significa che più il valore di Threshold è alto, più il livello di gate aumenta.

## Ratio

Range: Off - Inf:1

Regolazione del rapporto tra il livello del segnale e il tasso di Gate. Con un valore di Ratio pari a 4:1, ad ogni diminuzione di 1dB del livello del segnale in ingresso, il livello del segnale in uscita diminuirà di 4dB. Quando il Ratio è impostato su Infinite:1, significa che quando il segnale in ingresso scende sotto il livello di Threshold, il segnale in uscita sarà silenziato.

## Attack

Range: 0,5 - 100ms

Il parametro Attack definisce la quantità di tempo utilizzata dal Gate per raggiungere il livello di gain reduction, specificato nel parametro Ratio. Esempio: se il segnale scende improvvisamente di 4dB al di sotto del valore di Threshold, con il Ratio impostato su 4:1 e il parametro Attack su 20ms, significa che M•ONE impiegherà 20ms per raggiungere un gain reduction di 16dB.

## Release:

Range: 20ms - 7 sec.

Il parametro Release specifica il tempo impiegato dal Gate a diminuire il gain reduction, dopo che il livello del segnale oltrepassa il valore di Threshold.

## FX Lev

Range: 0 - 100%

Regolazione del livello del Gain.

## De-esser

Il De-esser è utile per la rimozione delle caratteristiche sibilanti del suono, presenti soprattutto nelle tracce vocali. Per rimuovere unicamente le sibilanti più fastidiose, il De-esser deve operare in modo dinamico. Può essere quindi paragonato ad un compressore che agisce unicamente in un'area di frequenze specifica. Il Dynamic Filter assicura in questo caso che il De-esser riduca il livello delle alte frequenze quando è troppo elevato.

### Threshold

Range: -60dB - 0dB

Quando il livello di una specifica area di frequenze oltrepassa questo valore, il De-esser verrà attivato.

### Ratio

Range: Off - inf:1

Ratio del gain reduction di una specifica area di frequenze

### Frequency

Range: 1kHz - 20kHz

Imposta la frequenza centrale dell'area nella quale il De-esser andrà ad agire.

### Attack

Range: 0.5 - 50ms

Attack definisce la quantità di tempo utilizzata dal De-esser per raggiungere il livello di gain reduction, specificato nel parametro Ratio.

Esempio: se il segnale aumenta di 4dB al di sopra del valore di Threshold, con il Ratio impostato su 4:1 e il parametro Attack su 20ms, il De-esser impiegherà 20ms per raggiungere un gain reduction di 3dB.

### Release

Range: 20ms - 7 sec.

Specifica il tempo impiegato dal Gate a diminuire il gain reduction, dopo che il livello del segnale oltrepassa il valore di Threshold.

### FX Lev

Range: -100 - 0dB

Regolazione del livello del De-esser.

# TREMOLO - HARD & SOFT

## Tremolo

Il Tremolo agisce aumentando/diminuendo il livello del segnale in modo identico su entrambe i canali Left e Right. È un effetto tipicamente utilizzato in tracce di chitarra o di piano elettrico Wurllitzer.

## Hard

L'Hard Tremolo produce un tremolo di tipo più aggressivo.



### Speed

Range: 0.05 - 19.2Hz

Velocità del Tremolo.

### Depth

Range: 0 - 100%

Profondità del Tremolo.

### FX Lev

Range: 0 - 100%

Regolazione del livello del Tremolo.

## Soft

Il Soft Tremolo produce un tremolo di tipo più morbido rispetto all'Hard Tremolo, in quanto il segnale sosta per minor tempo al livello massimo specificato.



### Speed

Range: 0.05 - 19.2Hz

Velocità del Tremolo.

### Depth

Range: 0 - 100%

Velocità del Tremolo.

### FX Lev

Range: 0 - 100%

Regolazione del livello del Tremolo.

## Vintage

Il Vintage Phaser utilizza 4 filtri All-Pass. Questi filtri creano il caratteristico "Comb Sound", tipico dei vecchi phaser. Mixando il segnale filtrato con il segnale diretto si ottiene il "Phasing Sound".

### Speed

Range: 0.05 - 19.2Hz  
Velocità del Phaser.

### Depth

Range: 0 - 100%  
Profondità del Phaser.

### Range

Range: Low o Mid  
Imposta l'area di frequenza nella quale il Phaser andrà ad agire.

### Feedback

Range: -100 - 100%  
Regola la quantità di segnale processato che viene reintrodotta nell'Input dell'algoritmo. Quando il valore è negativo, si ottiene l'inversione di fase del Feedback.



Prova a sperimentare l'inversione di fase del Feedback.

### FX Lev

Range: 0 - 100%  
Il livello dell'effetto Phaser.

## Smooth

Lo Smooth Phaser utilizza 12 filtri All-pass. Mixando il segnale filtrato con il segnale diretto si ottiene il "Phasing Sound". Grazie al più alto numero di filtri, questo tipo di Phaser consente di ottenere un sound più gradevole e omogeneo del Vintage Phaser.

### Speed

Range: 0.05 - 19.2Hz  
Velocità del Phaser.

### Depth

Range: 0 - 100%  
Profondità del Phaser.

### Range

Range: Low or High  
Imposta l'area di frequenza nella quale il Phaser andrà ad agire.

### Feedback

Range: -100 - 100%  
Regola la quantità di segnale processato che viene reintrodotta nell'Input dell'algoritmo. Quando il valore è negativo, si ottiene l'inversione di fase del Feedback.



Prova a sperimentare l'inversione di fase del Feedback.

### FX Lev

Range: 0 - 100%  
Il livello dell'effetto Phaser.

# APPENDICE - MIDI IMPLEMENTATION CHART

## DUAL EFFECTS PROCESSOR M•ONE - NOVEMBRE - 1999

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
<b>Basic Channel</b>	Default	1	1	
	Changed	1-16	1-16	
<b>Mode</b>	Default			
	Messages	X	X	
	Altered			
<b>Note Number</b>		X	X	
	True Voice	X	X	
<b>Velocity</b>	Note ON	X	X	
	Note OFF	X	X	
<b>After Touch</b>	Key's	X	X	
	Ch's	X	X	
<b>Pitch Bend</b>		X	X	
	Control Change	from 16 and up	from 16 and up	
				Eng 1: 16-31 Eng 2: 48-63 System: 70-78 All Controllers are single byte type, scaled to parameter range.
<b>Prog Change</b>		O	O	
<b>System Excl.</b>		O	O	
<b>Common</b>	Song Pos	X	X	
	Song Sel	X	X	
	Tune	X	X	
<b>System real time</b>	Clock	X	O	
	Commands	X	X	
<b>Aux Messages</b>	Local ON/OFF	X	X	
	All Notes OFF	X	X	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	

O: YES    Mode 1: OMNI ON, POLY    Mode 2: OMNI ON, MONO  
X: NO    Mode 3: OMNI OFF, POLY    Mode 4: OMNI OFF, MONO



## M•ONE - Standard

### Inputs/Outputs Digitali

Connettori:	RCA Phono (S/PDIF)
Formato:	S/PDIF (24 bit), EIAJ CP-340, IEC 958
Output Dither:	HPF/TPDF dither 24/20/16/8 bit
Sample Rates:	44.1 kHz, 48 kHz
Processing Delay:	0.1 ms @ 48 kHz
Risposta in Frequenza DIO:	da DC a 23.9 kHz $\pm$ 0.01 dB @ 48 kHz

### Inputs Analogici

Connettori:	1/4" phone jack, bilanciati
Impedenza, Bal / Unbal:	21 kOhm / 13 kOhm
Max. Input Level:	+24 dBu
Min. Input Level a 0 dBFS:	0 dBu
Sensitivity:	@ 12 dB headroom: da -12 dBu a +12 dBu
Conversione AD:	24 bit, 128 x Oversampling Bbitstream
AD Delay:	0.65 ms / 0.70 ms @ 48 kHz / 44.1 kHz
Range Dinamico:	100 dB typ, 20 Hz - 20 kHz
THD:	typ < 92 dB (0.0025 %) @ 1 kHz
Risposta in Frequenza:	+0/-0.1 dB @ 48 kHz, da 20 Hz to 20 kHz
Crosstalk:	<-95 dB, da 20 Hz to 20 kHz

### Outputs Analogici

Connettori:	1/4" phone jack, bilanciati
Impedenza Bal / Unbal:	40 Ohm
Max. Output Level:	+20 dBu (bilanciato)
Output Ranges:	Bilanciato: 20/14/8/2 dBu Sbilanciato: 14/8/2 dBu
Conversione DA:	24 bit, 128 x Oversampling Bbitstream
DA Delay:	0.63 ms / 0.68 ms @ 48 kHz / 44.1 kHz
Range Dinamico:	104 dB typ, da 20 Hz a 20 kHz
THD:	typ <-94 dB (0.002 %) @ 1 kHz, +20 dBu Output
Risposta in Frequenza:	+0/-0.5 dB @ 48 kHz, da 20 Hz a 20 kHz
Crosstalk:	<-100 dB, da 20 Hz a 20 kHz

### EMC

In conformità con:	EN 55103-1 e EN 55103-2 FCC parte 15, Class B, CISPR 22, Class B
--------------------	---

### Sicurezza

Certificazione:	IEC 65, EN 60065, UL6500 e CSA E65 CSA FILE #LR108093
-----------------	--

### Condizioni ambientali

Temperatura operativa:	da 32° F a 122° F (da 0° C a 50° C)
Temperatura stand-by:	da -22° F a 167° F (da -30° C a 70° C)
Umidità:	Max. 90 %

### Interfaccia di controllo

MIDI:	In/Out/Thru: 5 Pin DIN
Pedal:	1/4" phone jack

### Generale

Finitura:	Pannello frontale in alluminio anodizzato Chassis in acciaio placcato e verniciato
Display:	23 caratteri / 280 icone STN-LCD display
Dimensioni:	19" x 1.75" x 8.2" (483 x 44 x 195 mm)
Peso:	4.1 lb. (1.85 kg)
Alimentazione:	da 100 a 240 VAC, da 50 a 60 Hz (Auto-Select)
Consumo energetico:	<15 W
Garanzia:	1 Anno

Le specifiche tecniche possono essere soggette a variazioni senza alcun preavviso!

## M•ONE - XL

### Inputs/Outputs Digitali

Connettori:	RCA Phono (S/PDIF)
Formato:	S/PDIF (24 bit), EIAJ CP-340, IEC 958
Output Dither:	HPF/TPDF dither 24/20/16/8 bit
Sample Rates:	44.1 kHz, 48 kHz
Processing Delay:	0.1 ms @ 48 kHz
Risposta in Frequenza DIO:	da DC a 23.9 kHz $\pm$ 0.01 dB @ 48 kHz

### Inputs Analogici

Connettori:	XLR, bilanciati
Impedenza, Bal / Unbal:	21 kOhm / 13 kOhm
Max. Input Level:	+24 dBu
Min. Input Level a 0 dBFS:	0 dBu
Sensitivity:	@ 12 dB headroom: da -12 dBu a +12 dBu
Conversione AD:	24 bit, 128 x Oversampling Bbitstream
AD Delay:	0.65 ms / 0.70 ms @ 48 kHz / 44.1 kHz
Range Dinamico:	100 dB typ, 20 Hz - 20 kHz
THD:	typ < 92 dB (0.0025 %) @ 1 kHz
Risposta in Frequenza:	+0/-0.1 dB @ 48 kHz, da 20 Hz to 20 kHz
Crosstalk:	<-95 dB, da 20 Hz to 20 kHz

### Outputs Analogici

Connettori:	XLR, bilanciati
Impedenza Bal / Unbal:	40 Ohm
Max. Output Level:	+20 dBu (bilanciato)
Output Ranges:	Bilanciato: 20/14/8/2 dBu Sbilanciato: 14/8/2 dBu
Conversione DA:	24 bit, 128 x Oversampling Bbitstream
DA Delay:	0.63 ms / 0.68 ms @ 48 kHz / 44.1 kHz
Range Dinamico:	104 dB typ, da 20 Hz a 20 kHz
THD:	typ <-94 dB (0.002 %) @ 1 kHz, +20 dBu Output
Risposta in Frequenza:	+0/-0.5 dB @ 48 kHz, da 20 Hz a 20 kHz
Crosstalk:	<-100 dB, da 20 Hz a 20 kHz

### EMC

In conformità con:	EN 55103-1 e EN 55103-2 FCC parte 15, Class B, CISPR 22, Class B
--------------------	---

### Sicurezza

Certificazione:	IEC 65, EN 60065, UL6500 e CSA E65 CSA FILE #LR108093
-----------------	--

### Condizioni ambientali

Temperatura operativa:	da 32° F a 122° F (da 0° C a 50° C)
Temperatura stand-by:	da -22° F a 167° F (da -30° C a 70° C)
Umidità:	Max. 90 %

### Interfaccia di controllo

MIDI:	In/Out/Thru: 5 Pin DIN
Pedal:	1/4" phone jack

### Generale

Finitura:	Pannello frontale in alluminio anodizzato Chassis in acciaio placcato e verniciato
Display:	23 caratteri / 280 icone STN-LCD display
Dimensioni:	19" x 1.75" x 8.2" (483 x 44 x 195 mm)
Peso:	4.1 lb. (1.85 kg)
Alimentazione:	da 100 a 240 VAC, da 50 a 60 Hz (Auto-Select)
Consumo energetico:	<15 W
Garanzia:	1 Anno

**Le specifiche tecniche possono essere soggette a variazioni senza alcun preavviso!**

### Problemi di trasmissione/ricezione di informazioni MIDI

Occorre resettare i parametri System! Ciò è eseguibile utilizzando la funzione System Parameter Reset accessibile tramite la seguente procedura.



La funzione "System Parameter Reset" reinizializza i parametri dei menu I/O e Utility ai valori di default. Il System Parameter Reset NON cancellerà alcun preset.

- Tieni premuto il tasto ENTER durante l'attivazione di M•ONE.
- Ruota la manopola CONTROL finché il display visualizza "Reset Sys Param".
- Premi il tasto ENTER per confermare.
- Dopo 2 secondi, il display visualizzerà "Clear/Reset done"
- Disattiva e riattiva l'unità.

Il display visualizzerà il messaggio "Kernel cleared" durante questa riattivazione.

In questo modo i parametri System di M•ONE sono stati resettati e la connessione MIDI funzionerà correttamente.

## APPENDICE - LISTA DEI PRESETS - M-ONE

- 1 M-One halls
- 2 Vintage Hall & Room
- 3 Natural Hall + Ambient
- 4 vocal/Choir halls
- 5 Vocal ambient & Hall
- 6 Vocal Delay & Spring
- 7 Vocal Hall/Ahort SN
- 8 VOC Large/Med plate
- 9 VOC Amb & Liveverb
- 10 Large VOC Hall/Room
- 11 Vocal Amb+ small Room
- 12 Drum & Perc Room
- 13 Share/Tom Live/Plate
- 14 Big Snare/ Real Room
- 15 Toms & a Big Share
- 16 Toms & a Short snare
- 17 Drum Amb+Short Snare
- 18 Perc Plate +S Room
- 19 Short Plate + L Room
- 20 Ambience & Liveverb
- 21 Tap Delay/Small Hall
- 22 Small/Large Halls
- 23 Gold Plate/Warm Hall
- 24 Plate & Spring
- 25 Bright Hall & Room
- 26 Wide/ Narrow Room
- 27 Medium/Small Room
- 28 Large /Medium Room
- 29 Large/Small Chamber
- 30 Slap Dly + Med Room
- 31 Detune and Med Room
- 32 Genericl Hall/Spring
- 33 Generic2 Amb/Live
- 34 Live Hall +Slapbak
- 35 Saxophone Room
- 36 Horns Hit Me
- 37 Horns Med/Large Room
- 38 Synth Hall+Ambience
- 39 Repeats & Slapback
- 40 The Pack 1SN 2VOX
- 41 Delay bleed-Hall
- 42 Detune bleed- Ambient
- 43 M-one Magic
- 44 Tape Delay - Spring
- 45 Phaser - Plate
- 46 Delay bleed-Room
- 47 Hall bleed - Chorus
- 48 Hall bleed -Hall
- 49 Room bleed -Hall
- 50 Small Hall - Hall
- 51 De-Essed Hall
- 52 De-Essed Plate
- 53 Chorused Hall
- 54 Compressed Live verb
- 55 Compressed Room verb
- 56 Wet Chorus-Phaser
- 57 Party Next Door
- 58 Sund Check
- 59 Aalog Style Delay
- 60 Detuned Tape Delay
- 61 Filtered Octaver
- 62 70's Style
- 63 Room- Large Hall
- 64 Delay Phased
- 65 Chorused Ambience
- 66 Predelayed Hall
- 67 Chorused Warm Hall
- 68 Compressed Share Verb
- 69 Chorused Spring Verb
- 70 Gated Live Reverb
- 71 Delays and Hall
- 72 Five seconds Later
- 73 Wurlitzer Verb+Delay
- 74 Spread out Verb
- 75 Acoustic GTR
- 76 BG's Spread
- 77 GTR Spring & Delay
- 78 GTR Spring & Chorus
- 79 GTR Spread
- 80 Rhodes Verb & Chorus
- 81 Dual Compressor
- 82 Dual Gate/ Expander
- 83 Phaser + Termolo
- 84 Dual EQ
- 85 Dual Delays
- 86 Delay and Chorus
- 87 Flanger & Chorus
- 88 Tremolo & Compressor
- 89 Slap Dly+Spring Verb
- 90 Phaser & Spring Verb
- 91 Stereo Compressor
- 92 Stereo Limiter
- 93 Stereo Gate / Expander
- 94 Stereo EQ-Loudness
- 95 Stereo EQ -Low Boost
- 96 Stereo EQ HighBoost
- 97 Stereo Phaser
- 98 Stereo Real Hall
- 99 Stereo Real Room
- 100 Stereo Hall

# APPENDICE - LISTA DEI PRESETSPRESETS - M-ONE XL

- 1 M-One XL Halls
- 2 Pop Vocals
- 3 Small'n'Big
- 4 Concert Halls
- 5 Dance Vocals
- 6 Fat Vocal
- 7 Two Small Rooms
- 8 Big Vocal Lead
- 9 Medium Room/Big Hall
- 10 CountryRoom Big/Small
- 11 Crispy Room & Delay
- 12 M-One Hall & Delay
- 13 Vox Plate/Warm Hall
- 14 Warm Club & Sn Plate
- 15 Warm Plates
- 16 Vocal Ensemble
- 17 Small Arena/Lrg Hall
- 18 Dry FAT/Double
- 19 Dry Feel 1&2
- 20 Dry Feel /Background
- 21 Empty Room & Delay
- 22 Rock'n Room'n Hall
- 23 Rock'a Billy Rev/Del
- 24 Wood Room Large/Big
- 25 Wood Room Small/Mid
- 26 Female Air Big Hall
- 27 Vox Bleed+Slap Room
- 28 Big Choir
- 29 Bright Hall & Delay
- 30 Vocal Ambience
- 31 Big Vocal & Gtr. Cho
- 32 Air/Small Guitar Rev.
- 33 Super Bright
- 34 Acc. Gtr. Cho&Detune
- 35 Acc. Gtr. Ambi & Cho
- 36 Guitar Hero
- 37 Guitar Reverb Mid/Large
- 38 For Guitar
- 39 Jumping-Cat Guitar
- 40 Steel Strings
- 41 Jazzy Saxes
- 42 Drums & Perc
- 43 Drum Ambience
- 44 Large Snare/Tom
- 45 Long Snare/Tom Hall
- 46 Sn Gate Reverb
- 47 Sn Plate/Ballad Sn
- 48 Snare FAT/Hard
- 49 Snare + Lead Vocal
- 50 Snare Natural/Crisp
- 51 Snare Tight/InYrFace
- 52 Small Plate/Sn Hall
- 53 Horn Rev - Perc Rev
- 54 El Piano Verb&Chorus
- 55 Clavinet Pha & Rev
- 56 Wurlly Trem & Chorus
- 57 Roomsssssss 1/2
- 58 Careless Whisper
- 59 Big Viking Hall
- 60 Ambience & Hall
- 61 Ambience & Room
- 62 NonLin
- 63 PingPong & Hall
- 64 Play Them Noseflutes
- 65 Pop Dr./Vocal
- 66 Small Room & Delay
- 67 Smooth Plate L/XL
- 68 Tight or BigBright
- 69 Tiles & Delay
- 70 Vintage Lead Vocals
- 71 Vintage Plate+Spring
- 72 Flutter Room & Delay
- 73 Hold Me Now Drm/Voc
- 74 80's Hall and Chorus
- 75 Vocal-Dynamic
- 76 VocComps Hard/Soft
- 77 Short Reverb Voc/Sn
- 78 Vox Plate/Drum Room
- 79 Eggbox & Dark Hall
- 80 Complex Ambience
- 81 Concrete Basement
- 82 Closet + Locker Room
- 83 Gothic Cave
- 84 Bathroom
- 85 Small With Open Door
- 86 Empty Train Station
- 87 Wide Chorus&Flanger
- 88 Windy Reverb
- 89 Far Away / Volcano
- 90 XL Bright Hall/Pitch
- 91 XL-Plate Voc/Spring
- 92 Reverb & Gate
- 93 TweedSpring & Phaser
- 94 Double-Boomerang
- 95 Classic Devils Voice
- 96 BassBoomer
- 97 SFX:Phaser&Tremolo
- 98 Space Invaders
- 99 Spooky Voice
- 100 Stone Chorus

## APPENDICE - LISTA DEI PRESETS - M·ONE XL

- |     |                        |     |                        |
|-----|------------------------|-----|------------------------|
| 101 | M-One halls            | 151 | De-Essed Hall          |
| 102 | Vintage Hall & Room    | 152 | De-Essed Plate         |
| 103 | Natural Hall + Ambient | 153 | Chorused Hall          |
| 104 | Vocal/Choir halls      | 154 | Compressed Live verb   |
| 105 | Vocal ambient & Hall   | 155 | Compressed Room verb   |
| 106 | Vocal Delay & Spring   | 156 | Wet Chorus-Phaser      |
| 107 | Vocal Hall/Ahort SN    | 157 | Party Next Door        |
| 108 | VOC Large/Med plate    | 158 | Sound Check            |
| 109 | VOC Amb & Liveverb     | 159 | Analog Style Delay     |
| 110 | Large VOC Hall/Room    | 160 | Detuned Tape Delay     |
| 111 | Vocal Amb+ small Room  | 161 | Filtered Octaver       |
| 112 | Drum & Perc Room       | 162 | 70's Style             |
| 113 | Share/Tom Live/Plate   | 163 | Room- Large Hall       |
| 114 | Big Snare/ Real Room   | 164 | Delay Phased           |
| 115 | Toms & a Big Share     | 165 | Chorused Ambience      |
| 116 | Toms & a Short snare   | 166 | Predelayed Hall        |
| 117 | Drum Amb+Short Snare   | 167 | Chorused Warm Hall     |
| 118 | Perc Plate +S Room     | 168 | Compressed Share Verb  |
| 119 | Short Plate + L Room   | 169 | Chorused Spring Verb   |
| 120 | Ambience & Liveverb    | 170 | Gated Live Reverb      |
| 121 | Tap Delay/Small Hall   | 171 | Delays and Hall        |
| 122 | Small/Large Halls      | 172 | Five seconds Later     |
| 123 | Gold Plate/Warm Hall   | 173 | Wurlitzer Verb+Delay   |
| 124 | Plate & Spring         | 174 | Spread out Verb        |
| 125 | Bright Hall & Room     | 175 | Acoustic GTR           |
| 126 | Wide/ Narrow Room      | 176 | BG's Spread            |
| 127 | Medium/Small Room      | 177 | GTR Spring & Delay     |
| 128 | Large /Medium Room     | 178 | GTR Spring & Chorus    |
| 129 | Large/Small Chamber    | 179 | GTR Spread             |
| 130 | Slap Dly + Med Room    | 180 | Rhodes Verb & Chorus   |
| 131 | Detune and Med Room    | 181 | Dual Compressor        |
| 132 | Genericl Hall/Spring   | 182 | Dual Gate/ Expander    |
| 133 | Generic2 Amb/Live      | 183 | Phaser + Termolo       |
| 134 | Live Hall +Slapbak     | 184 | Dual EQ                |
| 135 | Saxophone Room         | 185 | Dual Delays            |
| 136 | Horns Hit Me           | 186 | Delay and Chorus       |
| 137 | Horns Med/Large Room   | 187 | Flanger & Chorus       |
| 138 | Synth Hall+Ambience    | 188 | Tremolo & Compressor   |
| 139 | Repeats & Slapback     | 189 | Slap Dly+Spring Verb   |
| 140 | The Pack 1SN 2VOX      | 190 | Phaser & Spring Verb   |
| 141 | Delay bleed-Hall       | 191 | Stereo Compressor      |
| 142 | Detune bleed- Ambient  | 192 | Stereo Limiter         |
| 143 | M-one Magic            | 193 | Stereo Gate / Expander |
| 144 | Tape Delay - Spring    | 194 | Stereo EQ-Loudness     |
| 145 | Phaser - Plate         | 195 | Stereo EQ-Low Boost    |
| 146 | Delay bleed-Room       | 196 | Stereo EQ-HighBoost    |
| 147 | Hall bleed - Chorus    | 197 | Stereo Phaser          |
| 148 | Hall bleed -Hall       | 198 | Stereo Real Hall       |
| 149 | Room bleed -Hall       | 199 | Stereo Real Room       |
| 150 | Small Hall - Hall      | 200 | Stereo Hall            |