

DECAY:

En modes COMPRESSED, DISTORTED et FLANGED, il agit sur le temps de DECAY de la réverbe.

VINYL:

Mode COMPRESSED : Agit sur la compression ou la diminution appliquée à la réverbe.

Mode DISTORTED : Agit sur la distorsion appliquée à la réverbe.

Mode FLANGED : Agit sur de la profondeur (DEPTH) du « WOW » et des battements du vibrato.



TYPE D'EFFET:

Simulateur de réverbe de studio, réverbe traitée par effet

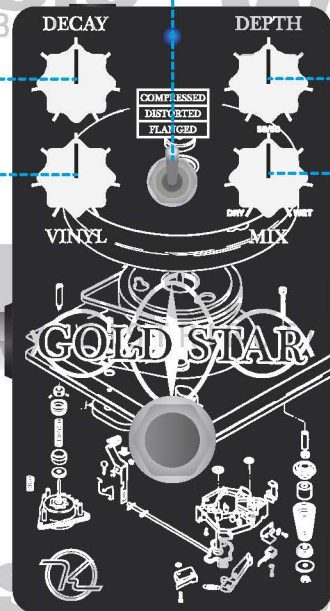
Exigences en matière d'alimentation:

Alimentation 9 V CC, centre négatif, 65 mA+ requise.

Entrée/Sortie:

Entrée instrument mono
Sortie instrument mono

MODE SELECT



DEPTH:

Mode COMPRESSED : Réglage du filtre ou de la tonalité de la réverbe.

Mode DISTORTED : Agit sur le Predelay de la réverbe.

Mode FLANGED : Agit sur la profondeur du Flanger.

MIX:

Permet de mélanger le signal original et le signal traité dans tous les modes. La position centrale, ou « 50/50 », est un mélange équilibré de signal traité et non-traité en mode de fonctionnement standard.

Tournez ce réglage vers la gauche pour moins de réverbe dans le signal. vers la droite pour intensifier l'effet.



**Keeley
Engineering**



MODE	NOTES
COMPRESSED REVERB	<p>Ce mode est conçu pour simuler le studio Gold Star lorsqu'il était bondé à l'occasion des sessions « Wall of Sound ». Une certaine compression se produisait au sein des micros de l'époque en raison du très grand nombre d'informations et du niveau de pression sonores qu'ils recevaient tous en même temps. Ce mode dispose d'une compression de type « ducking », ajustable avec le bouton VINYL. Une seconde voix abaissée de -12 cents par rapport à votre signal d'origine est également générée pour simuler la présence d'un deuxième musicien jouant derrière vous. Il dispose également d'un filtre de bande passante contrôlé par le bouton DEPTH, centré à 1 kHz avec un filtre de passe-bas à 2 kHz. La plage de fréquences est définie entre 300 Hz et 2 kHz pour simuler une radio AM. C'était la plage utilisée dans les mixes des studios Gold Star.</p>
DISTORTED REVERB	<p>Ce mode est destiné à simuler l'une des deux chambres d'écho des studios Gold Star lorsque le son de 24 musiciens vient s'exploser contre celle-ci. Une distorsion est produite par un compresseur saturé. Le Predelay peut être saturé de 0 à 166 ms avec le réglage DEPTH. La distorsion peut être ajoutée en utilisant le mode VINYL.</p>
FLANGED REVERB	<p>Ce mode simule l'autre chambre d'écho des studios Gold Star, avec une simulation de « wow » et de battements en formant une oscillation de 75 Hz (45 tours par minute) pour simuler le son d'un disque 45 tours. Vous pouvez également ajuster cet effet en mode VINYL. On peut également entendre un flanger dans ce mode. Gold Star était le premier studio à utiliser un flanger sur une production commerciale lors de la sortie de « The Big Hurt » par Toni Fisher en 1959. La profondeur du flanger peut être contrôlée par le réglage DEPTH.</p>