

# M•ONE & M•ONE XL

PROCESADORES DE EFECTOS DUALES



MANUAL DE INSTRUCCIONES



# INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES



El símbolo de un rayo dentro de un triángulo equilátero ha sido diseñado para advertir al usuario de la presencia de "voltajes peligrosos" no aislados dentro de la carcasa del aparato, que pueden ser de suficiente magnitud como para constituir un riesgo real de electrocución.



El símbolo de exclamación dentro de un triángulo equilátero ha sido diseñado para advertir al usuario de la presencia de importantes instrucciones de manejo (mantenimiento) en los documentos que vienen con este aparato.

- 1 Lea estas instrucciones.
- 2 Conserve estas instrucciones.
- 3 Cumpla con lo indicado en los avisos.
- 4 Siga las instrucciones de ese manual.
- 5 No utilice este aparato cerca del agua.
- 6 Límpielo sólo con un trapo seco.
- 7 Nunca bloquee las aberturas de ventilación. Instale esta unidad de acuerdo a las instrucciones del fabricante.
- 8 No instale este aparato cerca de fuentes de calor como radiadores, hornos u otras unidades (incluyendo amplificadores) que produzcan calor.
- 9 No anule el sistema de seguridad del enchufe polarizado o con toma de tierra. Un enchufe polarizado tiene dos bornes, uno más ancho que el otro. Uno con toma de tierra tiene dos bornes y una tercera conexión a tierra. El borne ancho o la tercera conexión se incluyen para su seguridad. Si le encaja el enchufe con su salida, llame a un electricista para que cambie su salida de corriente anticuada.
- 10 Evite que el cable de corriente pueda quedar aplastado o ser pisado especialmente en los enchufes, receptáculos y en el punto en que salen del aparato.
- 11 Utilice solo accesorios/piezas especificadas por el fabricante.
- 12 Desenchufe este aparato durante las tormentas eléctricas o cuando no lo vaya a usar durante un periodo de tiempo largo.
- 13 Consulte cualquier reparación con un servicio técnico cualificado. Será necesario reparar el aparato cuando se haya dañado de cualquier forma, como por la rotura del cable de alimentación o del enchufe, si se han derramado líquidos o se han introducido objetos dentro de la unidad, si ha quedado expuesto a la lluvia o la humedad, si no funciona normalmente o si ha caído al suelo.

## ¡Precaución!

- Para reducir el riesgo de incendios o descargas eléctricas, no exponga este aparato a la lluvia o la humedad.
- Este aparato debe estar conectado a tierra.
- Use siempre un cable de alimentación de tres filamentos con toma a tierra como el que viene con el aparato.
- Tenga en cuenta que los distintos voltajes operativos harán necesario el uso de distintos tipo de cables y enchufes.
- Compruebe el voltaje de su zona y use el tipo correcto. Vea la siguiente tabla:

Voltaje	Cable de acuerdo a standards
110-125V	UL817 y CSA C22.2 n° 42.
220-230V	CEE 7 página VII, SR sección 107-2-D1/IEC 83 página C4.
240V	BS 1363 de 1984. Especificaciones para enchufes con fusibles de 13A y salidas de corriente con/sin interruptor.

- Debería instalar este aparato cerca de la salida de corriente de forma que la desconexión sea fácilmente accesible.
- No lo instale en un espacio muy reducido.
- No abra la unidad - existe el riesgo de una descarga eléctrica en su interior.

## Precaución:

Queremos advertirle que cualquier cambio o modificación que haga y que no haya sido aprobado expresamente en este manual puede anular su autorización para usar este aparato.

## Reparaciones

- Dentro de este aparato no hay piezas susceptibles de ser reparadas por el usuario.
- Todas las reparaciones deben ser realizadas únicamente por un servicio técnico cualificado.

# INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES

## EMC / EMI.

Se ha verificado que este aparato cumple con los límites de una unidad digital de clase B, de acuerdo a la sección 15 de las normas FCC. Estos límites han sido diseñados para ofrecer una protección razonable contra las interferencias molestas en las instalaciones residenciales. Este aparato genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencias y, si no es instalado y usado de acuerdo a las instrucciones, puede producir interferencias en las comunicaciones de radio. No obstante, no hay garantías de que no se produzcan interferencias en una instalación concreta. Si este aparato produce interferencias molestas para la recepción de la radio o TV, lo que puede ser determinado encendiendo y apagando esta unidad, el usuario será el responsable de corregir estas interferencias usando una o más de las medidas siguientes:

- Reorientar o recolocar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre este aparato y el receptor.
- Conectar este aparato a una salida de corriente o circuito distinto al que esté conectado el receptor.
- Consultar al comercio o a un técnico especialista en radio/TV para que le ayuden.

## Para los usuarios de Canadá:

Este aparato digital de clase B cumple con la norma ICES-003 de Canadá. Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

## Certificado de Conformidad

TC Electronic A/S, Sindalsvej 34, 8240 Risskov, Denmark, declara por la presente y bajo nuestra responsabilidad que los productos siguientes:

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

- que está cubierto por este certificado y marcado con la etiqueta CE cumple con los standards siguientes:

- |                      |                                                                                                                             |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| EN 60065 (IEC 60065) | Requisitos de seguridad para aparatos electrónicos y relacionados para uso casero y similares                               |
| EN 55103-1           | Standard de familia de aparatos para audio, video, audiovisual y control de luces para uso profesional. Parte 1: Emisión.   |
| EN 55103-2           | Standard de familia de aparatos para audio, video, audiovisual y control de luces para uso profesional. Parte 2: Inmunidad. |

Con referencia a lo regulado en las directivas siguientes:  
73/23/EEC, 89/336/EEC

Expedido en Risskov, 09 - 2001  
Mads Peter Lübeck  
Director técnico

# INDICE

## INTRODUCCION

<i>Indice</i> . . . . .	3
<i>Introducción</i> . . . . .	5
<i>Panel frontal</i> . . . . .	6
<i>Panel trasero</i> . . . . .	8
<i>Instrucciones de soldadura</i> . . . . .	9
<i>Diagrama de flujo de señal</i> . . . . .	9

<i>Tabla de implementación MIDI</i> . . . . .	38
<i>Especificaciones técnicas</i> . . . . .	39
<i>Resolución de problemas</i> . . . . .	41
<i>Listado de presets</i> . . . . .	42

## FUNCIONAMIENTO BASICO

<i>La pantalla del M•ONE</i> . . . . .	10
<i>Ajuste de entrada/salida</i> . . . . .	11
<i>Desajuste de señal de reloj</i> . . . . .	11
<i>Utilidades y MIDI</i> . . . . .	12
<i>Direccionamientos</i> . . . . .	13
<i>Carga</i> . . . . .	16
<i>Almacenamiento</i> . . . . .	17
<i>Marcación</i> . . . . .	17

## ALGORITMOS

### **Reverb**

<i>Hall (salón)</i> . . . . .	18
<i>Room (habitación)</i> . . . . .	19
<i>Small Room (habitación pequeña)</i> . . . . .	21
<i>Plate 1 (láminas 1)</i> . . . . .	22
<i>Plate 2 (láminas 2)</i> . . . . .	23
<i>Spring (muelles)</i> . . . . .	24
<i>Live (directo)</i> . . . . .	25
<i>Ambience (ambientación)</i> . . . . .	26

### **Otros algoritmos**

<i>Retardo - Una y dos fases</i> . . . . .	27
<i>Retardo - PingPong</i> . . . . .	28
<i>Chorus - Clásico y 4 voces</i> . . . . .	29
<i>Flanger - Clásico y 4 voces</i> . . . . .	30
<i>Tono - Desafinación y cambio de tono</i> . . . . .	31
<i>Ecuador paramétrico</i> . . . . .	32
<i>Compresor y limitador</i> . . . . .	33
<i>Puerta/Expansor</i> . . . . .	34
<i>De-esser</i> . . . . .	35
<i>Tremolo - Duro y suave</i> . . . . .	36
<i>Mod. fase - Tradicional y suave</i> . . . . .	37



# INTRODUCCION

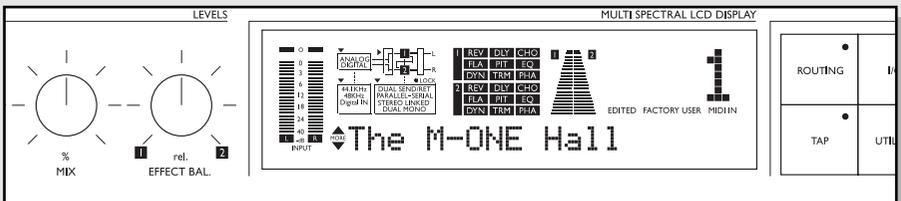
## Felicidades por la compra de su nueva unidad M•ONE o M•ONE XL de TC Electronic.

El M•ONE es un procesador multiefectos de motor dual, diseñado principalmente para ofrecer reverbs de gran calidad. Puede usar el M•ONE para una gran cantidad de fines gracias a la flexibilidad de direccionamiento de sus dos motores y a los más de 20 algoritmos TC de que dispone. ¿Quiere tener dos reverb independientes, controladas desde envíos auxiliares individuales? Elija el direccionamiento de entrada dual y dos reverbs, y ya estará todo hecho. ¿Quiere tener un compresor delante de un retardo? Elija el direccionamiento en serie, un compresor y un retardo. Puede incluso marcar el tiempo de retardo con la tecla TAP. ¿O el asunto es que quiere usar siempre el mismo direccionamiento sin importar el preset?. Simplemente use la función de bloqueo de direccionamiento para evitar el cambio de direccionamiento cuando cambie de preset. Tan sencillo como esto, solo el retocar unas cuantas teclas y mandos. Esperamos que disfrute tanto usando el M•ONE como nosotros hemos disfrutado diseñándolo.

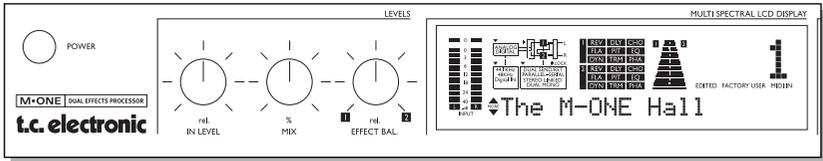
Tenga en cuenta que este manual cubre tanto el M•One como el M•One XL. Por lo general haremos referencia a ambos modelos como "M•One". Solo cuando tratemos de una función específica de la versión XL, lo marcaremos como "solo XL".

Aunque el M•ONE ha sido diseñado de cara a ofrecer reverbs de gran calidad, descubrirá que esta unidad también cubre una gran cantidad de otros tipos de algoritmos. ¡Experimente y disfrute con ellos!

- Reverb de salón
- Retardo de una fase
- Compresor/Limitador
- Rev. de habitación
- Retardo de dos fases
- Puerta de ruidos / Expansor
- Pequeña habitación (solo XL)
- Retardo PingPong (solo XL)
- De-esser
- Láminas 1&2
- Chorus clásico y 4 voces
- Tremolo
- Muelles
- Flanger: clásico y 4 voces
- Modulador de fase
- Directo
- Tono: Desafinación y cambio de tono
- EQ paramétrico
- Ambientación



# PANEL FRONTAL



## Botón POWER

Enciende y apaga la unidad.

## Mando IN LEVEL

Ajusta el nivel de entrada.

En la posición central, un relé cambiará el circuito de entrada entre el nivel profesional y no-prof. Esto le asegurará un rango óptimo de ganancia de entrada y un perfecto ratio "señal-ruido".

## Mando MIX

Ajusta la mezcla global entre la señal seca y la húmeda. Totalmente a la derecha es 100% de efectos.

## Mando EFFECT BAL

Ajusta el balance entre las dos unidades o motores.

## Medidores INPUT

El medidor de picos muestra el nivel de entrada de los canales izquierdo/derecho. El rango del medidor es: 0, -3, -6, -12, -18, -24, -40.

## Pilotos LED OVERLOAD

Estos pilotos indican una de estas dos situaciones:

- El nivel de entrada es demasiado alto y está sobrecargando la unidad.
- Hay un desbordamiento interno del DSP.

El LED de sobrecarga se ilumina cuando un muestreo está a @ 0dBFS.

## INPUT - Analog/Digital

Indica si el M•ONE está ajustado a entrada analógica o digital. Cuando está ajustado a entrada digital, la velocidad de secuencia cambia automáticamente a DI. Si no se recibe señal de reloj o si la señal no es aceptable parpadearán los iconos "Digital" y "DI".

## LED ANALOG/DIGITAL

El indicador ANALOG/DIGITAL marca la entrada elegida. El tipo de entrada se elige en el menú "I/O Setup".

## Indicador SAMPLE RATE

Este indicador muestra la fuente de señal de reloj y el reloj master entrante. El icono "Digital In" parpadeará si no se recibe señal de reloj o si la señal no es aceptable.

## Indicador ROUTING

Nos muestra el modo de direccionamiento que estamos usando en ese momento en el M•ONE.

## Indicador ALGO

Muestra los algoritmos que están activos en cada uno de los dos motores o unidades.

## Medidores DYNAMIC 1+2

Estos dos medidores muestran la reducción de ganancia cuando una unidad está operando con algoritmos dinámicos.

Estos algoritmos dinámicos son: Compresor, Limitador, Puerta, Expansor y De-esser.

## PANTALLA

Muestra el número de preset y su tipo: de fábrica o de usuario.

## Icono EDITED

Este icono se ilumina tan pronto como modifique el preset cargado en ese momento.

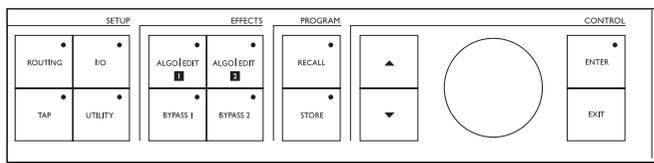
## Icono FACTORY/USER

Este icono indica si está trabajando con un preset del banco de fábrica o de usuario.

## Icono MIDI IN

Muestra la entrada de cualquier información MIDI.

# PANEL FRONTAL



## Tecla ROUTING

Pulse esta tecla para elegir el direccionamiento de unidad. Las opciones son: Envío/Ret. dual, paralelo, paralelo/serie, serie, stereo y mono dual.

## I/O SETUP (AJUSTE E/S)

Aquí se ajustan los parámetros básicos de la unidad.

- Fuente de entrada - Analógica/Digital.
- Velocidad de muestreo - 44.1/48kHz/DI
- Modo de anulación - Vea las teclas Bypass 1 y 2.
- Nivel de salida global.
- Dither 16, 20 o 24(off).

## Tecla TAP

Golpee esta tecla para introducir el tiempo de marcaje global y para acceder al menú de marcación. La subdivisión del tiempo marcado se ajusta en ese menú. Puede usar el tiempo marcado para el tiempo de retardo, velocidad del chorus, etc.

## UTILITY

MIDI, ID de Sys-Ex, bloqueo de direccionamiento, modo de anulación, función de pedal y ángulo de visión de la pantalla.

## ALGO/EDIT 1+2

Pulse esta tecla para entrar en la pantalla de edición y en la de cambio de algoritmo de la unidad elegida en ese momento.

## Teclas BYPASS 1 y 2

El modo de anulación se ajusta en las utilidades. Hay tres modos de anulación diferentes:

### 1 0% Mix:

La señal de entrada es pasada directamente a la salida.

### 2 FX Input:

Corta solo la entrada de la unidad de cara a dejar que el efecto "repique", pero sigue dejando pasar la misma cantidad de señal seca.

### 3 FX Output:

Corta solo la salida de la unidad de cara a suprimir el efecto instantáneamente, pero sigue dejando pasar la misma cantidad de señal seca.

## Tecla RECALL

Elige el menú de carga. Elija el preset que quiera usando la rueda CONTROL y pulse la tecla ENTER para activar/cargar el preset escogido.

## Tecla STORE

Selecciona el menú de almacenamiento. Los presets solo pueden ser almacenados en el banco de usuario. La posición para guardarlos se elige usando la rueda CONTROL. La operación se confirma con la tecla ENTER.

## CURSOR ARRIBA/ABAJO

Use los cursores para desplazarse por la pantalla.

## Tecla ENTER

Confirmación de operaciones. El piloto de la tecla ENTER le indicará cuando se ha utilizado esta tecla.

## Tecla EXIT

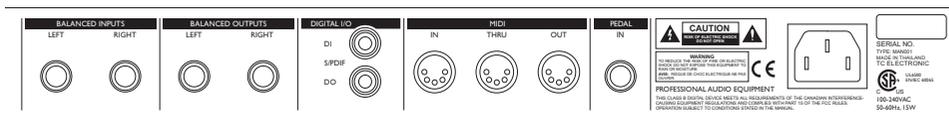
Esta tecla se usa para salir de un menú o para anular una acción.

## Rueda CONTROL

Se utiliza para cambiar los valores.

# PANEL TRASERO

## M•One “Standard”



**Entradas analógicas balanceadas**

**Salidas analógicas balanceadas**

**Entrada / salida digital S/PDIF**

**MIDI In, Out, Thru**

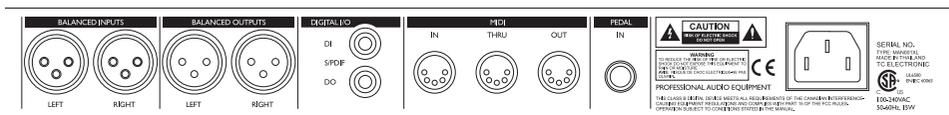
**Entrada de pedal para bypass**

**Entrada de corriente**

**N° serie**

*Para mono use solo la entrada izquierda*

## M•One XL



**Entradas analógicas balanceadas**

**Salidas analógicas balanceadas**

**Entrada / salida digital S/PDIF**

**MIDI In, Out, Thru**

**Entrada de pedal para bypass**

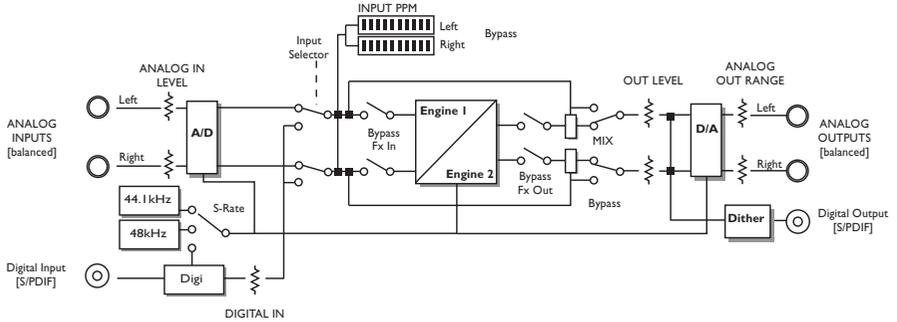
**Entrada de corriente**

**N° serie**

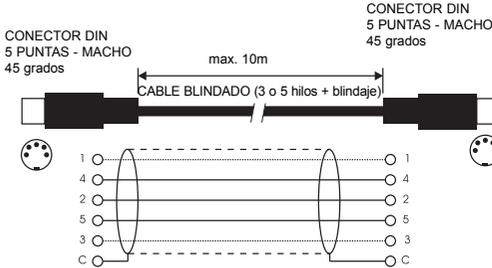
*Para mono use solo la entrada izquierda. DEBE ajustar la selección de entrada a ANGLLEFT en el menú I/O.*

# FLUJO DE SEÑAL

## M-ONE

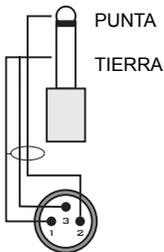


## Cable MIDI



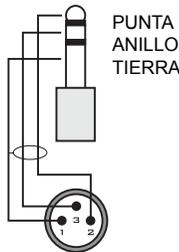
## Jack (no balanceado) - XLR

- Lateral - Punta 1 (Masa)
- Punta - Punta 2 (Activo)
- Lateral - Punta 3 (Pasivo)



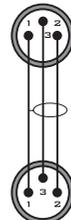
## Jack (balanceado) - XLR

- Lateral - Punta 1 (Masa)
- Punta - Punta 2 (Activo)
- Anillo - Punta 3 (Pasivo)

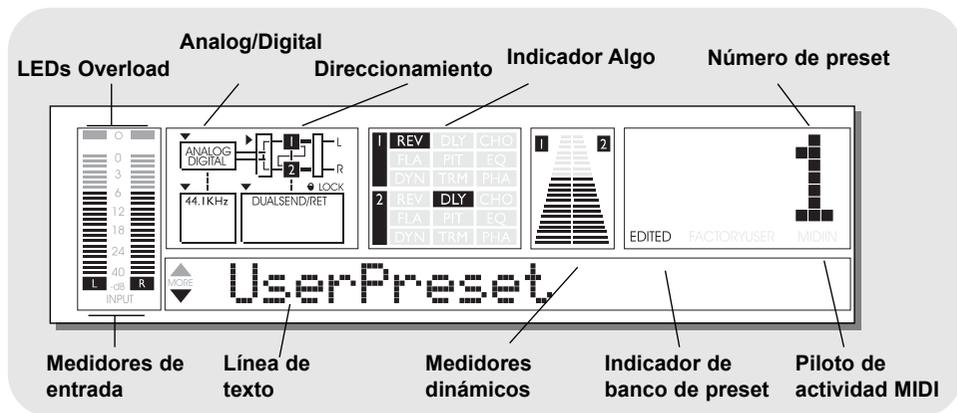


## XLR - XLR

- Punta 1 - Punta 1 (Masa)
- Punta 2 - Punta 2 (Activo)
- Punta 3 - Punta 3 (Pasivo)



# LA PANTALLA DEL M•ONE



## Analog/Digital

Este indicador muestra la entrada escogida. Esta selección se hace en el menú "I/O Setup". La selección de entrada es global para todo el aparato  
Iconos: Analog, Digital

## Sample Rate

El indicador de velocidad de muestreo muestra la fuente de señal de reloj y el reloj master entrante.  
Estas velocidades pueden ser: Digi In, 44.1kHz, 48kHz.

## Ejemplo

- Cuando se sincroniza a una señal digital exterior, el indicador mostrará: Digi In y 44.1.
- Si está usando entradas analógicas y la señal de reloj interna la indicación será: 44.1.

En el caso de que no se localice ninguna señal de reloj o no sea aceptable, el icono Digital In parpadeará para indicar la situación de error. La selección de velocidad de muestreo es global.

## Diagrama de direccionamiento y texto

Nos muestra el direccionamiento activo. Las opciones son: Envío/retorno dual, Paralelo/Serie, Stereo real y Mono dual.

## Indicador Algo

Nos muestra el algoritmo que se está usando en cada una de las dos unidades. Pulse cualquiera de las teclas EDIT para ir pasando por los distintos algoritmos de efectos disponibles.  
Elija entre:  
Rev, Dly, Cho, Fla, Pit, EQ, Dyn, Trm y Pha.

## Medidores dinámicos

Estos dos medidores se utilizan para mostrar la reducción de ganancia que hay cuando una de las dos unidades está usando un algoritmo dinámico. Estos algoritmos dinámicos son: Compresor, Limitador, Puerta, De-esser y Expansor.

## Número de preset

El número del preset activo.

## Edited

Este icono se iluminará tan pronto como modifique el preset activo en ese momento.

## Factory/User

Estos iconos le indican si está trabajando con el banco de fábrica o de usuario.

## MIDI In

Indica la presencia de datos MIDI entrantes.

## Línea de texto

Esta línea de texto de 20 caracteres se utiliza para visualizar los nombres de los presets así como los de algunas funciones concretas.

# I/O SETUP (AJUSTE DE ENTRADA/SALIDA)

## Ajuste de entrada/salida

### Funcionamiento básico

- Pulse la tecla I/O SETUP para acceder a los parámetros globales de ajuste del M•ONE.
- Utilice las teclas de FLECHA para elegir los parámetros y la rueda CONTROL para cambiar los valores de los parámetros.

Todos los cambios de este menú de ajuste son efectivos de forma instantánea.

### Input Source (fuente de entrada)

#### Analog

Elija el parámetro de fuente usando la rueda CONTROL. La flecha de la indicación de fuente se ilumina. Gire el dial CONTROL para elegir entre Analog o Digital. Cuando se elige "Analog", el M•ONE ajusta por defecto la señal de reloj interna de 44.1kHz como velocidad de muestreo y la entrada analógica se ilumina en la pantalla.

#### Digital

Cuando se elige "Digital", el M•ONE intenta sincronizarse a una entrada S/PDIF. La señal de reloj entrante es indicada por los iconos 44.1 o 48kHz y se ilumina el icono Digital In. Durante el periodo de sincronización el icono Digital In parpadea para indicar que no hay ninguna señal de reloj o que no es aceptable, y las salidas quedan anuladas. Cuando se consigue la "sincronización" se ilumina el icono de la velocidad de reloj sincronizada, y las salidas se activan.

#### ANLGLLEFT (solo M•ONE XL)

Con esta selección elige la entrada de tipo analógica y debe usar el conector de entrada XLR izquierdo.

### Clock (señal de reloj)

#### Analog Input

Cuando la fuente es analógica dispone de las siguientes velocidades de muestreo:

Internal 44.1kHz: El M•ONE funciona a 44.1 kHz internos.

Internal 48kHz: El M•ONE funciona a 48 kHz internos.

Digital: El M•ONE captura la señal de reloj digital entrante.

#### Digital Input

Cuando la fuente de entrada es digital, el M•ONE dispone de las siguientes velocidades:

Internal 44.1kHz: El M•ONE funciona a 44.1 kHz internos.

Internal 48kHz: El M•ONE funciona a 48 kHz internos.

Digital: El M•ONE captura la señal de reloj digital entrante.



Tenga en cuenta que cuando utilice una señal de reloj interna con audio digital exterior, el audio digital entrante deberá estar sincronizado con el reloj interno del M•ONE para evitar desajustes de muestreos.



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

(desajuste de reloj) Este mensaje de error aparecerá en la pantalla si el M•ONE detecta desajustes de

muestreos. Habitualmente este problema solo se produce en ajustes de señal de reloj muy concretos, p.e. si el M•ONE está funcionando con un reloj interno y a la vez está procesando audio desde su entrada digital. Si el reloj entrante y el interno no están sincronizados, el M•ONE muestra el mensaje de error anterior.

### Out Range (rango de salida)

Ajusta el rango de ganancia máximo de la fase de salida analógica.

Rango: 2dBu, 8dBu, 14dBu y 20dBu.

### Out level (nivel de salida)

Control del nivel de salida digital/analógico global. 0 a Off (-100dB) en incrementos de 1dB.

### Digital In Gain (ganancia de entrada digital)

Ajusta el nivel de entrada digital. Este nivel afecta solo al nivel digital.

### Dither

Al pasar de un tipo de resolución de bits a uno inferior, p.e. desde 24 a 16 bits, se pierden 8 bits de información.

Al proceso de corte de bits se le llama truncamiento y da lugar a distorsión digital de señales de bajo nivel, debido a la falta de toda la información de la señal. Para compensar esto, debe aplicarse el proceso de dither. Este proceso de dither se trata de una pequeña cantidad de ruido filtrado que genera una aleatorización del ruido de fondo, lo que asegura una señal de bajo nivel con menos distorsión.

El dithering solo tiene sentido en salidas digitales y siempre es el aparato receptor el que determina el número de bits del dither que vaya a aplicar. Una grabadora CDR o un DAT normalmente deberían ajustarse con un dither de 16 bits.

## Utilidades

### Funcionamiento básico

- Pulse la tecla UTILITY para acceder a los parámetros de ajuste local del M•ONE.
- Utilice las teclas de FLECHA para elegir los parámetros y la rueda CONTROL para cambiar sus valores.

En el menú de utilidades todos los cambios serán efectivos de inmediato.

### MIDI Channel (canal MIDI)

Ajusta el canal MIDI de respuesta del M•ONE.  
Rango: Off/1-16/Omni.

### MIDI CC

Determina si el M•ONE responderá a los controladores continuos MIDI o no.  
Rango: On/Off.

### MIDI Bulk Dump (volcado de datos MIDI)

Pulse ENTER para realizar un volcado de datos de todos los presets a una unidad MIDI exterior. El M•ONE siempre está preparado para recibir información de un volcado de datos.

### MIDI Sys-Ex ID (ID de Sistema excl. MIDI)

Determina el número de identificación de sistema exclusivo de la unidad. Por medio del sistema exclusivo MIDI puede realizar cambios en todos los parámetros de efectos, algoritmos y direccionamientos a través de una unidad MIDI exterior. Para definir a qué unidad será dirigida la información de sistema exclusivo MIDI, deberá ajustar el número ID adecuado.

### Program Bank (banco de programa)

Determina a qué banco irá dirigido un cambio de programa que venga desde una unidad MIDI exterior al M•ONE.

Las opciones son: Factory, User o External.

Cuando se elige External puede usar el controlador #32 para enviar la orden al banco de fábrica o de usuario.

### M•One (standard)

Banco de fábrica: Controlador #0=0  
Banco de usuario: Controlador #0=1

### M•One XL

Banco de fábrica 1-100: Controlador #0=0  
Banco de fábrica 101-200: Controlador #0=1  
Banco de usuario 1-100: Controlador #0=2

### Routing Lock (bloqueo de direccionamiento)

Bloquea el direccionamiento activo, lo que implica que el direccionamiento elegido en ese momento actuará como un "direccionamiento global" y que los "direccionamientos de preset" no tendrán efecto cuando cargue algún preset.

### Tap Unit (unidad de marcación)

Ajusta si el tempo marcado en el menú de marcación será visualizado en ms (milisegundos) o BPM (tiempos por minuto).

### Bypass Mode (modo de anulación)

Hay tres modos de anulación diferentes:

#### 0% Mix

La señal de entrada es pasada directamente a la salida.

#### FX Input

Corta solo la entrada de la unidad de cara a dejar que el efecto "repique", pero sigue dejando pasar la misma cantidad de señal seca.

#### FX Output

Corta solo la salida de la unidad de cara a suprimir el efecto instantáneamente, pero sigue dejando pasar la misma cantidad de señal seca.

### Pedal setup (ajuste de pedal)

Ajusta la función del conector de pedal del panel trasero. La entrada de pedal utiliza solamente disparadores de tipo momentáneo.  
Rango: Bypass 1, Bypass 2, Bypass 1&2, Tap.

### Viewing Angle (ángulo de visualización)

Ajusta la retroiluminación de la pantalla LCD para ofrecerle el máximo confort visual.

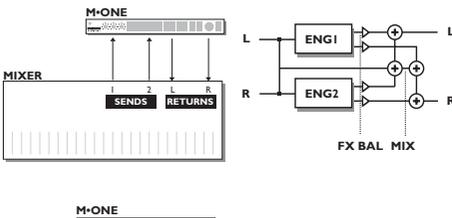
# DIRECCIONAMIENTOS

El menú Routing ajusta los direccionamientos de las dos unidades. Cuando se accede a este menú, el icono de la flecha en la pantalla de direccionamientos se enciende. Los direccionamientos son almacenados con los presets, pero también es posible conservar un "direccionamiento global" bloqueado lo que implica que los direccionamientos de los presets no tienen efecto. Esto se ajusta en el menú de utilidades..

## Funcionamiento básico

- Pulse la tecla ROUTING para acceder a la pantalla de direccionamiento.
- Use la rueda de CONTROL para elegir el direccionamiento. La tecla ENTERparpadea.
- Pulse ENTER para activar el direccionamiento elegido.

## Dual S/R - Envío/retorno dual



Este es el direccionamiento que debe usar si quiere utilizar el M•ONE como dos procesadores de efectos independientes. La entrada izquierda se envía a la unidad 1 y la derecha a la unidad 2. Las cuatro salidas FX son sumadas y convertidas en dos canales.

## EFFECT BAL

Controla el balance entre las salidas de efectos de las dos unidades.

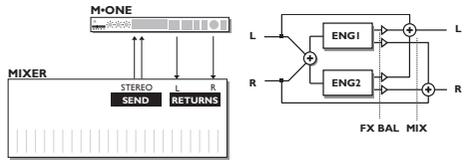
## MIX

Controla la cantidad de señal seca que pasa por las dos unidades. La señal seca es pasada en mono. Ajuste MIX totalmente a la derecha cuando utilice el M•ONE en un montaje de tipo envío/retorno.

## Ejemplo:

Introduzca señal a las dos unidades del M•ONE desde p.e. dos salidas auxiliares individuales de su mezclador. Conecte la salida L/R del M•ONE L/R a un retorno L/R de su mesa de mezclas. Ahora estará usando las dos unidades del M•ONE como unidades de efectos stereo individuales con una salida de dos canales común.

## Parallel - paralelo



El direccionamiento paralelo suma las entradas izquierda/ derecha, con lo que ambas unidades reciben exactamente la misma señal. Tal como puede ver en el gráfico la señal seca sin procesar es mezclada con la señal procesada en dos canales por medio del parámetro Mix.

## EFFECT BAL

Controla el balance entre las salidas de efectos de las dos unidades.

## MIX

Controla la cantidad de señal seca que pasa por las dos unidades. La señal seca es pasada en stereo.



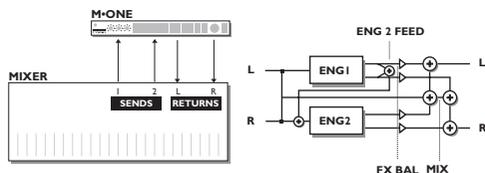
El direccionamiento en paralelo es perfecto cuando quiera añadir dos efectos distintos a la misma fuente.

## Ejemplo:

Supongamos que necesita tener un Chorus y una Reverb en la misma pista de guitarra. Elija el Chorus en la unidad 1, la Reverb en la unidad 2 y el direccionamiento paralelo. Ahora tendrá sus dos efectos por separado, sin que uno influya en el otro.

# DIRECCIONAMIENTOS

## Parallel/Serial - paralelo/serie



### Parallel-Serial

El direccionamiento paralelo-serie es similar al de entrada dual excepto en una cosa: La salida de la unidad 1 puede ser realimentada en la entrada de la unidad 2. Esto le permite, p.e., añadir reverberación a las repeticiones de un retardo. La cantidad de señal que es realimentada en la unidad 2 es controlada por el parámetro Eng 2 Crossfeed. Este parámetro se encuentra en el menú de direccionamientos y es parte del preset.

### EFFECT BAL

Controla el balance entre las salidas de efectos de las dos unidades.

### MIX

Controla la cantidad de señal seca que pasa por las dos unidades. La señal seca es pasada en mono.

### Eng2 Feed

Controla la cantidad de señal pasada desde la salida de la unidad 1 a la entrada de la 2. Este parámetro solo está activo en este paralelo-serie.

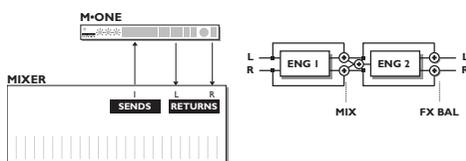


Puede usar este direccionamiento cuando quiera tener entradas independientes en las dos unidades, pero siga queriendo que los dos efectos sean combinados parcialmente.

### Ejemplo:

Tenemos un retardo largo en la unidad 1, y una reverb de salón larga en la 2. Ambos efectos se utilizan para la voz solista. El nivel de los dos efectos es determinado por dos envíos auxiliares independientes de su mezclador. Las repeticiones del retardo quedan un poco secas cuando se comparan con la voz reverberada, por lo que vamos a pasar un poco de repeticiones de retardo de la 1 a la entrada de la 2 subiendo el valor de parámetro Eng 2 Feed. Ahora tanto la voz como las repeticiones del retardo serán reverberados.

## Serial - serie



### Serial

En el modo de direccionamiento en serie la señal siempre pasa por la unidad 1 antes que por la 2. Los mandos FX BAL y MIX del panel frontal actúan de la siguiente forma:

### MIX

En el direccionamiento en serie, este mando actúa como el control de mezcla del motor 1.

### EFFECT BAL

Controla el nivel de señal seca que es pasada por la unidad 2. Tenga en cuenta que la señal "seca" que pasa por la unidad 2 siempre viene de la unidad 1.

Esto hace posible simular dos unidades de efectos individuales conectadas en serie. La señal seca es pasada en stereo.

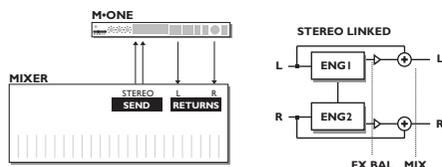


Utilice el modo en serie cuando quiera combinar las unidades para conseguir un único efecto.

### Ejemplo:

Vamos a elegir un De-esser en la unidad 1, y una Reverb brillante en la 2. El de-esser se encargará ahora de suprimir los sonidos "sss" de la voz, lo que le permitirá a su vez usar reverbs muy brillantes y abiertas sin demasiadas sibilancias.

## Stereo Linked - enlace stereo



En este direccionamiento las unidades ejecutan el mismo efecto con ajustes de parámetros sincronizados. La entrada/salida izquierda se usa para la unidad 1, mientras que la derecha se usa con la 2. Cuando se activa el direccionamiento de enlace stereo, el aparato fuerza a que los ajustes de la unidad 1 se copien en la 2.

### EFFECT BAL.

Controla el balance entre las salidas de efectos de las dos unidades.

### MIX

Controla la cantidad de señal seca que pasa por las dos unidades. La señal seca es pasada en stereo.

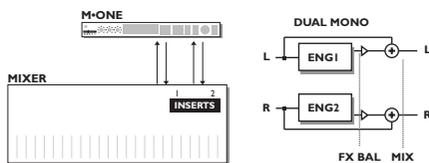


Puede usar el direccionamiento de enlace en stereo para una aplicación de stereo real.

### Ejemplo:

Seleccione el compresor e inserte el M•One en un subgrupo de su mesa de mezclas. Ahora ya tendrá un compresor stereo real con ajustes idénticos, y solo tiene que editar una de las unidades para cambiar los ajustes de ambos canales.

## Dual Mono - mono dual



En este direccionamiento, las dos unidades son totalmente independientes, lo que implica una entrada/salida mono para cada unidad. La entrada/salida izquierda se usa para la unidad 1, mientras que la derecha se usa para la 2.

### EFFECT BAL.

Controla el balance entre las salidas de efectos de las dos unidades.

### MIX

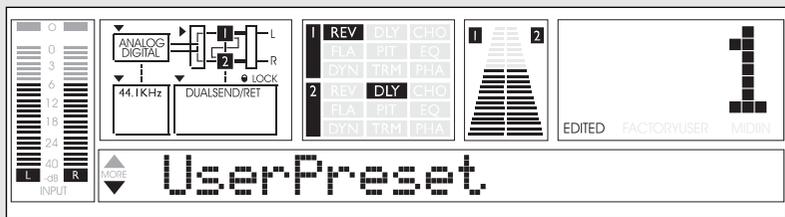
Controla la cantidad de señal seca que pasa por las dos unidades. La señal seca es pasada de forma independiente para los dos canales.



El direccionamiento mono dual es una opción perfecta para la utilización de sonido mono independiente. Esto le permite usar las dos unidades para dos fines totalmente diferentes.

### Ejemplo:

Queremos tener un Tremolo y un EQ para su inserción en dos canales distintos. Conecte el primer canal a la entrada/salida izquierda del M•One, y el segundo canal a la E/S derecha; elija el Tremolo y el EQ, y ya estará listo para funcionar.



## Carga

La página **Recall** es también la página principal del **M•ONE**.

### Carga de un Preset

La carga de un preset implica el cargar/activar un preset.

- Pulse **RECALL** para activar el menú **RECALL**.
- Utilice la rueda **CONTROL** para previsualizar los presets. Este modo de previsualización es indicado por el parpadeo del número de preset y por el parpadeo simultáneo del LED de la tecla **ENTER**.
- Pulse **ENTER** o **RECALL** para cargar/activar el preset.

Pulse la tecla **EXIT** durante una de estas previsualizaciones para volver al preset cargado en ese momento.

### Tipos de presets

#### Presets de usuario - RAM

Presets de usuario que pueden ser editados y almacenados en cualquiera de las posiciones del banco de usuario. Puede guardar hasta 100 presets de usuario en ese banco.

#### Presets de fábrica - ROM

Presets de fábrica que pueden ser editados y almacenados en cualquiera de las posiciones del banco de usuario. No puede guardar presets en ninguna de las posiciones del banco de fábrica.

El **M•ONE** dispone de 100 presets de fábrica. El **M•ONE XL** dispone de 200 presets de fábrica.



Cuando esté en el banco de fábrica puede pulsar la tecla **FLECHA ARRIBA** para acceder rápidamente al banco de usuario. De la misma forma, puede ir rápido al banco de presets de fábrica pulsando la tecla **FLECHA ABAJO**.

# ALMACENAMIENTO

## Tipos de presets

### Presets de usuario - RAM

Presets de usuario que pueden ser editados y guardados en cualquiera de las posiciones del banco de usuario. Puede guardar hasta 100 presets de usuario en ese banco.

### Presets de fábrica - ROM

Presets de fábrica que pueden ser editados y almacenados en cualquiera de las posiciones del banco de usuario. No puede guardar presets en ninguna de las posiciones del banco de fábrica.

El M•ONE dispone de 100 presets de fábrica.

El M•ONE XL dispone de 200 presets de fábrica.

## Funcionamiento básico:

Pulse la tecla STORE para acceder a la página Store. La tecla ENTER y el número de preset parpadearán para indicarle que el preset activo todavía no ha sido guardado.

## Posiciones de presets

Los presets solo pueden ser guardados en posiciones del banco de usuario. La página Store le sugiere automáticamente la primera posición libre de la memoria como lugar de almacenamiento salvo que el preset cargado en ese momento sea un preset de usuario. En ese caso la página le sugerirá esa misma posición del banco de usuario.

## Almacenamiento de un preset editado con el mismo nombre en la misma posición

- Pulse STORE para acceder al menú de almacenamiento.
- Pulse ENTER para guardar el preset. En la pantalla aparecerá brevemente "Stored" y después volverá a la página de carga.

## Almacenamiento de un preset con el mismo nombre en una nueva posición

- Pulse STORE para acceder al menú.
- Use la rueda CONTROL para elegir la posición de almacenamiento.
- Pulse ENTER una vez para guardar el preset y la pantalla indicará brevemente "Stored" y volverá a la página de carga.

## Almacenamiento de un preset con un nuevo nombre

- Pulse STORE para acceder al menú.
- Elija la posición para el preset usando la rueda CONTROL.
- Pulse de nuevo la tecla STORE o la tecla FLECHA ABAJO para acceder a la pantalla de "Nombrado".
- Use las FLECHAS para recolocar el cursor.
- Gire el dial CONTROL para elegir los caracteres.
- Pulse ENTER para guardar el preset.

# MARCAACION

La función TAP le permite marcar un tempo global para el M•ONE. Puede usar este tempo para ajustar el tiempo de retardo, la velocidad del chorus, etc.

## Funcionamiento básico

- Pulse la tecla TAP para acceder al menú de marcación.
- Utilice las teclas de CURSOR para elegir los parámetros.
- Use la rueda CONTROL para elegir los valores.

Los cambios son efectivos de inmediato.

## Tap

Muestra el tempo marcado introducido en ese momento.

El tempo puede ser mostrado tanto en ms (milisegundos) como en BPM (tiempos por minuto).

## Tap Subdivision

La subdivisión determina la forma en que el M•ONE debería responder al tempo marcado.

Las opciones son:

Ignorado, 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

Ajusta sobre cual de las unidades estará actuando el control de marcación o Tap. Rango: Eng 1, Eng 2 o Eng 1&2.



Deberá elegir el valor "Ignored" en el parámetro "Tap Subdivision" para desactivar la función de marcación.

## Las Reverbs

La mayor parte de las reverbs del M•ONE están formadas por dos partes diferentes; la Reflexión y la Cola.

- Las reflexiones, o reflexiones iniciales, similan las primeras reflexiones que se escuchan. En la vida real, esta es la parte de la reverb que define el tamaño y el caracter de la sala.
- La otra parte de la reverb es conocida como cola de reverberación o el campo difuso. Estas reflexiones son tan complejas y desordenadas que no puede determinar la posición real de la fuente original.

La unión de estas dos partes crea el sonido de un entorno natural, pero sin embargo en la vida real el balance entre estas dos partes de una reverb puede variar un poco. Por ello hemos incluido una serie de controles que le permiten cambiar el nivel, color y duración o tamaño de las dos.

Si experimenta con ambas partes de la reverb le garantizamos que conseguirá algunos efectos alucinantes.

## Hall

### Decaimiento (Decay)

Rango: 0.02s - 20seg.

El parámetro Decay determina la longitud de la cola de reverberación. La longitud se define como el tiempo que tarda la cola en decaer aproximadamente 60dB.

### Pre-retardo (Predelay)

Rango: 0 - 100ms

Un pequeño retardo colocado entre las reflexiones iniciales y la cola de la reverb. Con el uso del pre-retardo el material de origen se mantiene limpio y sin cruces de la cola de reverb más difusa.



Pruebe a disminuir el nivel de reflexión para conseguir el efecto “slapback” tradicional en la cola de la reverberación.

### Tamaño (Size)

Rango: Pequeño - Mediano - Grande - XL (sólo XL)

Este parámetro determina el tamaño del patrón de reflexiones iniciales. Pruebe diferentes tamaños para encontrar el que mejor se adapte a su material de origen.

### Corte de agudos (High Cut)

Rango: 501.2Hz - 20kHz

Suprime las frecuencias agudas con una rampa de 6 dB/octava.

Uselo para eliminar las sibilancias de la reverb.



Haga unas cuantas pruebas para comprobar la diferencia entre el suprimir las frecuencias agudas usando los parámetros de corte de agudos y de color de agudos.

### Color de agudos (High Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte superior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las altas frecuencias elimina las sibilancias a la vez que mantiene la apertura de la reverb.

# REVERB - HALL (SALÓN)

## Color de graves (Low Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte inferior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las frecuencias graves elimina los murmullos a la vez que mantiene la calidad de la cola de reverberación.

## Nivel de reflexión (Reflect Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de las reflexiones iniciales.



Muchas reverbs antiguas no usaban patrones de reflexiones iniciales. Pruebe a disminuir el nivel de reflexión si quiere conseguir ese tipo de efectos.

## Nivel de reverb (Reverb Level)

Rango: 0dB a -100dB

Ajusta el nivel de la cola de la reverb. El disminuir este nivel le dará un sonido con más ambiente, al hacer que los patrones de reflexiones iniciales sean más evidentes.

## Tipo de modulación (Mod Type)

Rango: Off - Suave - Tradicional

Ajusta el tipo de modulación utilizada en la cola de la reverberación.

**Suave (Smooth):** Esta modulación utiliza un patrón de modulación muy complicado, que permite que la cola de la reverb sea modulada sin desafinar la señal fuente original.

**Tradicional (Vintage):** Muchas reverbs antiguas utilizaban un patrón de modulación muy simple que tendía a desafinar ligeramente la señal original. Esta modulación es una simulación de ese tipo de modulación antigua, que le da el efecto de desafinación tradicional en el repique de esas reverbs.

## Velocidad de modulación (Mod Speed)

Rango: -25 - +25

Ajusta la velocidad de la modulación. La velocidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

## Profundidad de modulación (Mod Depth)

Rango: -25 - +25

Ajusta la profundidad de la modulación. La profundidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

## Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de todo el efecto.

# REVERB - ROOM (HABITACIÓN)

## Room

### Decaimiento (Decay)

Rango: 0.02s - 2,5seg.

El parámetro Decay determina la longitud de la cola de reverberación. La longitud se define como el tiempo que tarda la cola en decaer aproximadamente 60dB.

### Pre-retardo (Predelay)

Rango: 0 - 100ms

Un pequeño retardo colocado entre las reflexiones iniciales y la cola de la reverb. Con el uso del pre-retardo el material de origen se mantiene limpio y sin cruces de la cola de reverb más difusa.



Pruebe a disminuir el nivel de reflexión para conseguir el efecto "slapback" tradicional en la cola de la reverberación.

### Tamaño (Size)

Rango: Pequeño - Mediano - Grande - XL (solo en el XL)

Este parámetro determina el tamaño del patrón de reflexiones iniciales. Pruebe diferentes tamaños para encontrar el que mejor se adapte a su material de origen.

### Corte de agudos (High Cut)

Rango: 501.2Hz - 20kHz

Suprime las frecuencias agudas con una rampa de 6dB/octava. Utilice esto para eliminar las sibilancias de la reverb.



Haga unas cuantas pruebas para comprobar la diferencia entre el suprimir las frecuencias agudas usando los parámetros de corte de agudos y de color de agudos.

### Color de agudos (High Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte superior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las altas frecuencias elimina las sibilancias a la vez que mantiene la apertura de la reverb.

### Color de graves (Low Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte inferior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las frecuencias graves elimina los murmullos a la vez que mantiene la calidad de la cola de reverberación.

### Nivel de reflexión (Reflect Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de las reflexiones iniciales.



Muchas de las unidades de reverberación antiguas no utilizaban patrones de reflexiones iniciales. Pruebe a disminuir el nivel de reflexión si quiere conseguir ese tipo de efectos.

### Nivel de reverb (Reverb Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de la cola de la reverb. El disminuir el nivel de la reverb le dará un sonido con más ambiente, al hacer que los patrones de reflexiones iniciales sean más evidentes.

### Modulación (Mod)

Rango: Off - On

La modulación de la cola de reverberación creará una cola más caótica, de una forma muy similar a una habitación real.

### Velocidad de modulación (Mod Speed)

Rango: -25 - +25

Ajusta la velocidad de la modulación. La velocidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Profundidad de modulación (Mod Depth)

Rango: -25 - +25

Ajusta la profundidad de la modulación. La profundidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de todo el efecto.

## Small Room (pequeña habitación)

### Decaimiento (Decay)

Rango: 0.02 s - 2.5 seg.

El parámetro Decay determina la longitud de la cola de reverberación. La longitud se define como el tiempo que tarda la cola en decaer aproximadamente 60dB.

### Pre-retardo (Predelay)

Rango: 0 - 100ms

Un pequeño retardo colocado entre las reflexiones iniciales y la cola de la reverb. Con el uso del pre-retardo el material de origen se mantiene limpio y sin cruces de la cola de reverb más difusa.



Pruebe a disminuir el nivel de reflexión para conseguir el efecto "slapback" tradicional en la cola de la reverberación.

### Tamaño (Size)

Rango: Pequeño - Mediano - Grande - XL

Este parámetro determina el tamaño del patrón de reflexiones iniciales. Pruebe diferentes tamaños para encontrar el que mejor se adapte a su material de origen.

### Corte de agudos (High Cut)

Rango: 501.2Hz - 20kHz

Suprime las frecuencias agudas con una rampa de 6dB/octava. Utilice esto para eliminar las sibilancias de la reverb.



Haga unas cuantas pruebas para comprobar la diferencia entre el suprimir las frecuencias agudas usando los parámetros de corte de agudos y de color de agudos.

### Color de agudos (High Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte superior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las altas frecuencias elimina las sibilancias a la vez que mantiene la apertura de la reverb.

### Color de graves (Low Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte inferior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las frecuencias graves elimina los murmullos a la vez que mantiene la calidad de la cola de reverberación.

### Nivel de reflexión (Reflect Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de las reflexiones iniciales.



Muchas de las reverberaciones antiguas no utilizaban patrones de reflexiones iniciales. Pruebe a disminuir el nivel de reflexión si quiere conseguir ese tipo de efectos.

### Nivel de reverb (Reverb Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de la cola de la reverb. El disminuir el nivel de la reverb le dará un sonido con más ambiente, al hacer que los patrones de reflexiones iniciales sean más evidentes.

### Modulación (Mod)

Rango: Off - On

La modulación de la cola de reverb creará una cola de reverb más caótica, muy similar a una sala real.

### Velocidad de modulación (Mod Speed)

Rango: -25 - +25

Ajusta la velocidad de la modulación. La velocidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Profundidad de modulación (Mod Depth)

Rango: -25 - +25

Ajusta la profundidad de la modulación. La profundidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de todo el efecto.

# REVERB - PLATE (LÁMINAS)

## Plate 1

### Decaimiento (Decay)

Rango: 0.02s - 20seg.

El parámetro Decay determina la longitud de la cola de reverberación. La longitud se define como el tiempo que tarda la cola en decaer aproximadamente 60dB.

### Pre-retardo (Predelay)

Rango: 0 - 100ms

Un pequeño retardo colocado entre las reflexiones iniciales y la cola de la reverb. Con el uso del pre-retardo el material de origen se mantiene limpio y sin cruces de la cola de reverb más difusa.



Pruebe a disminuir el nivel de reflexión para conseguir el efecto "slapback" tradicional en la cola de la reverberación.

### Tamaño (Size)

Rango: Pequeño - Mediano - Grande - XL (sólo en el XL)

Este parámetro determina el tamaño del patrón de reflexiones iniciales. Pruebe diferentes tamaños para encontrar el que mejor se adapte a su material de origen.

### Corte de agudos (High Cut)

Rango: 501.2Hz - 20kHz

Suprime las frecuencias agudas con una rampa de 6dB/octava. Utilice esto para eliminar las sibilancias de la reverb.



Haga unas cuantas pruebas para comprobar la diferencia entre el suprimir las frecuencias agudas usando los parámetros de corte de agudos y de color de agudos.

### Color de agudos (High Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte superior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las altas frecuencias elimina las sibilancias a la vez que mantiene la apertura de la reverb.

### Color de graves (Low Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte inferior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las frecuencias graves elimina los murmullos a la vez que mantiene la calidad de la cola de reverberación.

### Nivel de reflexión (Reflect Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de las reflexiones iniciales.



Muchas de las unidades de reverberación antiguas no utilizaban patrones de reflexiones iniciales. Pruebe a disminuir el nivel de reflexión si quiere conseguir ese tipo de efectos.

### Nivel de reverb (Reverb Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de la cola de la reverb. El disminuir el nivel de la reverb le dará un sonido con más ambiente, al hacer que los patrones de reflexiones iniciales sean más evidentes.

### Velocidad de modulación (Mod Speed)

Rango: -25 - +25

Ajusta la velocidad de la modulación. La velocidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Profundidad de modulación (Mod Depth)

Rango: -25 - +25

Ajusta la profundidad de la modulación. La profundidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de todo el efecto.

# REVERB - PLATE (LÁMINAS)

## Plate 2

### Decaimiento (Decay)

Rango: 0.02s - 20seg.

El parámetro Decay determina la longitud de la cola de reverberación. La longitud se define como el tiempo que tarda la cola en decaer aproximadamente 60dB.

### Pre-retardo (Predelay)

Rango: 0 - 100ms

Un pequeño retardo colocado entre las reflexiones iniciales y la cola de la reverb. Con el uso del pre-retardo el material de origen se mantiene limpio y sin cruces de la cola de reverb más difusa.



Pruebe a disminuir el nivel de reflexión para conseguir el efecto "slapback" tradicional en la cola de la reverberación.

### Tamaño (Size)

Rango: Pequeño - Mediano - Grande - XL (sólo en el XL)

Este parámetro determina el tamaño del patrón de reflexiones iniciales. Pruebe diferentes tamaños para encontrar el que mejor se adapte a su material de origen.

### Corte de agudos (High Cut)

Rango: 501.2Hz - 20kHz

Suprime las frecuencias agudas con una rampa de 6dB/octava. Utilice esto para eliminar las sibilancias de la reverb.



Haga unas cuantas pruebas para comprobar la diferencia entre el suprimir las frecuencias agudas usando los parámetros de corte de agudos y de color de agudos.

### Color de agudos (High Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte superior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las altas frecuencias elimina las sibilancias a la vez que mantiene la apertura de la reverb.

### Color de graves (Low Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte inferior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las frecuencias graves elimina los murmullos a la vez que mantiene la calidad de la cola de reverberación.

### Nivel de reflexión (Reflect Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de las reflexiones iniciales.



Muchas de las unidades de reverberación antiguas no utilizaban patrones de reflexiones iniciales. Pruebe a disminuir el nivel de reflexión si quiere conseguir ese tipo de efectos.

### Nivel de reverb (Reverb Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de la cola de la reverb. El disminuir el nivel de la reverb le dará un sonido con más ambiente, al hacer que los patrones de reflexiones iniciales sean más evidentes.0

### Modulación (Mod)

Rango: Off - On

La modulación de la cola de reverberación creará una cola más caótica, de una forma muy similar a una habitación real.

### Velocidad de modulación (Mod Speed)

Rango: -25 - +25

Ajusta la velocidad de la modulación. La velocidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Profundidad de modulación (Mod Depth)

Rango: -25 - +25

Ajusta la profundidad de la modulación. La profundidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de todo el efecto.

## Spring

Este es un algoritmo de reverb diseñado para producir el sonido de las antiguas reverbs de muelles, como las que se utilizan en los amplificadores clásicos de guitarra.

### Decaimiento (Decay)

Rango: 0.02s - 20seg.

El parámetro Decay determina la longitud de la cola de reverberación. La longitud se define como el tiempo que tarda la cola en decaer aproximadamente 60dB.

### Pre-retardo (Predelay)

Rango: 0 - 100ms

Un pequeño retardo colocado entre las reflexiones iniciales y la cola de la reverb. Con el uso del pre-retardo el material de origen se mantiene limpio y sin cruces de la cola de reverb más difusa.

### Corte de agudos (High Cut)

Rango: 501.2Hz - 20kHz

Suprime las frecuencias agudas con una rampa de 6dB/oct. Utilice esto para eliminar las sibilancias de la reverb.



Haga unas cuantas pruebas para comprobar la diferencia entre el suprimir las frecuencias agudas usando los parámetros de corte de agudos y de color de agudos.

### Color de agudos (High Color)

Rango: -50 - +50

Ajusta el tiempo de decaimiento de la parte superior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las altas frecuencias elimina las sibilancias a la vez que mantiene la apertura de la reverb.

### Color de graves (Low Color)

Rango: -50 - +50

Ajusta el tiempo de decaimiento de la parte inferior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las frecuencias graves elimina los murmullos a la vez que mantiene la calidad de la cola de reverb.

### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de todo el efecto.

# REVERB - LIVE (DIRECTO)

## Live

### Decaimiento (Decay)

Rango: 0.02s - 20seg.

El parámetro Decay determina la longitud de la cola de reverberación. La longitud se define como el tiempo que tarda la cola en decaer aproximadamente 60dB.

### Pre-retardo (Predelay)

Rango: 0 - 100ms

Un pequeño retardo colocado entre las reflexiones iniciales y la cola de la reverb. Con el uso del pre-retardo el material de origen se mantiene limpio y sin cruces de la cola de reverb más difusa.



Pruebe a disminuir el nivel de reflexión para conseguir el efecto "slapback" tradicional en la cola de la reverberación.

### Tamaño (Size)

Rango: Pequeño - Mediano - Grande - XL (sólo en el XL)

Este parámetro determina el tamaño del patrón de reflexiones iniciales. Pruebe diferentes tamaños para encontrar el que mejor se adapte a su material de origen.

### Corte de agudos (High Cut)

Rango: 501.2Hz - 20kHz

Suprime las frecuencias agudas con una rampa de 6dB/octava. Utilice esto para eliminar las sibilancias de la reverb.



Haga unas cuantas pruebas para comprobar la diferencia entre el suprimir las frecuencias agudas usando los parámetros de corte de agudos y de color de agudos.

### Color de agudos (High Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte superior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las altas frecuencias elimina las sibilancias a la vez que mantiene la apertura de la reverb.

### Color de graves (Low Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte inferior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las frecuencias graves elimina los murmullos a la vez que mantiene la calidad de la cola de reverberación.

### Nivel de reflexión (Reflect Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de las reflexiones iniciales.



Muchas reverbs antiguas no utilizaban patrones de reflexiones iniciales. Pruebe a disminuir el nivel de reflexión si quiere conseguir ese tipo de efectos.

### Nivel de reverb (Reverb Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de la cola de la reverb. El disminuir el nivel de la reverb le dará un sonido con más ambiente, al hacer que los patrones de reflexiones iniciales sean más evidentes.

### Velocidad de modulación (Mod Speed)

Rango: -25 - +25

Ajusta la velocidad de la modulación. La velocidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Profundidad de modulación (Mod Depth)

Rango: -25 - +25

Ajusta la profundidad de la modulación. La profundidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de todo el efecto.

## Ambience

De forma opuesta a lo que ocurría con la reverb de muelles, este algoritmo ofrece una reverb con un sonido muy natural.

### Decaimiento (Decay)

Rango: 0.02s - 2,5seg.

El parámetro Decay determina la longitud de la cola de reverberación. La longitud se define como el tiempo que tarda la cola en decaer aproximadamente 60dB.

### Pre-retardo (Predelay)

Rango: 0 - 100ms

Un pequeño retardo colocado entre las reflexiones iniciales y la cola de la reverb. Con el uso del pre-retardo el material de origen se mantiene limpio y sin cruces de la cola de reverb más difusa.



Pruebe a disminuir el nivel de reflexión para conseguir el efecto "slapback" tradicional en la cola de la reverberación.

### Tamaño (Size)

Rango: Pequeño - Mediano - Grande - XL (sólo en el XL)

Este parámetro determina el tamaño del patrón de reflexiones iniciales. Pruebe diferentes tamaños para encontrar el que mejor se adapte a su material de origen.

### Corte de agudos (High Cut)

Rango: 501.2Hz - 20kHz

Suprime las frecuencias agudas con una rampa de 6dB/octava. Utilice esto para eliminar las sibilancias de la reverb.



Haga unas cuantas pruebas para comprobar la diferencia entre el suprimir las frecuencias agudas usando los parámetros de corte de agudos y de color de agudos.

### Color de agudos (High Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte superior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las altas frecuencias elimina las sibilancias a la vez que mantiene la apertura de la reverb.

### Color de graves (Low Color)

Rango: -50 - +50

Este parámetro ajusta el tiempo de decaimiento de la parte inferior del espectro de frecuencias. Al disminuir el tiempo de decaimiento de las frecuencias graves elimina los murmullos a la vez que mantiene la calidad de la cola de reverberación.

### Nivel de reflexión (Reflect Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de las reflexiones iniciales.



Muchas reverbs antiguas no utilizaban patrones de reflexiones iniciales. Pruebe a disminuir el nivel de reflexión si quiere conseguir ese tipo de efectos.

### Nivel de reverb (Reverb Level)

Rango: 0dB a -100dB

Este parámetro ajusta el nivel de la cola de la reverb. El disminuir el nivel de la reverb le dará un sonido con más ambiente, al hacer que los patrones de reflexiones iniciales sean más evidentes.

### Modulación (Mod)

Rango: Off - On

Activa/desactiva la función de modulación. La modulación de la cola de reverberación creará una cola de reverb más caótica, similar a la de un espacio natural.

### Velocidad de modulación (Mod Speed)

Rango: -25 - +25

Ajusta la velocidad de la modulación. La velocidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese ajuste óptimo.

### Profundidad de modulación (Mod Depth)

Rango: -25 - +25

Ajusta la profundidad de la modulación. La profundidad ha sido optimizada para cada uno de los tipos de reverbs. El rango +/-25 es calculado como una variación de ese valor óptimo.

### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de todo el efecto.

## One Tap

El modo de retardo de una fase actúa con una única línea de retardo.

### (Tiempo de retardo) Delay Time

Rango: 0 - 4000ms

La longitud del tiempo de retardo.

### Realimentación (Feedback)

Rango: -100 a +100

Controla la cantidad de señal que es dirigida de nuevo a la entrada del algoritmo. Cuanto mayor sea este valor, más repeticiones tendrá el retardo.

### Panorama (Pan)

Rango: 50L - 50R

Controla el panorama de la voz seleccionada..

### Corte de agudos (High Cut)

Rango: 500Hz - 20kHz

Filtro de tipo estante de corte de agudos que le permite reducir las frecuencias agudas de las fases de retardo. Esto le da fases de retardo más suaves y con un sonido más analógico que en algunos casos darán un sonido global mejor que un retardo sin corte de agudos.

### Corte de graves (Low Cut)

Rango: 19.9Hz - 2kHz

Filtro de tipo estante de corte de graves que reduce las frecuencias más graves de las fases de retardo. En señales con bajas frecuencias si se utiliza un retardo de rango completo puede producir una sensación de menos pegada de dichas frecuencias. Utilice el filtro de corte de graves para evitar esto.

### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel global del retardo.

## Two Tap

El modo de retardo de dos fases actúa con dos líneas de retardo independientes, cada una con su propio grupo de parámetros.

### Tiempo de retardo 1+2 (Delay Time 1+2)

Rango: 0 - 4000ms

El tiempo de retardo de la primera fase.

### Desfase (Offset)

Rango: 0-200ms

Desfasa el retardo del canal derecho.

### Realimentación (Feedback 1+ 2)

Rango: -100 a +100

Controla la cantidad de señal que es enviada de nuevo a la entrada de la primera fase del algoritmo. Cuanto mayor sea el valor de la realimentación, más repeticiones tendrá el retardo.

### Nivel (Level 1+2)

Rango: -100 - 0dB

El nivel de la fase elegida.

### Panorama (Pan 1+2)

Rango: 50L - 50R

Controla el panorama stereo de la voz elegida.

### Corte de agudos (High Cut)

Rango: 500Hz - 20kHz

Filtro de tipo estante de corte de agudos que le permite reducir las frecuencias agudas de las fases de retardo. Esto le da fases de retardo más suaves y con un sonido más analógico que en algunos casos darán un sonido global mejor que un retardo sin corte de agudos.

### Corte de graves (Low Cut)

Rango: 19.9Hz - 2kHz

Filtro de tipo estante de corte de graves que reduce las frecuencias más graves de las fases de retardo. En señales con bajas frecuencias si se utiliza un retardo de rango completo puede producir una sensación de menos pegada de dichas frecuencias. Utilice el filtro de corte de graves para evitar esto.

### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel global del retardo.

## Ping Pong

### Tiempo de retardo (Delay time)

Rango: 0 - 1800 ms

El tiempo entre las repeticiones.

### Realimentación (Feedback)

Rango: 0 - 100%

Determina el número de repeticiones que habrá.

### Amplitud (Width)

Rango: -100 - 100%

Este parámetro determina si las repeticiones izquierdas o derechas son colocadas al 100% de panorama o no. El valor más extremo es 100, pero también es el que produce el peor sonido global. Pruebe distintos valores.

### Corte de agudos de realimentación (FB Hi Cut - Feedback Hi Cut)

Rango: 2.00kHz - 20kHz

Atenúa las frecuencias por encima de la frecuencia fijada dándole de esa forma un sonido de retardo más analógico que en muchos casos se mezclará mejor con el sonido global.

### Corte de graves de realimentación (FB Lo Cut)

Rango: 19.95Hz - 2.00kHz

Atenúa las frecuencias que están por debajo de la frecuencia fijada.

### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

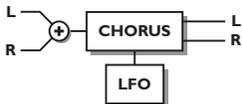
El nivel global del retardo.

# CHORUS - CLASSIC & 4 VOICE (CLÁSICO Y 4 VOCES)

## Classic

Un Chorus/Flanger es básicamente un retardo cuyo tono es modulado por un LFO (oscilador de baja frecuencia).

El chorus clásico del M•ONE está basado en dos voces y produce un chorus con un sonido muy natural.



### Velocidad (Speed)

Rango: 0.05 - 19.2Hz

Velocidad del Chorus. También conocida como "aceleración".

### Profundidad (Depth)

Rango: 0 - 100%

La profundidad del Chorus. También se le llama "Intensidad".

### Retardo (Delay)

Rango: 0 - 100ms

Un Chorus es básicamente un retardo cuyo tono es modulado por un LFO (oscilador de baja frecuencia). El tiempo de retardo que se utiliza habitualmente en un chorus es de unos 10 ms.

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: 0 -100%

El nivel del efecto de chorus.

## 4-Voice

El chorus de 4 voces está basado en dos bloques de chorus clásico conectados en serie, con la fase invertida y con un tiempo de retardo fijo. Esto le da el doble de "voces" y produce un efecto de chorus con un sonido mucho más potente en comparación con el algoritmo clásico.

### Velocidad (Speed)

Rango: 0.05 - 19.2Hz

Velocidad del Chorus. También conocida como "aceleración".

### Profundidad (Depth)

Rango: 0 - 100%

La profundidad del Chorus. También se le llama "Intensidad".

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: 0 -100%

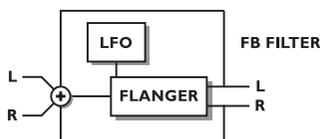
El nivel del efecto de chorus.

# FLANGE - CLASSIC & 4 VOICE (CLÁSICO Y 4 VOCES)

## Classic

Un Chorus/Flanger es básicamente un retardo cuyo tono es modulado por un LFO (oscilador de baja frecuencia).

El flanger clásico del M•ONE está basado en dos voces.



### Velocidad (Speed)

Rango: 0.05 - 19.2Hz

Velocidad del flanger. También conocida como "aceleración".

### Profundidad (Depth)

Rango: 0 - 100%

La profundidad del flanger. También se le llama "Intensidad".

### Realimentación (Feedback)

Range: -100 a +100

Cantidad de señal procesada que es realimentada en la entrada del algoritmo. Cuando el valor de este feedback es negativo, la señal realimentada tiene su fase invertida.

### Retardo (Delay)

Rango: 0 - 100 ms

El retardo típico usado en un flanger es de unos 5 ms.

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: 0 -100%

Nivel del efecto flanger.

## 4-Voice

El flanger de 4 voces está basado en dos bloques de flanger clásico conectados en serie, con la fase invertida y con un tiempo de retardo fijo. Esto le da el doble de "voces" y produce un efecto de flanger con un sonido mucho más potente en comparación con el algoritmo clásico.

### Velocidad (Speed)

Rango: 0.05 - 19.2Hz

Velocidad del flanger. También conocida como "aceleración".

### Profundidad (Depth)

Rango: 0 - 100%

La profundidad del flanger. También se le llama "Intensidad".

### Realimentación (Feedback)

Range: -100 a +100

Cantidad de señal procesada que es realimentada en la entrada del algoritmo. Cuando el valor de este feedback es negativo, la señal realimentada tiene su fase invertida.

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: 0 -100%

Nivel del efecto flanger.

## Pitch Detune

La desafinación de tono es similar al algoritmo de cambio de tono en cuanto una voz fija se añade a la señal. Sin embargo, el rango de un algoritmo de desafinación es considerablemente menor y habitualmente se usa para crear un sonido más amplio en lugar de una segunda voz.

Usando una cantidad de desafinación aprox. de 5-10 centésimas conseguirá un sonido de chorus sin la modulación/ondulación que son tan características del chorus, pero que a veces pueden molestar para el sonido final.

### Tono 1+2 (Pitch 1+2)

Rango: -50 - 50 centésimas

El valor de cambio de tono de la voz elegida.

### Nivel 1+2 (Level 1+2)

Rango: -100 - 0dB

El nivel de la voz elegida.

### Panorama 1+2 (Pan 1+2)

Rango: 50L a 50R

Controla el panorama stereo de la voz seleccionada.

### Retardo 1+2 (Delay 1+2)

Rango: 0 - 100ms

El tiempo de retardo de la voz elegida.

### Nivel de efectos (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de todo el efecto.

## Pitch Shift

El algoritmo de cambio de tono del M•ONE le permite añadir 2 voces fijas individuales a la señal fuente. En la siguiente descripción de los parámetros haremos referencia a ellas como 1 y 2.

### Tono 1 (Pitch 1)

Rango: -1200 - 1200 centésimas

Determina el valor de tono de la primera voz fija. Dado que 100 centésimas es un semitono, puede añadir una segunda voz dentro del rango de +/- una octava completa.

### Nivel 1 (Level 1)

Rango: -100 - 0dB

El nivel de la voz añadida.

### Panorama 1 (Pan 1)

Rango: 50L a 50R

Controla el panorama izquierda-derecha de la primera voz.

### Retardo 1 (Delay 1)

Rango: 0 - 100ms

El tiempo de retardo de la voz añadida.

### Tono 2 (Pitch 2)

Rango: -1200 - 1200 centésimas

Determina el valor de tono de la segunda voz fija.

### Nivel 2 (Level 2)

Rango: -100 - 0dB

El nivel de la segunda voz añadida.

### Panorama 2 (Pan 2)

Rango: 50L a 50R

Controla el panorama stereo de la segunda voz.

### Retardo 2 (Delay 2)

Rango: 0 - 100ms

El tiempo de retardo de la segunda voz añadida.

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: 0 - 100%

Este es el nivel de todo el efecto.



# PARAMETRIC EQUALIZER (ECUALIZADOR PARAMETRICO)

El ecualizador del M•ONE es del tipo paramétrico de tres bandas con una banda de estantería de agudos y graves adicional.

## Banda estantería graves:

### Frecuencia grave (Low Freq)

Rango: 19.95Hz a 5.01kHz

Ajusta la frecuencia elegida para la banda de estantería de graves.

### Pendiente de graves (Low Slope)

Rango: 3dB/oct - 12dB/oct

Este parámetro ajusta la profundidad de la pendiente de la curva de la banda de estantería de graves.

### Ganancia de graves (Low Gain)

Rango: -12dB - 12dB

El corte o realce de la banda de estantería de graves.

## Filtros paramétricos:

### Frecuencia 1 (Freq 1)

Rango: 19.95Hz a 20kHz

La frecuencia de destino para la primera de las tres bandas de EQ.

### Ancho de banda 1 (Bandwidth 1)

Rango: 0.1oct - 4oct

El ancho de banda de la primera banda del EQ.

### Ganancia 1 (Gain 1)

Rango: -12dB - 12dB

El corte o realce de esa banda.

### Frecuencia 2 (Freq 2)

Rango: 19.95Hz to 20kHz

La frecuencia elegida para la segunda de las tres bandas de EQ.

### Ancho de banda 2

#### (BndWdth 2 - Bandwidth 2)

Rango: 0.1oct - 4oct

El ancho de banda de la segunda banda del EQ.

### Ganancia 2 (Gain 2)

Rango: -12dB - 12dB

El corte o realce de esa banda.

### Frecuencia 3 (Freq 3)

Rango: 19.95Hz to 20kHz

La frecuencia elegida para la tercera de las tres bandas de EQ.

### Ancho de banda 3

#### (BndWdth 3 - Bandwidth 3)

Rango: 0.1oct - 4oct

El ancho de banda de la última de las bandas del EQ.

### Ganancia 3 (Gain 3)

Rango: -12dB - 12dB

El corte o realce de esa tercera banda.

## Banda de estantería de agudos:

### Frecuencia de agudos (High Freq)

Rango: 501.2Hz - 20kHz

Ajusta la frecuencia elegida para la banda de estantería de agudos.

### Pendiente de graves (High Slope)

Rango: 3dB/oct - 12dB/oct

Este parámetro ajusta la profundidad o inclinación de la curva de la banda de estantería de agudos.

### Ganancia de graves (High Gain)

Rango: -12dB - 12dB

El corte o realce de la banda de estantería de agudos.

### Nivel de efectos (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de salida global de este efecto de ecualizador.

## Compressor

Un compresor está pensado para reducir el contenido dinámico de la señal de entrada y mantener de esa forma la señal a un nivel más constante.

### Umbral (Threshold)

Rango: -60 - 0dB

Cuando la señal de entrada sobrepasa el umbral, el compresor se activa. Así, cuanto más bajo esté el umbral, más compresión obtendrá.

### Relación (Ratio)

Rango: Off - inf: 1

La relación de la reducción de ganancia. En el gráfico de arriba esto es el ángulo que forma la línea por encima del punto de umbral.

Ejemplo. Si ajusta este valor a 4:1 esto implica que por cada 4 dB que aumente el nivel de entrada por encima del umbral ajustado, solo se dará salida a 1 dB.

### Modo de codo (Knee Mode)

Rango: Suave o Duro

Este parámetro ajusta el punto de inflexión del compresor. Cuando se elige el modo de codo suave, el compresor alcanza gradualmente el valor de relación, mientras que el modo de codo duro hace que el compresor vaya directamente desde la no-compresión hasta la relación especificada con el valor Ratio.

### Salida (Release)

Rango: 10 - 100dB/sec.

Determina el tiempo que usa el compresor para llegar a una reducción de ganancia de 1:1 (no-reducción) una vez que la señal de entrada ha pasado por debajo del umbral.

### Ganancia (Gain)

Rango: -100 - +30dB

Utilice este parámetro para compensar reducciones de ganancia no deseadas producidas por una fuerte compresión.

### FX Level

Rango: 0 - 100%

Nivel de salida del compresor.

## Limiter

Podemos pensar en un limitador como un compresor con un ajuste de relación muy alto. Se utiliza principalmente para evitar las sobrecargas de escala completa. Estas sobrecargas implican llegar a los 0 dBFS, que es el máximo absoluto del mundo digital, y que produce una señal saturada y distorsión.

### Umbral (Threshold)

Rango: -60 - 0dB

Cuando la señal de entrada sobrepasa el umbral, el limitador se activa. Así, cuanto más bajo esté el umbral, más limitación obtendrá.

### Relación (Ratio)

Rango: Off - inf: 1

La relación de la reducción de ganancia. En el gráfico de arriba esto es el ángulo que forma la línea por encima del punto de umbral.

Ejemplo. Si ajusta este valor a 4:1 esto implica que por cada 4 dB que aumente el nivel de entrada por encima del umbral ajustado, solo se dará salida a 1 dB.

### Ataque (Attack)

Rango: 0.3ms - 100ms

Esto es el tiempo que tarda el limitador en llegar a la reducción de ganancia especificada por el parámetro de relación cuando la señal pasa por encima del umbral escogido.

### Salida (Release)

Rango: 20 ms - 7.0 seg

Esta salida es el tiempo que utiliza el limitador en finalizar la reducción de ganancia cuando la señal sobrepasa el umbral.

### Ganancia (Gain)

Rango: -100dB - 30dB

Utilice este parámetro para compensar las reducciones de ganancia no deseadas producidas por una fuerte limitación.

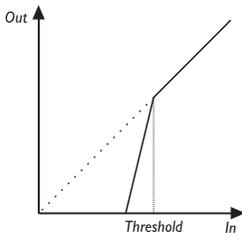
### Nivel de efecto (FX Level)

Rango: 0 - 100%

El nivel de salida global del efecto.

## Gate

Las puertas son también conocidas como un "expansor hacia abajo". Lo que significa es que cuando la señal cae por debajo de un umbral determinado, la puerta se "cierra" y la señal es anulada. Esto es especialmente útil cuando estemos tratando de eliminar del material fuente ruidos de fondo no deseados que aparezcan solo periódicamente. Puede utilizarlo en cualquier cosa desde pistas vocales hasta sonidos ruidosos de guitarras amplificadas. Incluso puede utilizarlo con baterías para añadir un efecto más percusivo a la pista.



### Umbral (Threshold)

Rango: -60 - 0dB

Cuando la señal de entrada cae por debajo de este umbral, la puerta comienza a actuar. Esto implica que cuanto mayor sea el umbral, más efecto de puerta obtendrá.

### Relación (Ratio)

Rango: Off - Inf:1

Esta es la relación o porcentaje de la reducción de ganancia. Si este valor se ajusta a 4:1, eso quiere decir que por cada 1 dB que disminuye la señal de entrada, la salida disminuirá en 4 dB.

Cuando esta relación se ajusta al valor infinito:1, eso implica que cuando la señal de entrada cae por debajo del umbral ajustado, la salida es anulada del todo.

### Ataque (Attack)

Rango: 0,5 - 100ms

Este tiempo de ataque es el tiempo de transición que usa la puerta para alcanzar la reducción de ganancia especificada por el parámetro Ratio.

Ejemplo: Si la señal de entrada cae subitamente 4 dB por debajo del umbral en un momento, con el valor de Ratio ajustado a 4:1 y este ataque con un valor de 20 ms, el M•ONE utilizará 20 ms en conseguir una reducción de ganancia total de 16 dB.

### Salida (Release)

Rango: 20ms - 7 seg.

Este parámetro es el tiempo que utiliza la puerta para finalizar la reducción de ganancia cuando la señal sobrepasa el umbral.

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: 0 - 100%

El nivel de salida de la puerta.

## De-esser

Este efecto se utiliza para suprimir los sonidos sibilantes de diversos instrumentos - especialmente de las voces. Para suprimir solo las "eses" no deseadas (más significativas), un de-esser tiene que actuar de forma dinámica. Así pues, podemos compararlo con un compresor que actúa solo sobre una zona de frecuencias específica. Un filtro dinámico asegura que este de-esser solo reduzca las altas frecuencias cuando estén demasiado altas.

### Umbral (Threshold)

Rango: -60dB - 0dB

Cuando el nivel de entrada de la zona de frecuencias especificada sobrepasa este nivel, el de-esser se activa.

### Relación (Ratio)

Rango: Off - inf:1

El porcentaje o relación de reducción de ganancia para la zona de frecuencia especificada.

### Frecuencia (Frequency)

Rango: 1kHz - 20kHz

Ajusta la frecuencia central de la zona sobre la que actuará el de-esser.

### Ataque (Attack)

Rango: 0.5 - 50ms

Este tiempo de ataque es el tiempo de respuesta que usa el de-esser para alcanzar la reducción de ganancia especificada por el parámetro de relación.

Ejemplo: Si la señal de entrada aumenta subitamente en 4 dB por encima del umbral con el valor de Ratio en 4:1 y el ataque ajustado a 20 ms, el de-esser utilizará 20 ms en conseguir una reducción de ganancia de 3 dB.

### Salida (Release)

Rango: 20ms - 7 seg.

Este es el tiempo de finalización o salida del de-esser, después de que la señal haya caído por debajo del umbral.

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: -100 - 0dB

El nivel de salida del de-esser.

# TREMOLO - HARD & SOFT (DURO Y SUAVE)

## Tremolo

Básicamente un tremolo es un cambio de nivel idéntico en los canales izquierdo y derecho. Este efecto se escucha habitualmente en las pistas de guitarra o en pistas en las que se usan antiguos pianos eléctricos Wurlitzer.

## Hard

el modo de tremolo duro produce el tipo de tremolo más agresivo de los dos.



### Velocidad (Speed)

Rango: 0.05 - 19.2Hz  
Velocidad del tremolo.

### Profundidad (Depth)

Rango: 0 - 100%  
La profundidad de este efecto de tremolo.

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: 0 - 100%  
El nivel del efecto de tremolo.

## Soft

El modo de tremolo suave ofrece un sonido más suave que el del modo duro dado que la señal solo está en sus picos durante un breve instante.



### Velocidad (Speed)

Rango: 0.05 - 19.2Hz  
Velocidad del tremolo.

### Profundidad (Depth)

Rango: 0 - 100%  
La profundidad de este efecto de tremolo.

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: 0 - 100%  
El nivel del efecto de tremolo.

## Vintage

El modulador de fase tradicional utiliza cuatro filtros pasatodo. Estos filtros crean un efecto de tipo peine. Cuando el sonido filtrado es mezclado con el sonido directo, se produce el "sonido de modulación de fase".

### Velocidad (Speed)

Rango: 0.05 - 19.2Hz

Velocidad del modulador de fase.

### Profundidad (Depth)

Rango: 0 - 100%

La profundidad de este Phaser.

### Rango (Range)

Rango: Bajo o medio

Este parámetro determina la zona de frecuencia sobre la que actuará este modulador de fase.

### Realimentación (Feedback)

Rango: -100 - 100%

Esto es la cantidad de señal procesada que vuelve a ser introducida en la entrada del bloque de efectos. Cuando el valor de este feedback es negativo, la fase de la señal realimentada es invertida.



Haga pruebas con este valor de realimentación con fase invertida.

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: 0 - 100%

El nivel del efecto de modulación de fase.

## Smooth

El modulador de fase suave utiliza doce filtros pasatodo. Estos filtros crean un efecto de tipo peine. Cuando el sonido filtrado es mezclado con el sonido directo, se produce el "sonido de modulación de fase". Gracias al elevado número de filtros, esta versión del modulador de fase tiene un sonido más suave que el tradicional.

### Velocidad (Speed)

Rango: 0.05 - 19.2Hz

Velocidad del modulador de fase.

### Profundidad (Depth)

Rango: 0 - 100%

La profundidad de este Phaser.

### Rango (Range)

Rango: Bajo o alto

Este parámetro determina la zona de frecuencia sobre la que actuará este modulador de fase.

### Realimentación (Feedback)

Rango: -100 - 100%

Esto es la cantidad de señal procesada que vuelve a ser introducida en la entrada del bloque de efectos.



Haga pruebas con este valor de realimentación con fase invertida.

### Nivel de efectos (FX Lev)

Rango: 0 - 100%

El nivel del efecto de modulación de fase.

# APENDICE - TABLA DE IMPLEMENTACIÓN MIDI

## PROCESADOR DE EFECTOS DUAL M-ONE - NOVIEMBRE - 1999

Función		Transmitido	Reconocido	Observaciones
<b>Canal básico</b>	Por omisión	1	1	
	Modificado	1-16	1-16	
<b>Modo</b>	Por omisión			
	Mensajes Modificado	X	X	
<b>Número de nota</b>		X	X	
	Voz real	X	X	
<b>Velocidad</b>	Nota ON	X	X	
	Nota OFF	X	X	
<b>After Touch</b>	de tecla	X	X	
	de canal	X	X	
<b>Inflexión tonal</b>		X	X	
<b>Cambio de control</b>		16 y siguientes	16 y siguientes	Eng 1: 16-31 Eng 2: 48-63 Sistema: 70-78 Todos los controladores son del tipo de byte único, escalados al rango del parámetro
<b>Cambio de programa</b>		O	O	
<b>Sistema exclusivo</b>		O	O	
<b>Sistema Común</b>	Posición canción	X	X	
	Selecc. canción	X	X	
	Afinación	X	X	
<b>Sist. tiempo real</b>	Reloj	X	O	
	Ordenes	X	X	
<b>Mensajes aux.</b>	Local ON/OFF	X	X	
	Todas notas OFF	X	X	
	Sensibilidad activa	X	X	
	Reset	X	X	

O:SI      **Modo 1: OMNI ON, POLY**      **Modo 2: OMNI ON, MONO**  
X:NO      **Modo 3: OMNI OFF, POLY**      **Modo 4: OMNI OFF, MONO**

## M•ONE - Standard

### Entradas/salidas digitales

Conectores:	RCA Phono (S/PDIF)
Formatos:	S/PDIF (24 bit), EIAJ CP-340, IEC 958
Dither de salida:	HPF/TPDF dither 24/20/16/8 bit
Velocidades de muestreo:	44.1 kHz, 48 kHz
Retardo de proceso:	0.1 ms @ 48 kHz
Resp. frecuencia DIO:	DC a 23.9 kHz $\pm$ 0.01 dB @ 48 kHz

### Entradas analógicas

Conectores:	Clavija de auriculares de 6,3 mm, balanceada
Impedancia, Bal. / No bal.:	21 kOhm / 13 kOhm
Nivel de entrada máxima:	+24 dBu
Nivel entr. mín. a 0 dBFS:	0 dBu
Sensibilidad:	@ 12 dB margen: -12 dBu a +12 dBu
Conversión A-D:	24 bit, sobremuestreo 128 x, flujo de bits
Retardo A-D:	0.65 ms / 0,70 ms @ 48 kHz / 44,1 kHz
Rango dinámico:	100 dB típico, 20Hz - 20 kHz
THD:	typ < 92 dB (0.0025 %) @ 1 kHz
Respuesta de frecuencia:	20 Hz a 20 kHz: +0/-0.1 dB @ 48 kHz
Cruce de canal:	<-95 dB, 20 Hz a 20 kHz

### Salidas analógicas

Conectores :	Clavija de auriculares de 6,3 mm, balanc.
Impedancia Balanceado/	
No balanceado:	40 Ohmios
Nivel máximo salida:	+20 dBu (balanceada)
Rangos de salida:	Balanceada: 20/14/8/2 dBu No balanceada: 14/8/2 dBu
Conversión D-A:	24 bit, sobremuestreo 128 x, flujo de bits
Retardo D-A:	0.63 ms / 0,68 ms @ 48 kHz / 44,1 kHz
Rango dinámico:	104 dB típico, 20 Hz - 20 kHz
THD:	típico <-94 dB (0.002 %) @ 1 kHz, +20 dBu salida
Respuesta de frecuencia:	20 Hz a 20 kHz, +0/-0.5 dB @ 48 kHz,
Cruce de canal:	<-100 dB, 20 Hz a 20 kHz

### EMC

De acuerdo con:	EN 55103-1 and EN 55103-2 FCC sección 15, clase B, CISPR 22, clase B
-----------------	-------------------------------------------------------------------------

### Seguridad

Certificado con:	IEC 65, EN 60065, UL6500 y CSA E65 FICHERO CSA #LR108093
------------------	-------------------------------------------------------------

### Entorno

Temperatura operativa:	0° C a 50° C
Temp. almacenamiento:	-30° C a 70° C
Humedad:	Max. 90 % sin condensación

### Interconexión de control

MIDI:	In/Out/Thru: DIN de 5 puntas
Pedal:	Clavija de auriculares de 6,3 mm.

### General

Acabado:	Frontal de aluminio anodizado Chasis de acero laminado y tintado
Pantalla:	Pantalla LCD de 23 caracteres / 280 iconos STN
Dimensiones:	19" x 1.75" x 8.2" (483 x 44 x 195 mm)
Peso:	1.85 kg
Alimentación:	100 a 240 V CA, 50 a 60 Hz (selección autom.)
Consumo:	<15 W
Garantía en piezas y mano de obra:	1 año

Las especificaciones técnicas están sujetas a cambios sin previo aviso

## M•ONE - XL

### Entradas/salidas digitales

Conectores:	RCA Phono (S/PDIF)
Formatos:	S/PDIF (24 bit), EIAJ CP-340, IEC 958
Dither de salida:	HPF/TPDF dither 24/20/16/8 bit
Velocidades de muestreo:	44.1 kHz, 48 kHz
Retardo de proceso:	0.1 ms @ 48 kHz
Resp. frecuencia DIO:	DC a 23.9 kHz $\pm$ 0.01 dB @ 48 kHz

### Entradas analógicas

Conectores:	XLR, balanceada
Impedancia, Bal. / No bal.:	21 kOhm / 13 kOhm
Nivel de entrada máxima:	+24 dBu
Nivel entr. mín. a 0 dBFS:	0 dBu
Sensibilidad:	@ 12 dB margen: -12 dBu a +12 dBu
Conversión A-D:	24 bit, sobremuestreo 128 x, flujo de bits
Retardo A-D:	0.65 ms / 0,70 ms @ 48 kHz / 44,1 kHz
Rango dinámico:	100 dB típico, 20Hz - 20 kHz
THD:	typ < 92 dB (0.0025 %) @ 1 kHz
Respuesta de frecuencia:	20 Hz a 20 kHz: +0/-0.1 dB @ 48 kHz
Cruce de canal:	<-95 dB, 20 Hz a 20 kHz

### Salidas analógicas

Conectores :	XLR, balanceado
Impedancia Balanceado/	
No balanceado:	40 Ohmios
Nivel máximo salida:	+20 dBu (balanceada)
Rangos de salida:	Balanceada: 20/14/8/2 dBu No balanceada: 14/8/2 dBu
Conversión D-A:	24 bit, sobremuestreo 128 x, flujo de bits
Retardo D-A:	0.63 ms / 0,68 ms @ 48 kHz / 44,1 kHz
Rango dinámico:	104 dB típico, 20 Hz - 20 kHz
THD:	típico <-94 dB (0.002 %) @ 1 kHz, +20 dBu salida
Respuesta de frecuencia:	20 Hz a 20 kHz, +0/-0.5 dB @ 48 kHz,
Cruce de canal:	<-100 dB, 20 Hz a 20 kHz

### EMC

De acuerdo con:	EN 55103-1 and EN 55103-2 FCC sección 15, clase B, CISPR 22, clase B
-----------------	-------------------------------------------------------------------------

### Seguridad

Certificado con:	IEC 65, EN 60065, UL6500 y CSA E65 FICHERO CSA #LR108093
------------------	-------------------------------------------------------------

### Entorno

Temperatura operativa:	0° C a 50° C
Temp. almacenamiento:	-30° C a 70° C
Humedad:	Max. 90 % sin condensación

### Interconexión de control

MIDI:	In/Out/Thru: DIN de 5 puntas
Pedal:	Clavija de auriculares de 6,3 mm.

### General

Acabado:	Frontal de aluminio anodizado Chasis de acero laminado y tintado
----------	---------------------------------------------------------------------

Pantalla:	Pantalla LCD de 23 caracteres / 280 iconos
Dimensiones:	STN
Peso:	19" x 1.75" x 8.2" (483 x 44 x 195 mm)
Alimentación:	1.85 kg
Consumo:	100 a 240 V CA, 50 a 60 Hz (selec. autom.)
Garantía en piezas y mano de obra:	<15 W 1 año

Las especificaciones técnicas están sujetas a cambios sin previo aviso

## Problemas en el envío y recepción de información MIDI

¡Deberá reiniciar los parámetros de sistema!  
Esto se hace por medio de un reset de parámetros de sistema que podrá realizar fácilmente si sigue el proceso de aquí abajo.



El "reset de parámetros de sistema", restaura los valores de fábrica por defecto en los menús de entrada / salida y utilidades. Este reset NO borra ningún preset.

- Mantenga pulsada la tecla ENTER durante el encendido de la unidad.
- Gire la rueda CONTROL hasta que aparezca en la pantalla "Reset Sys Param".
- Pulse la tecla ENTER para confirmarlo.
- Después de 2 segundos, en la pantalla aparecerá "Clear/Reset done"
- Apague y vuelva a encender la unidad.

Durante el primer encendido en la pantalla aparecerá la indicación "Kernel cleared".

Los parámetros de sistema del M•ONE han sido ahora reiniciados y el puerto MIDI vuelve a ser completamente funcional.

# APENDICE - LISTADO DE 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

# APENDICE - LISTADO DE PRESETS - 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

# APENDICE - LISTADO DE PRESETS - M-ONE XL

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