H9 Algos PDF	Algo	Haut1 ====	*Haut2 ====	**Haut3 ====	Haut4 ====	Haut5 ====	Haut6 ====	***** bas1 ====	***** bas2 ====	***** bas3 ====	***** bas4 ====	Favoris	description	ALGO	Mono ?	Algorithme intéressant	Compress	WahWah	Overdrive Saturatio	Distortion Fuzz	Equalisation	Filtres	Modulation	Chorus	Flanger Phaser	Tremolo Rotary	sweep	Pitch	Panning	Delay	Reverb	Styles ?	Remarques
Algos sur wwwtile																																	
	TriceraChorus	Mix chorus99 Tremolo100 Chorale 100	Rate of the chorus(0,1Hz-20Hz) or BPM	Depth L Off, 1-100	Depth C Off, 1-100	Depth R Off, 1-100	Delay wf mix on "chorus" min delay par	Detune Mix	Detune L&R detuning +/- 40 cents	Env. Mix assignation de l' amp Env & Env depth	Tone bass=Highs Mids=Lowcut	O	Chorus 1970' / 1980' avec désaccordage "microptich" 3 voie de chorus (L, R, Center) avec delai sur la fréq RATE Depth augmente la modulation du délai																			
	Hamardillo	Depth profondeur des graves et aigus du tremolo	Rate du tremolo Hz or BPM	Shape Sine, Fat sine, Phat sine, Triangle, Ramp du, Ramp up, Pulse X, Lump, Atomic, Sizzle	X-Over fréquence de partage lowhigh	X-Overlap nature du threshoulment des lowhigh -out 0 boost+	Drive saturé le signal en simulant l'amplification à lampe	Env. Depth profondeur du bien expressif=tremolo -tremo sur attaque	Env. Rate allumé=tremolo -attaque plus lente	Env. Crossover l'expression contrôle la fréquence de crossover	Tone bass=Highs Mids=Lowcut	O	Tremolo Harmonique			☺		☺				☺	☺			☺							
	HotSawz	Mix sub mix ,100 s+r ,100 all mix ,100 r+u ,100	Osc Depth 0-100 adds detuning & 2nd Osc	Cutoff LowPass Filter	Resonance LowPass Filter Q	LFO Speed Hz/Note & Wave Shape sri, square, ramp&,	LFO Amt / Destination cutoff, volume, pitch ->3Oct depth ,100	Gate Attack 0s-3s	Gate Decay 0s-3s	Gate Amt / Destination depth, pitch ->3Oct, volume, cutoff, off	Enveloppe Rw / Destination depth, pitch -> +100 volume,		synthèse soustractive utilisant ondes en scie pour chacun des 6 oscillateurs à pateur de tonalité (envlp follower, destination). Filtre LowPass (cutoff, resonance) LFO (amount/destination, speed/shape) Gate (amount/destination, attack, decay)																			
H9 Algos PDF	UltraTap	Dry/Wet	Length	RotTaps	Predelay	Spread	Taper	Tone	Slurm	Chop	Speed, Rise, or Release		UltraTap est un effet ligne de délai multitap versatile capable de produire des sons allant des retards rythmiques au filtrage en peigne délirant, en passant par des énormes vagues sonores de type pad, des	UltraTap								☺				☺			☺			
	Resonator	Dry/Wet	Length	Rhythm	Feedback	Resonance	Reverb	note 1	note 2	note 3	note 4		Le résonateur étale 4 filtres en peigne résonant pour créer des sons ambiants, arpégés ou réverbérants. Chaque filtre en peigne peut être réglé pour sonner lorsque vous jouez la note sélectionnée par le bouton "NOTE" correspondant. Cela crée des effets dynamiques qui réagissent avec plus ou moins d'intensité en fonction du contenu harmonique de l'audio d'entrée.	Resonator								☺	☺			☺			☺	☺		
	EQ compressor	Gain 1	Frequency 1	Width 1	gain 2	Frequency 2	Width 2	Bass	Treble	Compressor	Trim Out	O	EQ1 & EQ2 à bande paramétrique (Gain freq Width) et EQ filtres à étage Low et High pour la tonalité. Compresseur pré ou post égalisation pour les parties du son à valoriser, jusqu'à 12 dB d'amplification à la sortie	EQ compressor			☺			☺	☺											
	CrushStation	Mix clean/dirty	Drive	Compressor /Sustainer préposst	Sag	Octaves	Grit	Bass	Mids	Mids Frequenc	Treble		Overdrive / Distorsion Stérée qui enfle votre son d'une saturation crémeuse à un assaut sonique brutal. Utilisez la technologie Eventide Harmonizer pour presser certaines octaves dans le mix, ou montez le Sag pour amener le son entier à genoux.	CrushStation			☺		☺	☺	☺	☺										
	SpaceTime	Mix clean/dirty	Mod Amount 0-100	Mod Rate (LFO Speed) 0,05-12,46Hz	Reverb Lvl =50 Délai en Série dans la reverbe >50 Délai en parallèle avec la reverbe	Rev Decay sec or note	Rev Color 0=small dense 100=large spacious	Dly2Rev Lvl =50 dry to wet delay in Rev >50 reduced dry in Rev 100=dly in Rev	Delay A 0-2500ms notes	Delay B 0-2500ms notes	Dly Feedck F1 interact F2 indep.	O	1 Modulation (Mod amount & Mod Rate) type chorus dans 2 Vintage Délais (A & B) avec Lvl d'envoi vers Rvrb & Fdback 1 Réverb Hall en série-après/parallèle-avec les délais (Reverb Lvl, Decay et Color) percussions avec longs	SpaceTime								☺	☺	☺							☺	☺		
	Sculpt	Mix clean/dirty	Band Mix brw High & Low band	Crossover? rtq Low/High	Drive Low band Overdrive	High Drive high band Overdrive	Compressor <50 predisto so juice harmonics >50 postdisto 4 Spank COMP	Low boost <50 pré disto bass étouffé >50 post disto bas plus doux	predisto-peaking filter 0-50= cut 50-100=boost	postdisto-peaking filter 0-50= cut 50-100=boost	Envelope Follower		Distorsion à 2 bandes (Crossover?q, Low, High, Band Mix) avec filtres de contrôle de suivi d'enveloppe (Env Follow, Filtre predisto, Filtre postdisto, Compressor et Low boost pré ou post Disto) le mode stéréo répartit les bandes high et low en canaux distincts pr effets de panoramique spectraux	Sculpt			☺		☺	☺	☺	☺											
	PitchFuzz	Fuzz	Fuzz Tone	Pitch Amount Peach A = 0-1,0 A+B = 1,0-2,0	Pitch A +2410c - -2410c	Pitch B +2410c - -2410c	Pitch C +2410c - -2410c	Delay Lvl <50 tout Grp du délai >50 only B & C du délai	Delay A 0-2500ms notes	Delay B 0-2500ms notes	Dly Feedck F1 interact F2 indep.		1 Fuzz (Lvl et Tone) dans 3 pitch Shifters (Pitch A, B, C, Pitch Amount) dans 2 Vintage Delays A & B avec Feedback interdependant sont ajoutés au signal multiPitchShifte (lvl=50) ou bien individuellement à 2 des voix pitchées B & C. (lvl=50) pour créer un effet arpégé	PitchFuzz						☺		☺					☺			☺			
ModFactor p.10	Chorus	Intensity dry/wet	Effect type Liquid, Organic, Shimmer, Classic	Depth Mod 0-100	Speed Mod 0-100	Mod Shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	Feedback equalisation Delay offset Organic Filter Classic	Depth2 Mod AmplitMod 0-100	Speed2 Mod FreqMod 0-100	LFO2 Rate 1/8 to 8x Speed vol. >how fast Dmod & Smod "wiggle" target	LFO2 shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal		plusieurs lignes de délai sont modulées imperfection de hauteur et synchronisation puis placement stéréo. Si LFO2 shape (mod source)=Env ou Adsr, alors Speed2 mod contrôle la sensibilité	Chorus								☺	☺	☺										
	Phaser	Intensity dry/wet	Effect type Positive, Negative, Feedback, BiPhase, PhasXO	Depth Mod 0-100	Speed Mod 0-100	Mod Shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	Stages nbr de filtres Direction pr [biphase] sweep direction	Depth2 Mod AmplitMod 0-100	Speed2 Mod FreqMod 0-100	LFO2 Rate 1/8 to 8x Speed vol. >how fast Dmod & Smod "wiggle" target	LFO2 shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal		série de filtres numériques, le signal filtré est réinjecté, ca modifie l'ondulation de réponse en fréquence, moduler la fréq de filtres crée un mouvement	Phaser								☺	☺		☺		☺							
	Q-Wah	Intensity dry/wet	Effect type wahwah, vocwah, basswah, basvoc	Depth Mod 0-100 Vowel and	Speed Mod 0-100 ri shape=Env ou =ADSR : Sensibilité /	Mod Shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	Base Freq. - Freq vowel / Start Vowel	Depth2 Mod AmplitMod 0-100	Speed2 Mod FreqMod 0-100	LFO2 Rate 1/8 to 8x Speed vol. >how fast Dmod & Smod "wiggle" target	LFO2 shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr,		son de pédale Wah Wah Vintage =="Shape=Pedal" son d'effet AutoWah =="Shape=Envelope" Utiliser Depth et autres formes d'ondes pour Wah plus complexes "Intensity" accroît la largeur de bande (Q) ou la résonance de l'effet Wah	Q-Wah				☺				☺	☺											
	Flanger	Intensity dry/wet	Effect type Positive, Negative, Jet, Thru-0	Depth Mod 0-100	Speed Mod 0-100	Mod Shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	Delay offset	Depth2 Mod AmplitMod 0-100	Speed2 Mod FreqMod 0-100	LFO2 Rate 1/8 to 8x Speed vol. >how fast Dmod & Smod "wiggle" target	LFO2 shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal		semblable au Phaser avec des lignes de délai au lieu des filtres pour créer des creux dans la réponse corrélée de façon harmonique les uns aux autres.	Flanger								☺	☺		☺									
	Modfilter	Intensity dry/wet	Effect type Lowpass, Bandpass, Highpass	Depth Mod 0-100	Speed Mod 0-100	Mod Shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	Delay offset	Depth2 Mod AmplitMod 0-100	Speed2 Mod FreqMod 0-100	LFO2 Rate 1/8 to 8x Speed vol. >how fast Dmod & Smod "wiggle" target	LFO2 shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal		ModFilter est créé par un ensemble de filtres modulés Intensity=fréquence du filtre et la largeur de bande (Q). Depth=décalage de fréquence entre canaux G/D pr ST	Modfilter								☺	☺											
	Rotary	Intensity dry/wet	Effect type Standard, Géant	RotorSpeed low Freq	HornSpeed high Freq	RotorMorn Balance	Tone 0-100	Depth2 Mod AmplitMod 0-100	Speed2 Mod FreqMod 0-100	LFO2 Rate 1/8 to 8x Speed vol. >how fast Dmod & Smod "wiggle" target	LFO2 shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	O	Leslie à haut-parleurs rotatifs. enceinte de taille standard ou d'une enceinte "géant"	Rotary								☺	☺			☺			☺				
	TremoloPan	Intensity Drive level vitesse de montée (edge)	Effect type bias optocoupled	Depth Mod 0-100	Speed Mod 0-100	Mod Shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	ST width mono=autopan	Depth2 Mod AmplitMod 0-100	Speed2 Mod FreqMod 0-100	LFO2 Rate 1/8 to 8x Speed vol. >how fast Dmod & Smod "wiggle" target	LFO2 shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal		modulation du niveau du signal en entrée avec un LFO tourner Xmob pour décaler la phase du LFO du canal D le trémolo se déplacant de G à D. si Xmob=maximum, le canal D est déphasé de 180° par% au G (autopan)	TremoloPan								☺	☺			☺				☺				
	Vibrato	Intensity Dry/wet	Effect type Modern Vintage Retro	Depth Mod 0-100	Speed Mod 0-100	Mod Shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	ST width stéréo panning nbr Filter Scales	Depth2 Mod AmplitMod 0-100	Speed2 Mod FreqMod 0-100	LFO2 Rate 1/8 to 8x Speed vol. >how fast Dmod & Smod "wiggle" target	LFO2 shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	x	modification de fréquence, moduler la fréquence avec une pédale d'expression ou un filtre d'enveloppe	Vibrato								☺	☺			☺	☺						
	Undulator	Intensity dry/wet	Effect type Pitch, Feedback	Depth Mod 0-100	Speed Mod 0-100	Mod Shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	Feedback spread (detune) feedback	Depth2 Mod AmplitMod 0-100	Speed2 Mod FreqMod 0-100	LFO2 Rate 1/8 to 8x Speed vol. >how fast Dmod & Smod "wiggle" target	LFO2 shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	x	2 délais, 2 voix désaccordées et 1 trémolo avec modulation de fréquence (PM). Intensity=mixage signal non traité/signal traité.	Undulator								☺	☺			☺							
	RingMod	Intensity dry/wet	Effect type Ring Noise	Depth Mod 0-100	Speed Mod 0-100	Mod Shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	Tone 0-100	Depth2 Mod AmplitMod 0-100	Speed2 Mod FreqMod 0-100	LFO2 Rate 1/8 to 8x Speed vol. >how fast Dmod & Smod "wiggle" target	LFO2 shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal		modulateur en anneau (utilise la forme d'onde d'une fréquence audio pour créer des copies du signal d'entrée. Il permet d'obtenir une forme d'onde contenant les sommes et différences des fréquences et leurs partielles. Il génère une forme d'onde avec des fréquences partielles résonnantes et complexes (et possiblement	RingMod								☺	☺			☺							
PitchFactor p.23	Diatonic Shifter	Dry/Wet	Pitch Mix	Pitch A -2410c - +2410c	Pitch B -2410c - +2410c	Delay A 0-1480 ms none-whole	Delay B 0-1480 ms none-whole	Key	Scale	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts		Le Pitch Shifter Diatonique suit les notes jouées et contrôle 2 Pitchs, Delays et Feedback (A & B) indépendants jouant dans la Tonalité et la Gamme d'intervalles choisies Le mode d'apprentissage peut définir la Tonalité si on joue la note de tonique en maintenant le contacteur au pied médian enfoncé. Etre en Play Mode pour fonction	Diatonic Shifter													☺							
	Quadravox	Dry/Wet	Pitch Mix	Pitch A -2410c - +2410c	Pitch B -2410c - +2410c	Delay 0-1480 ms none-whole	Delay Group A,B,C,D	Key	Mode	Pitch C -2410c - +2410c	Pitch D -2410c - +2410c		Quadravox est similaire à Diatonic Shifter mais offre jusqu'à quatre voix pitchées (A, B, C, D) au lieu de deux. Vous pouvez sélectionner l'intervalle de chaque voix indépendamment et un Delai D (le plus long) et l'ordre d'apparition des voix (AB, CD) par rapport à D. On peut désactiver n'importe quelle voix. Si on sélectionne Off pour les 4 voix et que Mix est à 100% Wet, il n'y sura aucun signal de sortie.	Quadravox													☺							
	Harmodulator / Chromatic Shift	Dry/Wet	Pitch Mix A/B	Pitch A -3620c - +3620c	Pitch B -3620c - +3620c	Delay A 0-1480 ms none-whole	Delay B 0-1480 ms none-whole	Depth Mod Key -2 oct - +2 oct	Speed Mod 0-100	Mod Shape sine triangle, peak, random, square/ramp, Samplehold envelope, sdsr, expr/pedal	Dly Feedback nbr de répéts 0-100		2 Pitch-Shifters chromatiques A & B avec délai et modulation. du subtil au fou. Les Pitch A & B réglent la hauteur des 2 voix par demi-tons entre-3/+3 Octaves. Commencer avec Pitch A et Pitch B sur UNISON, les Delays et Feedback au minimum. Utiliser Depth pour définir l'intervalle de modulation de hauteur et Speed Rate pour régler la taux de modulation. essayer différentes Formes et Sources de modulation. ENVELOPE utilise la dynamique du jeu pour moduler	Harmodulator / ChromaticShift													☺							
	MicroPitch	Dry/Wet	Pitch Mix	Pitch A -2410c - +2410c	Pitch B -2410c - +2410c	Delay A 0-1480 ms none-whole	Delay B 0-1480 ms none-whole	Depth Mod 0-100	Rate Mod 0-100	Feedback nbr de répéts 0-100	Tone -100/+100		Pitch Shifter à résolution fine pour un grain de tonalité subtil et des Delays pour des effets de slapback intéressants.	MicroPitch								☺	☺			☺			☺				
	H910/H949	Dry/Wet	Pitch Mix	Pitch A -2410c - +2410c	Pitch B -2410c - +2410c	Delay A 0-1480 ms none-whole	Delay B 0-1480 ms none-whole	Type H910 HMR-1 HMR-2 Modern	Pitch Ctrl type pr A&B normal micro chromatic	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts	O	Harmonizer : H910= 1er pitch-shift temps-réel, introduit le mot «pitching» chez les pro. Le H949= 1er harmoniseur di"pitche". Contrairement aux Diatonic Shifter, le PitchShift ne trouve dans la boucle de Feedback, créant des répétitions arpégées. les H910 et H949 éxisent mono à sortie stéréo. ils comportaient un seul pitch shifter avec des délais indépendants. Pour émuler le vintage, définir l'un des Pitchs (AudB) sur unisson (1,00) et utiliser cette sortie pour un Feedback sans Pitch shifting.	H910/H949													☺							
	PitchFlex	Dry/Wet	Pitch Mix	Talon A off -2 oct +2 oct	Talon B off -2 oct +2 oct	Delay Time Talon->Pointe	Delay Time Pointe->Talon	LowPass Filter zzzombrtr	Shape Forme de modulation - suivie ed "Max switch"=on	Pointe A off -2 oct +2 oct	Pointe B off -2 oct +2 oct		Utilisez une pédale d'expression avec cet effet ou utilisez le commutateur Flex.	PitchFlex								☺	☺			☺							
	Octaver	Dry/Wet	Pitch Mix	Pitch of resonant filter A 0 - 100	Pitch of resonant filter B 0 - 100	Resonance A 0-10	Resonance B 0-10	Envelope (Gt playing) shifts Pitch of filter 0-100	Sensitivity of Pitch shifting 0-100	Distortion FUZZ 0-10	Octav...Fuzz Mix 0-10		Octaver crée une paire de sous-harmoniques, A -1Oct & B -2Oct, indépendamment filtrés (Pitch et résonance) modulable (enveloppe & sensitivity) par le niveau audio d'entrée. Il y a aussi un générateur de distorsion FUZZ et un mixeur Octaver-FUZZ. Effet parallèle (dual mono) plutôt que stéréo. Pas de tempo utilisable.	Octaver						☺		☺	☺										
	Crystals	Dry/Wet	Pitch Mix	Pitch A -2410c - +2410c	Pitch B -2410c - +2410c	Reverb Delay A 100-2000 ms 1/16-1/2	Reverb Delay B 100-2000 ms 1/16-1/2	Reverb Mix 0-100	Reverb Decay 0,1-10s	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts		Crystals est un effet Eventide classique: deux PitchShifters inversés, avec Delays et Feedback réglables indépendamment, ainsi qu'une réverbération	Crystals												☺			☺	☺			
	HarPeggiator	Dry/Wet	Arpeggiator A/B Mix 0=A; 50=A/B 100=.B	Pitch Sequ A 26 seq	Pitch Sequ B 26 seq	Rythme A off all played/ 1-20/ random	Rythme B off all played/ 1-20/ random	Dynamics attack/release	Step Length 10-500ms between sequ. Steps	Effect A	Effect B		2 arpèges à 16 pas qui combinent trois séquenceurs à 16 pas : 1) A&B pitch-shift 2) A&B rythme 3) A&B effet essayer avec Mix=0 (note A) la séquence de pitch A. Utiliser la longueur de pas pour clairement entendre le son à chaque pas. Pas régler la dynamique, le rythme A puis l'effet A. Si MIDI clock et Tempo sont sur ON, le séquenceur progresse d'un pas quand il reçoit un signal	HarPeggiator			☺												☺					
	Synthonizer	Dry/Wet	Vox A/B Mix	Wave Mix A 100 - 600	Octave B 0-100	Attack A 0,0-2,0s	Attack B 0,0-1,0s	Reverb Mix 0-100	Reverb Decay 0,1-10s	Shape A Sine, Triangle, Sawtooth, Organ1, Organ2	Swoop B 0-100		Synthonizer suit la hauteur de la note que vous jouez et génère un son synthétisé à la même hauteur. Voice A est un synthétiseur additif de sons d'orgue ou de style Theremin. Voice B est un synthétiseur soustractif analogique classique. le tempo pas utilisé. Remarque: le synthonizeur est mono. Utiliser l'entrée 1. L'entrée 2 est	Synthonizer													☺		☺				☺	
PitchFactor p.26	DigitalDelay	Dry/Wet	Delay mix 0=A; 50=A/B 100=.B	Delay A 0-3000 ms none-whole	Delay B 0-3000 ms none-whole	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts	croisXfade 3-200ms	Modulation Depth 0-10	Modulation Rate	HiCut Filter 0 no filter 100 full focus	O	Deux délais de 3 secondes avec réglages de temps de retard et de réinjection indépendants	DigitalDelay								☺	☺							☺			
	VintageDelay	Dry/Wet	Delay mix 0=A; 50=A/B 100=.B	Delay A 0-3000 ms none-whole	Delay B 0-3000 ms none-whole	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts	Bits resolution 20bits-5bits	Modulation Depth 0-10	Modulation Rate 0-5Hz	Filter 0-100 band tone	O	Effet simulant le son de délais analogiques et numériques légendaires	VintageDelay								☺	☺							☺			
	TapeEcho	Dry/Wet	Delay mix 0=A; 50=A/B 100=.B	Delay A 0-3000 ms none-whole	Delay B 0-3000 ms none-whole	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts	Saturation 0-10	Tape wow 0-10	Tape Flutter 0-10	Tape filter 0-100 (tape tone)	O	Effet simulant le sifflement, la variation de hauteur et le scintillement d'un délai à bande analogique.	TapeEcho					☺			☺	☺							☺			
	ModDelay	Dry/Wet	Delay mix 0=A; 50=A/B 100=.B	Delay A 0-3000 ms none-whole	Delay B 0-3000 ms none-whole	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts	Mod Shape sinus, triangle, sine, ouphsaw/ sin, triangle,	Modulation Depth 0-10	Modulation Rate 0-5Hz	HiCut Filter 0 no filter 100 full focus		Délais modulés permettant de recréer le son des Chorus ou des délais avec Chorus.	ModDelay								☺	☺	☺						☺			
	Ducked Delay	Dry/Wet	Delay mix 0=A; 50=A/B 100=.B	Delay A 0-3000 ms none-whole	Delay B 0-3000 ms none-whole	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts	Ratio 2:1 à 10:1	Threshold -36dB - -66dB	Release 500ms - - 10ms	HiCut Filter 0 no filter 100 full focus		Les réseaux des réflexions sont atténués de façon dynamique pendant que vous jouez, puis rétablis sur leur valeur normale lorsque vous cessez de jouer.	Ducked Delay			☺					☺								☺			
	BandDelay	Dry/Wet	Delay mix 0=A; 50=A/B 100=.B	Delay A 0-3000 ms none-whole	Delay B 0-3000 ms none-whole	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts	Resonance 0-10	Modulation Depth 0-10	Modulation Rate 0-5Hz	Filter low pass band pass hi pass	O	Délais permettant de sélectionner des filtres modulés	BandDelay								☺	☺							☺			
	FilterPong	Dry/Wet	Delay mix 0=A; 50=A/B 100=.B	Delay A 0-3000 ms none-whole	Delay B 0-3000 ms none-whole	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts	Diffusion liaison des répéts	Mod Shape	Modulation Depth 0-10	Modulation Rate 0-5Hz	Filter 0 no filter 100 Reverse 0-2PongPong Dly	Deux délais créant un effet Ping Pong entre les deux sorties, avec effets de filtre garantissant d'excellents résultats.	FilterPong								☺	☺						☺	☺			
	MultiTap	Dry/Wet	Delay mix 0=A; 50=A/B 100=.B	Delay A 0-3000 ms none-whole	Delay B 0-3000 ms none-whole	Feedback A nbr de répéts	Feedback B nbr de répéts	Diffusion liaison des répéts	Courbe rép. -10 = 7 = p 0 = = 10 = p = 7	Espacement 0=. . . . 5=. . . . . 10=.	HiCut Filter 0 no filter 100 full focus		Délai à 10 répétitions avec réglages de temps de retard, de diffusion, de niveau et de vitesse des répétitions	MultiTap								☺	☺							☺			

	Reverse	Dry/Wet	Delay mix 0=A; 50=A/B 100=.B	Delay A 0-3000 ms none-whole	Delay B 0-3000 ms none-whole	Feedback A nbr de répétés	Feedback B nbr de répétés	crossXfade 2-200ms	Modulation Depth 0-10	Modulation Rate	HiCut Filter 0 no filter 100 full hicut		Effets sonores inversés	Reverse								☺	☺							☺			
Looper p.6	Looper	Dry/Wet	Delay mix 0=A; 50=A/B 100=.B										Fonction de lecture en boucle de 12 secondes avec réglages d'ajout de piste et de vitesse.	Looper																☺			
Space p.18	Hall	Dry/Wet 0-100	Decay 0-20s,inf,freeze none-10bar,inf,freeze	Size 0-100	preDelay 0-1500 ms ou note: none-whole	Low - 100 / +100 jusqu'à 300Hz	High - 100 / +100 à partir de 1500Hz	Low decay x 0,1-5,0 , inf, freeze	High decay x 0,1-5,0 , inf, freeze	Mod Level Niveau de Modulation des queues de reverbe	Mid - 100 / +100 entre 300-1500Hz	O	espace acoustique clos de grande taille * filtre actif à trois bandes. durée du déclin des hautes et basses fréquences niveau des fréquences hautes, basses et médiums. réverbération surprenante de naturel et de réalisme.	Hall							☺	☺								☺		
	Room	Dry/Wet	Decay 0 - 3s none-whole	Size	preDelay 0-500 ms ou note: none-1/4	Low - 100 / +100 jusqu'à 350Hz	High - 100 / +100 à [HI-FREQ]	Early/Late Reflection Level (balance)	Diffusion	Mod Level 0-100	High Frequency 1000Hz / 5000Hz	O	réverbération de toutes sortes de pièces, cabine d'enregistrement à salle de petite taille premières réflexions, chute de la réverb et égalisation son plus naturel ou donner de l'ampleur en toute subtilité.	Room							☺	☺								☺		
	Plate	Dry/Wet	Decay 0,25-10,inf,freeze none-5bar,inf,	Size	preDelay 0-1500 ms ou note: none-whole	Low 0 / 100 par atténuation	High 0 / 100 par atténuation	Distance de la source	Diffusion	Mod Level 0-100	Tone Dark to bright	O	premières réverbérations analogiques mécaniques réverbérations longues sans qu'elles n'écrasent votre son. vaste palettes avec [LO-DAMP] et [HI-DAMP].	Plate							☺	☺								☺		
	Spring	Dry/Wet	Decay 0-20s none-10bar	Tension du ressort	# of Springs 1,0 - 3,0 none-1/4	Low Freq 0 / 100 d'atténuation	High Freq 0 / 100 d'atténuation	Tremolo density (pre-reverb)	Tremolo Rate 0,5-20Hz ou whole - 1/16	Mod Level 0-100	Resonance metallic at High Freq		réverbérations que l'on peut trouver dans les amplificateurs guitare, tremolo préreverb comme ampli à lampes, régler tension et nombre de ressort avant de moduler	Spring							☺	☺			☺					☺		
	DualVerb	Dry/Wet	Decay A 0-50s,inf,freeze none-10bar,inf, freeze	Size a,b-A,b -A,B- a,B-a,b	preDelay A 0-900 ms ou note: none-whole	Tone A - 100 / +100	Tone B - 100 / +100	Decay B 0-50s,inf,freeze sync : none-10bar,inf, freeze	preDelay B 0-900 ms ou note: none-whole	Mix AB A-A,b -A,B- a,B-B	Resonance level pour Tone A/B		2 réverbérations différentes de qualité studio (A et B) déclin, durée, pré-délai, égalisation Mélange A et B pour stéréo riche et épaisse OU passe subtilement d'une réverb A à une B totalement différente.	DualVerb							☺									☺		
	Reverse	Dry/Wet	reverse decay 40-2000ms none-whole	Size 2nd reverb post-reverse 0-100,inf,freeze	Feedback du reverse délay	Low - 100 / +100	High - 100 / +100	Late Dry	Diffusion	Mod Level 0-100	Contour 0-100		réverb inversée suivie de réverb avec délai et réinjection. [SIZE] et [FEEDBACK] au minimum = réverbération inversée seule, synchronisable au tempo. [SIZE] pour ajouter une 2ème réverbération et épaissir le son, augmenter [FEEDBACK] pour spatialiser	Reverse							☺		☺							☺		
	ModEchoVerb	Dry/Wet	Decay Reverb off,0-64s,inf,freeze Noise,1/16-10bar,inf,freeze	Size from hall to canyone with echoes	Echo time post reverb 0-1500 ms - none-whole	Low post reverb - 100 / +100 jusqu'à 350Hz	High post reverb - 100 / +100 à partir de 2000Hz	Echo level feedback of post-reverb echo	Modulation Rate	Mod Type & Level Sweep/Verb Flanger Chorus	Echo Tone - 100 / +100	O	réverbérisation infinie -> délai infini + Sweep/Chorus/flanger ou touse combinaison des trois.	ModEchoVerb							☺	☺	☺	☺		☺			☺	☺		
	Blackhole	Dry/Wet	GravDecay Mod Inverse/regular rev decay mode	Size	preDelay 0-2000 ms - none-whole	Low post reverb - 100 / +100 jusqu'à 350Hz	High post reverb - 100 / +100 à partir de 2000Hz	Modulation Depth	Modulation Rate	Feedback du le reverbe	Resonance level pour Low/High filters	O	réverbérations de cathédrale ,voire surréalistes 2 modes de déclins (à l'endroit et inversé) feedback de la réverb pour durer indéfiniment [SIZE] et [GRAVITY] , [MOLY] et [FEEDBACK]	Blackhole							☺	☺								☺		
	MangledVerb	Dry/Wet	Decay & Attack rev 0-100	Size «15 pr disto	preDelay 0-2000 ms - none-2bars	Low pre-distorsion - 100 / +100	High pre-distorsion - 100 / +100	SoftClip/ Overdrive level 0-100	Output du niveau de distorsion	Wobble modulation rate pr deesseing affriqueur	Mid pre-distorsion - 100 / +100		chaotique et violente réverb stéréo dans une distorsion friction d'un archer sur un violoncelle ou choc d'une bête marquée au fer rouge Overdrive/Clip et Dist Output avec parcimonie [SIZE] et [DECAY] faibles pour sons surprenants réverbération calme & vitesse lgresse, serre-le serre	MangledVerb					☺	☺	☺		☺				☺			☺		
	TremoloVerb	Dry/Wet	Decay 0-50s,inf,freeze sync : none-10bar,inf, freeze	Size	preDelay 0-1500 ms ou note: none-1,5bar	Low - 100 / +100 jusqu'à 350Hz	High - 100 / +100 à [HI-FREQ]	Trem. Shape sine, triangle, peak, random, ramp, square, sample/hold, enveloppe, adsr, expression, pedal	Trem Speed 1Hz-20Hz - 1/2-1/16	Trem Depth mono 1-100 - stéréo 1-100	High Frequency 300Hz / 8000Hz		ondes pour créer des motifs rythmiques Random et Sample/Hold pour des sons saccadés Env ou ADSR pour contrôler la réverb avec jeu de guitare	TremoloVerb							☺		☺			☺						
	DynaVerb	Dry/Wet	Decay Reverb off,0-50s,inf,freeze Noise,1/16-10bar,inf,freeze	Size	Attack compressor 0,002s-0,300s	Low post reverb - 100 / +100 jusqu'à 350Hz	High post reverb - 100 / +100 à partir de 2000Hz	Omnirattio n gate expander compressor limiter ducking infos inversion dynamique	Release 0,005s - 50s	Threshold -80dB - 0dB	Sidechain effet contour réinjection entrée (FB) ou sortie (FB)		Compresseur & réverbérisation réglables Omnipressor excluif (decay à 0) Noise Gate, expansion, compression, limiteur et « inversion dynamique »	DynaVerb			☺		☺												☺		
	Shimmer	Dry/Wet	Decay 0-100	Size	preDelay 50-1000 ms - 1/64-1/2	Low Decay post reverb 0-100	High Decay post reverb 0-100	Pitch A -24Oct - +24Oct	Pitch B -24Oct - +24Oct	Pitch Decay 0-100, pitch freeze, pitchrev freeze	Mid Decay post reverb 0-100	O	Reverbes paradisiaques pitch vers 1200 pour octaver delay au minimum	Shimmer							☺						☺			☺		