



1.-OVERDRIVE DISTORSION Y FUZZ

| | |
|--------------------------|---|
| <u>Overdrive</u> | Simula el sonido de un amplificador de valvulas sobresaturado y su respuesta al toque |
| <u>Distorsion</u> | Produce una distorsion mas dura y metalica con muchos armonicos superiores |
| <u>Fuzz</u> | Tonos intermedios entre el overdrive y la saturacion |

2.-REVERB Y DELAY: DIMENSION ACUSTICA

| | |
|----------------------|--|
| <u>Reverb</u> | Añade ambiente acustica presente en salas y pasillos de forma natural |
| <u>Delay</u> | Copia el sonido original y lo reproduce de nuevo retrasado produciendo un sonido con eco |

3.-EFECTOS DE MODULACION: SONIDOS DOBLADOS Y MODULADOS

| | |
|-----------------------|---|
| <u>Chorus</u> | Combina una señal ligeramente retrasada con la señal original y la modula para crear un sonido mas grueso |
| <u>Fhaser</u> | Combina una señal fuera de fase con la señal original para producir un sonido parecido al altavoz rotatorio |
| <u>Flanger</u> | Crea electronicamente una señal ligeramente retrasada y la combina con la señal original para crear un efecto de espiral o remolino doblado |
| <u>Tremolo</u> | Varia el volumen del sonido original ciclicamente para crear un efecto de pulsacion |

4.-MANIPULACION DE LA FRECUENCIA

| | |
|------------------------------------|---|
| <u>Pedal Wah-Wah</u> | Produce un distintivo efecto elevando o cortando un especifico rango de frecuencia |
| <u>Envelope Filter</u> | Permiten obtener efectos tipo wah-wah sin necesidad de manipular un pedal |
| <u>Acoustic simulator</u> | Forma un sonido acustico a partir de un sonido electrico |
| <u>EQ. (grafico y parametrico)</u> | Acentua o corta una particular banda de frecuencia para una mayor flexibilidad en control tonal |

5.-MANEJO DE LA GANANCIA DE LA DINAMICA

| | |
|-------------------|---|
| <u>Compresion</u> | Reduce la salida de sonido sobre un ajuste relativo a la intensidad de la señal de entrada, haciendo mas consistentes los niveles y ganando sustain |
| <u>Limitador</u> | Limita los picos de nivel del sonido en un determinado nivel pre-ajustado |

6.-CAMBIOS DE TONALIDAD

| | |
|----------------------|--|
| <u>Octavadores</u> | Engordan el tono de la guitarra. Produce notas adicionales una octava arriba o abajo |
| <u>Armonizadores</u> | Produce una amplia selección de intervalos posibles |
| <u>Pitch Shifter</u> | Puede duplicar los efectos de un octavador, ejecuta bendings, cambios de armonia y expande el rango de notas total |

7.-REDUCCION DE RUIDO

| | |
|------------------------|---|
| <u>Puerta de ruido</u> | Controla y evita el ruido provocado por la interconexion de los equipos y la ganancia extrema |
|------------------------|---|

8.-SELECTORES DE LINEA

| | |
|-------------------|--|
| <u>Caja A y B</u> | Permite desviar la señal hacia dos rutas distintas. Es decir controla la selección de una determinada eleccion de amplificadores |
|-------------------|--|

AÑADIR DISTORSION EN EL AMPLIFICADOR

La guitarra ofrece una multitud de opciones expresivas que estan detrás del amplificador, el efecto usado y el modelo de guitarra usado.

El tipo de pastilla, el calibre de cuerdas, la dureza de la pua, la fuerza del punteo, la posicion de la pua etc, influyen en la tonalidad sonora total

Por ello la guitarra electrica es un instrumento que nos da mucha libertad a la hora de crear nuestro propio sonido.

Los ajustes del amplificador son un elemento clave del sonido de guitarra, especialmente los que tienen 3 niveles ganancia. Normalmente se puede ajustar la cantidad de overdrive/distorsion usando los botones GAIN y VOLUME y despues ajustando el MASTER para la salida general total

▶ Sonido Claro. - Master Alto. El Volumen y el Gain bajos

▶ Distorsion media. - Master a la mitad. El Volumen y el Gain mitad

▶ Distorsion fuerte. - Master a la mitad. El Volumen y el Gain a tope

DISTORSION

Distorsiones suaves y naturales: BD-2, SD-1 (tb como booster), OS-2

Distorsiones medias: OS-2, DS-1, DS-2

Distorsiones fuertes: DS-2 turbo, MD-2, MT-2

| | |
|-------------------|--|
| <u>Overdrive</u> | <ul style="list-style-type: none">• <u>Overdrive</u>: Ajusta la cantidad de overdrive• <u>Level</u>: Ajusta el volumen total del efecto• <u>Tono</u>: Ajusta las frecuencias general |
| <u>Distorsion</u> | <ul style="list-style-type: none">• <u>Distorsion</u>: Ajusta la cantidad de Distorsion• <u>Level</u>: Ajusta el volumen total del efecto• <u>Tono</u>: Ajusta las frecuencias general |
| <u>Fuzz</u> | <ul style="list-style-type: none">• <u>Volumen</u>: Ajusta la cantidad de volumen• <u>Fuzz</u>: Ajusta la cantidad de señal con Fuzz |

MODOS DE ELEVAR LA GANANCIA

Hay varios modos de incrementar el nivel de señal de guitarra general para solos y lineas melodicas.

1. - Usar una unidad de overdrive SD-1: al incrementar la señal antes de entrar en el ampli, la distorsion que se obtiene es mucho mas fuerte. Si lo utilizamos como booster tenemos que poner el Nivel al maximo y el drive a "0". Si lo utilizamos como overdrive podemos ajustarlos de varias formas

2. - Usar 2 unidades de distorsion para lograr una distorsion extrema:

- ♦ Turbo distorsion (DS-2 o SD-1) como pre-booster + (MT-2 o BD-2 o OD-3)
- ♦ Booster SD-1 + (BD-2 o OD-3 etc)

3. - Usar 1 EQ + 1 compresor como Booster. El EQ eleva la ganancia y enfatiza la distorsion sobre un rango especifico de frecuencias. El uso de un solo compresor tambien puede funcionar como booster variando el tono y el ataque:

- ♦ EQ (GE-7) + Overdrive (SD-1 o similar)
- ♦ Compresor (CS-3) + Overdrive (SD-1 o similar))

DIMENSION ACUSTICA

Pedales Reverb Boss: RV-5

Pedales Delay Boss: DD-6, DD-3

| | |
|---------------|--|
| Reverb | <ul style="list-style-type: none">• level: Ajusta la intensidad de reverb• tone: Añade profundidad y brillo al sonido• Time: Ajusta la longitud de reverb o delay |
|---------------|--|

Reverb clara y ligera: Reducir el nivel de reverb y ajustar el tempo de reverb mas largo

Reverb + delgada: mas nivel de reverb y un tiempo de reverb mas corto

La clave es comenzar con ajustes medios y luego tratar de buscar ajustes mas radicales

| | |
|--------------|---|
| Delay | <ul style="list-style-type: none">• Mix: Mezcla final entre señal original y retardada• Feedback: cantidad de veces que se repite la señal• Time: tiempo de delay. + corto el tiempo + rapida repeticion• Fine: ajuste fino del tiempo del delay |
|--------------|---|

- ▶ Tiempos de Delay cortos (50 ms) sin feedback: para conseguir doblajes al unisono.
- ▶ Tiempos de Delay de 100 a 200 ms: Sonidos tipo reverb
- ▶ Tiempos de Delay a 300 ms con el tempo de la cancion: enfatiza el tempo creando interesantes secuencias de efectos
- ▶ Tiempos de Delay de 800 ms o mas: tocar lineas armonicas sobre un tempo determinado

SONIDOS DOBLADOS Y MODULADOS

Chorus CE-5, Chorus CH-1, Flanger BF-3, Phaser PH-2, Tremolo TR-2

| | |
|----------------|---|
| <u>Chorus</u> | <ul style="list-style-type: none"> • <u>Rate</u>: ajusta la velocidad del chorus • <u>Depth</u>: Ajusta el rango del efecto del chorus |
| <u>Phaser</u> | <ul style="list-style-type: none"> • <u>Speed</u>: manipula la velocidad de la modulación • <u>Depth</u>: ajusta la profundidad del efecto |
| <u>Flanger</u> | <ul style="list-style-type: none"> • <u>Manual</u>: Ajusta el sentimiento global del efecto • <u>Width</u>: manipula el grado del efecto • <u>Speed</u>: Ajusta la velocidad o rate del delay • <u>Regeneración</u>: ensancha el rango del efecto |
| <u>Tremolo</u> | <ul style="list-style-type: none"> • <u>Rate</u>: Ajusta la velocidad • <u>Width</u>: Ajusta ancho del efecto • <u>Depth</u>: Ajusta la profundidad del efecto |
| <u>Vibrato</u> | <ul style="list-style-type: none"> • <u>Intensity</u>: controla el grado del efecto • <u>Speed</u>: Controla el rate o velocidad del vibrato |

♦ EL CHORUS. -

Añade espacio y dimensión para conseguir un sonido más rico y grueso.

El efecto de chorus varía según se use en mono o en stereo.

Cuando es usado en mono, el chorus proporciona un sonido más denso.

Cuando es usado en estereo se obtiene un sonido más espacioso con menos desafinación.

♦ EL FLANGER. -

Añade un efecto ondulante para crear un sonido modulado. Usando una unidad de distorsión al mismo tiempo, es posible conseguir poderosos efectos de aereo-plano

Se puede usar un flanger para crear un delay corto. La base del chorus y el flanger son similares al delay y también su circuitería. Por ejemplo poniendo la resonancia de un flanger a "0" produce un sonido de chorus, mientras que si ponemos todos los controles del flanger a "0" dará como resultado un único delay corto.

♦ EL PHASER. -

Produce un efecto único similar a un altavoz rotatorio. Comparado con el flanger, el phaser produce un sonido más lleno y más suave.

♦ EL TREMOLO. -

Varía el volumen del sonido original de forma cíclica para crear un efecto de pulsación

Combinando Delays largos y cortos. -

Combinando flanger y Delay se pueden añadir delays cortos creados con flanger y delays largos. Estos sonidos de delays largos y cortos contienen reverbs distintivas que aportan riqueza y espacialidad

Uso del Chorus con otros músicos. -

Cuando un guitarrista y un teclista (u otro guitarrista) están tocando a la vez con un efecto de chorus, el sonido puede llegar a ser turbio. A veces es mejor no usar efectos cuando se toca con un piano eléctrico o teclado con chorus.

MANIPULACION DE LA FRECUENCIA

EQ-GE-7, AUTO-WAH AW-3, ACUSTIC SIMULATOR AC-2

| | |
|------------------------------------|---|
| <u>Pedal Auto-Wah</u> | Crea automaticamente un efecto de wah de pie dependiendo de la dinamica de la pua |
| <u>Acoustic simulator</u> | Forma un sonido acustico de guitarra a partir de un sonido de guitarra electrico |
| <u>EQ. (grafico y parametrico)</u> | Acentua o corta una particular banda de frecuencia. Hay dos tipos de EQ: Grafico y Parametrico. |

El EQ grafico proporciona una gran facilidad de visualizacion de las bandas
El EQ parametrico tiene puntos de corte de variable continua
La EQ añade una nueva dimension a los solos de la guitarra. Cuando se usa la EQ antes de la distorsion, conectando otro EQ despues de la distorsion permite añadir enfasis a ciertas funciones para hace que los solos se engrandezcan en la mezcla

CONTROL DEL NIVEL DE GANANCIA DINAMICA

COMPRESOR CS-3,

| | |
|-------------------|--|
| <u>Compresion</u> | Reduce Los niveles de señal altos y eleva los niveles de entrada bajos para obtener un sustain mas consistente y balanceado sin distorsion |
| <u>Limitador</u> | Trabaja para cortar solo los picos de entrada por encima de un nivel ajustado dejando la cualidad del sonido original sin cambiar |

Mientras que un limitador corta solo los picos, compresor actua sobre la señal entera para un control del sonido total y produce un efecto de sustain.

Los compresores son usados para crear diferentes sonidos (sonido dulce, overdrive sostenido, sonidos sintetizados con chorus etc).

Un limitador se usa principalmente para controlar el sonido total como por ejemplo un sonido ritmico balanceado, mantener el ampli fuera de la saturacion o evitar cortes duros del sonido

MANIPULACION DE LA TONALIDAD

OCTAVADOR OC-3, PITCH SHIFTER PS-5

Estos efectos pueden cambiar el tono del sonido original y sacarlo simultáneamente con la señal seca para producir armonías

| | |
|----------------------|---|
| <u>Octavadores</u> | Produce sonidos 1 o 2 octavas mas bajas que la señal original. Estas señales se mezclan a la salida para dar un sonido mucho mas grueso |
| <u>Armonizadores</u> | Produce una amplia selección de intervalos posibles |
| <u>Pitch Shifter</u> | Permite cambiar de tono facilmente en varios intervalos para conseguir efectos diversos |

EL OCTAVADOR.-

Se puede usar antes de una distorsion para crear un sonido de distorsion monstruoso y grandioso.

Para mantener un tono preciso y correcto conectar el octavador tan cerca como sea posible a la guitarra en la cadena de la señal.

EL PITCH SHIFTER.-

Con el uso de un pedal de expresion, se pueden obtener convincentes efectos de tremolo-bar sin palanca. Simplemente pulsa y mueve el pedal para subir notas hacia arriba o hacia abajo en tiempo real.

El pedal PS-5 puede incluso hacer movimientos rapidos y lentos o tremolos ascendentes y descendentes con los ajustes de tono y tiempo.

PITCH SHIFTER CONVENCIONAL/PITCH SHIFTER INTELIGENTE

El Pitch Shifter convencional siempre mantiene el intervalo tonal que ajustes previamente.

El pitch inteligente detecta el tono y añade la armonía correcta a las notas que estan siendo tocadas.

CONVENCIONAL.

- Para Riffs de Rock (5ª arriba o 4ª abajo)
- Para sonido sintetizado (5ª arriba o 8ª arriba)
- Para efectos Wammy-bar + Pedal expresion

INTELIGENTE .

- Para increíbles armonías de guitarra
- Para rapidos pasajes melodicos
- Para una rica orquestacion de guitarra

REDUCCION DE RUIDO

REDUCTOR DE RUIDO NS-2

Puerta de ruido

Elimina el ruido de la señal de entrada mientras se preserva la tonalidad original del sonido

La fuente potencial de ruido es conectada al jack Send/return.

Este pedal cuando se conecta con un adaptador de corriente puede alimentar a otros pedales.

Cuando se conecta un Delay despues del NS-2 no afecta a los efectos loop para que se mantenga la cualidad natural

SELECTORES DE LINEA

LS-2; AB-2; TU-2 (AFINADOR)

TU-2 Tiene 2 salidas:

♦**OUTPUT**: Cuando se activa el afinador la salida es silenciada y no se envia señal al amplificador

♦**BYPASS**: Las señales de guitarra son transmitidas continuamente independientemente de que el afinador este activado o no.

Caja A y B

Permite desviar la señal hacia dos rutas distintas. Es decir controla la selección de una determinada eleccion de amplificadores

TU-2

Afinador con Bypass

EFFECTOS DE BAJO

Overdrive OD-3, Chorus CEB-3 Equaliza. GEB-7, limitador LMB-3 y sintetizador SYB-3

Los efectos de bajo necesitan estar diseñados para la amplia banda de frecuencias del bajo. Por ejemplo, el EQ debe estar provisto de bandas de frecuencias divididas en los apropiados rangos del bajo.

En los Pedales de chorus, un circuito especial aplica chorus solo a los agudos del sonido del bajo. Esto proporciona un efecto de chorus muy colorista mientras mantiene el poderoso sonido de bajo del instrumento.