

ZNAJDŹ PUNKT CENTRALNY

... i podejmij próbę zignorowania kipiącego, niezgłębionego świata niuansów mijającego Cię ze wszystkich stron. SKUP SIĘ JESZCZE RAZ. Punkt zbliża się do Ciebie i oddala, jest jednak zawsze wokół Ciebie. Wykorzystaj tę chwilę, aby naprawdę pojednać się ze swoim otoczeniem. Tym dryfowaniem w próżni. Jesteśmy świadomi falowania, lecz nie czujemy prawie nic. Być może dlatego, że jesteśmy ciągnięci. Nie jesteśmy bowiem prawdziwymi sprawcami wahnięć i grawitacji. Przenika przez nas raczej powolne przyciąganie jakiegoś horyzontu zdarzeń i do niego się dostosowujemy. Do tego oderwania od świata namacalnego. Jednolita energia podążająca z jednego punktu pochłaniania do następnego. Cała reszta pozostaje niejasna. I czy nie jest tak zawsze?

WYSTARCZY POEZJI, TERAZ CZAS NA FAKTY.

Fault od Old Blood Noise Endeavor jest efektem overdrive/distortion. Jest prosty. Nie jest on jakąś niekonwencjonalną, zwariowaną wersją crunchowego brzmienia. Robi to, co do niego należy. Pozwala odpowiednio podbić sygnał i wykreować nowe brzmienie za pomocą jednej kostki. Cel tego urządzenia jest jasny i klarowny.

POKRĘTŁA

VOLUME: Odpowiada za całościową głośność sygnału.

GAIN 1: Odpowiada za ilość gaina w pierwszej fazie przesterowania, od łagodnego warkotu po ostry crunch.

LOW: Zwiększa lub zmniejsza częstotliwości poniżej 100 Hz.

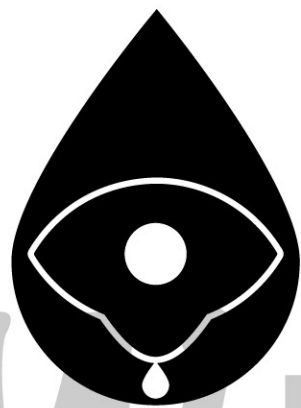
MID: Zwiększa lub zmniejsza częstotliwości około 500 Hz.

HIGH: Zwiększa lub zmniejsza częstotliwości powyżej 3kHz.

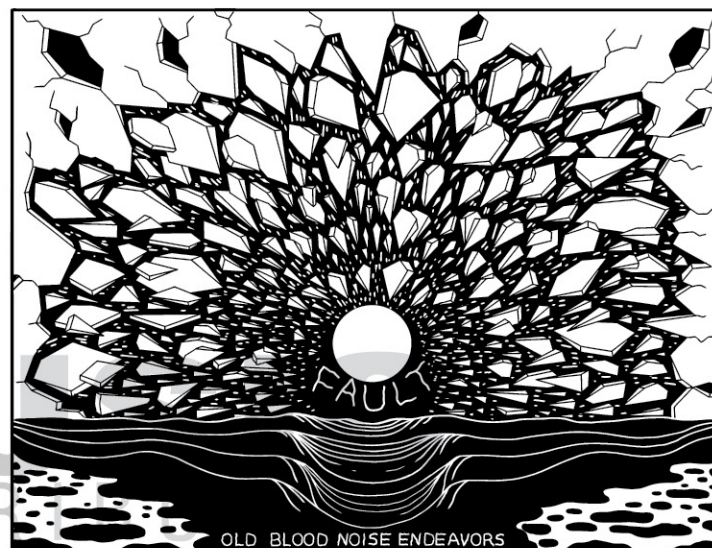
GAIN 2: Jest włączany przełącznikiem GAIN 2 - jeśli jest wyłączony, nic nie robi. Jeśli gałka jest skrecona, też nic nie robi. Jeśli przełącznik jest włączony, gałka zwiększa gain w drugiej fazie przesterowania i zmienia efekt z overdrive na distortion.

BYPASS: Włącza i wyłącza efekt, co jest sygnalizowane diodą LED. Gdy jest wyłączony pozostaje w trybie true bypass.

Gain 1 i 2 współdziałają, aby stworzyć wiele różnych przesterowanych barw, od delikatnego ocieplania po agresywny przester. Różne poziomy tworzą różne brzmienia, które później możesz kształtować trójpasowym EQ. Nie bój się kręcić.



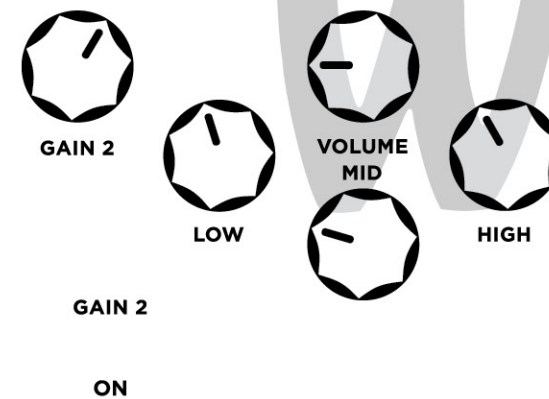
DC 2,1 mm (-) w środku
pobór 46 mA
Krew opcjonalna.
Hałas wymagany.
Znajdź nas.



Autorem grafiki do efektu Fault jest Evan M Cohen z Beacon, NY. Sprawdź resztę prac Evana na evanmcohen.com

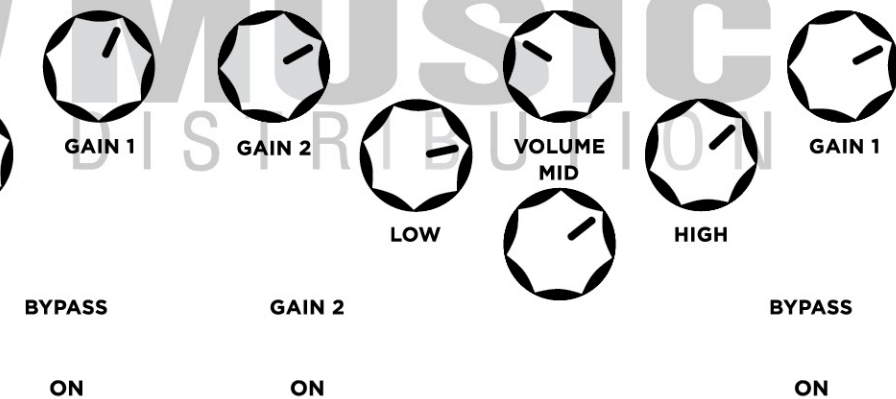
ARCHETYPY BRZMIEN EFEKTU FAULT

BRADY



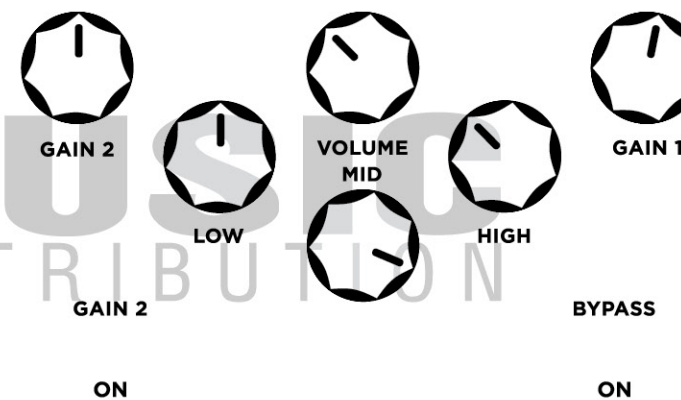
KOMENTARZ „Używam tych ustawień przy wzmacniaczu o niskiej mocy (Fender Champ), wtedy tworzy on bardzo ostry, przeszywający przester.”

BRENT



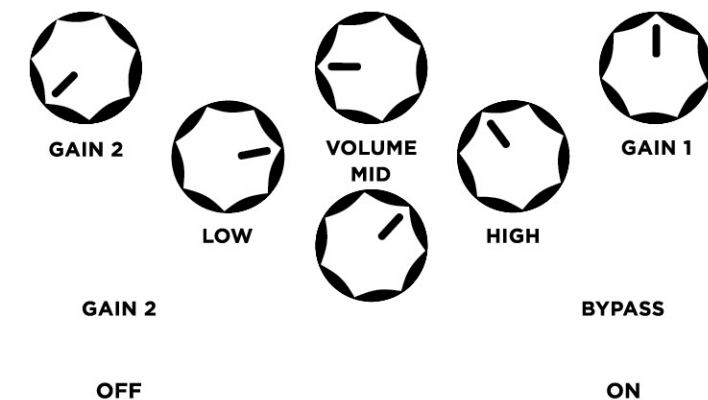
KOMENTARZ „Strasznie lecę na crunchowy, ale wciąż czytelny przester, a ta konfiguracja daje mi świetną mieszankę obydwu. Niezbyt skrajne, jednak wciąż z taką ilością ataku, żeby serce mocniej biło. Pycha.”

CONNOR



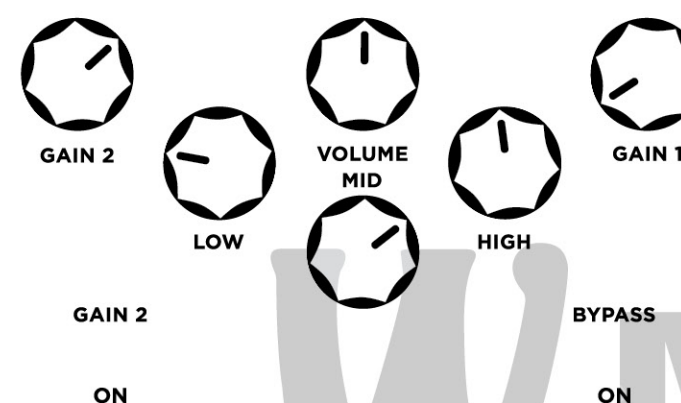
KOMENTARZ „Dużo drajwa, dużo środka, warkoczący warkot. Mmmm.”

DAN



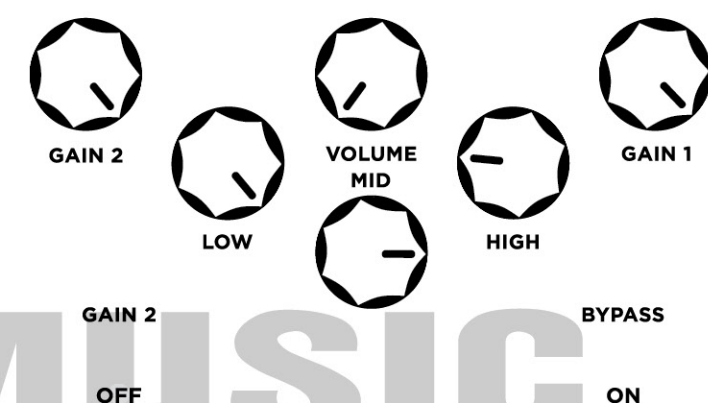
KOMENTARZ „Używam tego ustawienia, gdy mój wzmacniacz jest na granicy przesterowania, jednak ciągle potrzebuje „tego czegoś”. Świetnie współgra z Tele.”

KILYN

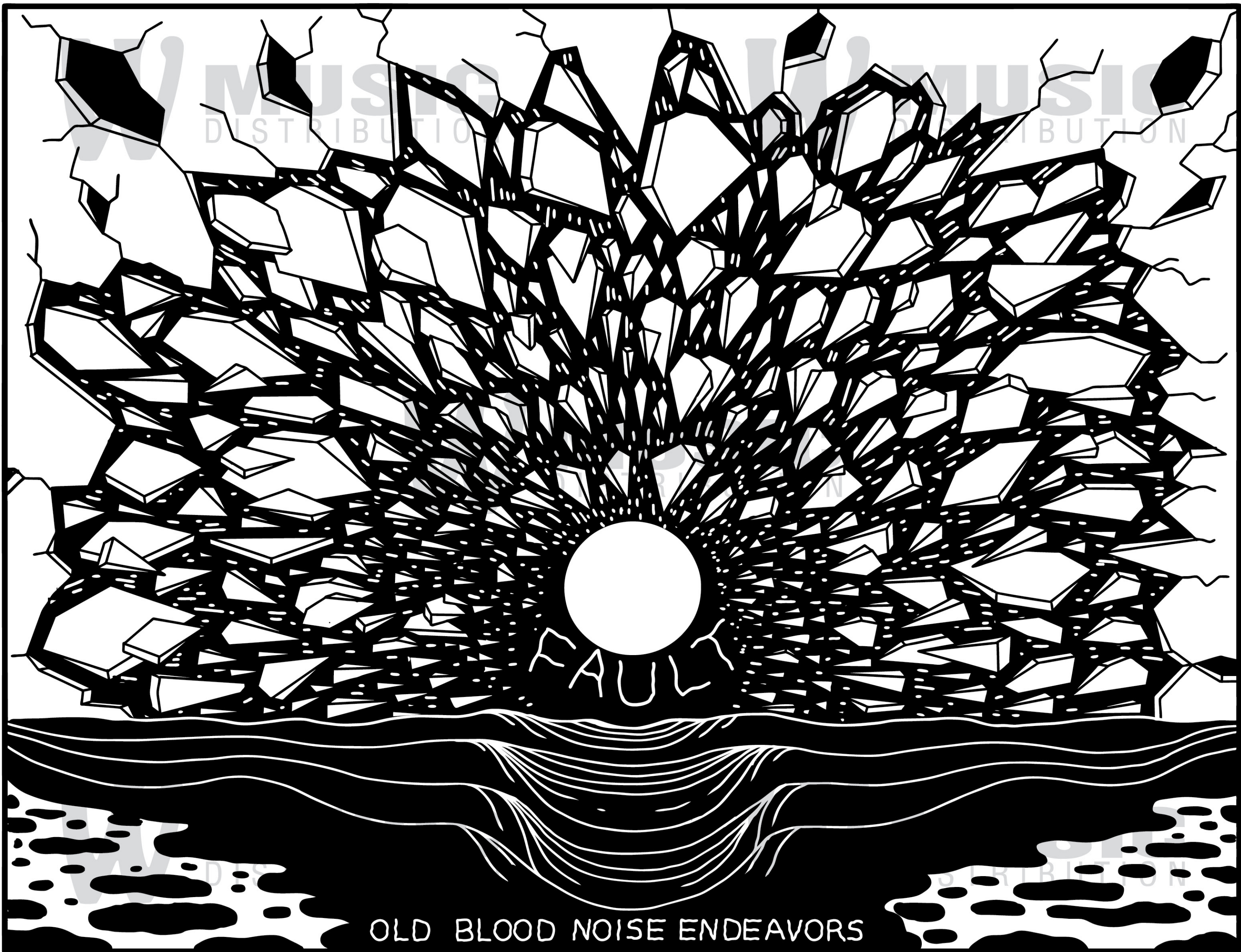


KOMENTARZ „Jazzmaster wpięty w Fender Reverb. To ustawienie sprawdza się, gdy gram pełne akordy

SETH



KOMENTARZ „Ze skreconymi tonami i wybranym przetwornikiem gryfowym, to ustawienie wraz z 100% wet na reverbie tworzy zasłonę złowieszczych dronów, którymi uwielbiam oblekać swoją muzykę. Gain 2 służy mi do podbicia dynamiki.”



OLD BLOOD NOISE ENDEAVORS