

Effect

The Effect class inherits all properties and methods of the [Element](#) class.

On this page:

[Effect Class](#)

Element

[Element Class](#), [findChildren](#), [getChild](#), [getParameter](#), [getParameterDefinition](#), [getParameterNormalized](#), [hasParameter](#), [removeFromParent](#), [setName](#), [setParameter](#), [setParameterNormalized](#)

Class Hierarchy

- [AudioFile](#)
- [Element](#)
 - [Bus](#)
 - [Instance](#)
 - [Layer](#)
 - [Program](#)
 - [Effect](#)
 - [MidiModule](#)
 - [ModulationMatrixRow](#)
 - [Slot](#)
 - [Zone](#)
- [Event](#)
- [LoadProgress](#)
- [ParameterDefinition](#)

Classes

Effect Class

Description

The [Element](#) object of an effect can be obtained with [findEffects](#) or [getEffect](#).

Available in: Controller, Processor.

Fields

<code>.moduleType</code>	Returns the effect type.	string
--------------------------	--------------------------	--------

Example

```
effects = this.program.findEffects(true)
for i , effect in ipairs(effects) do
    print(effect.moduleType)
end
```

[Jump to Top](#)