



Electro-Harmonix Graphic Fuzz

efekt podłogowy

Electro-Harmonix Graphic Fuzz to znacznie więcej niż tylko efekt fuzz. W niewielkim pudełku (odrobinę większym niż to zwykle prezentują efekty podłogowe) umieszczono efekt overdrive, korektor graficzny oraz prostą sekcję dynamiki. Zobaczmy, jak takie rozwiązanie sprawdza się w praktyce



Tomasz Hajduk

CO MY TU MAMY?

Przyznajmy, że dla gitarzystów zestawienie przesteru, korektora graficznego i układu dynamiki w jednym efekcie wydaje się całkiem dobrym pomysłem. Firma Electro-Harmonix proponuje właśnie takie rozwiązanie za sprawą urządzenia o nazwie Graphic Fuzz. Można powiedzieć: trzy w jednym. Z zewnątrz Graphic Fuzz wygląda

całkiem intrygująco. Od razu zwraca uwagę porządne wykonanie i wykończenie, co w przypadku efektów tej firmy jest czasem sprawą dyskusyjną. Tutaj jednak nie można się do niczego przyczepić. Gięta blacha została idealnie spasowana w kształcie płaskiego pudełka, a wykończenie brzegów też nie budzi żadnych zastrzeżeń. Pod spodem znajdziemy gumowe nóżki i okleinę z tworzywa. Z wierzchu efekt ładnie i precyzyjnie pomalowano błyszczącą, elegancką farbą w kolorze czarnym. Czyżby faktycznie była to solidna amerykańska produkcja?

Efekt wyposażono w dwa gniazda INPUT i OUTPUT przeznaczone do podłączenia wtyczki typu jack 1/4". Na przedniej ścianie znajduje się też gniazdo zasilania. Tutaj ważna uwaga: Graphic Fuzz zasilany jest wyłącznie prądem zmiennym o napięciu... 40V. Do urządzenia dołączony jest dedykowany zasilacz, co z jednej strony jest plusem, ale z drugiej strony – sposób zasilania może okazać się w pewnym momencie problematyczny. Wiemy, jaką trwałość posiadają zasilacze produkcji tajwańskiej, a z takim właśnie produktem mamy tu do czynienia. Moim zdaniem, będąc przykładowo w trasie koncertowej, zasilacz do Graphic Fuzza należałoby umieścić razem z efektem w bezpiecznym pedalboardzie i codziennie na niego chuchać. W przeciwnym razie po miesiącu intensywnego użytkowania trzeba będzie szukać nowego zasilacza 40V, ponieważ innego sposobu zasilania efektu producent nie przewidział.

INFORMACJE

DANE TECHNICZNE

impedancja wejściowa: 200k Ω ;
poziom wejściowy: 200mV-1V RMS;
impedancja wyjściowa: 1k Ω ;
poziom wyjściowy: 1V (nomin.), 7V (maks.);
korektor: 125Hz, 250Hz, 500Hz, 1000Hz, 2000Hz i 4000Hz (\pm 15dB);
sustain: 100ms-10s

DOSTARCZYŁ

Kisielewski s.c., Poznań, tel. 061-623-25-00, www.kisielewski.com.pl

CENA 790 zł

FUNKCJE

Gdy przyjrzymy się uważnie płycie wierzchniej urządzenia, to zobaczymy, że podzielona została na kilka podstawowych



Oferowany przez efekt przester zawiera się w przedziale od lekkiego drive'u do śpiewnego, niezbyt twardego brzmienia typu distortion

Nie stoi na przeszkodzie, by sekcji korektora użyć również jako boostera, a do tego z dodatkowym podbiciem głośności

segmentów. Patrząc od strony lewej znajdziemy sekcję Distortion (DIST.) z przypisanym regulatorem suwakowym. Następnie mamy sekcję dynamiczną nazwaną Envelope (ENV.), w której znajdziemy dwa suwaki: DYNAMICS oraz SUSTAIN. Środkową część panelu zajmuje korektor (GRAPHIC EQ) z sześcioma potencjometrami suwakowymi, natomiast po prawej stronie został umieszczony regulator głośności (OUT.). Po prawej stronie obudowy, na samym dole, znajduje się przełącznik nożny do uruchamiania efektu. W górnej zaś części znaleźć można niepozorny przełącznik ON-FUZZ-OFF, który umożliwia aktywację układu przesterowania, co sygnalizuje czerwona dioda. Oznacza to, że po wyłączeniu przesteru (OFF) można używać Graphic Fuzza wyłącznie jako korektora graficznego. Przydatnym szczegółem przy ustawianiu barwy za pomocą korektora może być umieszczona na wierzchu skala ze stopniem podbicia danej częstotliwości w zakresie od -15dB do +15dB. Podziałka ta ani nie oddaje z dokładnością laboratoryjną poziomów podbicia dźwięku, ani też nie należy się nią zbyt sugerować, za to jednak wygląda ładnie i ułatwia orientację.

PRAKTYKA

Zacznijmy od sekcji przesterowania. Po ustawieniu małego przełącznika ON-FUZZ-OFF w pozycji ON uruchamiamy obwód overdrive i związany z nim układ Dynamics. Regulacji poziomu przesterowania dokonujemy w sekcji Dist. Typ przesteru, który prezentuje efekt, to

– ujmując rzecz najprościej – klasyczny overdrive/ fuzz. Rodzaj przesterowania od strony brzmieniowej mieści się w samym centrum charakterystyki tego typu efektów. Bez problemu sprawdzi się on w wielu gatunkach muzycznych i bez wątplenia należy uznać to za zaletę. Oferowany przez efekt przester zawiera się w przedziale od lekkiego drive'u do śpiewnego, niezbyt twardego brzmienia typu distortion. Ciekawym zjawiskiem, na które od razu zwróciłem uwagę, było to, że efekt bardzo interesująco podrasowuje brzmienie gitary po włączeniu przełącznika ON-FUZZ-OFF oraz przy ustawieniu suwaka OVERDRIVE w pozycji zerowej. Słyszalne jest minimalne przesterowanie, bardzo atrakcyjne od strony brzmieniowej (słysząc to na samym początku prezentacji na naszym CD – pierwsza zagrywka nagrana została z wyłączonym efektem).

Jeżeli ustalimy już poziom przesterowania w sekcji Dist., to możemy przejść dalej do sekcji dynamicznej. Dwa regulatory suwakowe – DYNAMICS i SUSTAIN – wpływają na kształt obwiedni dźwięku. Oznacza to, że za ich pomocą możemy kształtować (w pewnym zakresie) rodzaj ataku dźwięku i długość jego wybrzmiewania. Przy ustawieniu tych dwóch regulatorów w pozycji minimalnej mamy do czynienia z wyrównanym dźwiękiem i poziomem przesterowania – takim, jaki ustawimy w sekcji Dist. Gdy suwak DYNAMICS przesuniemy w górę, wówczas efekt zaczyna symulować sposób reakcji na dynamikę gry, którą znamy z urządzeń lampowych. Mocniejsze uderzenia w struny generują więcej przesteru i dają głośniejszy sygnał. No i odwrotnie: podniesienie w górę suwaka SUSTAIN wydłuża wybrzmiewanie dźwięku. Teoretycznie wygląda to tak, że możemy uzyskać sustain w granicach od 100 milisekund do 10 sekund, a w praktyce sprawa ta zależy również od rodzaju gitary i mocy sygnału z pickupów w niej zamontowanych. Dodam od siebie, że sekcja dynamiki nie wyróżnia się jakimś szczególnie interesującym sposobem działania. Czasem praca układu kompresji jest mało atrakcyjna, a najlepiej sprawdza się z minimalnym poziomem przesterowania. Aby osiągnąć zadowalające rezultaty, trzeba poświęcić trochę czasu na dopasowanie charakterystyk gitary, efektu i wzmacniacza, bo samo podciągnięcie suwaków DYNAMICS i SUSTAIN do góry... nie wystarczy.

KOREKTOR

Graficzny korektor to bez wątpienia najważniejszy element prezentowanego urządzenia. Za jego pomocą mamy możliwość ingerencji w sześć pasm, które przypisano do kluczowych częstotliwości, przydatnych przy określaniu barwy sygnału gitarowego. Kolejno są to: 125Hz, 250Hz, 500Hz, 1000Hz, 2000Hz i 4000Hz. Zakres podbicia lub obciążenia każdego z tych pasm to wspomniane już wyżej -15/+15dB. Dostępna regulacja pozwala w zasadzie na ustawienie dowolnego brzmienia gitary – od ciemnych, matowych brzmień z dużą ilością dołu, poprzez nosowe barwy środka aż do jasnych brzmień z podciętym dołem. Zatem pełna dowolność! Uwaga: Nic nie stoi na przeszkodzie, by sekcji korektora użyć również jako boostera, a do tego z dodatkowym podbiciem głośności przy pomocy suwaka OUT., co znacznie rozszerza możliwości wykorzystania efektu.

PLUSY I MINUSY

Podczas wykonywania praktycznego testu urządzenia doszedłem do wniosku, że Graphic Fuzz pozwala na bardzo szerokie eksperymenty z brzmieniem gitary. Przy pomocy kilku przemyślanych ruchów uzyskać można wiele interesujących rezultatów. Urządzenie kształtuje dźwięk swobodnie niczym plastelinę. Przy czym owa plastyczność brzmienia to spora zaleta, oznaczająca przede wszystkim to, że efekt jest... muzykalny. Te brzmienia w jakimkolwiek położeniu suwaków korekcji mogą się naprawdę spodobać.

Czyli reasumując – Graphic Fuzz to niezwykle ciekawe narzędzie i polecam je zarówno początkującym gitarzystom, jak i zawodowcom. Warto się nim zainteresować, gdyż w jednej obudowie otrzymujemy zarazem dobry fuzz i overdrive, sekcję dynamiki, która podkreśli naszą artykulację, jak również korektor graficzny, który w rękach kreatywnego gitarzysty będzie narzędziem pomocnym w uzyskaniu szeregu dodatkowych, różnorodnych brzmień. 🎧

WYNIKI TESTU

FUNKcjONALNOŚĆ	● ● ● ● ● ● ● ●
BRZMIENIE	● ● ● ● ● ● ● ●
WYKONANIE	● ● ● ● ● ● ● ●
JAKOŚĆ/CENA	● ● ● ● ● ● ● ●
WNIOSKI	udane połączenie przesteru typu fuzz i overdrive z korektorem graficznym

