

DECAY:

Bestimmt die Dauer des Reverbs.

VINYL:

Steuert im COMPRESSED Mode die Kompression oder den Ducking-Anteil des Reverbs, im DISTORTED Mode die Verzerrung des Reverbs, im FLANGED Mode die Intensität der Tonhöhen-schwankung.

EFFEKTART:

Studio Reverb Simulator,
Effected Reverb

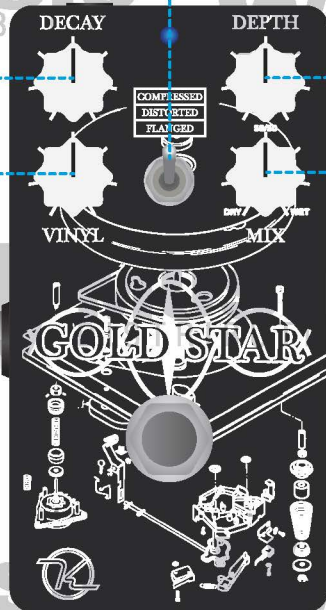
Stromversorgung:

9V-DC-Netzteil
(65mA+, Center Negative)

Input/Output:

Mono Instrument In
Mono Instrument Out

MODE SELECT



DEPTH:

Der DEPTH-Regler fungiert im COMPRESSED Mode als Filter bzw. Tone-Regler des Reverbs, bestimmt im DISTORTED Mode das Predelay des Reverbs und regelt im FLANGED Mode die Intensität des Flangers.

MIX:

Regelt in allen Modes den Mix aus Original- und Effektsignal. In der Mittelstellung (50/50) ist das Verhältnis ausgeglichen. Dies ist eine gute Standardeinstellung. Dreht man den Regler nach links, wird das Reverb-Signal schwächer, rechts stärker



**Keeley
Engineering**



MODE	NOTES
COMPRESSED REVERB	<p>Diese Einstellung soll den Klang eines mit Musikern überfüllten Raum in den Gold Star Studios während einer "Wall of Sound"-Session simulieren. Die Mikrofone jener Zeit erzeugten eine ganz bestimmte Kompression. Dieser Mode liefert eine "Ducking"-Kompression, die mittels des VINYL-Reglers eingestellt wird sowie eine zweite Stimme, die 12 Cent tiefer als das Originalsignal ist und einen simultan zu dir spielenden zweiten Musiker nachahmen soll. Mittels des DEPTH-Reglers lässt sich ein Bandpass-Filter einstellen, der von 300Hz bis 2kHz reicht und in der 12-Uhr-Position bei 1kHz steht. Damit lässt sich ein AM-Radio simulieren, für das die Gold Star Studios ja hauptsächlich produziert haben.</p>
DISTORTED REVERB	<p>Dieser Mode simuliert eine der beiden Hallräume der Gold Star Studios, mit einem Sound, als wären gerade 24 Musiker dort hindurchgetrampelt. Die Verzerrung wird von einem übersteuerten Kompressor erzeugt. Das Predelay lässt sich von 0-166ms mittels des DEPTH-Reglers einstellen, den Grad der Distortion bestimmt man über den VINYL-Regler.</p>
FLANGED REVERB	<p>Der andere Hallraum der Gold Star Studios wird durch den Flanged-Reverb-Mode abgebildet, inklusive der Tonhöhenschwankungs-Simulation in Form einer .75Hz-Oscillation (45rpm), um die Biegung einer 7-inch/45-rpm-Single nachzuahmen. Die Intensität dieses Effekts stellt man mit dem VINYL-Regler ein. Darüber hinaus ist in diesem Mode ein Flanger zu hören, dessen Stärke man mittels des DEPTH-Reglers steuert. Die Gold Star Studios waren die ersten, die einen Flanger in einer kommerziellen Veröffentlichung verwendet haben (1959, "The Big Hurt" von Toni Fisher).</p>