

GLI EFFETTI PER CHITARRA

LE DISTORSIONI

Tornando ai giorni in cui i sistemi Power Amplificator erano concepiti solo per la voce, l'unico modo per amplificare il volume della chitarra era di mettere il volume della chitarra a 10. La distorsione (sugli ampli valvolari) interveniva in modo naturale non appena il segnale saturava il preamplificatore a valvole e lo stadio di uscita così come il diffusore. L'effetto benefico della situazione era il suono distorto che si creava.

"Componenti chiave nella creazione del proprio suono, le unità effetti di distorsione si raggruppano in due categorie:

1 - OVERDRIVE: Produce il suono caldo e naturale di un amplificatore a valvole saturato". Si tratta di un effetto di distorsione molto usato nel blues, nel rock classico (non nell'heavy metal) e in generale nei generi "light".

2 - DISTORSORE: Crea un effetto di distorsione più pesante, ideale per l'heavy metal e in generale per il rock "potente"

IL DELAY

"Il delay è un effetto che registra digitalmente (negli apparati moderni) il segnale in ingresso e lo ritarda di un tempo specificato (parametro assegnabile dal dispositivo), quindi lo riproduce in uscita (mixandolo al suono originale) creando l'effetto di un eco naturale."

L'effetto di delay in realtà non esiste poiché, in natura, l'effetto che sentiamo è sempre prodotto da più di un eco (anche se qualche volta ne sentiamo solo uno, predominante). Gli effetti udibili in natura, nella realtà fisica, assomigliano di più a un riverbero.

IL RIVERBERO

"L'effetto di RIVERBERO, più segnali digitali di ritardo (più delay) per simulare diversi suoni con decadimento differente, dalle piccole stanze alle sale da concerto".

E' un effetto simile a quando urliamo in una chiesa (non avete mai provato?? Forse è meglio provare a urlare in una stanza vuota il risultato sarà lo stesso).

Urlando in una stanza l'onda sonora proveniente dalla nostra bocca si diffonde nella stanza e rimbalza su TUTTI gli ostacoli che incontra. Separandosi, prenderà strade diverse e ritornerà alle nostre orecchie con tempi differenti. Questo effetto, di una durata variabile, è fisicamente composto

da tantissimi delay (ritardati tre di loro) con un tempo di ritardo bassissimo.

IL CHORUS

Effetto di "sfasamento". Viene creato sfasando in maniera impercettibile (pochi millesimi/decimi di secondo) il segnale originale, facendo una sola ripetizione.

Si tratta di un suono adatto sia per parti ritmiche che per parti solistiche. L'effetto pratico è quello di aggiungere "spaziosità e dimensione", creando un suono corposo e ricco.

Si tratta di un effetto fondamentale per la chitarra elettrica. Viene utilizzato moltissimo per gli arpeggiati puliti e per le ritmiche. Spesso è utile nei soli per fare emergere dal sound della band, il suono della nostra chitarra. Assieme al delay trasforma la nostra chitarra in un "orchestrina" bellissima. Attenzione a non esagerare....

L'EQUALIZZATORE

L'equalizzatore ci permette di amplificare o tagliare alcune bande di frequenza. Esistono due tipi di equalizzatore, uno grafico che permette una visualizzazione semplice dei punti di taglio/amplificazione, ed uno parametrico con cui possiamo modificare in modo continuo tali punti. Tutti gli amplificatori per chitarra elettrica sono dotati di uno stadio di equalizzatore che agisce, solitamente, sui toni bassi, medi, acuti e presence. Questo non ci impedisce di applicare un equalizzatore esterno, molto più pratico.

COMPRESSORE

Il compressore agisce sull'intero segnale per un controllo generale del suono e produce un effetto di sustain. In pratica amplifica il segnale della chitarra quando si suona piano, e lo attenua quando il segnale in uscita dai PU è molto potente. Si tratta di un effetto molto usato nel basso per evitare, nelle pizzicate più potenti, che il suono distorca l'ampli.

I PARAMETRI DEGLI EFFETTI

I parametri sono gli strumenti mediante i quali possiamo cambiare le impostazioni dei nostri effetti....normalmente si tratta di manopole!!

Tutti gli effetti (distorsioni delay etc) hanno dei parametri di regolazione.

Nella tabella a seguire troverete una lista degli effetti sopra descritti con, per ogni effetto, i relativi parametri di configurazione.

EFFETTO	PARAMETRI PRINCIPALI	DESCRIZIONE PARAMETRI
RIVERBERO	Rev.Time	Regola la durata della risonanza (allegoricamente ingrandisce e rimpicciolisce la stanza/chiesa nella quale la nostra chitarra risuonerà)
	Rev. Mix o Balance	Bilancia la quantità tra segnale riverberato e quello diretto.
DELAY	Delay Time	Regola il tempo di ritardo tra le ripetizioni (allegoricamente regola il tempo dopo il quale "la seconda chitarra" suonerà)
	Feedback	Regola la durata della ripetizione (dopo il tempo Dly Time, la "seconda chitarra" suonerà per la durata espressa in questo parametro...e così via)
	Delay Mix o Balance	Bilancia la quantità tra segnale ritardato e quello diretto. Con questo parametro al massimo sentiremo suonare solamente la "seconda chitarra".

DISTORSORE	Tone	Regola le frequenze sulle quali il distorsore agirà maggiormente. In pratica possiamo considerarlo con un ulteriore controllo di tono, solo relativo all'effetto di distorsione. Impariamoci ad utilizzarlo solo per trovare il nostro "suono distorto". Cerchiamo di non utilizzarlo come equalizzatore....
	Distortion	Regola la quantità di distorsione del segnale originale.
	Colour	Regola il "colore" della distorsione. Allegoricamente ci permette di ottenere distorsioni più o meno.... "barattolose"
	Level	Regola il livello del segnale di uscita precedentemente "elaborato" dagli altri parametri.
CHORUS	Rate	Regola il ritardo dello sfasamento. Normalmente si lascia a livelli medio-bassi
	Depth	Regola la profondità dell'effetto. A livelli alti questo parametro agisce completamente sul segnale originale
	Level	Bilancia il Segnale pulito a quello effettato. Link Utili e approfondimenti
EQUALIZZATORE	Presence Level	Regola il livello della presenza. Si tratta di una tonalità di "SuperAcuti". Solitamente possiamo accentuare queste tonalità (dando valori positivi al parametro) o "soffocarle" (dando valori negativi al parametro)
	Treble Level	Regola il livello dei toni Acuti del segnale originario. Solitamente possiamo accentuare queste tonalità (dando valori positivi al parametro) o "soffocarle" (dando valori negativi al parametro)
	Middle Level	Regola il livello dei toni Medi del segnale originario. Solitamente possiamo accentuare queste tonalità (dando valori positivi al parametro) o "soffocarle" (dando valori negativi al parametro)
	Bass Level	Regola il livello dei toni Bassi del segnale originario. Solitamente possiamo accentuare queste tonalità (dando valori positivi al parametro) o "soffocarle" (dando valori negativi al parametro)
	Level	Regola il livello generale dell'equalizzatore. Possiamo regolare il bilanciamento di tutte le modifiche che abbiamo fatto con i parametri precedenti rispetto al segnale originario Link Utili e approfondimenti

COMPRESSORE	Level	Regola il livello dell'effetto rispetto al segnale originale
	Attack	Ci permette di impostare il tempo di attacco dell'effetto sul segnale originale (dopo quanto tempo l'effetto comincia ad agire sul segnale originale). Impostando tempi lunghi avremo un effetto simil-slap
	Sustain	Ci permette di impostare il tempo dopo il quale l'effetto smetterà di agire sul segnale originario. Aumentando il parametro il sustain del segnale sarà molto lungo (e con lo stesso volume), ma decadrà bruscamente quando il segnale originale scenderà troppo di volume.

EFFETTI SINGOLI

L'opinione comune a molti chitarristi è che l'utilizzo dei singoli effetti a pedale ci permette di ottenere suoni qualitativamente migliori rispetto alle unità digitali "all in-one".

Si possono utilizzare entrambi: singoli effetti a pedale insieme al resto degli effetti digitali a rack o a pedaliera.

La scelta dei singoli effetti a pedale necessita di alcune riflessioni inevitabili.

1 - Collegamenti.

I pedali andranno collegate tra di loro in serie con 4 piccoli cavi, e la regolare manutenzione dei cavetti può essere fastidiosa. L'utilizzo di cavetti di qualità è praticamente obbligata per evitare disturbi di rete ed effetto-antenna, cose molto gravi soprattutto quando la catena di effetti diventa molto lunga.

Per quanto riguarda l'alimentazione, dovremmo utilizzare un unico alimentatore ma 5 differenti ponticelli per alimentare tutti gli effetti. Se decidiamo di optare per l'utilizzo delle batterie da 9v la spesa di "utilizzo" diventerebbe insopportabile.

2 - Progettazione.

Una riflessione, che ci può convincere a cercare un'alternativa all'utilizzo dei singoli effetti a pedale, è che tali effetti sono totalmente manuali, cioè se intendiamo modificare i parametri di ritardo di un pedale (delay), siamo costretti ad abbassarci (se è posizionata sul pavimento) e ruotare manualmente le manopole.

Questo, oltre a essere scomodo e "lento", potrebbe condurre a inevitabili errori di rotazione.

Questi dispositivi a differenza dei dispositivi digitali (come vedremo più avanti), non sono dotati di celle di memoria richiamabili velocemente.

3 - Qualità

La qualità finale dei suoni è, nella maggior parte dei casi, superiore rispetto ai dispositivi digitali (quelli di medio mercato).

Il suono in uscita è sempre più caldo e la dinamica del suono è sempre più distinguibile, più realistica.

Insomma la scelta dell'acquisto di singoli pedali di effetto va valutata a seconda dell'utilizzo che intendiamo fare degli effetti.

Se il nostro scopo è quello di utilizzare in occasioni live solo poche combinazioni di effetti (avendo

trovato il nostro sound definitivo o avendo un repertorio che necessita di poche elaborazioni) allora gli effetti singoli possono fare al caso vostro.

Se il vostro repertorio richiede un alto numero di elaborazioni sonore (ad esempio dovete cambiare spesso i tempi di ritardo del delay o utilizzare molte simulazioni di Ampli e distorsori) allora un'unità programmabile è più adatta al vostro caso.

CHE DIFFERENZA C'è TRA PITCH SHIFTER E HARMONIZER?

La differenza che c'è tra un PITCH SHIFTER e un HARMONIZER è che il primo non tiene conto dalla tonalità in cui si sta suonando mentre il secondo si.

CHE DIFFERENZA C'è TRA PRESET USER E PRESET FACTORY?

I PRESET USER sarebbero le memorie effetto a disposizione per le modifiche dell'utente, mentre i PRESET FACTORY sono le memorie effetto impostate dalla ditta costruttrice che di solito non sono modificabili

COME FUNZIONA UN COMPRESSORE?

Il COMPRESSORE ha la funzione di comprimere verso il basso (inteso in db) tutte quelle dinamiche che risultano essere eccessive rispetto ad un determinato valore.

COME SONO SUDDIVISE LE DIVERSE CATEGORIE DI EFFETTI?

Gli effetti si possono suddividere nelle seguenti categorie:

- **processori dinamici:** wah, compressore, over drive, distorsore, equalizzatore, exciter, whammy, etc..
- **modulazioni:** chorus, flanger, phaser, detune, pitch shifter, harmonizer, ring modulator, Etc...
- **simulatori d'ambiente:** delay, echo, stereo imager, auto pan, riverberi, etc..

COSA SI INTENDE PER BOOSTER?

È un preamplificatore che aumenta il livello del segnale senza farlo distorcere.

COSA SI INTENDE PER BUFFER DI SEGNALE?

È un dispositivo adattatore di impedenza molto utile e benefico nei casi in cui si devono pilotare lunghi cavi di segnali o parecchi pedali collegati in serie.

COSA SI INTENDE PER EDITING DI UN PRESET?

Testualmente EDIT significa "curare", ma la traduzione in base al significato potrebbe essere MODIFICA DEI PARAMETRI all'interno di un PRESET per la realizzazione di un determinato suono.

COSA SI INTENDE PER EQUALIZZATORE SEMIPARAMETRICO?

L'equalizzatore semiparametrico è sostanzialmente un equalizzatore parametrico senza la possibilità di intervenire sulla "campanatura" della frequenza.

COSA SI INTENDE PER MEMORY BANK?

Per MEMORY BANK si intende testualmente BANCO DI MEMORIA, cioè un insieme di memorie (PRESET) e solitamente si trova scritto semplicemente BANK.

COSA SI INTENDE PER MIDI MAPPING?

Per MIDI MAPPING si intende la “MAPPA” o il “MAPPAGGIO” dei messaggi MIDI in particolare dei messaggi di PROGRAM CHANGE.

Questa funzione è molto utile quando si devono controllare molti processori MIDI, quindi si potrebbe avere l’esigenza di richiamare dei PRESET che hanno collocazioni numeriche diverse tra di loro.

COSA SI INTENDE PER MIDI CONTINUAL CONTROL?

Per MIDI CONTINUAL CONTROL si intende il CONTROLLO CONTINUO di un determinato parametro del PRESET che si sta utilizzando. Può avvenire tramite controllo di espressione tipo pedale del volume o un interruttore istantaneo tipo sustain (solitamente usato per il TAP TEMPO degli effetti come delay, tremolo, chorus, flanger, phaser) ed è assegnabile dal processore. Il processore comunica su un determinato canale (CONTROL CHANNEL) il controllo che va inviato alla connessione del CONTROLLER (che potrebbe essere il pedale d’ espressione o lo switch) che può trovarsi sulla pedaliera MIDI (sia come controllo interno presente sullo chassis che come controllo esterno tramite connessione a jack) o sul processore stesso.

COSA SI INTENDE PER MIDI PROGRAM CHANGE?

Per MIDI PROGRAM CHANGE si intende il CAMBIO DI PROGRAMMA (PRESET) tramite un pedaliera MIDI o qualsiasi MIDI CONTROLLER. Il PROGRAM CHANGE può avvenire anche tramite il MIDI MAPPING.

COSA SI INTENDE PER OUT O OUTPUT?

Il TRUE BYPASS è un tipo di collegamento che collega direttamente l’input all’output senza far passare il segnale attraverso il circuito dell’effetto mantenendo il segnale inalterato. Questa caratteristica è presente generalmente solo su pedali effetto professionali ed è molto utile se si prevede di collegare più pedali tra di loro, cosa che potrebbe portare ad un impoverimento del segnale notevole, problema evitabile se si cerca di utilizzare pedali dotati di TRUE BYPASS.

COSA SI INTENDE PER PRESET?

Per PRESET (da PRE-SET = settare o sistemare prima) si intende una memoria contenente le regolazioni di uno o più effetti presenti generalmente in un MULTIEFFETTO.

COSA SI INTENDE PER PROCESSORE MULTIEFFETTO?

Per PROCESSORE MULTIEFFETTO si intende una unità effetto (sia a unità rack che in formato pedaliera) che è capace di gestire (processare) più effetti sia separatamente che insieme.

COSA SI INTENDE PER TAP TEMPO?

Per TAP TEMPO si intende una funzione di controllo tramite “battito” su un pulsante o un switch a terra che va poi a modificare un parametro di velocità dell’ effetto a cui è assegnato. Questa funzione è molto utile quando si suona dal vivo e si vuole mettere “a tempo” un delay o la velocità (speed) di un effetto di modulazione.

DOVE è MEGLIO COLLEGARE GLI EFFETTI A PEDALE?

In realtà non esistono regole vere e proprie, ma solitamente è bene seguire alcuni criteri funzionali che tendono a considerare gli effetti o processori di dinamica (wah, compressore, over drive, distorsore, equalizzatore, exciter, whammy, etc..) da collegare prima del preamplificatore, mentre i processori di modulazione (chorus, flanger, phaser, detune, pitch shifter, harmonizer, ring modulator, etc...) e d'ambiente (delay, echo, stereo imager, auto pan, riverberi, etc..) vanno collegati dopo il preamplificatore o comunque nella mandata effetti (send e return per intenderci).

QUALI ACCESSORI BISOGNA TENERE IN CONSIDERAZIONE PER ASSEMBLARE UNA BUONA “PEDAL BOARD”?

Gli accessori indispensabili per assemblare una buona “pedal board” sono:

- un case rigido munito di supporto per la disposizione dei pedali e custodia rigida o morbida per il trasporto (vedi catalogo ROCKBAG)
- un buon alimentatore per alimentare i vari pedali effetto, che spesso nei modelli della ROCKBAG è inserito sul supporto per la disposizione dei pedali
- dei cavi di buona qualità della giusta lunghezza per i vari collegamenti tra i pedali effetto
- un BUFFER di segnale se si pensa di utilizzare una lunga catena di effetti

QUALI REGOLAZIONI DEVO FARE PER METTERE “ A TEMPO” UN DELAY?

Per mettere “a tempo” un delay è sufficiente dividere il parametro 60000 millisecondi per la velocità metronometrica del brano per ottenere il valore del singolo battito della battuta e poi se si desidera ottenere sempre matematicamente le altre suddivisioni ritmiche.

Es.:

Velocità del brano = 100 battiti per minuto (bpm)

$60000\text{ms}:100=600\text{ms}$ (millisecondi) se il brano fosse in 4/4 potremmo dire che questo è il valore di $\frac{1}{4}$

quindi $1/8=600\text{ms}:2=300\text{ms}$ ancora il più utilizzato ottavo con il punto è uguale a $600\text{ms}\times 3/4=450\text{ms}$

oppure la terzina di ottavi $600:3=200\text{ms}$

QUALI SONO GLI ACCORGIMENTI PER TENERE IN BUONE CONDIZIONI UN MULTIEFFETTO?

Gli accorgimenti più comuni sono di evitare urti durante il trasporto che possano danneggiare la struttura del multieffetto, in secondo luogo quando è possibile adottare dei sistemi di protezione e trasporto sicuri e resistenti tipo flight case rinforzati.

Nel caso in cui si utilizzino processori dotati di sistema di raffreddamento a ventola è bene lasciare libero lo spazio necessario per il ricambio di aria. Per evitare la rottura di trasformatori sarebbe necessario inoltre munirsi di un sistema di stabilizzazione della corrente che protegga il nostro set-up da pericolosi sbalzi di corrente che sono uno dei principali motivi di rottura delle apparecchiature elettroniche in genere.

Infine se disponiamo di apparecchi valvolari sarà bene far raffreddare le valvole prima di effettuare degli spostamenti.

Music Shop Bellus S.r.l. - Via Feltre, 254/G - 32100 Belluno (BL) Italy

Tel +39 0437 940432 - Fax +39 0437 942665

www.bellusmusic.com - info@bellusmusic.com

QUALI SONO I MODI PIÙ COMUNI DI INTERFACCIARE UN MULTIEFFETTO MIDI AD UN COMPUTER?

Nella maggior parte dei casi i multieffetti possono essere collegati via MIDI al PC o addirittura tramite USB o porte dedicate. Quando non si dispone di una scheda audio dotata di prese MIDI IN e MIDI OUT è possibile collegare, tramite un apposito adattatore (che si può acquistare nei negozi di informatica) che va sulla porta seriale, il multieffetto al PC. Una volta eseguiti i collegamenti sarà possibile installare il software (spesso incluso nella confezione) per l'editing del multieffetto oppure scaricarlo da internet dal sito della casa costruttrice.

QUALI SONO LE CAUSE PIÙ COMUNI PER CUI IL MULTIEFFETTO NON CAMBIA PRESET?

Generalmente quando un multieffetto non cambia preset può dipendere solo da due fattori e cioè la pedaliera di controllo midi potrebbe essere collegata male o impostata su un canale di trasmissione del program change diverso dal multieffetto o le impostazioni di program change del multieffetto non prevedono la ricezione o il controllo da parte di un dispositivo esterno (in questi casi è di estremo aiuto consultare il manuale di utilizzo dei vari dispositivi)

QUALI SONO LE CAUSE PIÙ COMUNI PER CUI IL MULTIEFFETTO NON SI ACCENDE?

Quando il multieffetto non si accende il problema in generale dipende dal trasformatore di corrente o dall'alimentatore.

QUALI SONO LE CAUSE PIÙ COMUNI PER CUI IL MULTIEFFETTO NON SI SENTE?

I problemi per cui un multieffetto non si sente possono dipendere da molti fattori ed i più comuni sono:

- il mancato collegamento del segnale
- la rottura dei cavi di collegamento
- una distrazione nell'editing del preset
- un problema derivato dalla chitarra
- falso contatto nelle connessioni a jack
- collegamenti errati tra i vari apparecchi
- rottura del multieffetto nello stadio di uscita del segnale o interruzione del circuito

QUALI SONO LE DIFFERENZE TRA UN EQUILIZZATORE GRAFICO E UN EQUALIZZATORE PARAMETRICO?

Nell'equalizzatore grafico le frequenze sono fissate su determinati valori ed è possibile agire solo sull'incremento o sul taglio di queste mentre sugli equalizzatori parametrici è possibile non solo determinare l'incremento o il taglio di determinate frequenze, ma anche selezionare la frequenza e la sua azione rispetto alle altre (campanatura espressa dal simbolo "Q")

QUALI SONO LE PRINCIPALI DIFFERENZE FRA ECHO E DELAY?

Sostanzialmente sono molto simili, ma per differenziarli potremo dire che mentre l'ECHO è un effetto che simula un fenomeno acustico di rimbalzo di un segnale il DELAY è il controllo di ripetizione di un segnale con valori di ritardo fissi.

QUALI SONO LE PRINCIPALI DIFFERENZE TRA CHORUS, FLANGER E PHASER?

Il chorus ed il flanger sono due effetti che vengono considerati nella categoria delle "linee di ritardo" in quanto basano il loro funzionamento sul principio di un segnale sfasato rispetto all'originale di pochissimi millisecondi e mentre il chorus emula quello che in acustica sarebbe l'effetto generato da un coro che suona all'unisono, il flanger riproduce un'operazione meccanica che veniva effettuata quando la registrazione era ancora in analogico su bobina (flange deriva appunto da bobina); il phaser è invece un effetto che agisce sulla fase del segnale originale.

QUALI SONO LE PRINCIPALI DIFFERENZE FRA OVER DRIVE E DISTORSORE?

Entrambi emulano la saturazione dell'amplificatore, ma mentre l'OVER DRIVE produce un suono caldo e avvolgente simile più alla saturazione di un ampli valvolare, il DISTORSORE risulta essere più "graffiante" e ricco di armoniche che rappresenta il principio stesso id quello che in elettronica sarebbe un "difetto" e cioè la distorsione del segnale dovuta alla "squadratura" della forma d'onda provocata dall'enfatizzazione delle "armoniche".

QUALI SONO LE PROCEDURE STANDARD PER FARE UN BUON PRESET?

In generale bisogna partire dal suono privo di effetti di modulazione e d'ambiente per creare la pasta sonora principale (come se lavorassimo con il solo amplificatore ed al massimo il compressore); successivamente, se sono previste, vanno aggiunte le modulazioni ed infine gli effetti d'ambiente.

UNITA' MULTIEFFETTO DIGITALI

Una soluzione per ottimizzare gli effetti, sia dal punto di vista economico che dal punto di vista pratico, è quella di optare per la scelta di un multieffetto digitale all-in-one.

Il panorama dei multieffetti digitali, negli ultimi 10 anni, si è evoluto in maniera esponenziale. Le tecnologie digitali hanno permesso di lanciare sul mercato tutta una famiglia di effetti compatti a pedaliera che ci permettono di ottenere tutte le elaborazioni possibili (come quelle sopra descritte e in aggiunta molte altre meno utilizzate) ad un costo molto contenuto e con un ingombro ridotto. Tutte le case più famose si sono cimentate nella produzione di queste unità multieffetti con risultati ottimi.

Le nuove tecnologie di "Digital Modelling" (il COSM della ROLAND, il VAMS della ZOOM o altre) inoltre, ci permettono di riprodurre digitalmente delle sonorità molto famose di apparecchiature blasonate, senza comprarle (ampli o effetti famosi) e di simulare il suono di pickup (simulando il suono di un single coil pur suonando una chitarra con degli HB).

Inoltre le tecnologie di implementazione MIDI ci permettono di interconnettere più effetti/multieffetti ottenendo risultati più che professionali adatti ad ogni tipo di utilizzo, mantenendo bassi i costi finali.

Basti pensare che unità multieffetto ci permettono di ottenere TUTTI gli effetti più utilizzati (con molti altri in più) ad un prezzo a partire dalle 150 euro!!! Direi incredibile ...per la gioia dei risparmiatori.

Un altro vantaggio indiscutibile dei multieffetti, rispetto ai singoli pedali, è che possiamo creare il nostro suono modificando i parametri dei singoli effetti in maniera molto semplice e veloce fino a creare il suono che desideriamo. Possiamo poi memorizzare il risultato finale in celle di memoria nell'unità e richiamare le memorie con una semplice...pedata.

Music Shop Bellus S.r.l. - Via Feltre, 254/G - 32100 Belluno (BL) Italy
Tel +39 0437 940432 - Fax +39 0437 942665
www.bellusmusic.com - info@bellusmusic.com

Alcune caratteristiche comuni delle pedaliera multieffetto più performanti:

- entrata mono, uscita stereo (L,R)
- decine/centinaia di Memorie (Patch) Utente facilmente richiamabili
- interfaccia rapida per l'impostazione dei parametri degli effetti (manopole come per i singoli pedali)
- Patch "nominabili" per richiamare le memorie velocemente:
- interfacciabilità del PC con la pedaliera via-MIDI per lo scambio di info e il backup delle patch
- MIDI IN/OUT per il controllo di altre apparecchiature (non su tutti i tipi)
- uscite Send e Return per il collegamento di altri effetti e/o distorsori
- accordatore incorporato
- pedale assegnabile per il controllo di volume, wha e parametri effetti
- modalità manuale per attivare/disattivare alcune sezioni effetti (come se fossero degli effetti singoli a pedale)
- moltissime simulazioni di amplificatori e distorsioni (distorsioni valvolari Marshall, Fender e tipiche sonorità vintage, blues, fuzz, etc)
- Simulazione di Amplificatori (Amp Simulator) per suonare attaccando direttamente la chitarra all'HIFI
- sezione equalizzazione "di tutto rispetto" (con controlli Presence, Treble, Middle, Bass e Colour)
- sezione Noise Suppressor (riduttore di rumore);
- I più comuni effetti utilizzati come Compressore, Chorus, Flanger, Wha-Wha
- Moltissimi effetti ambientali di Delay (come Ping-Pong Delay, Stereo Delay, Echo, etc) e di Riverbero (Room, Plate, Hall)
- Una gamma di effetti speciali più o meno vasta (octaver, harmonizer, synth-like sound, gate, reverse, pickup simulator, etc)