

Pokrętko DECAY:

Tryb COMPRESSED, DISTORTED oraz FLANGED, reguluje czas opadania pogłosu

Pokrętko VINYL:

Tryb COMPRESSED: Reguluje kompresję lub ilość zanurzeń w czasie pogłosu
Tryb DISTORTED: Reguluje efekt Distortion w czasie pogłosu
Tryb FLANGED: Reguluje głębokość kołysania i drżenia efektu Vibrato



Rodzaj efektów - EFFECT TYPE:

Symulator pogłosu studyjnego, pogłos z efektami

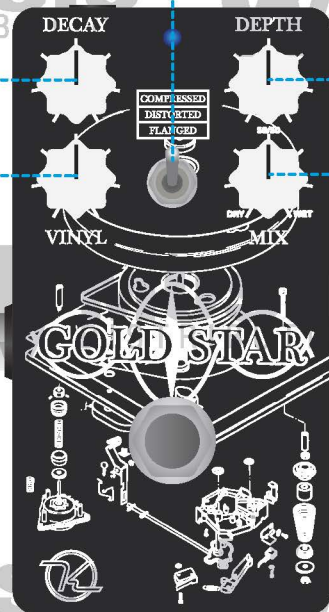
Požadavky na napájení:

Zasilacz 9VDC, środek ujemny, 65mA+

Vstup/Výstup:

Wejście dla instrumentów mono,
Wyjście dla instrumentów mono.

MODE SELECT



Pokrętko DEPTH:

Tryb COMPRESSED: Filtrowanie lub regulacja tonacji pogłosu
Tryb DISTORTED: Reguluje wstępne opóźnienie pogłosu
Tryb FLANGED: Reguluje głębokość efektu Flanger

Pokrętko MIX:

Reguluje miks oryginalnego sygnału oraz sygnału przetworzonego we wszystkich trybach. Pozycja środkowa lub "50/50" to równo podzielona mieszanka sygnału przetworzonego i nieprzetworzonego, jest to standardowa pozycja działania. Dzięki obrotowi z tego miejsca w lewo uzyskasz mniej pogłosu, dzięki obrotowi w prawo na odwrót.



**Keeley
Engineering**



MODE	NOTES
Pogłos w trybie COMPRESSED	Tryb ten przeznaczony jest do symulowania ciasnego, głównego studia nagrań Gold Star podczas sesji "Wall of Sound". Pewnego rodzaju kompresja została wyprodukowana w tamtych czasach w formie miksów z wysokimi poziomami informacji oraz poziomami ciśnienia akustycznego uderzającymi we wszystko naraz. Ten tryb posiada kompresję "nurkującą", regulowaną za pomocą pokrętki VINYL oraz drugi głos, niejako rozstrojony z sygnału oryginalnego przy -12 centach, wszystko to, w celu symulacji drugiego muzyka grającego razem z Tobą. Istnieje także filtr środkowoprzepustowy, regulowany za pomocą pokrętki DEPTH, wyśrodkowany na poziomie 1 kHz, z filtrem dolnoprzepustowym na poziomie 2 kHz. Zakres częstotliwości ustawiony jest pomiędzy 300 Hz-2 kHz, aby symulować Radio AM.
Pogłos w trybie DISTORTED	Tryb ten przeznaczony jest do symulacji jednej z dwóch kabin pogłosowych w studiu Gold Star z aż 24 muzykami na pokładzie. Efekt Distortion produkowany jest za pomocą przesterowanego kompresora. Wstępne opóźnienie można ustawić w zakresie od 0-166 ms za pomocą pokrętki DEPTH, efekt Distortion może zostać dostosowany przy użyciu pokrętki VINYL.
Pogłos w trybie FLANGED	Tryb ten symuluje inną kabinę pogłosową w studiu Gold Star wraz z symulacją kołysania i drżenia w formie oscylacji 75Hz (45 obrotów na minutę), co pojedynczo tworzy zniekształconą symulację 7" (45 obrotów na minutę). Można także dostosować stopień zauważalności tego efektu za pomocą pokrętki VINYL. Również zauważalny w tym trybie jest efekt Flanger. Studio Gold Star było pierwszym, które komercyjnie użyło efektu Flanger, co miało miejsce w roku 1959 przy okazji wydania "The Big Hurt" przez Toni Fisher. Głębokość efektu Flanger może być regulowana za pomocą pokrętki DEPTH.