

M.ONE XL

DUAL EFFECTS PROCESSORS



M.ONE XL

双效果处理器用户手册

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

重要安全说明

在连接设备前，请阅读、记住并遵守这些说明。注意所有的警告和说明。保留此说明和用户手册以便以后参考。



在一个等边三角形里的有箭头的闪电标志，是提醒用户在产品的机壳中存在不绝缘“危险电压”，可能形成触电的危险。



在一个等边三角形里的感叹号标志，是提醒用户在与产品一同得到的说明中存在重要的操作和维护（服务）说明。

警告！

- 要降低失火或触电的危险，就不要将设备放在火种或潮湿的地方。
- 不要打开设备 — 内部有触电的危险。
- 此设备必须被接地。
- 使用象设备中所带的那样的三芯线电缆。
- 不同的操作电压要使用不同的线缆和附带插头。如果不清楚，请与您的 TC 分销商联系。
- 检查本地区的电压，选用正确的类型。见下表：

电压	与标准相对应的线和插头
110—125V	UL817 和 CSA C22.2 没有 42。
220—230V	CEE 7 页 VII, SR 部分 107-2-D1/IEC 83 页 C4。
240V	1984 年的 BS1363。对 13A 有保险的插头及可开关和不可开关的插座。

- 在装上机架时，上下分别留有一定的空间。
- 此设备应该安放在插座附近，断开电源应该比较容易。
- 不要将设备安装在热源附近，象散热器、热寄存器、炉子或其它能产生热的设备（包括放大器）。
- 在装上可活动的机架时，不要只装前面的螺丝。也要装后面的螺丝。
- 只能用弄湿的布清洁。
- 不要弄坏用于保障安全的极性或接地插头。带极性的插头有两个插片，比其它的插头宽一点。接地型的插头有两个插片／圆插头和第三个接地插头。宽的插片或第三个插头是为了保障安全的。如果我们提供的插头不是和您的插座，就请一位电工来换掉旧的插座。
- 尽量防止电源线被踩到或被拉紧，特别是在插头与设备的连接部位和电源线与设备的连接点。
- 只能使用生产商指定的附件／零件。
- 在雷电或长时间不用的情况下请拔下电源

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

维修

在设备内部没有用户可以维修的部分。所有的维修必须有专业人员来进行。在以下情况中需要维修：

- 设备已经被损坏，如电源线或插头的损坏。
- 设备被雨淋或放置在潮湿的地方，或有液体流入设备中。
- 有东西掉进设备中。
- 设备不能正常工作。
- 设备被摔过。

该设备已经经过了检测，并符合 FCC 标准第十五款有关 B 类数字设备的规定。

这些规定可以对永久性安装的设备产生的有害干扰提供合理的保护。

该设备产生，利用和可能辐射出无线电频率的能量，如果它没有安装并没有按照说明来使用，那么可能对无线电通讯产生有害的干扰。然而，并不保证在特别的安装时不会发生干扰。

如果该设备确实对无线电和电视接受产生了有害的干扰（这可以通过将设备关闭和打开来判定），那么用户可以尝试用如下的一种或几种办法来加以解决：

- 将接受天线重新取向或定位。
- 加大设备与接收机之间的距离。
- 将设备接到与接收机所接的电源插座不同的插座上。
- 向销售商或有经验的无线电/电视技术人员咨询，寻求帮助。

用户可以查阅如下的小册子（它们是联邦通讯委员会出版的），这将有助于问题：“如何确认和解决无线电和电视干扰问题”。

这本小册子可以由美国政府出版局，华盛顿，DC 20402 得到，库存号 004-000-0034-4。

注意事项：

用户要注意的是，本手册内不被认可的改变或修改都可能使所使用设备的承诺保修失效。

针对加拿大的用户：

该 B 类数字设备满足加拿大对能产生干扰的设备的管理规定中的所有要求。

符合的认证标准

TC Electronic A/S, Sindalsvej 34, 8240 Risskov, Denmark, 在此宣布对如下的产品负责：

M ONE-Dual Effects Processor

-它受该认证的保护，并符合带 CE 标志的如下标准：

EN60065 (IEC60065)	在家庭和类似一般应用中电子和相关设备有关电源的安全要求
EN55103-1	对于专业使用的声频，视频，影视和娱乐灯光控制设备的常用标准。第一部分：发射
EN55103-2	对于专业使用的声频，视频，影视和娱乐灯光控制设备的常用标准。第二部分：抗干扰性

以及如下指导性文件的有关规定：73/23/EEC, 89/336/EEC

1999 年 11 月出版于 Risskov

CEO Anders Fauerskov

目 录

介绍

重要的安全说明-----	2
目录-----	4
介绍-----	5
前面板-----	6
后面板-----	8
信号流程图-----	9

基本操作

M. ONE 显示器-----	10
I/O 安装-----	11
实用 & MIDI-----	12
路径分配-----	13
调用-----	16
存储-----	17
节拍-----	17

算法

混响	
大厅-----	18
房间-----	20
小房间-----	21
平板 1 -----	22
平板 2 -----	23
弹簧-----	24
现场-----	25
环境-----	26

其他算法

延时－单抽头 & 双抽头-----	27
延时－乒乓-----	28
合唱－古典 & 4－人声-----	29
镶边－古典 & 4－人声-----	30
移调－失谐 & 移调-----	31
参量均衡-----	32
压缩器 & 限制器-----	33
门/扩展器-----	34
咝声消除器-----	35
颤音－硬 & 软-----	35
移相器－怀旧的 & 平滑-----	36

附录

The Chinese version is provided by Tian Chuang, an authorized by T.C. Electronic.
Tian Chuang is not responsible for any misunderstanding, and reserves the right to make improvement of changes in the products and programs described without notice.

INTRODUCTION

介绍

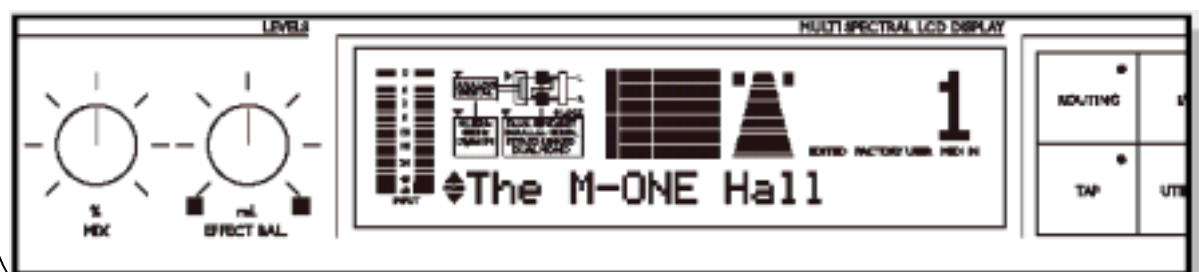
恭喜您购买了新的 TC Electronic M.ONE 设备。

M.ONE 是一台双引擎多效果处理器，其优势主要在于高质量的混响。由于拥有自由的双引擎路径和超过 20 种的 TC 算法，M.ONE 可以用于实现多种效果。您想不想拥有两个独立的，分别由辅助送出控制的混响呢？选择双输入路由及两个混响就可以实现。您想不想在延时前加一个限制器呢？选择串行路径、一个压缩器和一个延时即可实现。您甚至可以在 TAP 键上轻击延时时间。如果您只是想锁定一个路径，而不管有没有预置，那么只要用路径锁定功能就可以避免在预置变化时发生路径变动了。这真的就象操作一些键和旋钮一样简单。希望在使用 M.ONE 时能够尽情的享受我们希望能带给您的愉悦。

虽然 M.ONE 是以高质量的混响见长，但是它还有各种各样别的算法。尽情地享受它的美妙吧！

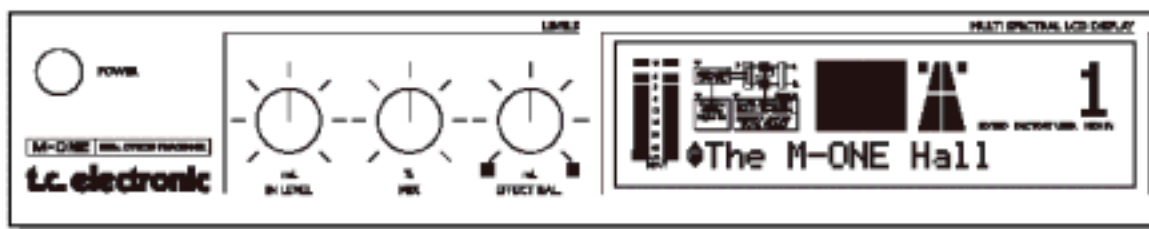
请注意这本手册是 M.one 和 M.oneXL 两个机型共用的用户说明书,两个产品的性能绝大部分是相同的，因此，以 M.one 为主线进行描述；而 M.oneXL 特有的性能，则在改性能后附加“ (XL only) ”作标识。

- | | | |
|----------------|-----------------|----------|
| ●大厅 | ●单抽头延时 | ●压缩器／限制器 |
| ●房间 | ●双抽头延时 | ●门／扩展器 |
| ●小房间 (XL only) | ●乒乓延时 (XL only) | ●嘶声消除器 |
| ●平板 1 & 2 | ●合唱：古典 & 4 一人声 | ●颤音 |
| ●弹簧 | ●镶边：古典 & 4 一人声 | ●移相器 |
| ●现场 | ●移调：失谐 & 移调 | |
| ●环境 | ●参数均衡 | |



FRONT PANEL

前面板



POWER 按钮

电源开／关

IN LEVEL 旋钮

调节模拟输入电平

MIX 旋钮

调节干湿信号的总体混合
顺时针方向的满刻度表示
100%效果。

EFFECT BAL 旋钮

调节两个引擎的平衡。

INPUT 表

峰值表指示左／右通道的
输入电平。

表的刻度为：

0, -3, -6, -12, -18, -24,
-40。

过载 LED 灯

OVERLOAD LED 指示两
个状态中的一个：

- 输入电平过高引起的
过载。
- 有一个内部 DSP 溢出。
当有一个采样为-1dBFS 时，
过载 LED 会亮。

ANALOG/DIGITAL 灯

模拟／数字指示灯显示所
选的输入。输入类型在“
I/O 设置”菜单中选。

SAMPLE RATE 指示

采样率指示灯显示时钟源
和输入的主控时钟。如果
没有时钟或发现不匹配的
时钟，“Digital In”钮会
闪。

ROUTING 指示

指示 M.ONE 当前使用的路
径分配方式。

ALGO 指示

显示两个引擎当前各自使
用的算法。

DYNAMIC 表 1+2

当一个引擎执行动态算法
时，这两个表将显示增益
衰减。

动态算法是：压缩器、限制
器、门、扩展器和啞声消
除器。

DISPLAY

显示预置值和预置类型：
厂家或用户。

EDITED 钮

只要当前被调用的预置已经
修改，此灯就会亮。

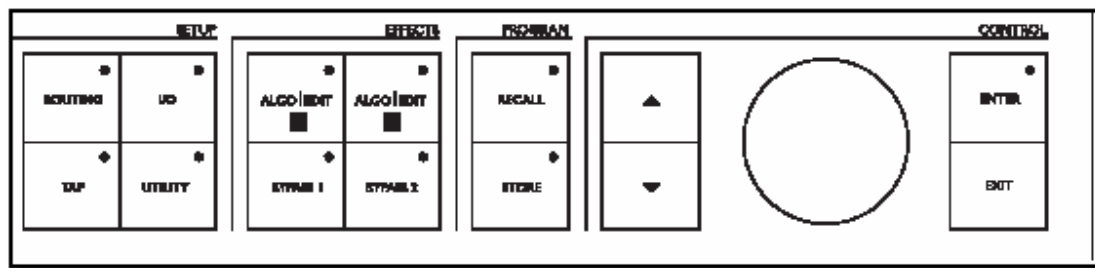
FACTOR/USER 钮

显示在厂家或用户库中进
行操作。

MIDI IN 钮

显示任何进入的 MIDI 启
动。

FRONT PANEL



ROUTING 键

按下 ROUTING 键设置引擎的路径分配。

选项有：双声道送出/返回、并行、并行/串行、串行、立体声和双单声道。

I/O 设置

在这里设定基本的参数：

- 输入源—模拟／数字
- 采样率—44.1／48kHz/DI
- 直通方式—见直通键 1 和 2
- 总输出电平
- 颤动 16, 20 或 24 (关)

TAP 键

轻击此键确定总的拍子速度，并进入 Tap 菜单。拍子速度的细分也在此菜单中，它可被用于延时时间、合唱比等。

UTILITY

MIDI、系统专用 ID、路径锁定、直通方式、踏板功能和显示视图方式。

ALGO/EDIT 1+2

按下此键确定编辑显示和当前所选引擎的算法变化显示。

BYPASS 键 1 和 2

可以在实用 (Utility) 中设置直通方式。由三种不同的直通方式：

- 1 0%混合
输入信号直接输出。
- 2 FX 输入
为了使效果“振铃淡出”将只衰减引擎的输入，但是，是输入的同样量的干信号会留下来。
- 3 FX 输出
为了能快速削减掉 FX，将只衰减引擎的输出，但是，输入的同等量的干信号会留下来。

RECALL 键

选择调用 (Recall) 菜单。用控制轮选择一个想要的预置，并按下 ENTER 键来确认 / 安装所选预置。

STORE 键

选择存储菜单。预置可以只被存入用户库。用控制 (CONTROL) 轮选中位置，再用 ENTER 确定操作。

CURSOR UP/DOWN

用游标在显示屏上移动。

ENTER 键

确认操作。当可以使用此键时，ENTER 键的灯会有所指示。

EXIT 键

用于退出一个菜单或否定一个动作。

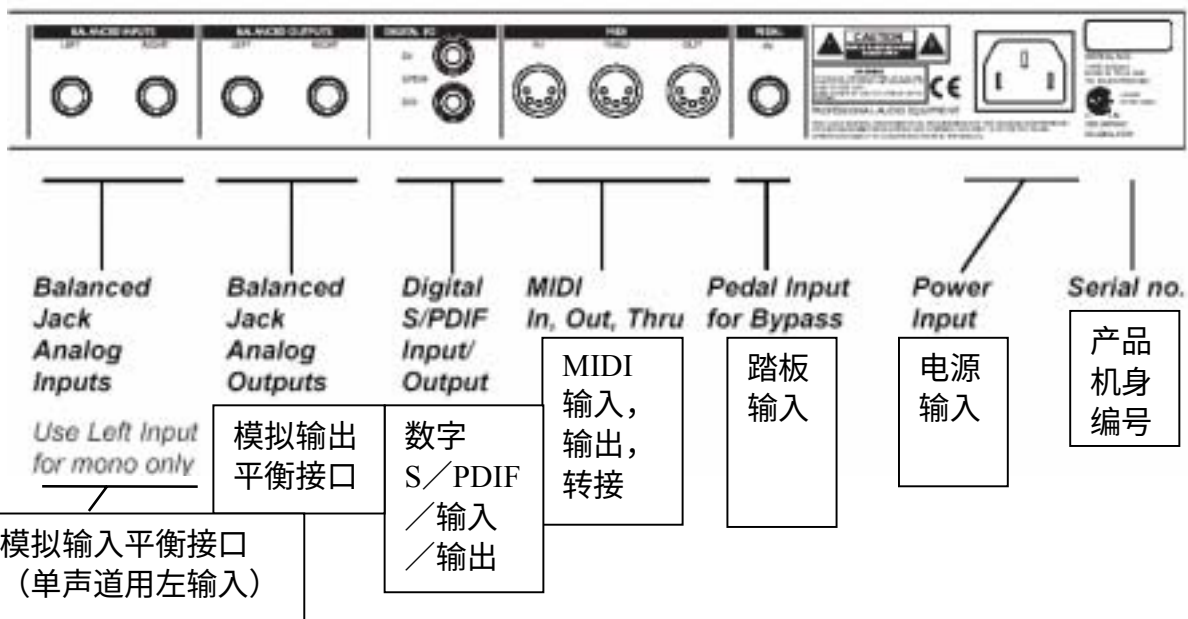
CONTROL 轮

用于修改数值。

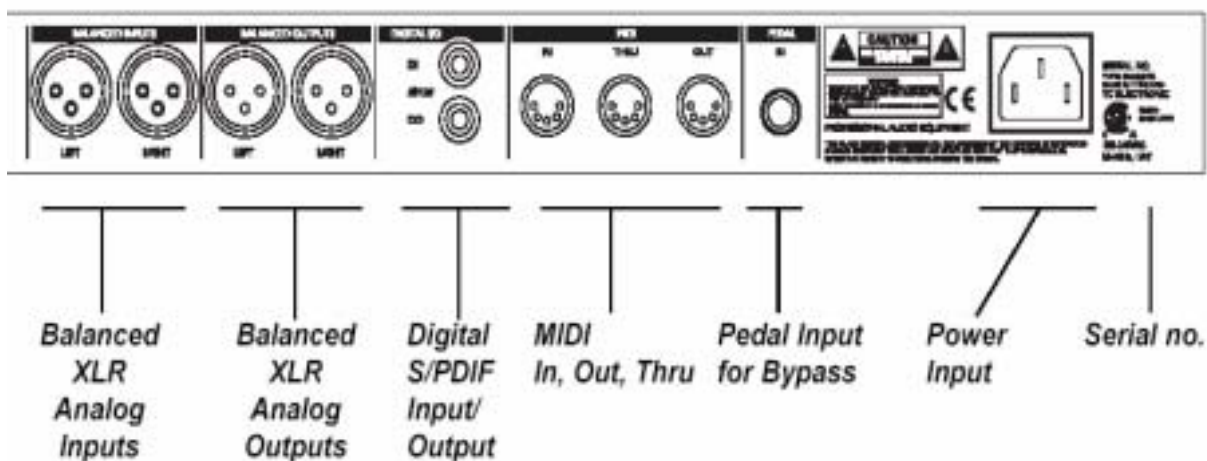
REAR PANEL

后面板

M•One “Standard”



M•One XL



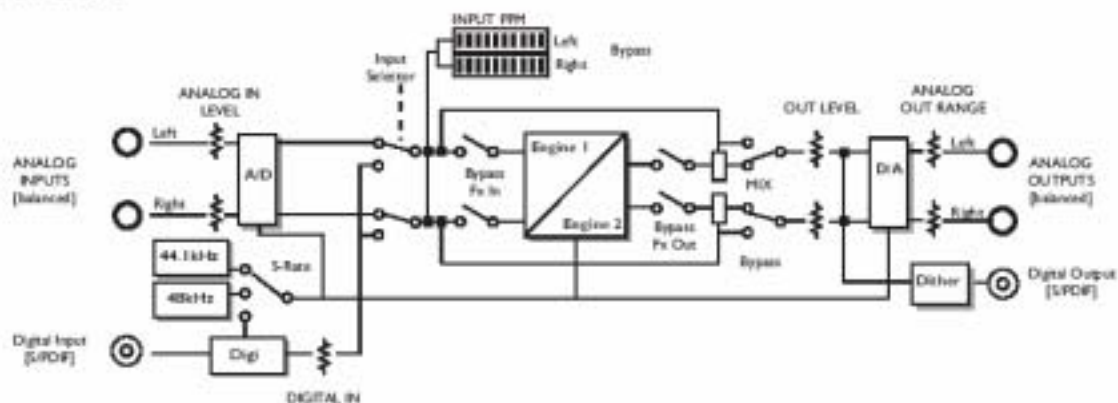
Use Left Input for mono only.
Input select **MUST** be set to
ANLGLEFT in the I/O menu.

单声道仅使用左声道输入，
在 I/O 菜单中的输入选择必须设置在‘ANLGLEFT’。

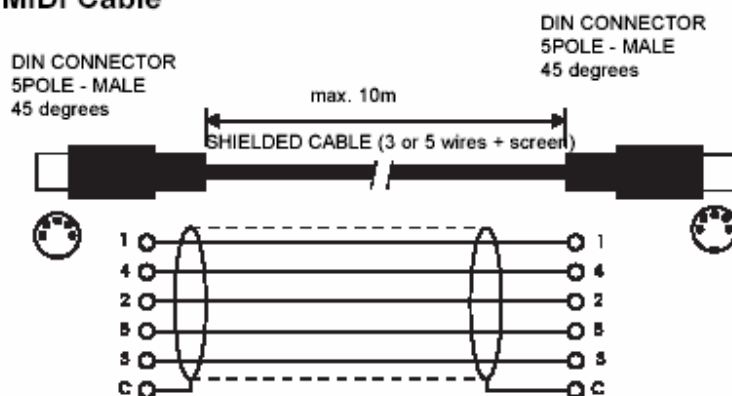
SIGNAL FLOW & SOLDERING INSTRUCTIONS

信号流程图

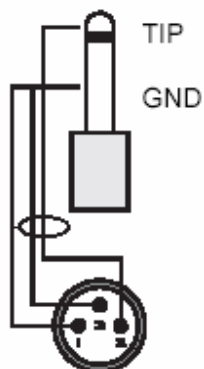
M-ONE



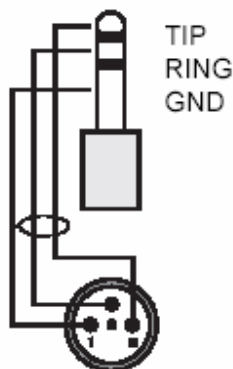
MIDI 线缆 MIDI Cable



插头（非平衡）—XLR



插头（平衡）—XLR

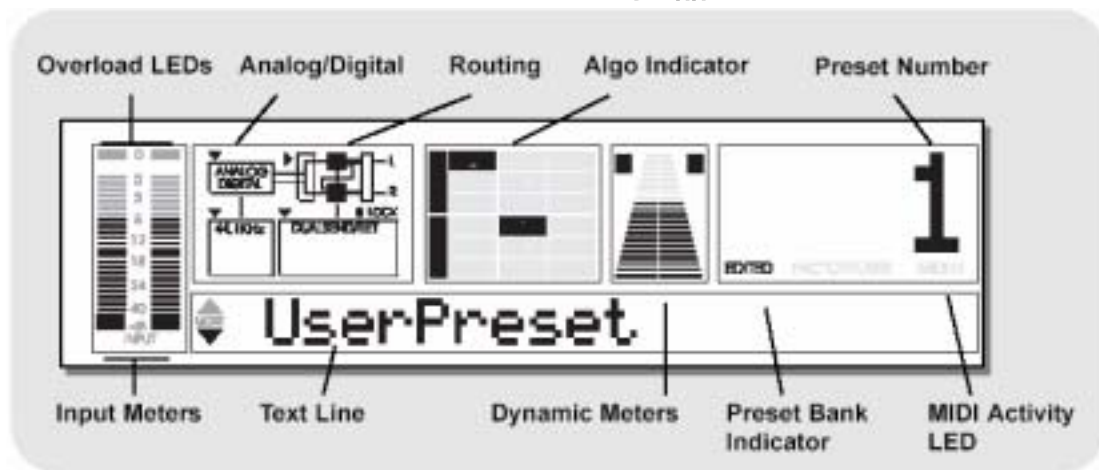


XLR — XLR



THE M•ONE DISPLAY

M. ONE 显示器



Analog/digital (模拟/数字)

模拟/数字指示：能指出所选输入。
这一选择在“ I/O Setup ”菜单中完成。
输入选择是总体的
图标：模拟，数字

Sample Rate (采样率)

采样率指示显示出时钟源和输入的主控时钟。它们可以是：Digi In (数字输入)，44.1 kHz，48kHz。

例子

- 当锁定的是一个外部数字信号时，指示上将显示：Digi In 和 44.1。
- 当使用模拟输入和内部时钟时，将显示：44.1。

如果没有时钟或可接受的时钟时，Digital In 图表将闪烁，以指示错误状态。
采样率的选择是总体的。

Routing Fig and text (路径分配图及文字说明)

显示出当前的路径分配情况。
选项有：Dual Send (双声道送出) / Return (返回)，Parallel (并行) / Serial (串行)，True Stereo (真的立体声) 和 Dual Mono (双单声道)。

Algo Indicator (算法指示)

显示两个引擎正在使用的算法。

推动 EDIT (编辑) 键可以在可得到的效果算法中滚动。

选项有：Rev (混响)，Dly (延时)，Cho (合唱)，Fla (镶边)，Pit (音调)，EQ (均衡)，Dyn (动态)，Trm (颤音)，Pha (移相器)。

Dynamic Meters (动态表)

当有一个引擎使用了动态算法时，这两个表就会显示增益的衰减情况。
动态算法有：压缩器，限制器，门，咝声消除器和扩展器。

Preset Number (预置编号)

当前的预置编号。

Edited (已编辑)

一旦当前与植被修改了，此图标将会亮。

Factory/User (厂家/用户)

显示在厂家库或用户库中操作。

MIDI In (MIDI 输入)

指示输入 MIDI 数据的存在。

Text Line (文字行)

这 20 个字母的文字行用来显示预置名称和所选功能。

I/O SETUP

I/O 安装

基本操作

- 按下 I/O SETUP 键来确认 M.ONE 的总体安装参数。
- 用 ARROW (箭头) 键选择参数, 用 CONTROL 轮修改参数值。

I/O Setup 菜单中的所有修改将立即生效。

输入源(Input Source)

选择模拟输入

用 ARROW 键选择源参数。源显示箭头将亮。转动 CONTROL 轮在模拟或数字间选择。选择 “Analog” 时, M.ONE 将自动使用内部 44.1kHz 时钟作为采样率, 显示屏上的模拟输入会亮。

选择数字输入

当选择 “Digital” 时, M.ONE 将锁定 S/PDIF 输入。输入的时钟将以 44.1kHz 或 48kHz 显示图标被显示, 同时, Digital In 图标会亮。在上锁期间, Digital In 图标会闪, 表明没有或不能接受时钟, 输出也会作无效处理。当 “锁好” 后, 匹配的时钟速度图标会亮, 同时, 输出也自动有效。

选择模拟左输入 (ANLGLEFT) (XL only)

用来选择模拟类型的输入信号时必须使用左 XLR 连接器。

时钟(Clock)

模拟输入

当输入源是模拟的时, 将可以得到下面的采样率:

内部的 44.1kHz—M.ONE 使用内部的 44.1kHz。

内部的 48kHz—M.ONE 使用内部的 48kHz。

数字—M.ONE 会锁定到输入的数字时钟。

数字输入

当输入源是数字的时, M.ONE 可以得到下面的采样率:

内部的 44.1kHz—M.ONE 使用内部的 44.1kHz。

内部的 48kHz—M.ONE 使用内部的 48kHz。

数字—M.ONE 会锁定到输入的数字时钟。

注意

当同时使用内部时钟和外部数字音频时, 输入的数字音频必须与 M.ONE 的内部时钟同步, 以避免漏采样。

注意

采样率失配

如果 M.ONE 检查出漏采样的情况, 显示屏上将出现 Error (错误) 的提示信息。通常, 这种问题只会出现在非常特殊的时钟设置下, 即如果 M.ONE 通过内部时钟运行, 同时处理来自数字输入的音频。如果输入的时钟和内部时钟不匹配, M.ONE 将显示上面提到的错误提示信息。

输出范围(Output Range)

设定模拟输出部分的最大增益范围。

范围: 2dBu, 8dBu, 14dBu 和 20dBu。

输出电平(Output Level)

控制整个数字/模拟输出电平。

0 至关闭 (-100dB), 以 1dB 为步长。

数字输入增益(Digital In Gain)

设定数字输入电平。此电平只影响数字电平。

高频颤动噪声(Dither)

从一种比特分辨率类型降到一个更低比特的类型, 即从 24bit 到 16bit, 整整损失了 8 bit 的信息。由于缺乏完整的信号信息, 削减 bit 数的处理被称为截断, 它引起了低电平信号的数字失真。为了弥补它, 必须使用高频颤动噪声。高频颤动噪声是一个在本底噪声上随机产生的少量的被滤波噪声, 以确保低电平信号失真较少。

高频噪声的颤动只与数字输出有关, 它始终是决定必须加高频颤动噪声处理的比特数的接收设备。一台 CDR 或 DAT 录音机应该是加高频颤动噪声处理到 16 比特。

UTILITY & MIDI

实用 & MIDI

基本操作

- 按下 UTILITY 键，确认 M.ONE 的本机安装参数。
- 用 ARROW 键选择参数，CONTROL 轮修改参数值。

在实用菜单中的所有修改会立即生效。

MIDI 通道

设定 M.ONE 的相应 MIDI 通道。

范围：Off/1-16/Omni（全）。

MIDI CC

决定 M.ONE 是否应该响应 MIDI 连续控制。

范围：开／关。

MIDI Bulk Dump（MIDI 批转储）

按下 ENTER，对一台外部 MIDI 设备执行一次所有预置的批转储。M.ONE 时刻准备接收 MIDI 批转储信息。

MIDI Sys-EX（系统专用）ID

决定设备的系统专用 ID 号。

所有的效果参数、算法修改和路径分配都可以通过一台外部 MIDI 设备用 MIDI Sys-EX 修改。为了确定 MIDI Sys-EX 信息应送至哪个设备，必须设定相应的 ID 号。

路径分配锁定（Routing Lock）

锁定当前的路径，就意味着当前所选路径将成为一个“总体路径”，当预置被调用时，“预置路径”将生效。

节拍单位(Tap Unit)

在 Tap 菜单中选择节拍的速度应该以 ms（毫秒）还是 BPM（每分钟节拍数）为单位来显示。

直通方式(Bypass Mode)

有三种不同的直通方式：

0%混合

输入信号直接被送至输出。

FX 输入

为了使效果“振铃淡出”将只衰减引擎的输入，但是，输入的同样量的干信号会留下来。

FX 输出

为了能快速削减掉 FX，将只衰减引擎的输出，但是，输入的同等量的干信号会留下来。

踏板安装(Pedal setup)

设定后面板上踏板接口的功能。踏板输入只用瞬间的开关。

范围：直通 1，直通 2，直通 1 & 2，Tap。

视角(Viewing Angle)

调节 LCD 显示屏的背景光，以得到更舒适的视角效果。

ROUTINGS

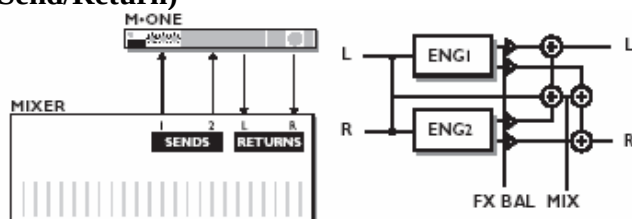
路径分配

路径分配菜单中可设定两个引擎的路径。进入路径菜单后，路径显示屏图标上的箭头会亮。路径分配与预置一起存储，但是它也可以保持一个被锁定的“总体路径分配”，也就是说，预置路径不发生效用。这可以在实用菜单中设置。

基本操作

- 按下 ROUTING 键，进入路径显示。
- 用 CONTROL 轮选择路径。此时 ENTER 键开始闪。
- 按下 ENTER，启动所选路径。

Dual S/R—双路送出/返回(Dual Send/Return)



此路径适用于将 M.ONE 作为两个独立的效果处理器使用。左边的输入送至引擎 1，右边的输入送至引擎 2。四个 FX 输出合成两个通道。

效果平衡

在两个引擎的 FX 输出间掌握平衡。

混合

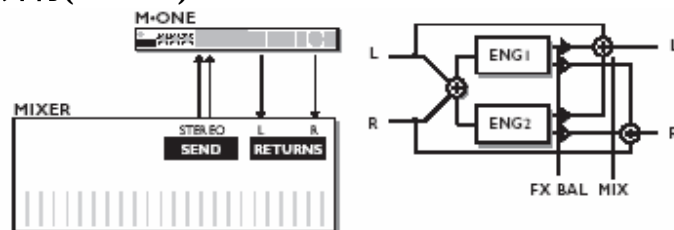
控制通过两个引擎的干信号量。单声道中干信号是直通的。在一个送出/返回安装中使用 M.ONE 时，顺时针方向可将混合设至最大。

例子：

将两个来自调音台的独立辅助的信号送至两个 M.ONE 引擎。将 M.ONE L/R 输出与调音台上的立体声 L/R 返回相连。

现在用 M.ONE 上的两个引擎与一个普通的 2 通道输出一起作为单独的立体声效果。

并行(Parallel)



并行路径拥有左/右输入，送至两个引擎的信号是完全相同的。通过 Mix 参数可以将未经处理的干信号与处理过的信号混合，送至两个通道。

效果平衡

控制两个引擎 FX 输出间的平衡。

混合

控制通过两个引擎的干信号量。立体声方式下，干信号通过。

提示：

当想将两个不同的效果加至同一个源上时，最好使用并行路径分配方式。

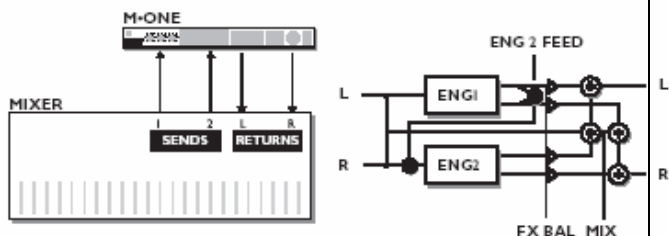
例子：

当在同一个吉它声轨上要一个合唱和一个混响时，在引擎 1 上选择合唱，在引擎 2 上选择混响及并行路径分配方式。此时，就可以同时有两个效果了，并且二者互不影响。

ROUTINGS

路径分配

并行／串行(Parallel/Serial)



并行－串行

对于双声道输入路径，并行－串行路径分配是一样的，除了一个：引擎 1 的输出可以被送回给引擎 2 的输入。这可以是用户将混响加至延时后的反复上。加至引擎 2 上的信号量可以由引擎 2 的交叉馈送（Crossfeed）参数控制。引擎 2 的 Crossfeed 参数可以在路径分配菜单中找到，它是预置的一部分。

效果平衡

控制两个引擎 FX 输出间的平衡。

混合

控制通过两个引擎的干信号量。单声道方式下，干信号通过。

引擎 2 送给

控制从 Eng 1 的输出至 Eng 2 输入的信号通过量。此参数只在并行－串行路径分配下有效。

提示：

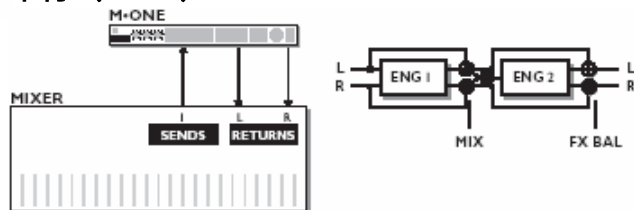
在需要分开两个引擎输入，但又希望两个效果能部分混合时，可以使用并行－串行方式。

例子：

如果引擎 1 上运行一个长延时，而引擎 2 上是一个较强的大厅混响，两个效果都被用于引导人声时，两个效果的电平由调音台上的两个独立的辅助送出决定。在与有混响的人

声比较时，有延时的反复听上去有点干，所以此时，提高引擎 2 上的 Feed 参数，将引擎 1 上的延时反复取出一些送给引擎 2 上的混响。这样，人声和延时反复就可以产生混响效果了。

串行 (Serial)



串行

在串行方式下信号总是在通过引擎 2 之前通过引擎 1。前面板上的 EFFECT BAL 旋钮和 MIX 旋钮的工作情况如下：

混合 (MIX)

串行路径下，MIX 旋钮的功能与引擎 1 的 Mix 控制一样。

效果平衡 (EFFECT BAL)

控制由引擎 2 通过的干信号的电平。请注意，通过引擎 2 的“干”信号实在引擎 1 之后拾取的。这样可以模仿两个串行安装中的静止效果。立体声方式下，干信号通过。

提示：

如果要将两个引擎组合为一个效果，可以使用串行方式。

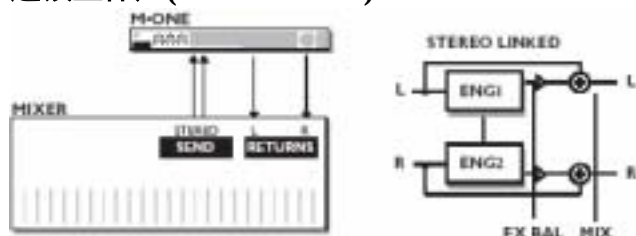
例子：

引擎 1 选择啞声消除器，引擎 2 选择一个明亮的混响。此时啞声消除器将抑制人声中的“Sss”声，用户可以使用明亮而开放的混响，同时不用担心会有太多的啞声。

ROUTINGS

路径分配

连锁立体声(Stereo Linked)



在连锁立体声路径分配方式下，使用同步的参数设置，引擎会有完全相同的效果。左 I/O 被用于引擎 1，右 I/O 被用于引擎 2。打开连锁立体声路径分配后，引擎 1 的设置会强加给引擎 2。

EFFECT BAL

在两个引擎的 FX 输出间掌握平衡。

MIX

控制通过两个引擎的干信号量。立体声中干信号是直通的。

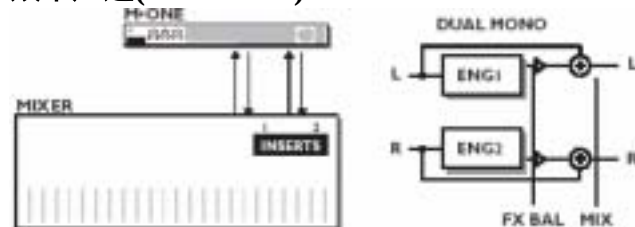
提示：

立体声连锁路径分配可以用于一个真正的立体声中。

例子：

选择压缩器，将 M.ONE 插入到调音台的一个次编组上。此时，可以有一个真正的有相同设置的立体声压缩器，用户只需编辑一个引擎就可以修改两个通道的设置。

双单声道(Dual Mono)



在双单声道路径分配下，两个引擎都是独立的，也就是每个引擎的 mono in（单声道输入）/mono out（单声道输出）都独立。左 I/O 用于引擎 1，右 I/O 用于引擎 2。

EFFECT BAL

在两个引擎的 FX 输出间掌握平衡。

MIX

控制通过两个引擎的干信号量。两个通道的干信号是分别直通的。

提示：

对于独立的单声道，双单声道是一个非常好的路径分配方式。这样可以使两个引擎达到两个完全不同的效果。

例子：

如果要将一个颤音和一个 EQ 插入两个不同的通道。将第一个通道与 M.ONE 的左 I/O 相连，第二个通道与右 I/O 相连，选择颤音和 EQ 即可。

RECALL

调用



调用一个预置

调用一个预置相当于下载／启动一个预置。

- 按下 RECALL 键，进入 RECALL 菜单。
- 用 CONTROL 轮预览预置。
预览方式由闪烁的预置号和 ENTER 键上闪烁的 LED 指示的。
- 按下 ENTER 或 RECALL 调用／启动预置。

在预览时按下 EXIT 键可以回到当前调用的预置。

预置类型(Preset types)

用户预置—RAM

用户预置可以编辑并存储在任何用户区域。用户库中最多只能存 1 0 0 个预置。

厂家预置—ROM

厂家预置可以在任何用户区域编辑和存储。但不能将其存在厂家区域。M.ONE 有 1 0 0 个厂家预置。

提示：

在厂家库中可以按下 ARROW UP 键，快速进入用户库。同样，也可以按下 ARROW DOWN 键，快速进入厂家预置库。

STORE

存储

预置类型(Preset types)

用户预置—RAM

用户预置可以编辑并存储在任何用户区域。
用户库中最多只能存 1 0 0 个预置。

厂家预置—ROM

厂家预置可以在任何用户区域编辑和存储。
但不能将其存在厂家区域。M.ONE 有 1 0 0 个厂家预置。

基本操作

按下 STORE 键进入存储页面。
ENTER 键和预置号将开始闪烁，以指示当前预置还没有被存储。

预置区域(Preset Locations)

预置只能被存在用户区域。
除非当前调用预置是一个用户预置，否则存储页面将自动认定存储器中第一个空的用户区域为存储空间。在此情况下，同一个用户区域将被认定。

以同样的名称在同一区域存一个以编辑预置

- 按下 STORE 键进入存储菜单。
- 按下 ENTER 键存储。显示屏上快速闪过“Stored（以存）”，然后回到调用页面。

以同样的名称在不同区域存一个预置

- 按下 STORE 键进入存储菜单。
- 用 CONTROL 轮选择存储区域。
- 按一下 ENTER 键存储预置，显示屏上快速闪过“Stored（以存）”，然后回到调用页面。

以一个新名称存一个预置

- 按下 STORE 键进入存储菜单。
- 用 CONTROL 选择存储区域。
- 在按一下 STORE 键或 ARROW DOWN 键进入“Naming（命名）”显示。
- 用 ARROW 键修改游标位置。
- 转动 CONTROL 轮选择字母。
- 按下 ENTER 键存储预置。

可得到的字母有：

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcde
fghijklmnopqrstuvwxyz0123456789/*-
.:?#%&()_

TAP

节拍

TAP 功能可以敲击一个总的速度进入到 M.ONE 中。此速度可以用于延时时间，合唱速度等。

基本操作

- 按一下 TAP 键进入轻击菜单。
 - 用 ARROW 键选择参数。
 - 用 CONTROL 轮选择数值。
- 修改立即生效。

节拍 (Tap)

显示当前以输入的敲击速度。
速度可以以 ms（毫秒）或 BPM（每秒敲击数）为单位显示。

细分节拍(Tap Subdivision)

细分由 M.ONE 如何响应敲击的速度来决定。
选项有：忽略，1，1/2D，1/2，1/2T，1/4D，
1/4，1/4 T，1/8D，1/8，1/8T，
1/16D，1/16，1/16T，1/32D，
1/32，1/32T。

节拍功能(Tap Func)

设定节拍控制对哪个引擎有效。
范围：Eng1，Eng2 或 Eng1&2。

注意：

要关闭节拍功能必须在“细分节拍”中选择“忽略”。

MIDI 同步(MIDI Sync)

可以使用 MIDI 同步时，M.ONE 将锁定任何输入的 MIDI 时钟。比如缩定一个音序器。

注意：

可以使用 MIDI 同步时，节拍显示屏将默认细分指示。

REVERB - HALL

混 响

M.ONE 中的大部分混响包含了两个不同的部分：早期反射声和混响声。

- 早期反射声可以模仿能听到的最初的反射。在现实生活中，它是混响的一部分，能决定房间的大小和特性。
- 混响的另外一部分就是一般所说的混响声或扩散部分。这些反射声非常杂乱，所以不能根据它们来判断原始声源的准确方向。

二者相配合可以产生一个环境的自然声，但是在现实生活中，一个混响的这两部分的平衡可能有很多情况。所以，我们提供的控制可以使用户修改电平、色彩、持续时间或两者的空间尺寸大小。

尝试使用混响的这两部分，我们保证，您一定会听到令人惊喜的效果。

大 厅

衰减(Decay)

范围：0.02s—20sec

衰减参数可以决定混响中混响声的长度。此长度以混响声衰减 60dB 所需要的时间来定义。

预延时(Predelay)

范围：0—100ms

在混响的早期反射声和混响声之间要有一个短的延时。使用预延时，音源素材可以保持清晰，并不会被更多很乱的混响声干扰。

提示：

如果想在混响声上实现通常所说的“拍声回声”效果，可将早期反射声的电平调小。

大小(Size)

范围：小—中—大—**加大 (XL only)**

此参数决定早期反射声的大小。试一试不同的大小，看哪一个最适合音源素材。

高切(High Cut)

范围：501.2Hz—20kHz

高频以 6dB/octave 为斜率下降。可以用它消除混响中的嘶声。

提示：

在消除高频时尝试使用不同的高切和高频色彩参数。

高频色彩(High Color)

范围-50—+50

此参数可调整较高频段的衰减时间。减小较高频段的衰减时间，可以在消除嘶声的同时保护混响的开阔感。

REVERB - HALL

低频色彩(Low Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较低频段的衰减时间。减小较低频段的衰减时间，可以在消除隆隆声的同时保护混响声的温暖感。

早期反射电平(Reflect Lever)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整早期反射声的电平。

提示：

许多较早的混响没有使用早期反射模型，降低早期反射声的电平可以实现这一特性。哦派

混响电平(Reverb Lever)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整混响声的电平。降低混响电平可以得到一个环境感更强的声音，因为早期反射声模型会更明显。

调制类型(Mod Type)

范围：关—平滑—怀旧效果

设定用于混响声的调制类型。

平滑：平滑的调制使用了一个复杂的模型，它可使混响声被调制，同时不会是原始声源信号失调。

怀旧：许多较早的混响使用的是一种非常简单的调制模型，它很容易使原始声源信号失调。高频颤动噪声调制就是要模仿这种旧的调制方式，达到通常的失调效果。

调制速度(Mod Speed)

范围：-25—+25

设音调制的速度。对每种混响类型，此速度已经被优化了。

调制深度(Mod Depth)

范围：-25—+25

设音调制的深度。对每种混响类型，此深度已经被优化了。±25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

整个效果的电平。

REVERB - ROOM

混响 - 房间

衰减(Decay)

范围：0.02s—2.5s

衰减参数可以决定混响中混响声的长度。此长度以混响声衰减 60dB 所需要的时间来定义。

预延时(Predelay)

范围：0—100ms

在混响的早期反射声和混响声之间要有一个短的延时。使用预延时，音源素材可以保持清晰，并不会被更多很乱的混响声干扰。

提示：

如果想在混响声上实现通常所说的“拍声回声”效果，可将早期反射声的电平调小。

大小(Size)

范围：小—中—大

此参数决定早期反射声的大小。试一试不同的大小，看哪一个最适合音源素材。

高切(High Cut)

范围：501.2Hz—20kHz

高频以 6dB/octave 为斜率下降。可以用它消除混响中的滋滋声。

提示：

在消除高频时尝试使用不同的高切和高频色彩参数。

高频色彩(High Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较高频段的衰减时间。减小较高频段的衰减时间，可以在消除滋滋声的同时保护混响的宽阔感。

低频色彩(Low Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较低频段的衰减时间。减小较低频段的衰减时间，可以在消除隆隆声的同时保护混响声的温暖感。

早期反射电平(Reflect Level)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整早期反射声的电平。

提示：

许多较早的混响没有使用早期反射模型，降低早期反射声的电平可以实现这一特性。

混响电平(Reverb Level)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整混响声的电平。降低混响电平可以得到一个环境感更强的声音，因为早期反射声模型会变得更明显。

调制(Mod)

范围：关—开

调制混响声会造成其更大的混乱，就象一个自然的房间一样。

调制速度(Mod Speed)

范围：-25—+25

设置调制的速度。对每种混响类型，此速度已经被优化了。+/-25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

调制深度(Mod Depth)

范围：-25—+25

设置调制的深度。对每种混响类型，此深度已经被优化了。+/-25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

FX 电平(FX Level)

范围：0—100%

整个效果的电平。

REVERB - SMALL ROOM (M-ONE XL ONLY)

混响 – 小房间 (XL only)

衰减(Decay)

范围：0.02s—2.5s

衰减参数可以决定混响中混响声的长度。此长度以混响声衰减 60dB 所需要的时间来定义。

预延时(Predelay)

范围：0—100ms

在混响的早期反射声和混响声之间要有一个短的延时。使用预延时，音源素材可以保持清晰，并不会被更多很乱的混响声干扰。

提示：

如果想在混响声上实现通常所说的“拍声回声”效果，可将早期反射声的电平调小。

大小(Size)

范围：小—中—大—加大

此参数决定早期反射声的大小。试一试不同的大小，看哪一个最适合音源素材。

高切(High Cut)

范围：501.2Hz—20kHz

高频以 6dB/octave 为斜率下降。可以用它消除混响中的滋滋声。

提示：

在消除高频时尝试使用不同的高切和高频色彩参数。

高频色彩(High Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较高频段的衰减时间。减小较高频段的衰减时间，可以在消除滋滋声的同时保护混响的宽阔感。

低频色彩(Low Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较低频段的衰减时间。减小较低频段的衰减时间，可以在消除隆隆声的同时保护混响声的温暖感。

早期反射电平(Reflect Lever)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整早期反射声的电平。

提示：

许多较早的混响没有使用早期反射模型，降低早期反射声的电平可以实现这一特性。

混响电平(Reverb Lever)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整混响声的电平。降低混响电平可以得到一个环境感更强的声音，因为早期反射声模型会变得更明显。

调制(Mod)

范围：关—开

调制混响声会造成其更大的混乱，就像一个自然的房间一样。

调制速度(Mod Speed)

范围：-25—+25

设置调制的速度。对每种混响类型，此速度已经被优化了。+/-25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

调制深度(Mod Depth)

范围：-25—+25

设置调制的深度。对每种混响类型，此深度已经被优化了。+/-25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

整个效果的电平。

REVERB - PLATE

混响 - 平板 1

衰减(Decay)

范围：0.02s—20s

衰减参数可以决定混响中混响声的长度。此长度以混响声衰减 60dB 所需要的时间来定义。

预延时(Predelay)

范围：0—100ms

在混响的早期反射声和混响声两者之间要有一个短的延时。使用预延时，音源素材可以保持清晰，并不会被更多很乱的混响声干扰。

提示：

如果想在混响声上实现通常所说的“拍声回声”效果，可将早期反射声的电平调小。

大小(Size)

范围：小—中—大—加大 (XL only)

此参数决定早期反射声的大小。试一试不同的尺寸，看哪一个最适合音源素材。

高切(High Cut)

范围：501.2Hz—20kHz

高频以 6dB/octave 为斜率下降。可以用它消除混响中的滋滋声。

提示：

在消除高频时尝试使用不同的高切和高频色彩参数。

高频色彩(High Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较高频段的衰减时间。减小较高频段的衰减时间，可以在消除滋滋声的同时保护混响的宽阔感。

低频色彩(Low Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较低频段的衰减时间。减小较低频段的衰减时间，可以在消除隆隆声的同时保护混响的温暖感。

早期反射电平(Reflect Level)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整早期反射声的电平。

提示：

许多较早的混响没有使用早期反射模型，降低早期反射声的电平可以实现这一特性。

混响电平(Reverb Level)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整混响声的电平。降低混响电平可以得到一个环境感更强的声音，因为早期反射声模型会变得更明显。

调制速度(Mod Speed)

范围：-25—+25

设置调制的速度。对每种混响类型，此速度已经被优化了。±25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

调制深度(Mod Depth)

范围：-25—+25

设置调制的深度。对每种混响类型，此深度已经被优化了。±25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

FX 电平(FX Level)

范围：0—100%

整个效果的电平。

REVERB - PLATE

混响 - 平板 2

衰减(Decay)

范围：0.02s—20s

衰减参数可以决定混响中混响声的长度。此长度以混响声衰减 60dB 所需要的时间来定义。

预延时(Predelay)

范围：0—100ms

在混响的早期反射声和混响声之间要有一个短的延时。使用预延时，音源素材可以保持清晰，并不会被更多很乱的混响声干扰。

提示：

如果想在混响声上实现通常所说的“拍声回声”效果，可将早期反射声的电平调小。

大小(Size)

范围：小—中—大

此参数决定早期反射声的大小。试一试不同的大小，看哪一个最适合音源素材。

高切(High Cut)

范围：501.2Hz—20kHz

高频以 6dB/octave 为斜率下降。可以用它消除混响中的滋滋声。

提示：

在消除高频时尝试使用不同的高切和高频色彩参数。

高频色彩(High Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较高频段的衰减时间。减小较高频段的衰减时间，可以在消除滋滋声的同时保护混响的宽阔感。

低频色彩(Low Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较低频段的衰减时间。减小较低频段的衰减时间，可以在消除隆隆声的同时保护混响声的温暖感。

早期反射电平(Reflect Lever)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整早期反射声的电平。

提示：

许多较早的混响没有使用早期反射模型，降低早期反射声的电平可以实现这一特性。

混响电平(Reverb Lever)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整混响声的电平。降低混响电平可以得到一个环境感更强的声音，因为早期反射声模型会变得更明显。

调制(Mod)

范围：关—开

调制混响声会造成其更大的混乱，就像一个自然的房间一样。

调制速度(Mod Speed)

范围：-25—+25

设置调制的速度。对每种混响类型，此速度已经被优化了。±25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

调制深度(Mod Depth)

范围：-25—+25

设置调制的深度。对每种混响类型，此深度已经被优化了。±25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

整个效果的电平。

REVERB - SPRING

混响 - 弹簧

这一混响算法被设计用来产生旧的弹簧混响的声音，就像运用老的吉它功放的声音一样。

衰减(Decay)

范围：0.02s—20s

衰减参数可以决定混响中混响声的长度。此长度以混响声衰减 60dB 所需要的时间来定义。

预延时(Predelay)

范围：0—100ms

在混响的早期反射声和混响声之间要有一个短的延时。使用预延时，音源素材可以保持清晰，并不会被更多很乱的混响声干扰。

高切(High Cut)

范围：501.2Hz—20kHz

高频以 6dB/octave 为斜率下降。可以用它消除混响中的滋滋声。

提示：

在消除高频时尝试使用不同的高切和高频色彩参数。

高频色彩(High Color)

范围-50—+50

此参数可调整较高频段的衰减时间。减小较高频段的衰减时间，可以在消除滋滋声的同时保护混响的宽阔感。

低频色彩(Low Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较低频段的衰减时间。减小较低频段的衰减时间，可以在消除隆隆声的同时保护混响声的温暖感。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

整个效果的电平。

REVERB - LIVE

混响 - 现场

衰减(Decay)

范围：0.02s—20s

衰减参数可以决定混响中混响声的长度。此长度以混响声衰减 60dB 所需要的时间来定义。

预延时(Predelay)

范围：0—100ms

在混响的早期反射声和混响声之间要有一个短的延时。使用预延时，音源素材可以保持清晰，并不会被更多很乱的混响声干扰。

提示：

如果想在混响声上实现通常所说的“拍声回声”效果，可将早期反射声的电平调小。

大小(Size)

范围：小—中—大—**加大 (XL only)**

此参数决定早期反射声的大小。试一试不同的大小，看哪一个最适合音源素材。

高切(High Cut)

范围：501.2Hz—20kHz

高频以 6dB/octave 为斜率下降。可以用它消除混响中的滋滋声。

提示：

在消除高频时尝试使用不同的高切和高频色彩参数。

高频色彩(High Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较高频段的衰减时间。减小较高频段的衰减时间，可以在消除滋滋声的同时保护混响的宽阔感。

低频色彩(Low Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较低频段的衰减时间。减小较低频段的衰减时间，可以在消除隆隆声的同时保护混响声的温暖感。

早期反射电平(Reflect Lever)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整早期反射声的电平。

提示：

许多较早的混响没有使用早期反射模型，降低早期反射声的电平可以实现这一特性。

混响电平(Reverb Lever)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整混响声的电平。降低混响电平可以得到一个环境感更强的声音，因为早期反射声模型会变得更明显。

调制(Mod)

范围：关—开

调制混响声会造成其更大的混乱，就像一个自然的房间一样。

调制速度(Mod Speed)

范围：-25—+25

设置调制的速度。对每种混响类型，此速度已经被优化了。±25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

调制深度(Mod Depth)

范围：-25—+25

设置调制的深度。对每种混响类型，此深度已经被优化了。±25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

整个效果的电平。

REVERB - AMBIENCE

混响 - 环境

与弹簧混响相反，环境算法是一个非常自然的声音混响。

衰减(Decay)

范围：0.02s—2.5s

衰减参数可以决定混响中混响声的长度。此长度以混响声衰减 60dB 所需要的时间来定义。

预延时(Predelay)

范围：0—100ms

在混响的早期反射声和混响声之间要有一个短的延时。使用预延时，音源素材可以保持清晰，并不会被更多很乱的混响声干扰。

提示：

如果想在混响声上实现通常所说的“拍声回声”效果，可将早期反射声的电平调小。

大小(Size)

范围：小—中—大—**加大 (XL only)**

此参数决定早期反射声的大小。试一试不同的大小，看哪一个最适合音源素材。

高切(High Cut)

范围：501.2Hz—20kHz

高频以 6dB/octave 为斜率下降。可以用它消除混响中的滋滋声。

提示：

在消除高频时尝试使用不同的高切和高频色彩参数。

高频色彩(High Color)

范围-50—+50

此参数可调整较高频段的衰减时间。减小较高频段的衰减时间，可以在消除滋滋声的同时保护混响的宽阔感。

低频色彩(Low Color)

范围：-50—+50

此参数可调整较低频段的衰减时间。减小较低频段的衰减时间，可以在消除隆隆声的同时保护混响的温暖感。

早期反射电平(Reflect Lever)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整早期反射声的电平。

提示：

许多较早的混响没有使用早期反射模型，降低早期反射声的电平可以实现这一特性。

混响电平(Reverb Lever)

范围：0dB 至-100dB

此参数可调整混响声的电平。降低混响电平可以得到一个环境感更强的声音，因为早期反射声模型会变得更明显。

调制(Mod)

范围：关—开

调制混响声会造成其更大的混乱，就像一个自然的房间一样。

调制速度(Mod Speed)

范围：-25—+25

设置调制的速度。对每种混响类型，此速度已经被优化了。±25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

调制深度(Mod Depth)

范围：-25—+25

设置调制的深度。对每种混响类型，此深度已经被优化了。±25 的范围是经计算后得到的最佳设置范围。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

调整整个效果的电平。

DELAY - ONE TAP & TWO TAP

延时—单抽头 & 双抽头

单抽头

单延时方式只有一条延时线。

延时时间 (Delay Time)

范围：0—4000ms

延时的长度。

反馈(Feedback)

范围：-100 至+100

控制被送回算法输入的信号量。反馈值越高，反复的次数越多。

声象(Pan)

范围：50L—50R

控制所选声音的声象。

高切 (High Cut)

范围：500Hz—20kHz

高切滤波器可以衰减延时拍的高频。与没有高切的延时相比，听上去更加软，更加逼真，这种处理可以使在某些情况下有些与整体不太统一的延时拍。

低切(Low Cut)

范围：19.9Hz—2kHz

低切滤波器可以衰减延时拍中的低频。在信号中添加延时和低频，整个频段的延时在低频范围显得不太紧张。可以用低切滤波器来避免这一现象。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

延时的总体电平。

双抽头

双抽头延时方式有两个抽头，每个抽头都有自己的参数设置。

延时时间 1 + 2 (Delay Time 1+2)

范围：0—4000ms

延时抽头的延时时间。

偏置(Offset)

范围：0—200ms

右通道的偏置延时设定。

反馈 1 + 2 (Feedback 1+2)

范围：-100 至+100

控制被送回算法输入的信号量。反馈值越高，反复的次数越多。

电平 1 + 2 (Lever 1+2)

范围：-100—0dB

已选抽头的电平。

声象 1 + 2 (Pan 1+2)

范围：50L—50R

控制已选声音的声像。

高切 (High Cut)

范围：500Hz—20kHz

高切滤波器可以衰减延时抽头的高频。与没有高切的延时相比，听上去更加软，更加逼真。但是，这种处理可以使在某些情况下稍许有些与整体不太统一的延时拍。

低切(Low Cut)

范围：19.9Hz—2kHz

低切滤波器可以衰减延时抽头中的低频。在信号中添加延时和低频，整个频段的延时在低频范围显得不太紧张。使用低切滤波器可以避免这一现象。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

延时的总体电平。

DELAY - PINGPONG (M-ONE XL ONLY)

延时 – 乒乓 (XL only)

延时时间 (Delay time)

范围：0 — 1800ms

设置重复之间的时间。

反馈 (Feedback)

决定重复的次数。

宽度 (Width)

范围：-100 — 100%

宽度参数决定是否为左或右声道进行
百分之百声像定位 或不作声像定位。

10 是一个最极端的设置，但是，它给
整体声音带来的干扰也是最大的，不妨
试之。

反馈高切 (Feedback Hi Cut)

范围：2.00Hz — 20kHz

衰减设置在频率点以上的频率，因此你得
到的是更为逼真的延时声音，在许多情
况下它可使整体声音混合效果作得更好。

反馈低切 (Feedback Lo Cut)

范围：19.95Hz — 2.00kHz

衰减设置在频率点以下的频率。

FX 电平 (FX Level)

范围：0 — 100%

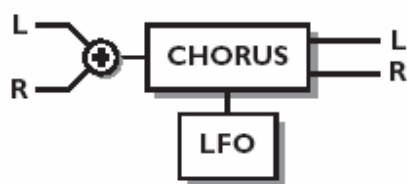
延时的整体电平。

CHORUS - CLASSIC & 4 VOICE

合唱—古典 & 4—人声

古典

一个合唱／镶边就其本质而言是一个由 LFO（低频振荡器）音调调制的延时。
M.ONE 古典合唱是以 2 人声为基础的，它能产生一个平滑的自然的合唱。



速度 (Speed)

范围：0.05—19.2Hz

合唱的速度。也就是“速率”。

深度 (Depth)

范围：0—100%

合唱的深度。也就是“强度”。

延时 (Delay)

范围：0—100ms

一个合唱／镶边就其本质而言是一个由 LFO（低频振荡器）音调调制的延时。合唱中通常使用的延时时间为 10ms 左右。

FX 电平 (FX Lever)

范围：0—100%

合唱效果的电平。

4—人声

4—人声合唱是以与串行相位反转有关的双古典合唱块及一个固定的延时时间为基础的。它可以产生双倍的“人声”，得到一个比古典算法更厚实的合唱效果。

速度 (Speed)

范围：0.05—19.2Hz

合唱的速度。也就是“速率”。

深度 (Depth)

范围：0—100%

合唱的深度。也就是“强度”。

FX 电平 (FX Lever)

范围：0—100%

合唱效果的电平。

FLANGE - CLASSIC & 4 VOICE

镶边—古典 & 4—人声

古典

一个合唱／镶边就其本质而言是一个由 LFO（低频振荡器）音调调制的延时。

M.ONE 古典镶边是以 2 人声为基础的。
图略

速度(Speed)

范围：0.05—19.2Hz

镶边的速度。也就是“速率”。

深度(Depth)

范围：0—100%

镶边的深度。也就是“强度”。

反馈(Feedback)

范围：-100 至+100

反馈给算法输入的已处理信号的量。当反馈值为负时，反馈信号是反相的。

延时(Delay)

范围：0—100ms

镶边中通常使用的延时时间为 5ms 左右。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

镶边效果的电平。

4—人声

4—人声镶边是以与串行相位反转有关的双古典合唱块及一个固定的延时时间为基础的。它可以产生双倍的“人声”，得到一个比古典算法更厚实的镶边效果。

速度(Speed)

范围：0.05—19.2Hz

镶边的速度。也就是“速率”。

深度(Depth)

范围：0—100%

镶边的深度。也就是“强度”。

反馈(Feedback)

范围：-100 至+100

反馈给算法输入的已处理信号的量。当反馈值为负时，反馈信号是反相的。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

镶边效果的电平。

PITCH - DETUNE & PITCH SHIFT

移调—失谐 & 移调

失谐

失谐与音调算法相类似，就是将一个固定声音加到信号上。然而，失谐算法中的范围要小的多，它通常被用于产生一个宽的声音，而不是另一个声音。

失谐量在 5—10 个音分左右时，可以得到一个很有合唱特色的没有经过调制/滚动处理合唱效果，但是在某些情况下，可能会干扰声音的清晰度。

移调 1 + 2 (Pitch 1+2)

范围：-50—50 分

已选声音的音调量。

电平 1 + 2 (Lever 1+2)

范围：-100—0dB

已选声音的电平。

声象 1 + 2 (Pan 1+2)

范围：50L 至 50R

控制已选声音的声象。

延时 1 + 2 (Delay 1+2)

范围：0—100ms

已选声音的延时时间。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

整体效果的电平。

移调

M.ONE 音调算法可使用户将 2 个独立的固定声音加至音源信号上。在下面的参数说明中，它们将用 1 和 2 表示。

Pitcher



音调 1 (Pitch 1)

范围：-1200—1200 音分

决定第一个固定声音的音调值。因为 100 音分是 1 个半音程，所以加到另一个声音上的量只能在 + / - 一个 8 度之间。

电平 1 (Lever 1)

范围：-100—0dB

被加声音的电平。

声象 1 (Pan 1)

范围：50L 至 50R

控制第一个声音的相位。

延时 1 (Delay 1)

范围：0—100ms

被加声音的延时时间。

音调 2 (Pitch 2)

范围：-1200—1200 分

决定第二个固定声音的音调量。

电平 2 (Lever 2)

范围：-100—0dB

第二个被加声音的电平。

声象 2 (Pan 2)

范围：50L 至 50R

控制第二个声音的相位。

延时 2 (Delay 2)

范围：0—100ms

被加声音的延时时间。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

整体效果的电平。

PARAMETRIC EQUALIZER

参量均衡

M.ONE 均衡器是一个三段的参量均衡，还有一个另外的高、低搁架频段。

低搁架频段：

低频(Low Freq)

范围：19.95Hz 至 5.01kHz

设定低搁架频段的目标频率。

低频段斜率 (Low Slope)

范围：3dB/oct—12dB/oct

低斜率参数设置低搁架频段曲线的陡峭度。

低频段增益 (Low Gain)

范围：-12dB—12dB

低搁架频段的衰减或提升。

参数滤波器：

频率 1 (Freq 1)

范围：19.95Hz 至 20kHz

三个 EQ 频段中第一个的目标频率。

带宽 1 (BndWdth1)

范围：0.1oct—4oct

第一个 EQ 频段的带宽。

增益 1 (Gain 1)

范围：-12dB—12dB

此频段的衰减或提升。

频率 2 (Freq 2)

范围：19.95Hz 至 20kHz

三个 EQ 频段中第二个的目标频率。

带宽 2 (BndWdth2)

范围：0.1oct—4oct

第二个 EQ 频段的带宽。

增益 2 (Gain 2)

范围：-12dB—12dB

此频段的衰减或提升。

频率 3 (Freq 3)

范围：19.95Hz 至 20kHz

三个 EQ 频段中第三个的目标频率。

带宽 3 (BndWdth3)

范围：0.1oct—4oct

第三个 EQ 频段的带宽。

增益 3 (Gain 3)

范围：-12dB—12dB

此频段的衰减或提升。

高搁架频段：

高频(High Freq)

范围：501.2Hz 至 20kHz

设定高搁架频段的目标频率。

高频段斜率 (High Slope)

范围：3dB/oct—12dB/oct

高斜率参数设置高搁架频段曲线的陡峭度。

高频段增益 (High Gain)

范围：-12dB—12dB

高搁架频段的衰减或提升。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

均衡器的总体输出电平。

DYNAMICS - COMPRESSOR & LIMITER

动态—压缩器 & 限制器

压缩器

压缩器用于减少输入信号的动态成分，使信号保持在一个更稳定的电平上。

门限(Threshold)

范围：-60—0dB

当输入信号超过门限时，压缩器就会开始工作。所以，门限值越低，压缩得越多。

压缩比(Ratio)

范围：关—inf:1 (∞ : 1)

增益衰减的比率。在图上，它就是门限点上方线上的拐角。

例：如果压缩比被设为 4 : 1，那么，在压缩门限以上输入电平每 4dB 的提升，在输出时就只有 1dB。

拐点方式(Knee Mode)

范围：软和硬

拐点方式设置压缩器的弯曲点。如果选择软的拐点方式，压缩器将逐渐达到压缩比，如果选了硬的拐点方式，压缩器会快速从未压缩变到指定的压缩比。

恢复时间(Release)

范围：10—100dB/sec

它可以决定当输入信号低于门限值以后，压缩器的增益恢复为 1 : 1（没有衰减）所需要的时间。

增益(Gain)

范围：-10—100dB/sec

用增益参数可以弥补由于较大压缩引起的不需要的增益衰减。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

压缩器的输出电平。

限制器

限制器可以被认为是一种大压缩比设置的压缩器。它主要用于防止满刻度过载。满刻度过载就是达到 0dBFS，在数字域中，这是绝对最大值，会引起信号的削波和失真。

门限(Threshold)

范围：-60—0dB

当输入信号超过门限时，压缩器就会开始工作。所以，门限值越低，压缩得越多。

压缩比(Ratio)

范围：关—inf:1

增益衰减的比率。在图上，它就是门限点上方线上的拐角。

例：如果压缩比被设为 4 : 1，那么在压缩门限以上的输入电平的每 4dB 提升，在输出时就只有 1dB。

建立时间(Attack)

范围：0.3ms—100ms

它可以决定当输入信号低于门限值以后，限制器的增益达到指定压缩比所需要的时间。

恢复时间(Release)

范围：20ms—7.0sec

它可以决定当输入信号高于门限值以时，限制器用于撤除增益衰减所需要的时间。

增益(Gain)

范围：-100dB—30dB

用增益参数可以弥补由于较大压缩引起的不需要的增益衰减。

FX 电平(FX Lever)

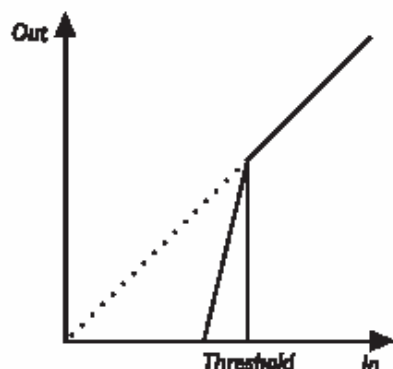
范围：0—100%

限制器的输出电平。

DYNAMICS - GATE/EXPANDER

动态—门／扩展器 门

门也可以理解为一个“向下的扩展器”。当信号跌至一个设定的门限以下时，门就将“关闭”，信号也就被哑掉。在要去掉来自音源只是周期性出现的不想要的背景噪声时，门会特别有用。它可以是从人声轨到吉它放大器的任何声音。还可以用它来增加更多鼓的敲击感。



门限 (Threshold)

范围：-60—0dB

当信号跌至门限以下时，门就会开始工作。就是说，门限越高，则被门处理的信号就越多。

扩展比 (Ratio)

范围：-60—∞:1

这是增益衰减的压缩比。如果压缩比被设为 4 : 1，那么输入信号每下降 1dB，输出信号就会下降 4dB。

当压缩比被设为无限大：1 时，如果输入信号降至门限下，输出信号就全没了。

建立时间(Attack)

范围：0.5—100ms

建立时间是门达到由压缩比指定的增益衰减所需要的时间。

例子：如果输入信号突然降至低于门限 4dB，压缩比为 4 : 1，建立时间为 20ms，M.ONE 将用 20ms 达到 16dB 的总增益衰减。

恢复时间(Release)

范围：20ms—7sec

恢复时间是在信号超过门限后，门恢复增益衰减所需要的时间。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

门的输出电平。

DYNAMICS - DE-ESSER

动态—咝声消除器

咝声消除器

咝声消除器用于消除来自各种乐器—特别是人声的咝声。要想只消除不需要的（非常重要的）“咝”声，咝声消除器必须动态的工作。在特定的频率范围内，它可以与压缩器的工作相比较。如果声音太大，动态的滤波器可以确保咝声消除器只衰减高频的声音。

门限(Threshold)

范围：-60dB—0dB

当指定频率范围的输入电平超过此电平值时，咝声消除器就开始工作。

压缩比(Ratio)

范围：关—inf:1

指定频率范围的增益压缩比。

频率(Frequency)

范围：1kHz—20kHz

设置咝声消除器要工作的中心频率区域。

建立时间(Attack)

范围：0.5—50ms

建立时间是咝声消除器用于达到由压缩比指定的增益衰减所需要的响应时间。

例子：如果输入信号突然升高至门限以上4dB，压缩比设为4：1，建立时间为20ms，咝声消除器将用20ms达到3dB的增益衰减。

恢复时间(Release)

范围：20ms—7sec

当信号跌至门限以下时，咝声消除器的退回时间。

FX 电平(FX Lever)

范围：100—0dB

咝声消除器的输出电平。

颤音—硬 & 软

颤音

一个颤音就其本质而言，是一个在左右通道声的相同的电平修改。

硬

硬的颤音方式可以产生颤音的最有劲的类型。



速度(Speed)

范围：0.05—19.2Hz

颤音的速度。

深度(Depth)

范围：0—100%

颤音的深度。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

颤音效果的电平。

软

软的颤音方式听上去比硬的方式柔软，因为信号只是在非常短的时间内处于峰值。



速度(Speed)

范围：0.05—19.2Hz

颤音的速度。

深度(Depth)

范围：0—100%

颤音的深度。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

颤音效果的电平。

PHASER - VINTAGE & SMOOTH

移相器—怀旧 & 平滑

怀旧

高频颤到噪声移相器应用了 4 个全通滤波器。这些滤波器产生了一个梳状特性。当被过滤过的声音与直接送来的声音混合时，“相位声”就产生了。

速度(Speed)

范围：0.05—19.2Hz

移相器的速度。

深度(Depth)

范围：0—100%

移相器的深度。

范围(Range)

范围：低或中

范围参数决定移相器工作的频率区域。

反馈(Feedback)

范围：-100—100%

送给效果模块输入的已处理信号的量。当反馈值为负数时，反馈信号的相位反转。

提示：

试一试反转后的相位反馈。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

移相器效果的电平。

平滑

平滑移相器应用了 12 个全通滤波器。这些滤波器产生了一个梳状特性。当被过滤过的声音与直接送来的声音混合时，“相位声”就产生了。由于滤波器的数量比较多，这种方式的移相器听起来比怀旧方式平滑。

速度(Speed)

范围：0.05—19.2Hz

移相器的速度。

深度(Depth)

范围：0—100%

移相器的深度。

范围(Range)

范围：低或高

范围参数决定移相器工作的频率区域。

反馈(Feedback)

范围：-100—100%

送给效果模块输入的已处理信号的量。

提示：

试一试反转后的相位反馈。

FX 电平(FX Lever)

范围：0—100%

移相器效果的电平。

APPENDIX - MIDI IMPLEMENTATION CHART

附录—MIDI 实用图

双效果处理器 M.ONE—NOVENBER—1999

功能		被传输的	被识别的	备注
基本通道	缺省	1	1	
	修改的	1—16	1--16	
方式	缺省			
	信息	X	X	
音符编号	修改的			
	纯音	X	X	
速度	音符开	X	X	
	音符关	X	X	
触后	按键的	X	X	
	通道的	X	X	
弯音		X	X	
	控制修改	10 以上 (含 10)	10 以上 (含 10)	Eng1:16-31(MSB) Eng1:48-63(LSB) Eng2:70-85(MSB) Eng2:102-117(LSB)
				所有控制器都是双字节型，以参数范围来刻度。
程序修改		0	0	
系统专用信息		0	0	
公用信息	: 歌曲位置	X	X	
	: 歌曲选择	X	X	
	: 调谐	X	X	
系统实时信息	: 时钟	X	0	
	: 命令	X	X	
辅助信息	: 本机开/关	X	X	
	: 全部音符关	X	X	
	: 启动传感	X	X	
	: 复位	X	X	
O:是	方式 1 : 全通道开, 复音色		方式 2 : 全通道开, 单音色	
X:否	方式 3 : 全通道关, 复音色		方式 4 : 全通道关, 单音色	

APPENDIX - TECHNICAL SPECIFICATIONS

附录—技术指标

M•ONE - Standard

数字输入和输出

接口：	唱机型 (S/PDIF)
格式：	S/PDIF (24 比特)，EIAJ CP-340, IEC 958
输出高频颤动：	HPF/TPDF 高频颤动 24/20/16/8 比特
采样率：	44.1kHz, 48kHz
处理延时：	0.1ms@48kHz
频率响应 DIO：	DC—23.9kHz+0.01dB@48kHz

模拟输入

接口：	1/4"耳机插孔，平衡式
阻抗，平衡／非平衡：	21k Ω /13k Ω
最大输入电平：	+24dBu
对应 0dBFS 的最小输入电平：	0dBu
灵敏度：	@12dB 动态余量：-12dBu--+12dBu
A/D 转换：	24 比特，128 倍过采样比特流
A/D 延时：	0.65ms/0.70ms@48kHz/44.1kHz
动态范围：	100dB 典型值，20Hz—20kHz
THD：	典型值<92dB(0.0025%)@1kHz
频率响应：	+0/-0.1dB@48kHz,20Hz—20kHz
串音：	<-95dB,20Hz—20kHz

模拟输出：

接口：	1/4"耳机插孔，平衡式
阻抗，平衡／非平衡：	40 Ω
最大输出电平：	+20dBu (平衡式)
输出范围：	平衡：20/14/8/2dBu 非平衡：14/8/2dBu
D/A 转换：	24 比特，128 倍过采样比特流
D/A 延时：	0.63ms/0.68ms@48kHz/44.1kHz
动态范围：	104dB 典型值，20Hz—20kHz
THD：	典型值<94dB(0.002%)@1kHz，+20dBu 输出
频率响应：	+0/-0.5dB@48kHz,20Hz—20kHz
串音：	<-100dB,20Hz—20kHz

APPENDIX - TECHNICAL SPECIFICATIONS

EMC

符合：EN55103-1 和 EN55103-2
FCC 第 15 部分，B 类，CISPR 22，B 类

安全性

认证于：IEC 65，EN 60065，UL6500 和 CSA E65

环境要求

工作温度：0°C—50°C
存放温度：-30°C—70°C
湿度：最大 90%，非冷凝

控制接口

MIDI：输入／输出／转接：5 针 DIN
踏板：1/4"耳机插孔

一般特性

表面装饰：氧化铝前面板
电镀涂层处理钢质机箱
显示：23 个字符／280 点 STN-LCD 显示
尺寸：19"X1.75"X8.2"(483X44X195mm)
重量：4.1 lb(1.85kg)
电源电压：100—240VAC，50—60Hz(自动选择)
功率消耗：<15W
零部件保修期：1 年

APPENDIX - TECHNICAL SPECIFICATIONS

M•ONE - XL

数字输入和输出

接口：	唱机型 (S/PDIF)
格式：	S/PDIF (24 比特)，EIAJ CP-340, IEC 958
输出高频颤动：	HPF/TPDF 高频颤动 24/20/16/8 比特
采样率：	44.1kHz, 48kHz
处理延时：	0.1ms@48kHz
频率响应 DIO (数字 IO)：	DC—23.9kHz +0.01dB@48kHz

模拟输入

接口：	XLR, 平衡式
阻抗, 平衡/非平衡：	21k Ω /13k Ω
最大输入电平：	+24dBu
对应 0dBFS 的最小输入电平：	0dBu
灵敏度：	@12dB 动态余量：-12dBu--+12dBu
A/D 转换：	24 比特, 128 倍过采样比特流
A/D 延时：	0.65ms/0.70ms@48kHz/44.1kHz
动态范围：	100dB 典型值, 20Hz—20kHz
THD：	典型值<92dB(0.0025%)@1kHz
频率响应：	+0/-0.1dB@48kHz, 20Hz—20kHz
串音：	<-95dB, 20Hz—20kHz

模拟输出：

接口：	XLR, 平衡式
阻抗, 平衡/非平衡：	40 Ω
最大输出电平：	+20dBu (平衡式)
输出范围：	平衡：20/14/8/2dBu 非平衡：14/8/2dBu
D/A 转换：	24 比特, 128 倍过采样比特流
D/A 延时：	0.63ms/0.68ms@48kHz/44.1kHz
动态范围：	104dB 典型值, 20Hz—20kHz
THD：	典型值<94dB(0.002%)@1kHz, +20dBu 输出
频率响应：	+0/-0.5dB@48kHz, 20Hz—20kHz
串音：	<-100dB, 20Hz—20kHz

APPENDIX - TECHNICAL SPECIFICATIONS

M•ONE - XL

EMC

符合：EN55103-1 和 EN55103-2
FCC 第 15 部分，B 类，CISPR 22，B 类

安全性

认证于：EC 65，EN 60065，UL6500 和 CSA E65
CSA 文件第 LR108093 号文件

环境要求

工作温度：0°C—50°C
存放温度：-30°C—70°C
湿度：最大 90%，非冷凝

控制接口

MIDI：输入／输出／转接：5 针 DIN
踏板：1/4"耳机插孔

一般特性

表面装饰：氧化铝前面板
电镀涂层处理钢质机箱
显示：23 个字符／280 点 STN-LCD 显示
尺寸：19"X1.75"X8.2"(483X44X195mm)
重量：4.1lb(1.85kg)
电源电压：100—240VAC，50—60Hz(自动选择)
功率消耗：<15W
零部件保修期：1 年

APPENDIX - PRESET LIST - M-ONE

Presets in the standard M-ONE

- | | | | |
|----|------------------------|-----|------------------------|
| 1 | M-One halls | 51 | De-Essed Hall |
| 2 | Vintage Hall & Room | 52 | De-Essed Plate |
| 3 | Natural Hall + Ambient | 53 | Chorused Hall |
| 4 | vocal/Choir halls | 54 | Compresed Live verb |
| 5 | Vocal ambient & Hall | 55 | Compresed Room verb |
| 6 | Vocal Delay & Spring | 56 | Wet Chorus-Phaser |
| 7 | Vocal Hall/Ahort SN | 57 | Party Next Door |
| 8 | VOC Large/Med plate | 58 | Sund Check |
| 9 | VOC Amb & Liveverb | 59 | Aalog Style Delay |
| 10 | Large VOC Hall/Room | 60 | Detuned Tape Delay |
| 11 | Vocal Amb+ small Room | 61 | Filtered Octaver |
| 12 | Drum & Perc Room | 62 | 70's Style |
| 13 | Share/Tom Live/Plate | 63 | Room- Large Hall |
| 14 | Big Snare/ Real Room | 64 | Delay Phased |
| 15 | Toms & a Big Share | 65 | Chorused Ambience |
| 16 | Toms & a Short snare | 66 | Predelayed Hall |
| 17 | Drum Amb+Short Snare | 67 | Chorused Warm Hall |
| 18 | Perc Plate +S Room | 68 | Compresed Share Verb |
| 19 | Short Plate + L Room | 69 | Chorused Spring Verb |
| 20 | Ambience & Liveverb | 70 | Gated Live Reverb |
| 21 | Tap Delay/Small Hall | 71 | Delays and Hall |
| 22 | Small/Large Halls | 72 | Five seconds Later |
| 23 | Gold Plate/Warm Hall | 73 | Wurlitzer Verb+Delay |
| 24 | Plate & Spring | 74 | Spread out Verb |
| 25 | Bright Hall & Room | 75 | Acoustic GTR |
| 26 | Wide/ Narrow Room | 76 | BG's Spread |
| 27 | Medium/Small Room | 77 | GTR Spring & Delay |
| 28 | Large /Medium Room | 78 | GTR Spring & Chorus |
| 29 | Large/Small Chamber | 79 | GTR Spread |
| 30 | Slap Dly + Med Room | 80 | Rhodes Verb & Chorus |
| 31 | Detune and Med Room | 81 | Dual Compressor |
| 32 | Generic1 Hall/Spring | 82 | Dual Gate/ Expander |
| 33 | Generic2 Amb/Live | 83 | Phaser + Termolo |
| 34 | Live Hall +Slapbak | 84 | Dual EQ |
| 35 | Saxophone Room | 85 | Dual Delays |
| 36 | Horns Hit Me | 86 | Delay and Chorus |
| 37 | Horns Med/Large Room | 87 | Flanger & Chorus |
| 38 | Synth Hall+Ambience | 88 | Tremolo & Compressor |
| 39 | Repeats & Slapback | 89 | Slap Dly+Spring Verb |
| 40 | The Pack 1SN 2VOX | 90 | Phaser & Spring Verb |
| 41 | Delay bleed-Hall | 91 | Stereo Compressor |
| 42 | Detune bleed- Ambient | 92 | Stereo Limiter |
| 43 | M-one Magic | 93 | Stereo Gate / Expander |
| 44 | Tape Delay - Spring | 94 | Stereo EQ-Loudness |
| 45 | Phaser - Plate | 95 | Stereo EQ -Low Boost |
| 46 | Delay bleed-Room | 96 | Stereo EQ HighBoost |
| 47 | Hall bleed - Chorus | 97 | Stereo Phaser |
| 48 | Hall bleed -Hall | 98 | Stereo Real Hall |
| 49 | Room bleed -Hall | 99 | Stereo Real Room |
| 50 | Small Hall - Hall | 100 | Stereo Hall |

APPENDIX - PRESET LIST M-ONE XL

Presets in the M-ONE XL

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

APPENDIX - PRESET LIST M-ONE XL

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