

THANK YOU FOR SPENDING YOUR TIME WITH US.

**PLEASE VISIT RKFX.COM
FOR OUR FULL LINE OF PRODUCTS, DEMOS,
WARRANTY INFORMATION & MORE**



KEELEY
ELECTRONICS

BASSIST _____

LOW FREQUENCY OPTIMIZER

CHROMALUX CUSTOM SHOP EDITION

THRESHOLD:

UŻYJ TEGO POKRĘTLA, ABY USTAWIĆ PRÓG LUB PUNKT WYZWALANIA KOMPRESJI. NIŻSZE USTAWIENIA SPOWODUJĄ, ŻE KOMPRESJA BĘDZIE WYSTĘPOWAĆ CZĘŚCIEJ, WYŻSZE USTAWIENIA BĘDĄ WYMAGAŁY MOCNIEJSZEJ GRY PRZED ROZPOCZĘCIEM KOMPRESJI.

COMPRESSION (RATIO):

UŻYJ TEGO POKRĘTLA, ABY USTAWIĆ WSPÓŁCZYNNIK KOMPRESJI POWYŻEJ PROGU. 1:1 OZNACZA BRAK KOMPRESJI LUB BRAK REDUKCJI POWYŻEJ PROGU. INFINITY:1 OZNACZA TWARDEY LIMITER LUB ZEROWY WZROST GŁOŚNOŚCI POWYŻEJ PROGU.

FOOTSWITCH:

WŁACZA/WYŁACZA EFEKT.



GAIN:

WYREGULUJ TEN KONTROLER, ABY ZWIĘKSZYĆ POZIOM WYJŚCIOWY W CELU SKOMPENSOWANIA POZIOMU UTRACONEGO W WYNIKU KOMPRESJI. USTAW WYŻSZY NIŻ JEDNOŚĆ (UNITY), ABY UZYSKAĆ PODBICIE.

DIODA THRESHOLD:

TA DIODA BĘDZIE ŚWIECIĆ NA ZIELONO, JEŚLI NIE MA KOMPRESJI, A NA CZERWONO, GDY PRÓG ZOSTAŁ OSIĄGNIĘTY I STOSOWANA JEST REDUKCJA WZMOCNIENIA (KOMPRESJA).

TYP EFEKTU: COMPRESSOR / LIMITER

ZASILANIE: WYMAGA ZASILACZA 9VDC CENTRALNE UJEMNEGO 50MA+

INPUT/OUTPUT: MONO INSTRUMENT INPUT, MONO INSTRUMENT OUTPUT

PODSTAWY DZIAŁANIA

- 1) USTAW POKRĘTŁO THRESHOLD NA WYBRANY POZIOM (ŚWIATŁO DIODY ZMIENI SIĘ SZYBKO PODCZAS GRY, ABY UZYSKAĆ BARDZIEJ ZAUWAŻALNĄ "ZAWSZE AKTYWNA" KOMPRESJĘ. USTAW KOMPRESJĘ W PUNKCIE, W KTÓRYM ŚWIATŁO LED ZMIENIA SIĘ TYLKO PRZY NAJGŁOŚNIEJSZYCH POZIOMACH, ABY UZYSKAĆ BARDZIEJ SUBTELNĄ KOMPRESJĘ LUB LIMITER.
- 2) USTAW COMPRESSION (RATIO) WEDŁUG WŁASNEGO GUSTU. PRZESUNIĘCIE W PRAWO SPOWODUJE WIĘKSZĄ KOMPRESJĘ, W LEWO - MNIEJSZĄ.
- 3) WYREGULUJ GAIN, ABY ZREKOMPENSOWAĆ UTRATĘ POZIOMU WYJŚCIOWEGO.

UWAGA DO KONTROLI

THRESHOLD: REGULACJA PROGU (THRESHOLD) JEST W WIĘKSZOŚCI PRZYPADKÓW PIERWSZĄ REGULACJĄ USTAWIANĄ NA KOMPRESORZE. SYGNAŁY, KTÓRE PRZEKRACZAJĄ POZIOM PROGOWY GŁOŚNOŚCI, ZOSTANĄ ZREDUKOWANE O WSPÓŁCZYNNIK USTAWIONY NA REGULATORZE KOMPRESJI, WSZYSTKIE SYGNAŁY, KTÓRE NIE OSIĄGAJĄ LUB PRZEKRACZAJĄ POZIOM PROGOWY, PRZEJDĄ NIEPRZETWORZONE. ABY ROZPOCZĄĆ KONFIGURACJĘ, ZACZNIJ OD USTAWIENIA WZMOCNIENIA GAIN NA UMIARKOWANYM POZIOMIE I KOMPRESJI USTAWIONEJ NA 1:1. GRAJ NA EFEKCIE, ZWRACAJĄC UWAGĘ, KIEDY WSKAŹNIK PROGU ZMIENIA KOLOR. W NORMALNYCH WARUNKACH WSKAŹNIK NIE POWINIEN POZOSTAWAĆ ZIELONY PRZEZ CAŁY CZAS. ABY UŻYWAĆ JAKO LIMITERA LUB PRZEZROCZYSTEGO KOMPRESORA, USTAW POZIOM, NA KTÓRYM TYLKO NAJCIEŹSZE GRANIE POWODUJE ZMIANĘ KOLORU NA CZERWONY. ABY UZYSKAĆ BARDZIEJ ZAUWAŻALNE EFEKTY KOMPRESJI, USTAW POZIOM, NA KTÓRYM KAŻDA ZAGRANA NUTA POWODUJE ZMIANĘ KOLORU DIODY NA CZERWONY

COMPRESSION (RATIO): REGULACJA KOMPRESJI USTAWIA STOPIEŃ REDUKCJI WZMOCNIENIA, KTÓRY WYSTĄPI PO PRZEKROCZENIU PROGU. WSKAŹNIK ODNOSI SIĘ DO LICZBY DECYBELI, KTÓRE MUSZĄ ZOSTAĆ WPROWADZONE PO PRZEKROCZENIU POZIOMU PROGU, ABY WYTWORZYĆ WZROST SYGNAŁU WYJŚCIOWEGO O 1 DB. NA PRZYKŁAD: WSPÓŁCZYNNIK 5:1 OZNACZA, ŻE KAŻDE 5DB WZROSTU SYGNAŁU NA WEJŚCIU KOMPRESORA PRZYNIESIE 1DB DLA KOŃCOWEGO SYGNAŁU WYJŚCIOWEGO. WYŻSZE WSPÓŁCZYNNIKI SPOWODUJĄ BARDZIEJ ZAUWAŻALNY "SQUISH" I MNIEJSZĄ DYNAMIKĘ, NIŻSZE BĘDĄ MNIEJ ZAUWAŻALNE I BARDZIEJ PRZEJRZYSTE. DOSTOSUJ POZIOM TEGO KONTROLERA DO WŁASNYCH UPODOBAŃ.

GAIN: REGULACJA WZMOCNIENIA REGULUJE KOŃCOWY POZIOM WYJŚCIOWY EFEKTU. EFEKT JEST W STANIE OSIĄGNIĘCIA POZIOM WYJŚCIOWY DUŻO WYŻSZY NIŻ JEDNOSTKOWY (DO +20 DB), WIĘC KONTROLA TA MOŻE BYĆ WYKORZYSTANA DO KOMPENSACJI POZIOMU UTRACONEGO W WYNIKU KOMPRESJI LUB DO PODWYŻSZENIA SYGNAŁU W CELU NAPĘDZENIA WZMACNIACZA. Z KAŻDĄ REGULACJĄ WZMOCNIENIA WIĄŻE SIĘ MOŻLIWOŚĆ WYSTĄPIENIA SZUMÓW. JEŚLI PODNOSISZ POZIOM TEGO PARAMETRU, WARTO PRZYJRZEĆ SIĘ USTAWIENIOM PROGU I KOMPRESJI, ABY UPEWNIĆ SIĘ, ŻE NIE ZMNIEJSZAJĄ ONE WZMOCNIENIA BARDZIEJ NIŻ TO KONIECZNE.

ATTACK AND RELEASE: TEN EFEKT NIE POSIADA ELEMENTÓW STERUJĄCYCH ATAKIEM I ZWOLNIENIEM. JEST KU TEMU DOBRY POWÓD. EFEKT TEN DZIAŁA Z USTALONĄ LATA TEMU WARTOŚCIĄ, KTÓRA JEST PRZYJEMNA DLA USZU, CZYLI 125DB / SEKUNDĘ. KOMPRESORY TYPU FEED FORWARD Z PRAWDZIWĄ DETEKcją WARTOŚCI SKUTECZNEJ (TAKIE JAK TEN) WYKORZYSTUJĄ POJEDYNCZY PARAMETR STAŁEJ CZASOWEJ. NASTĘPNIE KONDENSATOR CZASOWY ZAPEWNIĄ CZASY ATAKU I ZWOLNIENIA DOSTOSOWANE DO GRY LUB POZIOMU WEJŚCIOWEGO. PODSUMOWUJĄC: ATAK I ZWOLNIENIE RÓŻNIĄ SIĘ W ZALEŻNOŚCI OD ZAWARTOŚCI.

ODWIEDŹ RKFX.COM PO WIĘCEJ INFORMACJI!