

# **TASCAM**

**TEAC Professional Division**

D00959030A

# **DM-4800**

**Digitalmischpult**

**Effektliste**

<b>Effektparameter</b> .....	<b>3</b>
Parameter für die Tascam FX2.0-Effekte.....	3
MONO CHORUS FX2.0 .....	3
STEREO CHORUS FX2.0.....	4
MONO FLANGER FX2.0 .....	6
STEREO FLANGER FX2.0.....	7
COMPRESSOR FX2.0 .....	9
DE-ESSER FX2.0 .....	10
MONO DELAY FX2.0 .....	11
STEREO DELAY FX2.0 .....	13
DISTORTION FX2.0 .....	15
EXCITER FX2.0 .....	16
PHASER FX2.0 .....	17
PITCH SHIFTER FX2.0 .....	18
Parameter des TC Reverb-Effekts.....	19
Balance-Einstellungen .....	19
Highcut-Filter (Höhenabsenkung).....	19
Space Editor (Raumeditor) .....	19
Decay .....	19
Pre-Delay.....	20
<b>Effektvoreinstellungen (Presets)</b> .....	<b>21</b>
Voreinstellungen für das TC Reverb .....	21
Voreinstellungen für Tascam FX2.0-Effekte .....	24
DISTORTION FX2.0 .....	24
MONO DELAY FX2.0 .....	24
STEREO DELAY FX2.0 .....	24
PHASER FX2.0 .....	25
MONO CHORUS FX2.0 .....	25
STEREO CHORUS FX2.0.....	26
MONO FLANGER FX2.0 .....	26
STEREO FLANGER FX2.0.....	26
COMPRESSOR FX2.0 .....	27
EXCITER FX2.0 .....	27
DE-ESSER FX2.0 .....	27
PITCH SHIFTER FX2.0 .....	28

## Parameter für die Tascam FX2.0-Effekte

### MONO CHORUS FX2.0

Ein Chorus-Effekt mit Monoeingang und Stereoausgang.

**Tabelle 1.1: Parameter des Mono-Chorus**

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
LFO Rate	<b>LFO Rate</b>	Freeze (angehalten), 0,01 Hz bis 30,00 Hz (Schrittweite 0,01 Hz)	Bestimmt die LFO-Frequenz.	
LFO Depth	<b>LFO Depth</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Modulationsintensität des LFOs.	
Pre-Delay	<b>Pre-Delay</b>	0 ms bis 500 ms (0 ms bis 9,99 ms: Schrittweite 0,01 ms; 10 ms bis 99 ms: Schrittweite 1 ms; 100 ms bis 500 ms: Schrittweite 10 ms)	Bestimmt einen zeitlichen Versatz zwischen Originalsignal und Effektsignal (Vorverzögerung).	Mithilfe dieses Parameters bewirken Sie Phasenauslöschungen und können so interessante, subtile Effekte erzielen.
Feedback amount	<b>Feedback Amt</b>	0 % bis 90 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des verzögerten Signals, der auf den Eingang des Delays zurückgeführt wird.	
Feedback Inversion	<b>InvertFbk</b>	Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Ausgangssignal der Feedbackschleife in der Phase gedreht wird.	
LFO Waveform Type	<b>LFO Type</b>	Off (aus), Sine (Sinus), Triangle (Dreieck), Sawtooth Up (Sägezahn aufwärts), Sawtooth Down (Sägezahn abwärts), Square (Rechteck)	Bestimmt die Schwingungsform des LFOs.	
LFO Softening	<b>LFO Smooth</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Stärke des auf die LFO-Schwingungsform angewandten Tiefpassfilters.	Mithilfe dieses Parameters lassen sich die Kanten von Sägezahn- oder Rechteck-Schwingungsformen glätten, was für eine natürlichere Klangwirkung sorgt.
Dry Delay	<b>DryDly (Thru 0)</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Verzögerung des Originalsignals (erzeugt einen leichten Flanging-Effekt).	
Low Shelving Filter Frequency	<b>LoShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des tiefen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Low Shelving Filter Gain	<b>LoShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das tiefe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Frequency	<b>HiShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des hohen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Gain	<b>HiShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das hohe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Wet Signal Output Pan	<b>Wet Pan</b>	100%L – Center (Mittenstellung) – 100%R (Schrittweite 1 %)	Bestimmt die Panoramaposition des Effektsignals zwischen linkem und rechtem Ausgang.	
Dry Signal Output Pan	<b>Dry Pan</b>	100%L – Center (Mittenstellung) – 100%R (Schrittweite 1 %)	Bestimmt die Panoramaposition des Originalsignals zwischen linkem und rechtem Ausgang.	
R Output Phase Inversion	<b>Wide Mode</b>	Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Signal am rechten Ausgang in der Phase gedreht wird.	

## STEREO CHORUS FX2.0

Ein Chorus-Effekt mit Stereoeingang und Stereoausgang.

**Tabelle 1.2: Parameter des Stereo-Chorus**

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
L Channel LFO Rate	<b>L LfoRate</b>	Freeze (angehalten), 0,01 Hz bis 30,00 Hz (Schrittweite 0,01 Hz)	Bestimmt die Frequenz des LFOs.	
L Channel LFO Depth	<b>L LfoDepth</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Modulationsintensität des LFOs.	
L Channel Pre-Delay	<b>L PreDly</b>	0 ms bis 500 ms (0 ms bis 9,99 ms: Schrittweite 0,01 ms; 10 ms bis 99 ms: Schrittweite 1 ms; 100 ms bis 500 ms: Schrittweite 10 ms)	Bestimmt einen zeitlichen Versatz zwischen Originalsignal und Effektsignal.	
L Channel Feedback Amount	<b>L FbkAmt</b>	0 % bis 90 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des verzögerten Signals, der auf den Eingang des Delays zurückgeführt wird.	
R Channel LFO Rate	<b>R LfoRate</b>	Linked (gekoppelt), Freeze (angehalten), 0,01 Hz bis 30,00 Hz (Schrittweite 0,01 Hz)	Bestimmt die Frequenz des LFOs.	
R Channel LFO Depth	<b>R LfoDepth</b>	Linked (gekoppelt), 0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Modulationsintensität des LFOs.	
R Channel Pre-Delay	<b>R PreDly</b>	Linked (gekoppelt), 0 ms bis 500 ms (0 ms bis 9,99 ms: Schrittweite 0,01 ms; 10 ms bis 99 ms: Schrittweite 1 ms; 100 ms bis 500 ms: Schrittweite 10 ms)	Bestimmt einen zeitlichen Versatz zwischen Originalsignal und Effektsignal.	
R Channel Feedback Amount	<b>R FbkAmt</b>	Linked (gekoppelt), 0 % bis 90 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des verzögerten Signals, der auf den Eingang des Delays zurückgeführt wird.	
L Channel LFO Waveform Type	<b>L LfoType</b>	Off (aus), Sine (Sinus), Triangle (Dreieck), Sawtooth Up (Sägezahn aufwärts), Sawtooth Down (Sägezahn abwärts), Square (Rechteck)	Bestimmt die Schwingungsform des LFOs.	
L Channel LFO Softening	<b>L LfoSmooth</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Stärke des auf die LFO-Schwingungsform angewandten Tiefpassfilters.	Mithilfe dieses Parameters lassen sich die Kanten von Sägezahn- oder Rechteck-Schwingungsformen glätten, was für eine natürlichere Klangwirkung sorgt.
L Channel Dry Delay	<b>L DryDly</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Verzögerung des Originalsignals (erzeugt einen leichten Flanging-Effekt).	
L Channel Feedback Inversion	<b>L InvertFbk</b>	Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Ausgangssignal der Feedbackschleife in der Phase gedreht wird.	
R Channel LFO Waveform Type	<b>R LfoType</b>	Linked (gekoppelt), Off (aus), Sine (Sinus), Triangle (Dreieck), Sawtooth Up (Sägezahn aufwärts), Sawtooth Down (Sägezahn abwärts), Square (Rechteck)	Bestimmt die Schwingungsform des LFOs.	

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
R Channel LFO Softening	<b>R LfoSmooth</b>	Linked (gekoppelt), 0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Stärke des auf die LFO-Schwingungsform angewandten Tiefpassfilters.	Mithilfe dieses Parameters lassen sich die Kanten von Sägezahn- oder Rechteck-Schwingungsformen glätten, was für eine natürlichere Klangwirkung sorgt.
R Channel Dry Delay	<b>R DryDly</b>	Linked (gekoppelt), 0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Verzögerung des Originalsignals (erzeugt einen leichten Flanging-Effekt).	
R Channel Feedback Inversion	<b>R InvertFbk</b>	Linked (gekoppelt), Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Ausgangssignal der Feedbackschleife in der Phase gedreht wird.	
Low Shelving Filter Frequency	<b>LoShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des tiefen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Low Shelving Filter Gain	<b>LoShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das tiefe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Frequency	<b>HiShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des hohen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Gain	<b>HiShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das hohe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Input Cross Feed Amount	<b>In X-Feed</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Signals am linken Eingang, der dem Delay des rechten Kanals zugeführt wird, und umgekehrt.	
Cross Feedback Amount	<b>Fbk X-Feed</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des linken Feedback-Signals, der dem rechten Feedback-Signal hinzugemischt wird, und umgekehrt.	
Output Wet Cross Feed	<b>Wet X-Feed</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt das Panorama des linken und rechten Effektsignals.	In der Einstellung 0 % wird das Effektsignal des linken Kanals über den linken und das Effektsignal des rechten Kanals über den rechten Kanal ausgegeben. In der Einstellung 100 % wird das Effektsignal des linken Kanals über den rechten und das Effektsignal des rechten Kanals über den linken Kanal ausgegeben.
Mixture	<b>Mixture</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt das Mischverhältnis zwischen dem trockenen Feedback-Delaysignal und dem LFO-modulierten Signal.	

## MONO FLANGER FX2.0

Ein Flanging-Effekt mit Monoeingang und Stereoausgang. Effekalgorithmus und Parameter entsprechen denen des Mono-Chorus-Effekts.

**Tabelle 1.3: Parameter des Mono-Flangers**

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
LFO Rate	<b>LFO Rate</b>	Freeze (angehalten), 0,01 Hz bis 30,00 Hz (Schrittweite 0,01 Hz)	Bestimmt die Frequenz des LFOs.	
LFO Depth	<b>LFO Depth</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Modulationsintensität des LFOs.	
Pre-Delay	<b>Pre-Delay</b>	0 ms bis 500 ms (0 ms bis 9,99 ms: Schrittweite 0,01 ms; 10 ms bis 99 ms: Schrittweite 1 ms; 100 ms bis 500 ms: Schrittweite 10 ms)	Bestimmt einen zeitlichen Versatz zwischen Originalsignal und Effektsignal.	Mithilfe dieses Parameters bewirken Sie Phasenauslöschungen und können so interessante, subtile Effekte erzielen.
Feedback Amount	<b>FeedbkAmt</b>	0 % bis 90 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des verzögerten Signals, der auf den Eingang des Delays zurückgeführt wird.	
Feedback Inversion	<b>InvertFbk</b>	Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Ausgangssignal der Feedbackschleife in der Phase gedreht wird.	
LFO Waveform Type	<b>LFO Type</b>	Off (aus), Sine (Sinus), Triangle (Dreieck), Sawtooth Up (Sägezahn aufwärts), Sawtooth Down (Sägezahn abwärts), Square (Rechteck)	Bestimmt die Schwingungsform des LFOs.	
LFO Softening	<b>LFO Smooth</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Stärke des auf die LFO-Schwingungsform angewandten Tiefpassfilters.	Mithilfe dieses Parameters lassen sich die Kanten von Sägezahn- oder Rechteck-Schwingungsformen glätten, was für eine natürlichere Klangwirkung sorgt.
Dry Delay	<b>DryDly (Thru 0)</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Verzögerung des Originalsignals (erzeugt einen leichten Flanging-Effekt).	
Low Shelving Filter Frequency	<b>LoShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des tiefen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Low Shelving Filter Gain	<b>LoShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das tiefe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Frequency	<b>HiShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des hohen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Gain	<b>HiShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das hohe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Wet Signal Output Pan	<b>Wet Pan</b>	100%L – Center (Mittenstellung) – 100%R (Schrittweite 1 %)	Bestimmt die Panoramaposition des Effektsignals zwischen linkem und rechtem Ausgang.	

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Dry Signal Output Pan	<b>Dry Pan</b>	100%L – Center (Mittenstellung) – 100%R (Schrittweite 1 %)	Bestimmt die Panoramaposition des Originalsignals zwischen linkem und rechtem Ausgang.	
R Output Phase Inversion	<b>Wide Mode</b>	Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Signal am rechten Ausgang in der Phase gedreht wird.	

## STEREO FLANGER FX2.0

Ein Flanging-Effekt mit Stereoeingang und Stereoausgang.  
Effektalgorithmus und Parameter entsprechen denen des Stereo-Chorus-Effekts.

**Tabelle 1.4: Parameter des Stereo-Flangers**

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
L Channel LFO Rate	<b>L LfoRate</b>	Freeze (angehalten), 0,01 Hz bis 30,00 Hz (Schrittweite 0,01 Hz)	Bestimmt die Frequenz des LFOs.	
L Channel LFO Depth	<b>L LfoDepth</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Modulationsintensität des LFOs.	
L Channel Pre-Delay	<b>L PreDly</b>	0 ms bis 500 ms (0 ms bis 9,99 ms: Schrittweite 0,01 ms; 10 ms bis 99 ms: Schrittweite 1 ms; 100 ms bis 500 ms: Schrittweite 10 ms)	Bestimmt einen zeitlichen Versatz zwischen Originalsignal und Effektsignal.	
L Channel Feedback Amount	<b>L FbkAmt</b>	0 % bis 90 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des verzögerten Signals, der auf den Eingang des Delays zurückgeführt wird.	
R Channel LFO Rate	<b>R LfoRate</b>	Linked (gekoppelt), Freeze (angehalten), 0,01 Hz bis 30,00 Hz (Schrittweite 0,01 Hz)	Bestimmt die Frequenz des LFOs.	
R Channel LFO Depth	<b>R LfoDepth</b>	Linked (gekoppelt), 0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Modulationsintensität des LFOs.	
R Channel Pre-Delay	<b>R PreDly</b>	Linked (gekoppelt), 0 ms bis 500 ms (0 ms bis 9,99 ms: Schrittweite 0,01 ms; 10 ms bis 99 ms: Schrittweite 1 ms; 100 ms bis 500 ms: Schrittweite 10 ms)	Bestimmt einen zeitlichen Versatz zwischen Originalsignal und Effektsignal.	
R Channel Feedback Amount	<b>R FbkAmt</b>	Linked (gekoppelt), 0 % bis 90 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des verzögerten Signals, der auf den Eingang des Delays zurückgeführt wird.	
L Channel LFO Waveform Type	<b>L LfoType</b>	Off (aus), Sine (Sinus), Triangle (Dreieck), Sawtooth Up (Sägezahn aufwärts), Sawtooth Down (Sägezahn abwärts), Square (Rechteck)	Bestimmt die Schwingungsform des LFOs.	
L Channel LFO Softening	<b>L LfoSmooth</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Stärke des auf die LFO-Schwingungsform angewandten Tiefpassfilters.	Mithilfe dieses Parameters lassen sich die Kanten von Sägezahn- oder Rechteck-Schwingungsformen glätten, was für eine natürlichere Klangwirkung sorgt.

## Effektparameter

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
L Channel Dry Delay	<b>L DryDly</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Verzögerung des Originalsignals (erzeugt einen leichten Flanging-Effekt).	
L Channel Feedback Inversion	<b>L InvertFbk</b>	Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Ausgangssignal der Feedbackschleife in der Phase gedreht wird.	
R Channel LFO Waveform Type	<b>R LfoType</b>	Linked (gekoppelt), Off (aus), Sine (Sinus), Triangle (Dreieck), Sawtooth Up (Sägezahn aufwärts), Sawtooth Down (Sägezahn abwärts), Square (Rechteck)	Bestimmt die Schwingungsform des LFOs.	
R Channel LFO Softening	<b>R LfoSmooth</b>	Linked (gekoppelt), 0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Stärke des auf die LFO-Schwingungsform angewandten Tiefpassfilters.	Mithilfe dieses Parameters lassen sich die Kanten von Sägezahn- oder Rechteck-Schwingungsformen glätten, was für eine natürlichere Klangwirkung sorgt.
R Channel Dry Delay	<b>R DryDly</b>	Linked (gekoppelt), 0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Verzögerung des trockenen Signals (erzeugt einen leichten Flanging-Effekt).	
R Channel Feedback Inversion	<b>R InvertFbk</b>	Linked (gekoppelt), Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Ausgangssignal der Feedbackschleife in der Phase gedreht wird.	
Low Shelving Filter Frequency	<b>LoShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des tiefen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Low Shelving Filter Gain	<b>LoShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Absenkung/Anhebung durch das tiefe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Frequency	<b>HiShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des hohen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Gain	<b>HiShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das hohe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Input Cross Feed Amount	<b>In X-Feed</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Signals am linken Eingang, der dem Delay des rechten Kanals zugeführt wird, und umgekehrt.	
Cross Feedback Amount	<b>Fbk X-Feed</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des linken Feedback-Signals, der dem rechten Feedback-Signal hinzugemischt wird, und umgekehrt.	
Output Wet Cross Feed	<b>Wet X-Feed</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt das Panorama des linken und rechten Effektsignals.	In der Einstellung 0 % wird das Effektsignal des linken Kanals über den linken und das Effektsignal des rechten Kanals über den rechten Kanal ausgegeben. In der Einstellung 100 % wird das Effektsignal des linken Kanals über den rechten und das Effektsignal des rechten Kanals über den linken Kanal ausgegeben.
Mixture	<b>Mixture</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt das Mischverhältnis zwischen dem trockenen Feedback-Delaysignal und dem LFO-modulierten Signal.	

## COMPRESSOR FX2.0

Stereokompressor mit zwei verschiedenen Betriebsarten (Feed-Forward/Feed-Back) und Methoden der Pegelerkennung (RMS/Spitzenpegel).

Tabelle 1.5: Parameter des Stereokompressors

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Attack time	<b>Attack</b>	0 ms bis 125 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Zeit, in der die Kompression einsetzt, nachdem der Pegel des Eingangssignals die gewählte Schwelle überschritten hat (Ansprechzeit).	
Release Time	<b>Release</b>	5 ms bis 5000 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Zeit, in der die Kompression nachlässt, nachdem der Pegel des Eingangssignals die gewählte Schwelle wieder unterschritten hat (Abfallzeit).	
Compression Ratio	<b>Ratio</b>	1:1 bis 1:infinity (unendlich)	Das Kompressionsverhältnis gibt an, in welchem Umfang Signale komprimiert werden, die die Schwelle überschreiten.	
Threshold	<b>Threshold</b>	-40,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt den Pegel, bei dem das Signal den Kompressor auslöst.	
Compressor Type	<b>CompType</b>	FeedForward, FeedBack	Bestimmt die Arbeitsweise des Kompressors. In der Einstellung FeedForward wird das Signal komprimiert, nachdem es die Pegelerkennung passiert hat. In der Einstellung FeedBack wird das Signal vor der Pegelerkennung komprimiert.	Die Einstellung FeedBack bewirkt eine leichtere Kompression.
Compressor Level Detect Mode	<b>CompMode</b>	RMS, Peak	Legt fest, ob die Pegelerkennung die Dämpfung anhand von Spitzenpegeln oder mithilfe des RMS-Werts errechnet.	
Auto Make-up Gain	<b>AutoGain</b>	Off (aus), On (ein)	Diese Funktion gleicht eine vom Kompressor bewirkte Absenkung des Ausgangspegels automatisch aus.	
Auto Make-up Gain Bias	<b>AutoBias</b>	-100% bis 100% (Schrittweite 1 %)	Feineinstellung der automatischen Pegelkorrektur zur Anpassung an die verschiedenen Betriebsarten des Kompressors (Peak/RMS, FeedForward/FeedBack).	

## DE-ESSER FX2.0

Der De-Esser verfügt über eine Funktion, bei der die Pegelschwelle sich automatisch relativ zum eingehenden

Signalpegel ändert. Darüber hinaus können Sie jedes von drei Sidechain-Signalen getrennt abhören.

**Tabelle 1.6: Parameter des Stereo-De-Essers**

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Monitor Source	<b>Output Monitor</b>	Audio Path, Side Band	Bestimmt, ob Sie das vom De-Esser kommende Signal abhören oder ein vom Eingangssignal abgezwertes Sidechain-Signal.	
Band 1 Bias	<b>Filter1 Bias</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt den Umfang, in dem andere Bänder durch Sidechain-Band 1 beeinflusst werden.	
Band 2 Bias	<b>Filter2 Bias</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt den Umfang, in dem andere Bänder durch Sidechain-Band 2 beeinflusst werden.	
Band 3 Bias	<b>Filter3 Bias</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt den Umfang, in dem andere Bänder durch Sidechain-Band 3 beeinflusst werden.	
Relative Threshold	<b>Relative Thrsh</b>	-40 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt den Schwellenpegel des De-Essers relativ zum Eingangspegel.	Das Entfernen von Zischlauten ist unabhängig vom Pegel des Eingangssignals möglich.
Maximum Gain Reduction	<b>MaxGainRdx</b>	-40 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die maximale Dämpfung durch den De-Esser.	
Band 1 High-pass Filter Frequency	<b>HiPass1 Freq</b>	1,00 kHz bis 10,00 kHz (Schrittweite 1 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des Hochpassfilters.	Band 1
Band 1 Low-pass Filter Frequency	<b>LoPass1 Freq</b>	1,00 kHz bis 10,00 kHz (Schrittweite 1 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des Tiefpassfilters.	Band 1
Band 2 High-pass Filter Frequency	<b>HiPass2 Freq</b>	1,00 kHz bis 10,00 kHz (Schrittweite 1 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des Hochpassfilters.	Band 2
Band 2 Low-pass Filter Frequency	<b>LoPass2 Freq</b>	1,00 kHz bis 10,00 kHz (Schrittweite 1 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des Tiefpassfilters.	Band 2
Band 3 High-pass Filter Frequency	<b>HiPass3 Freq</b>	1,00 kHz bis 10,00 kHz (Schrittweite 1 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des Hochpassfilters.	Band 3
Band 3 Low-pass Filter Frequency	<b>LoPass3 Freq</b>	1,00 kHz bis 10,00 kHz (Schrittweite 1 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des Tiefpassfilters.	Band 3

**MONO DELAY FX2.0**

Möglichkeit, die verschiedenen Parameter des Envelope-Followers einzustellen.

Das Mono-Delay bietet Ihnen eine doppelt so lange Verzögerungszeit wie das Stereo-Delay. Zudem haben Sie die

**Tabelle 1.7: Parameter des Mono-Delays**

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Delay Time	<b>DelayTime</b>	1 ms bis 2700 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerungszeit bis zum ersten Echo.	
Feedback Delay Time	<b>FbkDlyTime</b>	Linked (gekoppelt), 1 ms bis 2700 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerungszeit nach dem ersten Echo.	In der Einstellung Linked erklingen alle Echos entsprechend dem Parameter Delay Time im gleichen zeitlichen Abstand.
Feedback Amount	<b>Feedback Amt</b>	0 % bis 90 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Audiosignals, der zurück auf den Eingang des Delays geführt wird.	
Feedback Phase Inversion	<b>InvertFbk</b>	Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Ausgangssignal der Feedbackschleife in der Phase gedreht wird.	
Low Shelving Filter Frequency	<b>LoShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des tiefen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Low Shelving Filter Gain	<b>LoShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das tiefe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Frequency	<b>HiShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des hohen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Gain	<b>HiShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das hohe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Wet Signal Output Pan	<b>Wet Pan</b>	100%L – Center (Mittenstellung) – 100%R (Schrittweite 1 %)	Bestimmt das Panorama des verzögerten Signals.	
Dry Signal Output Pan	<b>Dry Pan</b>	100%L – Center (Mittenstellung) – 100%R (Schrittweite 1 %)	Bestimmt das Panorama des unbearbeiteten Signals.	
Envelope Target Parameter	<b>Envelope Trgt</b>	WetDryMix, Output, FeedbackAmt, Wet Pan, Dry Pan, LFO Frequency, LFO Gain, HFD Frequency, HFD Gain, Both Frequency, Both Gain	Parameter, der vom Steuersignal des Envelope-Followers beeinflusst werden soll.	Der Wert des Parameters ändert sich dem Wert des Envelope-Followers entsprechend. Der maximale/minimale Wert wird dabei durch die gegenwärtige Einstellung des Parameters bestimmt und nicht durch die maximal/minimal mögliche. Indem Sie die Einstellung des zu steuernden Parameters ändern, beeinflussen Sie also den Wirkungsbereich des Envelope-Followers.
Envelope Attack Time	<b>EnvAtkTime</b>	0 ms bis 125 ms (Schrittweite 1 ms)	Die Anstiegszeit, in der das Steuersignal des Envelope-Followers einen neuen Wert erreicht, sobald die Spannung des Quellsignals ansteigt.	

## Effektparameter

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Envelope Release Time	<b>EnvRlsTime</b>	5 ms bis 5000 ms (Schrittweite 1 ms)	Die Abfallzeit, in der das Steuersignal des Envelope-Followers auf einen neuen Wert sinkt, sobald die Spannung des Quellsignals fällt.	
Envelope bias	<b>EnvBias</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Ausgangsverstärkung des Envelope-Followers.	Mithilfe dieses Parameters beeinflussen Sie die Effektivität des Steuersignals. Sie legen also fest, wie stark der Envelope-Follower den zu steuernden Parameter verändert.
Envelope Mode	<b>EnvMode</b>	Off, Env Normal, Env Inverted, Gate Normal, Gate Inverted	Bestimmt die Art des vom Envelope-Follower erzeugten Steuersignals. Der Envelope-Follower erzeugt ein Gleichstromsignal, dessen Pegel sich relativ zum Pegel des Quellsignals ändert.	Näheres hierzu in der Fußnote a).
Gate Open Threshold	<b>GateOpen</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Schwelle, bei der das Gate des Envelope-Followers öffnet.	
Gate Hold Time	<b>GateHold</b>	0 ms bis 1000 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Zeit, die mindestens verstreichen muss, bevor das geöffnete Gate unabhängig vom Signalpegel wieder schließt.	Mit dieser Einstellung lassen sich Störgeräusche durch ein sich in rascher Folge öffnendes und schließendes Gate vermeiden.
Gate Close Threshold	<b>GateClose</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Schwelle, bei der das Gate des Envelope-Followers schließt.	

a) In der Einstellung Env Normal erzeugt der Envelope-Follower ein Steuersignal, dessen Pegel sich relativ zum Pegel des Quellsignals verhält. In der Einstellung Env Inverted wird das Steuersignal auf den Maximalpegel angehoben, wenn am Envelope-Follower kein Signal anliegt. Umgekehrt sinkt der Pegel des Steuersignals in dem Maße, in dem der Pegel des Quellsignals ansteigt. Die Einstellung Gate Normal bewirkt, dass der Pegel des Steuersignals auf Null zurückfällt, sobald der Pegel des Quellsignals den Schwellwert GateOpen unterschreitet. Wenn das Quellsignal den Schwellwert GateClose wieder überschreitet, wird der Pegel des Steuersignals auf den Maximalwert angehoben. Die Einstellung Gate Inverted bewirkt, dass der Pegel des Steuersignals auf den Maximalwert ansteigt, sobald der Pegel des Quellsignals den Schwellwert GateOpen unterschreitet. Wenn das Quellsignal den Schwellwert GateClose wieder überschreitet, wird der Pegel des Steuersignals auf Null abgesenkt.

## STEREO DELAY FX2.0

Mit dem Stereo-Delay können Sie Tap-Delay-Effekte erzeugen.  
Bis zu acht Delay-Rückwürfe lassen sich einzeln konfigurieren.

Tabelle 1.8: Parameter des Stereo-Delays

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Master Tap Delay Ratio	<b>MstrTap Ratio</b>	0 % bis 200 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt die relative Verzögerung gegenüber dem letzten Delay-Rückwurf („Tap“).	Diese Einstellung ist zum Beispiel dann hilfreich, wenn Sie ein rhythmisches Muster mit schneller oder langsamer werdenden Wiederholungen erzeugen wollen. Es ist also nicht erforderlich, die Verzögerung für jede Wiederholung separat einzustellen.
Master Feedback Amount	<b>MstrFbk</b>	0 % bis 90 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Audiosignals, der zurück auf den Eingang des Delays geführt wird.	
Delay type	<b>Delay Type</b>	Stereo, PingPong	Bestimmt die Art des Delays: Stereo oder Pingpong.	
Low Shelving Filter Frequency	<b>LoShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des tiefen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Low Shelving Filter Gain	<b>LoShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das tiefe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Frequency	<b>HiShelfFreq</b>	20,00 Hz bis 20,00 kHz (Schrittweite 6 Cent)	Bestimmt die Eckfrequenz des hohen Shelvingfilters.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
High Shelving Filter Gain	<b>HiShelfGain</b>	-20,0 dB bis 0,0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Anhebung/Absenkung durch das hohe Shelvingfilter.	Dieses Filter beeinflusst das Signal der Feedback-Schleife.
Tap 1 Delay Time	<b>Tap1 DlyTime</b>	Off (aus) bis 1350 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerungszeit des Tap-Signals.	Mit der Einstellung Off schalten Sie dieses Tap-Signal stumm.
Tap 2 Delay Time	<b>Tap2 DlyTime</b>	Off (aus) bis 1350 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerungszeit des Tap-Signals.	Mit der Einstellung Off schalten Sie dieses Tap-Signal stumm.
Tap 3 Delay Time	<b>Tap3 DlyTime</b>	Off (aus) bis 1350 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerungszeit des Tap-Signals.	Mit der Einstellung Off schalten Sie dieses Tap-Signal stumm.
Tap 4 Delay Time	<b>Tap4 DlyTime</b>	Off (aus) bis 1350 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerungszeit des Tap-Signals.	Mit der Einstellung Off schalten Sie dieses Tap-Signal stumm.
Tap 1 Gain Amount	<b>Tap1Gain</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Audiosignals, der von diesem Tap-Signal zurück auf den Eingang des Delays geführt wird.	
Tap 2 Gain Amount	<b>Tap2Gain</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Audiosignals, der von diesem Tap-Signal zurück auf den Eingang des Delays geführt wird.	

## Effektparameter

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Tap 3 Gain Amount	<b>Tap3Gain</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Audiosignals, der von diesem Tap-Signal zurück auf den Eingang des Delays geführt wird.	**
Tap 4 Gain Amount	<b>Tap4Gain</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Audiosignals, der von diesem Tap-Signal zurück auf den Eingang des Delays geführt wird.	**
Tap 5 Delay Time	<b>Tap5 DlyTime</b>	Off (aus) bis 1350 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerungszeit des Tap-Signals.	Mit der Einstellung Off schalten Sie dieses Tap-Signal stumm.
Tap 6 Delay Time	<b>Tap6 DlyTime</b>	Off (aus) bis 1350 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerungszeit des Tap-Signals.	Mit der Einstellung Off schalten Sie dieses Tap-Signal stumm.
Tap 7 Delay Time	<b>Tap7 DlyTime</b>	Off (aus) bis 1350 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerungszeit des Tap-Signals.	Mit der Einstellung Off schalten Sie dieses Tap-Signal stumm.
Tap 8 Delay Time	<b>Tap8 DlyTime</b>	Off (aus) bis 1350 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerungszeit des Tap-Signals.	Mit der Einstellung Off schalten Sie dieses Tap-Signal stumm.
Tap 5 Gain Amount	<b>Tap5Gain</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Audiosignals, der von diesem Tap-Signal zurück auf den Eingang des Delays geführt wird.	
Tap 6 Gain Amount	<b>Tap6Gain</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Audiosignals, der von diesem Tap-Signal zurück auf den Eingang des Delays geführt wird.	
Tap 7 Gain Amount	<b>Tap7Gain</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Audiosignals, der von diesem Tap-Signal zurück auf den Eingang des Delays geführt wird.	
Tap 8 Gain Amount	<b>Tap8Gain</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des Audiosignals, der von diesem Tap-Signal zurück auf den Eingang des Delays geführt wird.	

## DISTORTION FX2.0

Mit diesem Mono-Verzerrer können Sie die Übersteuerung einer Vor- und Endstufe simulieren.

**Tabelle 1.9: Parameter des Mono-Verzerrers**

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Pre-amp Gain	<b>PreAmpGain</b>	0,00 bis 11,00 (Schrittweite 0,01)	Bestimmt die Eingangsverstärkung der Vorstufe.	In der Maximalstellung (11,00) erfolgt eine 110-fache Verstärkung des Eingangssignals.
Pre-amp Drive	<b>PreAmp Drive</b>	0,00 bis 11,00 (Schrittweite 0,01)	Bestimmt den Verzerrungsgrad der Vorstufe.	
Power Amp Gain	<b>PwrAmp Gain</b>	0,00 bis 11,00 (Schrittweite 0,01)	Bestimmt die Eingangsverstärkung der Endstufe.	In der Maximalstellung (11,00) erfolgt eine 110-fache Verstärkung des Eingangssignals.
Power Amp Drive	<b>PwrAmp Drive</b>	0,00 bis 11,00 (Schrittweite 0,01)	Bestimmt den Verzerrungsgrad der Endstufe.	
Routing	<b>Routing</b>	PreAmp+PwrAmp, PreAmp->PwrAmp, PwrAmp->PreAmp, PreAmp, PowerAmp	Bestimmt die Signalführung für den Verzerrungseffekt.	
Asymmetry	<b>Asymmetry</b>	-100,0% bis 100,0% (Schrittweite 0,2 %)	Dient zum Simulieren eines Gleichstrom-Offsets in der Endstufe.	
Morph	<b>Morph</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt in der Routing-Einstellung PreAmp+PwrAmp das Mischverhältnis zwischen der Verzerrung von Vor- und Endstufe. Je weiter Sie den Parameter gegen 0 % einstellen, desto höher wird der Anteil der Endstufenverzerrung. Je weiter Sie ihn gegen 100 % einstellen, desto höher wird der Anteil der Vorstufenverzerrung.	
Pre EQ Type	<b>PreEq Type</b>	Parametric, Shelving, Stack, Big Bottom, Wide, Phat Mid	Verschiedene Kombinationen von Voreinstellungen für den vorgeschalteten EQ (Frequenz und Q-Faktor).	
Pre Low Filter Gain	<b>Pre Low</b>	-15 dB bis +15 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Tiefen-Absenkung/Anhebung des vorgeschalteten EQs.	
Pre Mid Filter Gain	<b>Pre Mid</b>	-15 dB bis +15 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Mitten-Absenkung/Anhebung des vorgeschalteten EQs.	
Pre High Filter Gain	<b>Pre High</b>	-15 dB bis +15 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Höhen-Absenkung/Anhebung des vorgeschalteten EQs.	
Post EQ Type	<b>PostEq Type</b>	Parametric, Shelving, Stack, StackOffAxis, Combo, ComboOffAxis	Verschiedene Kombinationen von Voreinstellungen für den nachgeschalteten EQ (Frequenz und Q-Faktor).	
Post Low Filter Gain	<b>Post Low</b>	-15 dB bis +15 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Tiefen-Absenkung/Anhebung des nachgeschalteten EQs.	
Post Low-mid Filter Gain	<b>Post LowMid</b>	-15 dB bis +15 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Absenkung/Anhebung der tiefen Mitten im nachgeschalteten EQ.	
Post Mid Filter Gain	<b>Post Mid</b>	-15 dB bis +15 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Mitten-Absenkung/Anhebung des nachgeschalteten EQs.	

## Effektparameter

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Post High-mid Filter Gain	<b>Post HiMid</b>	-15 dB bis +15 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Absenkung/Anhebung der hohen Mitten im nachgeschalteten EQ.	
Post High Filter Gain	<b>Post Hi</b>	-15 dB bis +15 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt die Höhen-Absenkung/Anhebung des nachgeschalteten EQs.	

## EXCITER FX2.0

Der Exciter stellt Ihnen einen leistungsfähigen Obertongenerator zur Verfügung.

**Tabelle 1.10: Parameter des Exciters**

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Crossover Frequency	<b>Crossover</b>	500 Hz bis 10,00 kHz (Schrittweite 10 Hz)	Bestimmt die Trennfrequenz des Filters und damit den Signalanteil, der in den Obertongenerator gelangt.	Die Obertöne (Harmonischen) werden aus den Frequenzanteilen oberhalb der Trennfrequenz erzeugt.
Harmonics Gain	<b>Harmonic Gain</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt die Verstärkung der erzeugten Obertöne, bevor sie dem Originalsignal hinzugemischt werden.	
Harmonics Balance	<b>HarmonicBal</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt das Mischverhältnis zwischen den Obertönen der Frequenzanteile oberhalb und unterhalb der Trennfrequenz.	

## PHASER FX2.0

Stereo-Phaser mit fünf LFO-Schwingungsformen.

**Tabelle 1.11: Parameter des Stereo-Phasers**

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
LFO Rate	<b>LFO Rate</b>	Freeze (angehalten), 0,01 Hz bis 30,00 Hz (Schrittweite 0,01 Hz)	Bestimmt die Frequenz des LFOs.	
Negative (Yin) LFO Depth	<b>Yin Depth</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Modulationsintensität der negativen Seite der LFO-Schwingung.	
Positive (Yang) LFO Depth	<b>Yang Depth</b>	0,0 % bis 100,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Modulationsintensität der positiven Seite der LFO-Schwingung.	
Master Resonance	<b>MasterRes</b>	0,0 % bis 200,0 % (Schrittweite 0,1 %)	Dient zum Einstellen des relativen Mischverhältnisses zwischen negativer und positiver Seite der Schwingung.	
LFO Waveform Type	<b>LFO Type</b>	Off (aus), Sine (Sinus), Triangle (Dreieck), Sawtooth Up (Sägezahn aufwärts), Sawtooth Down (Sägezahn abwärts), Square (Rechteck)	Bestimmt die Schwingungsform des LFOs.	
Negative (Yin) Stage	<b>Yin Stages</b>	1 bis 32 Stufen (Schrittweite 1 Stufe)	Bestimmt die Anzahl der Stufen für das auf der negativen Schwingungsseite kaskadierte Allpassfilter.	
Positive (Yang) Stage	<b>Yang Stages</b>	1 bis 32 Stufen (Schrittweite 1 Stufe)	Bestimmt die Anzahl der Stufen für das auf der positiven Schwingungsseite kaskadierte Allpassfilter.	
Negative and Positive Mix Balance	<b>Yin/Yang Mix</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Dient zum Einstellen des relativen Mischverhältnisses zwischen negativer und positiver Seite der Schwingung, bevor Effekt- und Originalsignal zusammengeführt werden.	
Negative (Yin) Resonance	<b>Yin Res</b>	0,0 % bis 100 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Resonanz (Effektivität des Filters) für die Stufen des Allpassfilters.	
Negative (Yin) Phase Inversion	<b>Yin Invert</b>	Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Ausgangssignal des negativen Allpassfilters in der Phase gedreht wird.	
Positive (Yang) Resonance	<b>Yang Res</b>	0,0 % bis 100 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt die Resonanz (Effektivität des Filters) für die Stufen des Allpassfilters.	
Positive (Yang) Phase Inversion	<b>Yang Invert</b>	Off (aus), On (ein)	Bestimmt, ob das Ausgangssignal des positiven Allpassfilters in der Phase gedreht wird.	

## PITCH SHIFTER FX2.0

Ein Stereo-Pitch-Shifter mit Crossfading-Algorithmus zur Reduzierung von Störgeräuschen.

**Tabelle 1.12: Parameter des Stereo-Pitch-Shifters**

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
Semitones	<b>Semitones</b>	-12 bis +12 (Schrittweite 1 Halbton)	Bestimmt die Tonhöhenverschiebung in Halbtönen.	
Cents	<b>Cents</b>	-50 bis +50 (Schrittweite 1 Cent)	Bestimmt die Tonhöhenverschiebung in Cent.	
Pre-Delay	<b>PreDelay</b>	1 ms bis 500 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerung des Audiosignals vor der Tonhöhenverschiebung.	
Feedback Amount	<b>Feedback Amt</b>	0 % bis 90 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt den Anteil des transponierten Audiosignals, der auf den Eingang des Delays zurückgeführt wird.	
Portamento	<b>Portamento</b>	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt die „Durchlaufrate“ die auf die Tonhöhenverschiebung angewendet wird.	Mithilfe dieses Parameters können Sie einen ähnlichen Portamento-Effekt erzeugen wie mit dem Pitch-Rad eines Synthesizers.
Crossfade Time	<b>Crossfade</b>	30 ms bis 100 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die durch die Sägezahnschwingung zugewiesene Puffergröße.	Durch längere Überblendzeiten lassen sich Verzerrungen vermindern. Gleichzeitig treten aber Verzögerungen bei der Signalverarbeitung auf.

## Parameter des TC Reverb-Effekts

Tabelle 1.13: Parameter des TC Reverb-Effekts

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
<b>Balance-Einstellungen</b>				
Initial Reflection Balance	I/R	50 – 0 – 50 (Schrittweite 1)	Bestimmt die L/R-Balance der Frühreflexionen.	
Tail Balance	TAIL	50 – 0 – 50 (Schrittweite 1)	Bestimmt die Balance der Hallfahne.	
<b>Highcut-Filter (Höhenabsenkung)</b>				
Cutoff Frequency	HICUT	20 Hz bis 16 kHz	Bestimmt die Grenzfrequenz des Highcut-Filters.	
Attenuation	ATT	–40,0 dB bis 0 dB (Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt den Dämpfungswert des Highcut-Filters.	
<b>Space Editor (Raumeditor)</b>				
Room Shape	SHAPE	HALL, HORSESHOE, PRISM, FAN, CLUB, SMALL	Bestimmt die Form des klanglich abzubildenden Hallraums.	
Room Size	SIZE	4 % bis 400 %	Bestimmt das Größenverhältnis des abgebildeten Raums gegenüber dem ursprünglichen Raum.	
Wall Diffusion	W-DIFF	–50 % bis +50 % (Schrittweite 0,1 %)	Bestimmt den Umfang, in dem die Wände des Hallraums den Klang beeinflussen. Die Einstellung 0 % entspricht der Klangcharakteristik des Originalraums.	
Stereo Width	WIDTH	0 % bis 100 % (Schrittweite 1 %)	Bestimmt die Breite des Halleffekts im Stereobild. (0 %: mono, 100 %: stereo)	
<b>Decay</b>				
Low Band Decay Time	LOW	0,25 s bis 64,00 s	Bestimmt die Abfallzeit der Tiefen.	
Mid Band Decay Time	MID	0,25 s bis 64,00 s	Bestimmt die Abfallzeit der Mitten.	
High Band Decay Time	HIGH	0,25 s bis 64,00 s	Bestimmt die Abfallzeit der Höhen.	
Scaling Range	RANGE	4 s, 16 s, 64 s	Bestimmt den groben Bereich der Abklingzeit.	
Crossover Point	X-over LOW	20 Hz bis 16 kHz	Bestimmt die Übergangsfrequenz zwischen Tiefenband und Mittenband.	
Crossover Point	X-over HIGH	20 Hz bis 16 kHz	Bestimmt die Übergangsfrequenz zwischen Mittenband und Höhenband.	

## Effektparameter

Parameter	Displaybez.	Einstellbereich	Beschreibung	Anmerkungen
<b>Pre-Delay</b>				
Initial Reflection Level	<b>INILEV</b>	Off (aus), -140 dB bis 0,0 dB (-140 dB bis -60 dB: Schrittweite 5 dB; -59 dB bis -20 dB: Schrittweite 1 dB; -19,9 dB bis 0,0 dB: Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt den Pegel der Frühreflexionen.	
Reverb Level	<b>REVLEV</b>	Off (aus), -140 dB bis 0,0 dB (-140 dB bis -60 dB: Schrittweite 5 dB; -59 dB bis -20 dB: Schrittweite 1 dB; -19,9 dB bis 0,0 dB: Schrittweite 0,1 dB)	Bestimmt den Pegel der Hallfahne.	
Initial Reflection Pre-delay Time	<b>IR DLY</b>	0 ms bis 160 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerung bis zum Einsetzen der Frühreflexionen.	
Reverb Delay Time	<b>TAILDY</b>	160 ms bis 260 ms (Schrittweite 1 ms)	Bestimmt die Verzögerung bis zum Einsetzen der Hallfahne.	

# Effektvoreinstellungen (Presets)

## Voreinstellungen für das TC Reverb

In Preset-Bank 1 sind Voreinstellungen für das TC Reverb abgelegt. Die Voreinstellungen sind jeweils einer der folgenden Kategorien zugeordnet:

### Ambience

Erzeugt einen natürlichen akustischen Raumeindruck ohne direkt wahrnehmbaren Nachhall.

### Box

Durch zahlreiche Rückwürfe geprägte Halleffekte.

### Chamber

Raumeindruck eines Zimmers.

### FX

Spezielle Effekte, die in der Natur nicht vorkommen.

### Tunnel

Simuliert die Akustik langer, schmaler Räume.

### Hall

Simuliert einen größeren Hallraum. Es stehen verschiedene Raumgrößen und Raumformen zur Wahl.

### Drum

Halleffekte speziell für Schlagzeugklänge.

### Perc

Halleffekte speziell für Perkussionsinstrumente oder andere perkussive Klänge.

### Plate

Erzeugt den Effekt einer klassischen Hallplatte.

### Room

Simuliert mittelgroße Hallräume.

Tabelle 1.14: Voreinstellungen für das TC Reverb

Nummer	Bezeichnung	Displaybezeichnung
000	Ambience - Bright 1	Ambi- Bright 1
001	Ambience - Bright 2	Ambi- Bright 2
002	Ambience - Bright 3	Ambi- Bright 3
003	Ambience - Dark	Ambi- Dark
004	Ambience - Midnight	Ambi- Midnight
005	Ambience - Mornin' Vocal	Ambi- MorninVocal
006	Ambience - Soft 1	Ambi- Soft 1
007	Ambience - Soft 2	Ambi- Soft 2
008	Ambience - Space	Ambi- Space
009	Box - Bright	Box- Bright
010	Box - Dark	Box- Dark
011	Chamber - Large, Dark	Chmb- Large, Dark
012	Chamber - Small	Chmb- Small
013	Chamber - Small, Dark	Chmb- Small, Dark
014	Chamber - Very Small	Chmb- Very Small
015	FX - Big Barrel Space	FX- BigBarrelSpce
016	FX - Big Pre Delay Slap	FX- BigPreDlySlap
017	FX - Bright Cymbals	FX- BrightCymbals
018	FX - Drum Boom Slap	FX- DrumBoom Slap
019	FX - Dry After Taste	FX- DryAfterTaste
020	FX - Icy Shower	FX- Icy Shower
021	FX - Lost in Space	FX- Lost in Space
022	FX - Neighbor (Hallway)	FX- NeighborHallw
023	FX - Neighbor 2 (Floor)	FX- NeighborFloor

## Effektvoreinstellungen (Presets)

Nummer	Bezeichnung	Displaybezeichnung
024	FX - Not so Dry After Taste	FX- NotsoDryAfter
025	FX - Short Non- Lin Like	FX- Short Non- Lin
026	FX - Slap Back	FX- Slap Back
027	FX - Steel Works	FX- Steel Works
028	FX - Steel Works 2	FX- Steel Works 2
029	FX - Subtle Slapback	FX- SubtleSlapbac
030	FX - Take Off	FX- Take Off
031	FX - Tight Bounce Around	FX- Tight Bounce
032	FX - Ultra Bright	FX- Ultra Bright
033	FX - Under The Surface	FX- Under Surface
034	FX - Wet After Taste	FX- WetAfterTaste
035	FX - Wet After Taste with Rain	FX- W.A.T w_Rain
036	FX - Wood Floor	FX- Wood Floor
037	Tunnel - Bright	Tunn- Bright
038	Tunnel - Dark	Tunn- Dark
039	Tunnel - Tube	Tunn- Tube
040	Hall - Big Bright	Hall- Big Bright
041	Hall - Big Clear	Hall- Big Clear
042	Hall - Big Predelayed	Hall- BigPredelay
043	Hall - Big Warm	Hall- Big Warm
044	Hall - Cathedral 12s	Hall- Cathdral12s
045	Hall - Cathedral 7s	Hall- Cathedral7s
046	Hall - Church	Hall- Church
047	Hall - Dome	Hall- Dome
048	Hall - Huge Clear	Hall- Huge Clear
049	Hall - Huge Warm	Hall- Huge Warm
050	Hall - Last Row Stadium Con	Hall- LastRowStdM
051	Hall - Lush Ballad	Hall- Lush Ballad
052	Hall - Medium Bright	Hall- Med.Bright
053	Hall - Medium Clear	Hall- MediumClear
054	Hall - Medium Warm	Hall- Medium Warm
055	Hall - Outside the Stadium	Hall- OutsideStdM
056	Hall - Small Bright	Hall- SmallBright
057	Hall - Small Clear	Hall- Small Clear
058	Hall - Small Warm	Hall- Small Warm
059	Hall - Stage	Hall- Stage
060	Hall - Warm Vocal	Hall- Warm Vocal
061	Drum - Boom Room	Drum- Boom Room

<b>Nummer</b>	<b>Bezeichnung</b>	<b>Displaybezeichnung</b>
062	Drum - Drum Booth	<b>Drum- Drum Booth</b>
063	Drum - Huge Low Tubular	<b>Drum- HugeLowTubu</b>
064	Drum - Low Tubular	<b>Drum- Low Tubular</b>
065	Drum - Snare Hall	<b>Drum- Snare Hall</b>
066	Drum - Snare Room	<b>Drum- Snare Room</b>
067	Drum - Subtle Kick Boom	<b>Drum- SubtleKick</b>
068	Perc - Big Bright	<b>Perc- Big Bright</b>
069	Perc - Big Clear	<b>Perc- Big Clear</b>
070	Perc - Big Warm	<b>Perc- Big Warm</b>
071	Perc - Medium Bright	<b>Perc- Med.Bright</b>
072	Perc - Medium Clear	<b>Perc- MediumClear</b>
073	Perc - Medium Warm	<b>Perc- Medium Warm</b>
074	Perc - Small Bright	<b>Perc- SmallBright</b>
075	Perc - Small Clear	<b>Perc- Small Clear</b>
076	Perc - Small Room	<b>Perc- Small Room</b>
077	Perc - Small Warm	<b>Perc- Small Warm</b>
078	Plate - Big Bright	<b>Plat- Big Bright</b>
079	Plate - Big Clear	<b>Plat- Big Clear</b>
080	Plate - Big Warm	<b>Plat- Big Warm</b>
081	Plate - Tight	<b>Plat- Tight</b>
082	Room - Bathroom	<b>Room- Bathroom</b>
083	Room - CD Master	<b>Room- CD Master</b>
084	Room - Dark &Mellow 5 sec	<b>Room- Dark&amp;Mellow</b>
085	Room - Dry House	<b>Room- Dry House</b>
086	Room - Empty Garage	<b>Room- EmptyGarage</b>
087	Room - Empty Room	<b>Room- EmptyRoom</b>
088	Room - Empty Room, Small	<b>Room- EmptyRoom S</b>
089	Room - Large Garage	<b>Room- LargeGarage</b>
090	Room - Percussion Room	<b>Room- Perc Room</b>
091	Room - Small	<b>Room- Small</b>
092	Room - Small Damped Room	<b>Room- S Dmp Room</b>
093	Room - Small Yet Big	<b>Room- SmallYetBig</b>
094	Room - Small Yet Big with Pre	<b>Room- S.Y.B w_Pre</b>
095	Room - Stage	<b>Room- Stage</b>
096	Room - Vocal Booth	<b>Room- Vocal Booth</b>
097	Room - Vocal Dry	<b>Room- Vocal Dry</b>
098	Room - Vocal Room	<b>Room- Vocal Room</b>
099	Room - Vocal Room 2	<b>Room- Vocal Room2</b>

### Voreinstellungen für Tascam FX2.0-Effekte

In Preset-Bank 2 sind Voreinstellungen für den Effektprozessor Tascam FX2.0 abgelegt.

**Tabelle 1.15: Voreinstellungen für die Tascam FX2.0-Effekte**

Effektart	Nummer	Bezeichnung	Displaybezeichnung	Beschreibung
<b>DISTORTION FX2.0</b>				
	0	Plexi 60	<b>Plexi 60</b>	Simuliert den Klang eines typischen britischen Amp-Stacks der 60er Jahre für energiegeladenen, knackig-hellen Brit-Rock-Sound.
	1	Brit 80	<b>Brit 80</b>	Simuliert den Klang eines typischen britischen Stack-Amps der 80er Jahre für druckvolleren, stärker verzerrten Rock- und Metalsound.
	2	Brit 2000	<b>Brit 2000</b>	Simuliert den Klang eines typischen modernen britischen Amp-Stacks für energiegeladenen, zeitgenössisch-aggressiven Heavy-Metal-Sound.
	3	CA Combo	<b>CA Combo</b>	Simuliert einen kalifornischen Röhrencombo.
	4	CA Recti Stack	<b>CA Recti Stack</b>	Simuliert die massive Verzerrung eines leistungsstarken Stack-Röhrenverstärkers mit Gleichrichter.
	5	Tweed	<b>Tweed</b>	Simuliert einen klassischen Tweed-Amp der 60er Jahre mit bluesig-weichem Sound.
	6	Blackface Lux	<b>Blackface Lux</b>	Simuliert den sauberen Röhrenklang eines 70er-Jahre-Combos.
	7	Class A-30	<b>Class A-30</b>	Simuliert einen typischen britischen Combo der 60er Jahre mit knackigem Sound.
<b>MONO DELAY FX2.0</b>				
	8	Simple Basic Delay	<b>Simple Basic Dly</b>	Einfaches Delay für allgemeine Anwendungen.
	9	Simple Vocal Delay	<b>Simple Vocal Dly</b>	Einfache Delay-Einstellung für Gesangsstimmen.
	10	Rockabilly Delay	<b>Rockabilly Short</b>	Kurzes Delay für Rockabilly-Sound.
	11	Sizzle Delay	<b>Sizzle Dly</b>	Delay mit perlend-hellen Höhen.
	12	Guitar Ducking Delay	<b>Gtr Ducking Dly</b>	Delay setzt erst ein, wenn der eigentliche Instrumentenklang aussetzt.
	13	Spring Reverb Delay	<b>Spring Revrb Dly</b>	Dieses Delay simuliert einen Federhall.
	14	ENV Panning Delay	<b>ENV Panning Dly</b>	Hüllkurvenabhängiges Panning.
	15	Basic Delay (Insert)	<b>Basic Dly (Insrt)</b>	Einfaches Delay für allgemeine Anwendungen (Nr. 8) als Einschleifeffekt.
	16	Vocal Delay (Insert)	<b>Vocal Dly (Insrt)</b>	Einfaches Delay für Gesangsstimmen (Nr. 9) als Einschleifeffekt.
	17	Rockabilly (Insert)	<b>Rockabilly (Ins)</b>	Das Rockabilly-Delay (Nr. 10) als Einschleifeffekt.
	18	Sizzle Delay (Insert)	<b>SizzleDly (Insrt)</b>	Das Sizzle-Delay (Nr. 11) als Einschleifeffekt.
	19	ENV Pan Delay (Insert)	<b>ENV PanDly (Ins)</b>	Das ENV-Panning-Delay (Nr. 12) als Einschleifeffekt.
	20	Mono>Stereo Delay	<b>Mono to St Delay</b>	Kurzes Delay mit dem Originalsignal auf dem linken und dem Effektsignal auf dem rechten Kanal. Erzeugt ein Stereobild aus einem Monosignal.
<b>STEREO DELAY FX2.0</b>				
	21	Basic Stereo Delay	<b>BasicStereoDelay</b>	Einfaches Stereo-Delay.
	22	Keyboard Stereo Delay	<b>Keyboard St Delay</b>	Geeignet für Musikinstrumente mit Stereoausgang, wie Keyboards.
	23	Deep Keyboard Delay	<b>DeepKeyboardDelay</b>	Intensiveres Delay, geeignet für stereophone Musikinstrumente.
	24	PingPong Delay	<b>PingPong Delay</b>	Bei diesem Delay wechseln die Echosignale zwischen linkem und rechtem Kanal, sodass ein Pingpong-Effekt entsteht.

## Effektvoreinstellungen (Presets)

Effektart	Nummer	Bezeichnung	Displaybezeichnung	Beschreibung
	25	Non Linear Delay	<b>NonLinearDelay</b>	Rückwärts erklingendes Delay, das im Stereobild rotiert.
	26	ST Tap Delay 1	<b>ST Tap Delay 1</b>	Dieses Delay erzeugt eine unregelmäßig verzögerte Phrase, basierend auf einem Stereo-Tap-Delay mit 120 bpm.
	27	ST Tap Delay 2	<b>ST Tap Delay 2</b>	Dieses Delay erzeugt eine unregelmäßig verzögerte Phrase, basierend auf einem Stereo-Tap-Delay mit 120 bpm.
	28	ST Tap Delay 3	<b>ST Tap Delay 3</b>	Dieses Delay erzeugt eine unregelmäßig verzögerte Phrase, basierend auf einem Stereo-Tap-Delay mit 120 bpm.
	29	Basic Stereo Delay (Insert)	<b>BasicStDly (Ins)</b>	Einfaches Stereo-Delay (Nr. 21) als Einschleifeffekt.
	30	Keyboard Stereo Delay	<b>Keyboard St (Ins)</b>	Das Keyboard-Stereo-Delay (Nr. 22) als Einschleifeffekt.
	31	Deep Keyboard Delay (Insert)	<b>DeepKeyb. (Insrt)</b>	Das Deep Keyboard Delay (Nr. 23) als Einschleifeffekt.
	32	PingPong Delay (Insert)	<b>PingPngDly (Ins)</b>	Das PingPong-Delay (Nr. 24) als Einschleifeffekt.
	33	Non Linear Delay (Insert)	<b>NonLinDly (Insrt)</b>	Das Non Linear-Delay (Nr. 25) als Einschleifeffekt.
	34	ST Tap Delay 1 (Insert)	<b>StTapDly1 (Insrt)</b>	Das ST Tap Delay 1 (Nr. 26) als Einschleifeffekt.
	35	ST Tap Delay 2 (Insert)	<b>StTapDly2 (Insrt)</b>	Das ST Tap Delay 2 (Nr. 27) als Einschleifeffekt.
	36	ST Tap Delay 3 (Insert)	<b>StTapDly3 (Insrt)</b>	Das ST Tap Delay 3 (Nr. 28) als Einschleifeffekt.

### PHASER FX2.0

	37	Light Phaser	<b>Light Phaser</b>	Leichter Phaser für allgemeine Anwendungen.
	38	Mid Phaser	<b>Mid Phaser</b>	Etwas stärkerer Phaser für allgemeine Anwendungen.
	39	Deep Phaser	<b>Deep Phaser</b>	Intensiver Phaser für allgemeine Anwendungen.
	40	Rhodes Phaser	<b>Rhodes Phaser</b>	Geeignet für E-Pianos.
	41	Retro Lead Guitar	<b>Retro LeadGuitar</b>	Geeignet für Gitarrensoli im klassischen Retro-Sound.
	42	Light Keyboard	<b>Light Keyboard</b>	Leichter Phaser für Keyboards oder Synthesizer.
	43	Mid Keyboard	<b>Mid Keyboard</b>	Etwas stärkerer Phaser für Keyboards oder Synthesizer.
	44	Deep Keyboard	<b>Deep Keyboard</b>	Intensiver Phaser für Keyboards oder Synthesizer.
	45	Alien Phaser	<b>Alien Phaser</b>	Phaser mit ungewöhnlicher, fremdartiger Klangwirkung.

### MONO CHORUS FX2.0

	46	Basic Mono Chorus	<b>Basic Mno Chorus</b>	Einfacher Mono-Chorus.
	47	Light Mono Chorus	<b>Light Mno Chorus</b>	Leichter Chorus für Keyboards oder Synthesizer.
	48	Deep Mono Chorus	<b>Deep Mno Chorus</b>	Intensiver Chorus für Keyboards oder Synthesizer.
	49	Piano Mod Chorus Delay	<b>Piano MOD ChoDly</b>	Chorus mit moduliertem Delay verleiht Klavieren und ähnlichen Soloinstrumenten mehr Tiefe.
	50	Vocal Doubler	<b>Vocal Doubler</b>	Chorus für einen Unisono-Effekt (Gesangsstimmen im Gleichklang).
	51	Alien Voice	<b>Alien Voice</b>	Dieser Effekt erzeugt eine fremdartige, „außerirdische“ Klangwirkung.
	52	Computer Voice	<b>Computer Voice</b>	Dieser Effekt erzeugt eine Art Roboterstimme.
	53	Honky tonk Piano	<b>Honkytonk Piano</b>	Mit diesem Chorus verwandeln Sie den Klang eines Klaviers in den eines leicht verstimmten Honky-Tonk-Pianos.

## Effektvoreinstellungen (Presets)

Effektart	Nummer	Bezeichnung	Displaybezeichnung	Beschreibung
<b>STEREO CHORUS FX2.0</b>				
	54	Basic Stereo Chorus	<b>Basic ST Chorus</b>	Einfacher Stereo-Chorus.
	55	Light Stereo Chorus	<b>Light ST Chorus</b>	Leichter Stereo-Chorus.
	56	Deep Stereo Chorus	<b>Deep ST Chorus</b>	Intensiver Stereo-Chorus.
	57	Delay Chorus (AUX)	<b>DelayChorus (AUX)</b>	Delay und Stereo-Chorus als gleichzeitiger Effekt.
	58	Stereo Chorus 1 (AUX)	<b>ST Chorus1 (AUX)</b>	Leichter Stereo-Chorus für Ausspielwege.
	59	Stereo Chorus 2 (AUX)	<b>ST Chorus2 (AUX)</b>	Intensiver Stereo-Chorus für Ausspielwege.
	60	Horror Hit (AUX)	<b>Horror Hit (AUX)</b>	Geeignet als besonderer Klangeffekt.
	61	Space Laser (AUX)	<b>SpaceLaser (AUX)</b>	Geeignet als besonderer Klangeffekt.
	62	Early Reflection (AUX)	<b>EarlyReflect (AUX)</b>	Dieser Effekt simuliert die Hallwirkung eines kleinen Raums.
<b>MONO FLANGER FX2.0</b>				
	63	Basic Flanger Mono	<b>BasicFlangerMono</b>	Einfacher Flanger.
	64	Light Flanger Mono	<b>LightFlangerMono</b>	Leichter Flanger.
	65	Deep Flanger Mono	<b>Deep FlangerMono</b>	Intensiver Flanger.
	66	Mu-Tron Flanger	<b>MutronFlanger</b>	Simuliert den Klang eines klassischen Mu-Tron-Flangers.
	67	Light Phasing	<b>Light Phasing</b>	Leichter Phasing-Klang.
	68	Deep Phasing	<b>Deep Phasing</b>	Intensiver Phasing-Klang.
	69	Metal Flanger	<b>Metal Flange</b>	Metallischer Flanger-Klang.
	70	Metallic Room	<b>Metallic Room</b>	Dieser Effekt simuliert den Raumeindruck eines metallischen Raums.
	71	Always Down Mono	<b>Always Down MNO</b>	Dieser Effekt erzeugt einen kontinuierlich abfallenden Klang.
	72	Always Up! Mono	<b>Always Up! MNO</b>	Dieser Effekt erzeugt einen kontinuierlich ansteigenden Klang.
	73	Glitch Modulator	<b>GlitchModulator</b>	Dieser Effekt simuliert metallische Geräusche.
<b>STEREO FLANGER FX2.0</b>				
	74	Basic Flanger ST	<b>Basic Flanger ST</b>	Einfacher Stereo-Flanger.
	75	Light Flanger ST	<b>Light Flanger ST</b>	Leichter Stereo-Flanger.
	76	Deep Flanger ST	<b>Deep Flanger ST</b>	Intensiver Stereo-Flanger.
	77	More Deep Flanger	<b>MoreDeepFlanger</b>	Besonders intensiver Stereo-Flanger.
	78	Light Phasing ST	<b>Light Phasing ST</b>	Leichter Stereo-Phaser.
	79	Mid Phasing ST	<b>Mid Phasing ST</b>	Intensiver Stereo-Phaser.
	80	Deep Phasing ST	<b>Deep Phasing ST</b>	Besonders intensiver Stereo-Phaser.
	81	Metallic Room ST	<b>Metallic Room ST</b>	Dieser Flanger mit Stereo-Eingang simuliert den Raumeindruck eines metallischen Raums.
	82	Always Down ST	<b>Always Down ST</b>	Dieser Stereo-Flanger erzeugt einen kontinuierlich abfallenden Klang.
	83	Always Up! ST	<b>Always Up! ST</b>	Dieser Stereo-Flanger erzeugt einen kontinuierlich ansteigenden Klang.
	84	Metallic Release	<b>Metallic Release</b>	Dieser Flanger hat eine metallisch klingende Release-Phase.

Effektart	Nummer	Bezeichnung	Displaybezeichnung	Beschreibung
<b>COMPRESSOR FX2.0</b>				
	85	Soft Comp	<b>Soft Comp</b>	Kompressor mit leichter Kompression.
	86	Fat Comp	<b>Fat Comp</b>	Gleicht Pegelunterschiede im Eingangssignal aus und sorgt für druckvollen Sound.
	87	Punchy Comp	<b>Punchy Comp</b>	Betont Signale in der Anstiegsphase und sorgt für einen durchschlagenden Klang.
	88	More Punchy Comp	<b>More Punchy Comp</b>	Ausgeprägte Betonung der Signale in der Anstiegsphase.
	89	Vocal Comp 1	<b>Vocal Comp 1</b>	Mäßige Kompression von Gesangsstimmen.
	90	Vocal Comp 2	<b>Vocal Comp 2</b>	Starke Kompression von Gesangsstimmen.
	91	Vocal Limiter	<b>Vocal Limiter</b>	Nutzen Sie diese Einstellung als Begrenzer für Stimmaufnahmen mit großen Pegelsprüngen, wie Schreien.
	92	Guitar Comp	<b>Guitar Comp</b>	Geeignet für funkigen Gitarrensound mit kurzen Attackzeiten.
	93	Bass Comp	<b>Bass Comp</b>	Gleicht die Pegelunterschiede eines Bassparts aus und erzeugt einen druckvollen Klang.
	94	Pumpy Drum Loop	<b>PumpyDrumLoop</b>	Deutliche Betonung von Signalen in der Anstiegsphase. Gut geeignet, um Schlagzeug-Loops mehr <b>Durchsetzungskraft zu verleihen</b> .
<b>EXCITER FX2.0</b>				
	95	Basic Exciter	<b>Basic Exciter</b>	Einfacher Exciter.
	96	Vocal Exciter 1	<b>Vocal Exciter 1</b>	Leichter Exciter für Gesangsstimmen.
	97	Vocal Exciter 2	<b>Vocal Exciter 2</b>	Starker Exciter für Gesangsstimmen.
	98	Guitar Dist Excitr	<b>GuitarDistExcitr</b>	Betont den Klang verzerrter Gitarren.
	99	Rock Piano	<b>Rock Piano</b>	Betont die Mitten und lässt ein rockiges Klavier klanglich in den Vordergrund treten.
	100	Rock Bass	<b>Rock Bass</b>	Leichte Betonung der Mitten für den typischen Sound eines Rockbasses.
	101	Hi-Fi Drum Loop	<b>Hi-Fi Drum Loop</b>	Sorgt für eine deutliche klangliche Aufbesserung von Schlagzeug-Loops, denen es an Höhen fehlt.
	102	Low Range Cut	<b>Low Range Cut</b>	Diese Einstellung sorgt für eine vollständige Unterdrückung der Tiefen und Mitten. Bei einer Schlagzeugspur bleibt praktisch nur die Hi-Hat hörbar.
	103	Brass Exciter 1	<b>Brass Exciter 1</b>	Verleiht Bläsern zusätzliche Präsenz.
	104	Brass Exciter 2	<b>Brass Exciter 2</b>	Verleiht Bläsern zusätzliche Präsenz.
	105	Telephone Voice	<b>Telephone Voice</b>	Simuliert den Klang einer Telefonstimme.
<b>DE-ESSER FX2.0</b>				
	106	Basic De-esser	<b>Basic De-esser</b>	Einfacher De-Esser.
	107	Female De-esser 1	<b>Female De-esser1</b>	Der Wirkungsbereich dieses De-Essers ist auf Frauenstimmen abgestimmt.
	108	Female De-esser 2	<b>Female De-esser2</b>	Der Wirkungsbereich dieses De-Essers ist auf Frauenstimmen abgestimmt.
	109	Female De-esser 3	<b>Female De-esser3</b>	Der Wirkungsbereich dieses De-Essers ist auf Frauenstimmen abgestimmt.
	110	Female De-esser 4	<b>Female De-esser4</b>	Der Wirkungsbereich dieses De-Essers ist auf Frauenstimmen abgestimmt.
	111	Male De-esser 1	<b>Male De-esser 1</b>	Der Wirkungsbereich dieses De-Essers ist auf Männerstimmen abgestimmt.
	112	Male De-esser 2	<b>Male De-esser 2</b>	Der Wirkungsbereich dieses De-Essers ist auf Männerstimmen abgestimmt.
	113	Male De-esser 3	<b>Male De-esser 3</b>	Der Wirkungsbereich dieses De-Essers ist auf Männerstimmen abgestimmt.
	114	Male De-esser 4	<b>Male De-esser 4</b>	Der Wirkungsbereich dieses De-Essers ist auf Männerstimmen abgestimmt.

## Effektvoreinstellungen (Presets)

Effektart	Nummer	Bezeichnung	Displaybezeichnung	Beschreibung
<b>PITCH SHIFTER FX2.0</b>				
	115	Pitch Shifter Null	<b>PitchShifterNull</b>	Grundeinstellung für den Pitch-Shifter.
	116	Pitch + Whole Tone	<b>Pitch+WholeTone</b>	Gesangs- oder Instrumentalstimmen werden um einen Ganzton angehoben.
	117	Pitch + 5th. Tone	<b>Pitch+5th. Tone</b>	Gesangs- oder Instrumentalstimmen werden um eine Quinte angehoben.
	118	Pitch – Whole Tone	<b>Pitch -WholeTone</b>	Gesangs- oder Instrumentalstimmen werden um einen Ganzton erniedrigt.
	119	Pitch – 5th. Tone	<b>Pitch - 5th. Tone</b>	Gesangs- oder Instrumentalstimmen werden um eine Quinte erniedrigt.
	120	Light Chorus	<b>Light Chorus</b>	Leichter Chorus-Effekt.
	121	Doubler 1	<b>Doubler 1</b>	Leichter Unisono-Effekt (Stimmenverdopplung).
	122	Doubler 2	<b>Doubler 2</b>	Stärkerer Unisono-Effekt (Stimmenverdopplung) .
	123	Octaver	<b>Octaver</b>	Fügt dem Originalsignal die untere Oktave hinzu.
	124	Organ Gliss 1	<b>Organ Gliss 1</b>	Simuliert ein Orgel-Glissando.
	125	Organ Gliss 2	<b>Organ Gliss 2</b>	Simuliert ein Orgel-Glissando.
	126	Space Invader 1	<b>Space Invader 1</b>	Erzeugt einen typischen Weltraumeffekt der 70er Jahre.
	127	Space Invader 2	<b>Space Invader 2</b>	Erzeugt einen typischen Weltraumeffekt der 70er Jahre.



# **TASCAM**

**TEAC Professional Division**

# **DM-4800**

## **TEAC CORPORATION**

Phone: +81-422-52-5082  
3-7-3, Nakacho, Musashino-shi, Tokyo 180-8550, Japan

[www.tascam.com](http://www.tascam.com)

---

## **TEAC AMERICA, INC.**

Phone: +1-323-726-0303  
7733 Telegraph Road, Montebello, California 90640

[www.tascam.com](http://www.tascam.com)

---

## **TEAC CANADA LTD.**

Phone: +1905-890-8008 Facsimile: +1905-890-9888  
5939 Wallace Street, Mississauga, Ontario L4Z 1Z8, Canada

[www.tascam.com](http://www.tascam.com)

---

## **TEAC MEXICO, S.A. de C.V.**

Phone: +52-555-581-5500  
Campesinos No. 184, Colonia Granjes Esmeralda, Delegación Iztapalapa CP 09810, Mexico DF

[www.tascam.com](http://www.tascam.com)

---

## **TEAC UK LIMITED**

Phone: +44-8541-302511  
Unit 19 & 20, The Courtyards, Hatters Lane, Watford, Hertfordshire, WD18 8TE, UK

[www.tascam.co.uk](http://www.tascam.co.uk)

---

## **TEAC EUROPE GmbH**

Phone: +49-611-71580  
Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Germany

[www.tascam.de](http://www.tascam.de)