

НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ ГИТАРНОГО ПРОЦЕССОРА ЭФФЕКТОВ AX5G

К написанию этой статьи меня побудило следующее:

Процессоры гитарных эффектов AX5G позиционируются на рынке как относительно недорогие устройства, и поэтому весьма привлекательны для ограниченных в средствах начинающих музыкантов. Но прилагаемое к процессору руководство по эксплуатации написано, на мой взгляд, для музыкантов с большим стажем, уже имеющий опыт работы с процессорами эффектов.

Данная статья предназначена в основном для начинающих музыкантов.

Ее главная цель – показать возможности гитарного процессора в целом, принцип его работы, в краткой форме разъяснить назначение некоторых эффектов для того, чтобы начинающий музыкант в первую очередь смог определиться, нужен ему гитарный процессор или нет. И впоследствии, если музыкант решит приобрести процессор, ему после прочтения этой статьи, я надеюсь, будет легче определиться с выбором модели процессора.

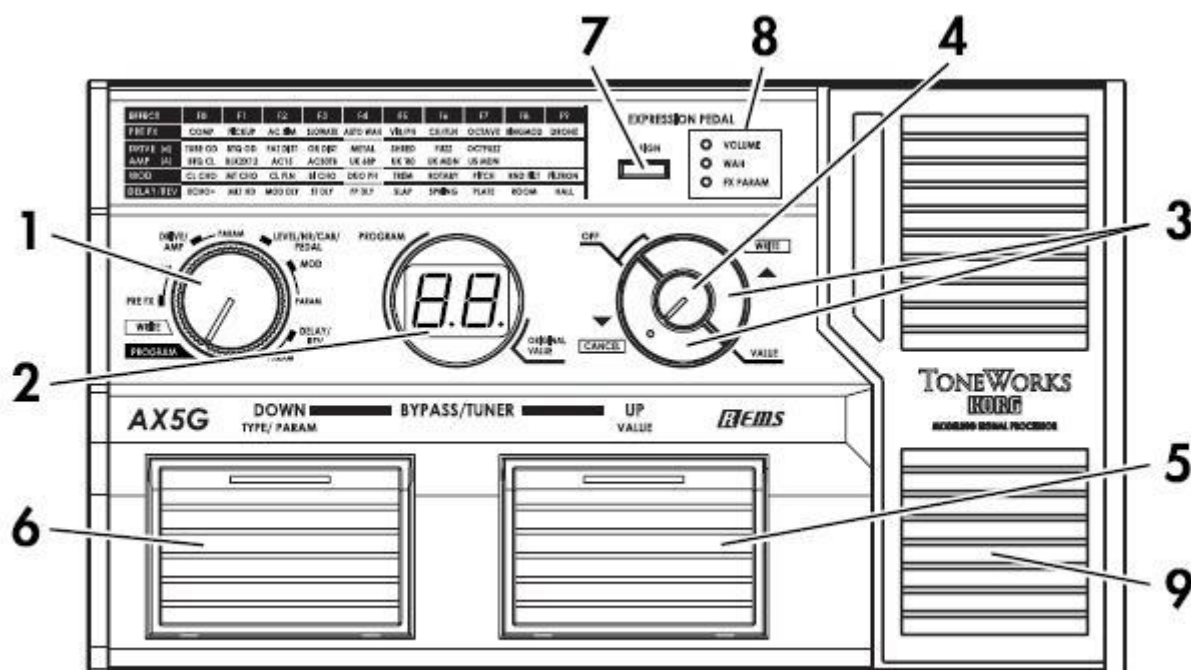
Ну и, конечно, статья будет полезна для тех обладателей AX5G и AX3G (AX3G отличается только отсутствием педали экспрессии), которые еще не разобрались полностью в настройках своего процессора. Им я настоятельно рекомендую перед тем, как приступить к настройке своего процессора, внимательно прочитать прилагаемое к нему руководство по эксплуатации производителя.

Все написанное мной в этой статье является результатом как моего личного опыта эксплуатации AX5G, так и изучения открытых источников, доступных в интернете. Мое мнение может не совпадать с мнением производителя.

В своей документации производитель процессора AX5G при описании некоторых моделей усилителей, кабинетов и устройств не называет напрямую торговые марки. Видимо, это связано с соблюдением авторских прав. Этому же принципу решил следовать и я. Думаю, что Вы сами сможете определить, какое именно устройство имеется в виду по его описанию.

Данная статья не является ни рекламой, ни антирекламой.

ПЕРЕДНЯЯ ПАНЕЛЬ



Описание назначения элементов управления процессора приведено в прилагаемой к нему инструкции. Ниже указана только та информация по элементам управления, которая необходима для работы с данным руководством.

• Селектор функций

Данным селектором Вы выбираете режим процессора.

В режиме **PROGRAM** процессор находится в рабочем режиме, т.е. в этом режиме Вы играете, производя выбор необходимой программы нажатием педалей **UP**...

или **DOWN** †, при этом на дисплее, отображается номер выбранной программы. В режиме **WRITE** осуществляется запись в память процессора внесенных Вами изменений настроек. Если после внесения изменений в настройки программы не выполнить процедуру записи, то при переключении на другую программу или после выключения питания все настройки вернутся к предыдущим значениям.

Все остальные позиции селектора функций предназначены для внесения изменений в программу.

, Дисплей

ƒ Кнопки **▲** **WRITE** и **▼** **CANCEL**

„ Колесо **VALUE**

В режиме **PROGRAM** регулирует уровень выходного сигнала. В режиме **WRITE** с его помощью производится выбор номера программы, под которым вы хотите сохранить Ваши настройки. В остальных режимах изменяет значения параметров настройки.

... Переключатель **UP**

† Переключатель **DOWN**

‡ Переключатель назначения педали экспрессии **ASSIGN**

При помощи этого переключателя изменяется назначение педали экспрессии: **VOLUME** (Громкость), **WAH** (BAU, или другими словами Квакушка), **FX PARAM** (Параметр эффекта, назначенного для педали в данной программе).

^ Светодиоды педали экспрессии

% Педаль экспрессии (далее по тексту – педаль)

НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ

Конечно же, перед тем, как начать процедуру настройки процессора, необходимо подключить к нему гитару и комбик (или другой усилитель с акустической системой). Вы должны слышать то, что Вы делаете.

Изменить настройки и сохранить изменения можно только для программ с номерами от 01 до 40. Программы с номерами от 41 до 80 являются фиксированными, их можно изменить в процессе игры, но сохранить изменения нельзя.

Если Вы хотите настроить полностью новую программу, а не подкорректировать существующую, то рекомендую сначала отключить все установленные эффекты. Отключение эффекта производится одновременным нажатием кнопок ▲ **WRITE** и ▼ **CANCEL** при положении Селектора функций, соответствующем отключаемому эффекту. Для отключения эффектов надо сделать следующее:

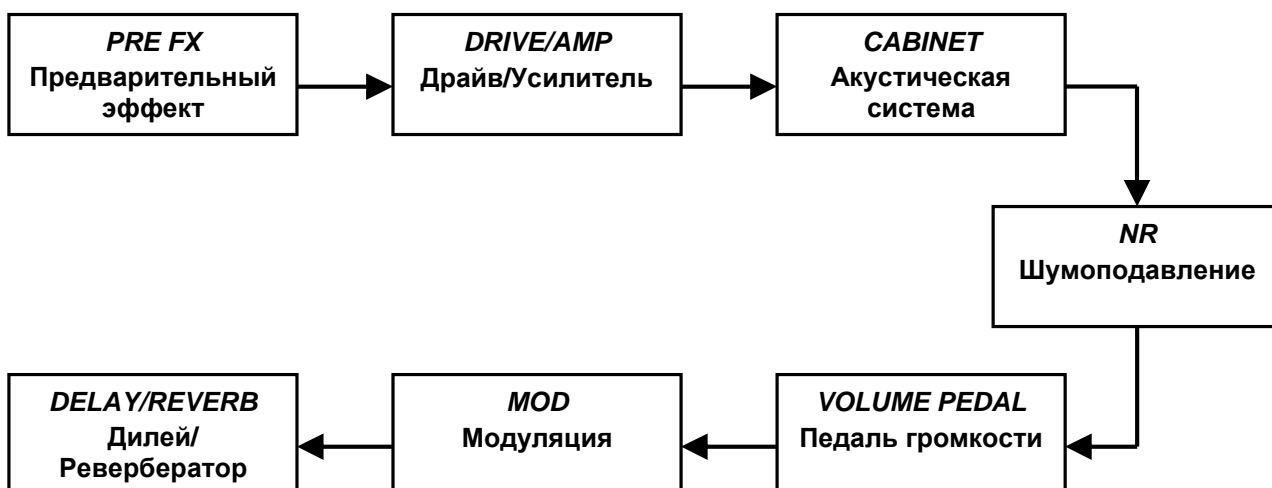
- Установить Селектор функций в положение *PRE FX*.
- Нажать одновременно кнопки ▲ **WRITE** и ▼ **CANCEL**.
- На дисплее должно высветиться **[oF]**. Это означает, что данный эффект отключен.

Затем надо последовательно переключить Селектор функций в положения *DRIVE/AMP*, *MOD* и *DELAY/REV*, и также выполнить отключение этих функций.

Теперь приступим к настройке параметров эффектов.

Я рекомендую сначала в режиме *PROGRAM* выбрать номер программы, под которым вы будете сохранять Ваши настройки. Хотя впоследствии при сохранении настроек Вы можете изменить этот номер, это хоть как-то защитит Вас от случайного сохранения под номером, где Вы уже сохранили какой-то нужный вам вариант настроек.

Наборы эффектов на селекторе функций расположены в том порядке, в котором они обрабатываются процессором, а именно:



В таком же порядке рекомендуется проводить настройку эффектов.

Коды эффектов, их названия и возможные варианты параметров показаны в руководстве пользователя в виде таблиц. В этих таблицах серым фоном выделены параметры, управление которыми может осуществляться при помощи педали. Звездочкой отмечены те параметры, которые автоматически назначаются для управления педалью при выборе данного эффекта.

Наборы эффектов *PRE FX, DRIVE/AMP, MOD, DELAY/REV*

- Установите **Селектор функций** в положение *PRE FX*. На дисплее появится код выбранного эффекта [**F0...F9**]. Если на дисплее отображается [**oF**], то это означает, что функция **PRE FX** полностью отключена. Если на дисплее отображается [**W**], то это означает, что процессор находится в режиме настройки эффекта **WAH** (квакушка, далее по тексту будет обозначаться **WAH**). Процедура настройки параметров **WAH** описана в главе *Настройка WAH*.
- Нажимая на кнопки **▲WRITE** и **▼CANCEL**, выберите необходимый Вам эффект. Коды эффектов и их названия приведены в таблице.
- Нажмите клавишу **UP**. Должен загореться длинный светодиод на этой клавише. На дисплее отобразится значение **Основного параметра** выбранного эффекта.
- Вращая колесо **VALUE**, установите необходимое значение.

В режиме настройки эффектов длинные светодиоды на клавишах **UP** и **DOWN** могут или гореть ровным светом, или мигать. Мигание светодиода означает, что для выбранного в данный момент параметра можно назначить управление педалью. Если светодиод горит ровным светом, то для выбранного в данный момент параметра назначить управление педалью невозможно.

Клавиши **UP** и **DOWN** в режиме настройки параметров служат для переключения между режимом установки значений параметров и режимом выбора эффекта или параметра. При включенной клавише **UP** производится установка значений выбранного параметра при помощи колеса **VALUE**. При включенной клавише **DOWN** производится выбор эффекта или параметра (в зависимости от положения **Селектора функций**) при помощи кнопок **▲WRITE** и **▼CANCEL**. В принципе, процессор выполнен так, что если в режиме настройки Вы начнете крутить **VALUE**, то он автоматически включит клавишу **UP**; а если Вы нажмете кнопку **▲WRITE** или **▼CANCEL**, то он автоматически включит клавишу **DOWN**, таким образом, самостоятельно переходя в соответствующий режим. Преимущество предварительного ручного переключения режимов нажатием клавиш **UP** или **DOWN** заключается в том, что перед тем, как начать что-то изменять, Вы сможете увидеть величину установленного на данный момент значения.

Теперь переходим в режим настройки дополнительных параметров *P1...P4* выбранного эффекта.

- Переведите **Селектор функций** в положение *PARAM*, следующее за положением *PRE FX* (положение *PARAM* есть для каждого набора эффектов!). Должен погаснуть светодиод на клавише **UP** и загореться светодиод на клавише **DOWN**. На дисплее отобразиться код параметра [**P1...P4**]. Коды параметров, из названия и допустимые значения приведены в таблице.
- При помощи кнопок **▲WRITE** или **▼CANCEL** выберите тот параметр, значение которого Вы хотите изменить.
- Нажмите клавишу **UP**. Должен загореться длинный светодиод на этой клавише. На дисплее отобразится значение выбранного в предыдущем шаге параметра.

- Вращая колесо **VALUE**, установите необходимое значение параметра.

Повторите процедуру для каждого параметра, доступного для выбранного эффекта. Описание эффектов и их параметров приведено далее в разделе **ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ**.

Обратите внимание на то, что не каждый эффект из набора эффектов **PRE FX** имеет 4 дополнительных параметра. Многие эффекты имеют меньше дополнительных параметров, а эффект F3 вообще не имеет дополнительных параметров (смотри таблицу набора эффектов **PRE FX**). Аналогично и для остальных наборов эффектов.

Приведенная процедура настройки эффектов для набора **PRE FX** применяется и для остальных наборов эффектов **DRIVE/AMP**, **MOD** и **DELAY/REV**. Поэтому я не буду повторять порядок для всех наборов, а сосредоточусь в разделе **ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ** на описании имеющихся в каждом наборе эффектов.

Настройка WAH (квакушка)

- Установите **Селектор функций** в положение **PRE FX**. Для того, чтобы перейти в режим настройки **WAH**, нажмите кнопку **ASSIGN** 1 или 2 раза, пока не загорится светодиод **WAH**. На дисплее должно отобразиться **[W]**, что означает, что процессор находится в режиме настройки эффекта **WAH**.
- **Основной параметр** для **WAH** – это положение педали. Его значение изменяется от 1.0 при поднятом положении педали до 10 в нажатом положении. В настройке он не нуждается, поэтому сразу переходим к настройке дополнительных параметров.
- Переведите **Селектор функций** в положение **PARAM**, следующее за положением **PRE FX**. Должен погаснуть светодиод на клавише **UP** и загореться светодиод на клавише **DOWN**. На дисплее отобразиться код параметра **[P1...P4]**. Названия параметров и их допустимые значения приведены в таблице.
- При помощи кнопок **▲WRITE** или **▼CANCEL** выберите тот параметр, значение которого Вы хотите изменить.
- Нажмите клавишу **UP**. Должен загореться длинный светодиод на этой клавише. На дисплее отобразится значение выбранного в предыдущем шаге параметра.
- Вращая колесо **VALUE**, установите необходимое значение параметра.

Повторите процедуру для каждого параметра **P1...P4** эффекта **WAH**.

Настройка LEVEL/NR/CAB/PEDAL

LEVEL (Уровень), **NR (Шумоподавление)**, **CAB (Кабинет)** и **PEDAL (Педаль)** не являются эффектами как таковыми, и их настройка отличается от настройки остальных эффектов. Отличие заключается в том, что для остальных наборов эффектов вы можете выбрать и настроить только один эффект из набора, а **LEVEL**, **NR**, **CAB** и **PEDAL** настраиваются каждый по отдельности. В остальном процедура их настройки аналогична настройке эффектов.

- Установите **Селектор функций** в положение **LEVEL/NR/CAB/PEDAL**. На дисплее появится один из следующих кодов: **[LE]** – (Уровень), **[nr]** – Шумоподавление, **[Cb]** – Кабинет, **[P_↑]** – Значение параметра при поднятой педали, **[P_↓]** – значение параметра при нажатой педали.
- При помощи кнопок **▲** **WRITE** или **▼** **CANCEL** выберите ту функцию, значение которой Вы хотите изменить.
- Нажмите клавишу **UP**. Должен загореться длинный светодиод на этой клавише. На дисплее отобразится значение основного параметра выбранной в предыдущем шаге функции. Функции **LEVEL**, **NR**, **CAB** и **PEDAL** не имеют вспомогательных параметров, только один основной.
- Вращая колесо **VALUE**, установите необходимое значение параметра.

Повторите процедуру для каждой функции **LEVEL**, **NR**, **CAB** и **PEDAL**.

Функция **CAB** – Кабинет - связана с эффектом **DRIVE/AMP**, поэтому если набор эффектов **DRIVE/AMP** отключен, то Вы не будете иметь возможность выбрать модель кабинета. При смене выбранного эффекта **DRIVE/AMP** значение функции **CAB** автоматически изменяется на наиболее подходящий кабинет (затем Вы можете его изменить).

Установка назначения педали

При настройке программы педаль можно назначить для управления громкостью (**VOLUME**), квакушкой (**WAN**) или выбранным параметром эффекта (**FX PARAM**).

Назначение педали во время игры (режим **PROGRAM**) можно изменять, нажимая на кнопку **ASSIGN**. Например, если в процессе настройки программы №20 Вы назначили педаль для управления громкостью, то в процессе игры (режим **PROGRAM**) при выборе данной программы педаль будет назначена на управление громкостью. В режиме **PROGRAM** Вы можете переназначить педаль на управление **WAN** или эффектом. Однако если Вы переключитесь на другую программу, а потом опять вернетесь на программу №20, то педаль снова будет назначена на управление громкостью.

Так как в одной программе может использоваться несколько эффектов, то необходимо указать процессору каким именно параметром какого эффекта Вы хотите управлять при помощи педали.

Параметры эффектов, для которых можно назначить управление педалью, выделены в таблицах серым фоном. В режиме настройки эффектов длинные светодиоды на клавишах **UP** и **DOWN** могут или гореть ровным светом, или мигать. Мигание светодиода означает, что для выбранного в данный момент параметра можно назначить управление педалью. Если светодиод горит ровным светом, то для выбранного в данный момент параметра назначить управление педалью невозможно.

Для того чтобы назначить параметр эффекта для управления педалью, необходимо выполнить одну из следующих процедур:

Если Вы хотите назначить управление для основного параметра эффекта:

- Установите **Селектор функций** на тот набор функций, основным параметром эффекта которого вы хотите управлять – **PRE FX**, **DRIVE/AMP**, **MOD** или **DELAY/REV**. На дисплее отобразится код выбранного эффекта.
- Убедитесь в том, что светодиод на клавише **UP** или **DOWN** мигает.
- Нажмите и удерживаете в течение примерно 1 секунды кнопку **ASSIGN**. На дисплее на короткое время должно высветиться **[CP]**.

Если Вы хотите назначить управление для дополнительного параметра эффекта:

- Установите **Селектор функций** в положение **PARAM**, расположенное рядом с тем набором функций, дополнительным параметром эффекта которого вы хотите управлять. На дисплее отобразится код выбранного дополнительного параметра [**P1...P5**].
- Убедитесь в том, что светодиод на клавише **UP** или **DOWN** мигает.
- Нажмите и удерживайте в течение примерно 1 секунды кнопку **ASSIGN**. На дисплее на короткое время должно высветиться [**CP**].

Теперь необходимо указать процессору, куда будет назначено управление педалью при выборе программы в режиме **PROGRAM**: громкость (**VOLUME**), квакушка (**WAN**) или выбранный параметр эффекта (**FX PARAM**). Для этого перед тем, как выполнить процедуру **Сохранение настроек**, при помощи кнопки **ASSIGN** необходимо выбрать назначение педали: громкость (**VOLUME**), квакушка (**WAN**) или параметр эффекта (**FX PARAM**) – должен загореться светодиод напротив соответствующей надписи.

Сохранение настроек

Перед тем, как перевести **Селектор функций** в положение **PROGRAM**, необходимо сохранить сделанные Вами изменения в энергонезависимую память процессора. Если не выполнить процедуру сохранения настроек, то при выборе другой номера программы в режиме **PROGRAM** или при выключении питания все измененные Вами параметры примут те значения, которые были на момент включения процессора.

Для сохранения настроек выполнение следующую процедуру:

- Установите Селектор функций в положение **WRITE**. На дисплее отобразится номер выбранной программы.
- Нажмите кнопку **▲WRITE**. Номер программы на дисплее начнет мигать.
- Убедитесь в том, что на дисплее мигает именно тот номер программы, под которым Вы хотите сохранить сделанные настройки. Вы можете изменить номер программы, вращая колесо **VALUE**. Если на этом этапе Вы решите, что не хотите сохранять изменения, то нажмите кнопку **▼CANCEL** (отмена сохранения).
- Нажмите кнопку **▲WRITE** еще раз. На дисплее на короткое время должно высветиться [**CP**], что означает «сохранение выполнено». После этого на дисплее высветится номер программы.
- Переведите **Селектор функций** в положение **PROGRAM**.

ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ

В этой главе приводится описание параметров имеющихся в процессоре эффектов в том объеме, насколько мне удалось разобраться. Если комментарии к какому-то параметру отсутствуют, то это означает, что этот параметр или не нуждается в комментариях (например – громкость), или же я так и не смог разобраться в его функциях. Глубоко вдаваться в описание параметров я не стал, иначе пришлось бы писать целый трактат. Если понадобится, Вы можете найти более подробные описания в других открытых источниках.

Коды и названия на английском языке эффектов и их параметров соответствуют таблицам, приведенным в прилагаемом к процессору руководстве пользователя производителя.

Основной параметр эффекта для сокращения далее по тексту будет обозначен **MP** (Main Parameter)

PRE FX – Предварительный эффект

F0 – COMPRESSOR – Компрессор

Эффект *Компрессор* заключается в том, что тихие ноты усиливаются больше, чем громкие. Происходит компрессия, т.е. сжатие динамического диапазона гитарного сигнала. Это позволяет струне звучать довольно длительное время без изменения громкости. В результате его применения увеличивается сустейн - получается певучее, протяжное соло.

MP – SENS – Чувствительность

Увеличение значения этого параметра повышает компрессию и, соответственно, увеличивается сустейн.

P1 – LEVEL – Уровень выходного сигнала эффекта

F1 – PICKUP SIMULATOR – Имитатор звукоснимателей

Этот эффект моделирует влияние на звук типа звукоснимателей. Он позволяет преобразовать синглы в хамбекеры, хамбекеры в синглы, или же создать модель из двух включенных в противофазе звукоснимателей. Также имеется встроенный компрессор.

MP – TYPE – Тип

HS – Имитирует звучание сингла при игре на гитаре с хамбекером

SH – Имитирует звучание хамбекера при игре на гитаре с синглом

P1 – LEVEL – Уровень выходного сигнала эффекта

P2 – PHASE – Фаза

Изменяет расстояние до виртуального звукоснимателя, звук которого добавляется к звуку звукоснимателя Вашей гитары.

P3 – PHASEMIX – Уровень виртуального звукоснимателя

Изменяет уровень сигнала виртуального звукоснимателя, добавляемого к звуку звукоснимателя Вашей гитары. При установке отрицательных значений этого параметра (-10...0) звук виртуального звукоснимателя добавляется к звуку Вашей гитары в противофазе.

P4 – SENS – Чувствительность

Изменяет чувствительность компрессора. Увеличение значения этого параметра повышает компрессию и, соответственно, увеличивается сустейн.

F2 – AC SIMULATOR – Имитатор акустической гитары

Преобразует звучание электрогитары в звучание акустической гитары

MP – TOP – Верхняя дека гитары

Изменяет уровень высоких частот в звуке

P1 – BODY – Корпус гитары

Изменяет уровень низких частот в звуке

P2 – TYPE – Тип гитары

Устанавливает тип корпуса моделируемой гитары

1 – Гитара старого стиля с маленьким корпусом. Подходит для игры арпеджио.

2 – Гитара с маленьким корпусом, имеющая характерное звучание средних частот. Часто используется гитаристами, играющими кантри и блюз.

3 – Гитара с большим корпусом, имеющая чистое звучание. Подходит для поп-музыки.

4 – Резонаторная гитара, хорошо подходящая для игры слайдером.

P3 – MIX – Смешивание

Изменяет уровень моделируемого резонанса корпуса, добавляемого к звуку Вашей гитары.

Совет: для игры с использованием имитации акустической гитары рекомендуется использовать звукосниматель типа сингл.

F3 – SLOW ATTACK – Медленная атака

Атака в гитарной терминологии – скорость нарастания уровня сигнала после удара по струне.

MP – ATTACK – Атака

Изменяет скорость нарастания сигнала

F4 – AUTO WAH – Авто-квакушка

Эта модель автоматически добавляет к звуку эффект WAH в зависимости от того, с какой силой Вы ударяете по струнам.

MP – SENS/POL – Чувствительность/Полярность

Изменяет чувствительность эффекта WAH к громкости Вашей гитары.

Также устанавливает полярность WAH: при положительных значениях этого параметра (0...10) тембр изменяется от низких частот к высоким; при отрицательных значениях (-0...-10) тембр изменяется от высоких частот к низким.

P1 – ATTACK – Атака

Изменяет скорость нарастания сигнала

P2 – ORDER – Порядок обработки сигнала

Определяет место эффекта WAH в цепочке обработки сигнала процессором (см. стр. 3).

Pr – WAH помещается до эффекта DRIVE/AMP

Po – WAH помещается после эффекта DRIVE/AMP

P3 – Type – Тип моделируемой педали

47 – Моделируется педаль VOX V847

48 – Моделируется педаль VOX V848

F5 – U-VIBE/PHASER – Вибрато/Фейзер

Позволяет выбрать одну из трех моделей: знаменитый эффект с педалью фейзер/вибратор U-VIBE (Univox Uni-Vibe); производимый в Дании четырехэтапный фейзер, выпускаемый в черном корпусе; и популярный четырехэтапный фейзер, выпускаемый в корпусе цвета банана.

Фейзер – эффект вращающегося динамика.

MP – SPEED – Скорость

Изменяет скорость вибрации или модуляции

P1 – DEPTH – Глубина

Изменяет глубину вибрации или модуляции

P2 – ORDER – Порядок обработки сигнала

Определяет место эффекта в цепочке обработки сигнала процессором (см. стр. 3).

Pr – эффект помещается до эффекта DRIVE/AMP

Po – эффект помещается после эффекта DRIVE/AMP

P3 – TYPE – Тип моделируемого эффекта

U1 – U-VIBE в режиме вибратор

U2 – U-VIBE в режиме хорус

or – Четырехэтапный фейзер в корпусе цвета банана

bL – Четырехэтапный фейзер в черном корпусе

P4 – MANUAL – Регулировка

Изменяет центральную частоту колебаний. Данный параметр не оказывает влияния на звук, если значение параметра **P1** (DEPTH) установлено на 10.

Совет: Если назначить управление педалью на основной параметр эффекта (**MP – SPEED**), то эффект будет работать в точности как моделируемый U-VIBE с педалью.

F6 – CHORUS/FLANGER – Хорус/Фленджер

Хорус – эффект хора, когда к исходному сигналу добавляется этот же сигнал с задержкой и модуляцией. Фленджер – в принципе то же самое, что и хорус, только имеет более искусственное звучание.

MP – SPEED – Скорость

Изменяет скорость модуляции

P1 – DEPTH – Глубина

Изменяет глубину модуляции

P2 – RESO – Резонанс

Изменяет величину резонанса

P3 – MANUAL – Регулировка

Изменяет центральную частоту колебаний. Данный параметр не оказывает влияния на звук, если значение параметра **P1** (DEPTH) установлено на 10.

F7 – OCTAVE – Октава

Данный эффект генерирует звук на октаву ниже входного звука и смешивает его с входным звуком, добавляя таким образом плотность звучания. Этот тип эффекта работает только с одиночными нотами и не подходит для игры аккордами.

MP – EFFECT – Эффект

Изменяет в смеси уровень сигнала пониженной на октаву ноты.

P1 – DIRECT – Исходный звук

Изменяет в смеси уровень сигнала входящей ноты.

F8 – RING MODULATOR – Ринг-модулятор

Этот эффект генерирует синусоиду, которая добавляется к сигналу от Вашей гитары, в результате чего получаются новые гармоники.

MP – OSCFREQ – Частота генератора

P1 – EFFECT – Эффект

Изменяет в смеси уровень звука эффекта.

P2 – DIRECT – Исходный звук

Изменяет в смеси уровень входящего звука.

P3 – FILTER – Фильтр

Изменяет значение частоты фильтра.

F9 – DRONE – Дрон

Моделирует божественное звучание резонаторных струн (дронов) индийского струнного инструмента ситар.

MP – KEY – Тональность

Определяет настройку ноты дрона.

P1 – MIX – Смешивание

Изменяет в смеси уровень звука дрона

P2 – RESO - Резонанс

Изменяет величину резонанса

W - WAH – Квакушка

MP – MANUAL – Положение педали

Этот параметр показывает текущее положение педали. Менять его не имеет смысла, так как если после его изменения нажать и отпустить педаль, то он опять начнет показывать текущее положение педали.

P1 – Type – Тип моделируемой педали

47 – Моделируется педаль VOX V847

48 – Моделируется педаль VOX V848

P2 – ORDER – Порядок обработки сигнала

Определяет место эффекта WAH в цепочке обработки сигнала процессором (см. стр. 3).

Pr – WAH помещается до эффекта DRIVE/AMP

Po – WAH помещается после эффекта DRIVE/AMP

P3 – CLOSE – Педаль поднята

Изменяет уровень фильтрации частот при поднятом положении педали.

P4 – OPEN – Педаль нажата

Изменяет уровень фильтрации частот при нажатом положении педали.

Примечание: здесь я обнаружил несоответствие между параметрами WAH, указанными в руководстве пользователя производителя и параметрах в имеющемся у меня процессоре. Я описал параметры так, как они зашиты в моем процессоре.

DRIVE/AMP – Модели драйвов и усилителей

Этот набор эффектов позволяет Вам выбрать модель драйва или усилителя, изменять настройки тембра, характерные для каждой модели. При выборе драйва или усилителя автоматически выбирается наиболее подходящая для него модель кабинета (параметр **Cb**, см. главу **LEVEL/NR/CAB/PEDAL** далее), которую при желании Вы сможете потом изменить

d0 – TUBE OVERDRIVE – Ламповый овердрайв

Моделирует педаль овердрайва, которую обычно производители помещают в зеленый корпус. Очень часто применяется музыкантами благодаря производимому прекрасному классическому теплomu звучанию.

MP – GAIN – *Уровень эффекта*

P1 – TONE – *Тембр*

P2 – VOLUME – *Громкость*

d1 – BOUTIQUE OVERDRIVE – Бутиковый овердрайв

Моделирует дорогую, сделанную под заказ педаль овердрайв

MP – GAIN – *Уровень эффекта*

P1 – TONE – *Тембр*

P2 – VOLUME – *Громкость*

d2 – FAT DISTORTION – «Жирный» дисторшн

Моделирует мягкий дисторшн с большим количеством гармоник

MP – GAIN – *Уровень эффекта*

P1 – TONE – *Тембр*

P2 – VOLUME – *Громкость*

d3 – ORANGE DISTORTION – Оранжевый дисторшн

Моделирует производимую в Японии классическую педаль дисторшн, помещаемую обычно в оранжевый корпус.

MP – GAIN – *Уровень эффекта*

P1 – TONE – *Тембр*

P2 – VOLUME – *Громкость*

d4 – METAL DISTORTION – Метал-дисторшн

Моделирует педаль дисторшн, идеально подходящую для музыки в стиле метал.

MP – GAIN – *Уровень эффекта*

P1 – TREBLE – *Высокие частоты*

P2 – MIDDLE – *Средние частоты*

P3 – BASS – *Низкие частоты*

P4 – VOLUME – *Громкость*

d5 – SHRED DISTORTION – Шред-дисторшн

Моделирует звук дисторшн, производимый большим стековым усилителем. В гитарной терминологии «шред-дисторшн» означает максимально мощный дисторшн.

MP – GAIN – *Уровень эффекта*

P1 – TREBLE – *Высокие частоты*

P2 – MIDDLE – *Средние частоты*

P3 – BASS – *Низкие частоты*

P4 – VOLUME – *Громкость*

d6 – FUZZ – Фуз

Моделирует ретро эффект Фуз (Fuzz в переводе с английского означает искажение).

MP – GAIN – *Уровень эффекта*

P1 – TONE – *Тембр*

P2 – VOLUME – *Громкость*

d7 – OCTAVE FUZZ – Фуз с октавером

Моделирует легендарную педаль Фуз, которая добавляет повышение на одну октаву к звуку Вашей гитары. Для получения наилучших результатов используйте нековый звукосниматель и играйте до 12 лада.

MP – GAIN – *Уровень эффекта*

P1 – TONE – *Тембр*

P2 – VOLUME – *Громкость*

A0 – BOUTIQUE CLEAN – Бутиковый чистый

Моделирует звучание очень дорогого, сделанного под заказ усилителя на чистом канале.

MP – GAIN – *Уровень эффекта*

P1 – TREBLE – *Высокие частоты*

P2 – MIDDLE – *Средние частоты*

P3 – BASS – *Низкие частоты*

P4 – VOLUME – *Громкость*

P5 – AMP/LINE – *Усилитель/Линия*

Этот параметр используется для того, чтобы указать процессору к какому устройству Вы его подключаете, например: к гитарному усилителю, к микшеру или к записывающему устройству. Это позволяет скомпенсировать выход модели гитарного усилителя так, чтобы он соответствовал входу подключаемого устройства.

A1 – Используйте эту настройку если Вы подключаете процессор к усилителю с чистым звуком, например сделанному в США комбику с открытой задней стенкой.

A2 – Используйте эту настройку если Вы подключаете процессор к усилителю с характерным звучанием средних частот, например сделанному в Великобритании комбику с открытой задней стенкой.

A3 – Используйте эту настройку если Вы подключаете процессор к стековому усилителю (голова) с кабинетом 4x12 с закрытой задней стенкой.

Ln – Используйте эту настройку если Вы подключаете процессор к линейному входу усилителя или к записывающему устройству.

A1 – BLACK 2X12 – *Черный 2X12*

Моделирует звучание двухканального комбика с двумя динамиками 12".

Считается, что такой комбик обязан иметь каждый гитарист, играющий в стиле кантри или блюз.

Параметры настройки такие же, как для **A0**.

A2 – AC15 – *AC15*

Моделирует звучание 2-го канала комбо-усилителя VOX AC15 выпуска 1962 года.

Параметры настройки такие же, как для **A0**.

A3 – AC30TB – *AC30TB*

Моделирует чистое звучание комбо-усилителя VOX AC30TB, богатое и резкое с четкими высокими частотами.

Параметры настройки такие же, как для **A0**.

A4 – UK 68P – *UK 68P*

Моделирует канал "High Treble" выпущенного в Великобритании в 1968 году 50-ваттного усилителя 68P, с плексигласовой передней панелью и четырьмя входами.

Параметры настройки такие же, как для **A0**.

A5 – UK `80 – *UK `80*

Моделирует выпущенный в Великобритании в 1980 году 100-ваттный одноканальный усилитель типа «голова».

Параметры настройки такие же, как для **A0**.

A6 – UK MODERN – *Современный британский усилитель*

Моделирует канал "High Gain" (перегруз) производимого в Великобритании современного 100-ваттного усилителя.

Параметры настройки такие же, как для **A0**.

A7 – US MODERN – *Современный американский усилитель*

Моделирует канал "High Gain" (перегруз) производимого в Калифорнии (США) современного 100-ваттного усилителя.

Параметры настройки такие же, как для **A0**.

LEVEL/NR/CAB/PEDAL – Уровень/Шумоподавление/Кабинет/Педаль

LE – Уровень

MP – PROGRAM LEVEL – Уровень программы

Изменяет уровень сигнала (громкость) для выбранной программы.

nR – Шумоподавление

MP – NR SENS – Чувствительность шумоподавления

Изменяет уровень шумоподавления для выбранной программы. Установите такое значение этого параметра, чтобы не было слышно шума когда Вы не играете на гитаре.

Примечание: в зависимости от используемой гитары, чрезмерное увеличение уровня шумоподавления может привести к обрезанию некоторых нот. Настраивайте шумоподавление так, чтобы ноты звучали естественно.

Cb – Кабинет

MP – CABINET MODEL – Модель кабинета

Модель кабинета связана с моделью выбранного драйва или усилителя. При выборе драйва или усилителя (см. главу **DRIVE/AMP** выше) автоматически выбирается наиболее подходящая для него модель кабинета, которую на этом этапе настройки при желании Вы можете изменить. Если набор эффектов **DRIVE/AMP** полностью отключен (**oF**), то вы не можете выбрать модель кабинета.

C0 – TWEED 1x8

Моделирует 8-дюймовый динамик с магнитом Alnico, установленный в комбик с открытой задней стенкой, оборудованный простым усилителем с одной выходной лампой 6V6.

C1 – TWEED 1x12

Моделирует 12-дюймовый динамик с магнитом Alnico, произведенный уважаемой американской компанией по производству винтажных громкоговорителей, установленный в кабинет с открытой задней стенкой.

C2 – TWEED 4x10

Моделирует кабинет с открытой задней стенкой с четырьмя 10-дюймовыми динамиками, изначально разработанный для бас гитар. Применяется для различных стилей рок-музыки.

C3 – Black 2x10

Моделирует два сделанных в США 10-дюймовых динамика с керамическими магнитами, установленные в кабинет с открытой задней стенкой. Отличный выбор для блюза, джаза или кантри.

C4 – Black 2x12

Моделирует комбо-усилитель с открытой задней стенкой, с двумя 12-дюймовыми динамиками. Широко используется для блюза или кантри.

C5 – AC15TBX

Моделирует комбо-усилитель с открытой задней стенкой, имеющий один знаменитый 12-дюймовый динамик VOX Blue Alnico, произведенный фирмой Celestion в городе Ipswich, Англия.

C6 – AC30TBX

Моделирует усилитель с открытой задней стенкой, имеющий два соединенных последовательно 12-дюймовых динамика VOX Blue Alnico.

C7 – UK H30 4x12

Моделирует кабинет с закрытой задней стенкой, имеющий четыре 12-дюймовых динамика с керамическими магнитами, производимый в Великобритании с конца 60-х годов.

C8 – UK T75 4x12

Моделирует произведенный в Великобритании кабинет с закрытой задней стенкой, в котором установлены четыре современных 75-ваттных 12-дюймовых динамика с керамическими магнитами.

C9 – US V30 4x12

Моделирует произведенный в Калифорнии (США) кабинет с закрытой задней стенкой, в котором установлены четыре 30-ваттных 12-дюймовых динамика с керамическими магнитами.

MOD – Модуляция

F0 – CLASSIC CHORUS – Классический хорус

Эта модель устройства хорус (хор), которое имеет 2 режима: хорус и вибрато. Весьма распространено в виде встроенного в гитарный усилитель эффекта.

MP – SPEED – Скорость

Изменяет скорость модуляции.

P1 – DEPTH – Глубина

Изменяет глубину модуляции.

P2 – MANUAL – Регулировка

Изменяет центральную частоту колебаний. Если параметр DEPTH установлен на значение 10, то параметр MANUAL не будет работать.

P3 – MODE – Режим

Устанавливает режим выхода.

1 – Режим моно

2 – Режим стерео, при котором сигнал эффекта передается на правый канал, и прямой сигнал от гитары – на левый канал

3 – Режим вибрато, при котором на выход передается только обработанный сигнал. Установка параметра MANUAL на значение 10 минимизирует задержку выхода

F1 – MULTI TAB CHORUS – Многоканальный хорус

Этот эффект представляет собой хорус с независимыми левым, центральным и правым каналами, что добавляет звуку глубину и объем.

MP – SPEED – Скорость

Изменяет скорость модуляции.

P1 – DEPTH – Глубина

Изменяет глубину модуляции.

P2 – TIME – Время

Изменяет время задержки.

P3 – MIX – Смешивание

Устанавливает уровень эффекта, добавляемого в звук Вашей гитары.

F2 – CLASSIC FLANGER – Классический фленжер

Моделирует действительно классический аналоговый фленжер, который многие современные гитаристы называют «крестным отцом тэппинга, исполняемого обеими руками».

MP – SPEED – Скорость

Изменяет скорость модуляции.

P1 – RESO – Резонанс

Изменяет количество резонанса.

P2 – DEPTH – Глубина

Изменяет глубину модуляции.

P3 – MANUAL – Регулировка

Изменяет центральную частоту колебаний. Если параметр DEPTH установлен на значение 10, то параметр MANUAL не будет работать.

P4 – MIX – Смешивание

Устанавливает уровень эффекта, добавляемого в звук Вашей гитары.

F3 – VI CHORUS – Двойной хорус

Эта модель хоруса является уникальной для процессора. Она моделирует два устройства хорус (CHORUS1 и CHORUS 2), и позволяет Вам соединять эти два устройства не только последовательно и параллельно, но также синхронизировать и де-синхронизировать оба ГНЧ (ГНЧ - генератор низких частот). Это позволяет получать различные звуки: от восхитительного объемного звучания до причудливого, похожего на фленжер, звучания с множественной модуляцией.

MP – SPEED 1 – Скорость 1

Изменяет скорость модуляции для CHORUS 1.

P1 – SPEED 2 – Скорость 2

Изменяет скорость модуляции для CHORUS 2.

P2 – DEPTH – Глубина

Изменяет глубину модуляции для CHORUS 1/2.

P3 – RESO – Резонанс

Изменяет количество резонанса для CHORUS 1/2.

P4 – MODE – Режим

Устанавливает тип соединения и режим ГНЧ для CHORUS 1/2.

- 1 – CHORUS 1/2 соединены последовательно
- 2 – CHORUS 1/2 соединены параллельно
- 3 – CHORUS 1/2 соединены параллельно и их ГНЧ синхронизированы
- 4 – CHORUS 1/2 соединены параллельно и их ГНЧ синхронизированы в противофазе (режим стерео)

F4 – DUO PHASER – Двойной фейзер

Этот эффект модель моделирует два шестизатпажных фейзера: PHASER 1 и PHASER 2. Они могут быть соединены последовательно (получается псевдо – двенадцатизатпажный фейзер) или параллельно; а также синхронизировать или де-синхронизировать оба ГНЧ.

MP – SPEED 1 – Скорость 1

Изменяет скорость модуляции для PHASER 1.

P1 – SPEED 2 – Скорость 2

Изменяет скорость модуляции для PHASER 2. Этот параметр не работает если параметр MODE установлен на значение 2, 4 или 5.

P2 – DEPTH – Глубина

Изменяет глубину модуляции для PHASER 1/2.

P3 – RESO – Резонанс

Изменяет количество резонанса для PHASER 1/2.

P4 – MODE – Режим

Устанавливает тип соединения и режим ГНЧ для PHASER 1/2.

- 1 – PHASER 1/2 соединены последовательно
- 2 – PHASER 1/2 соединены последовательно и их ГНЧ синхронизированы для получения псевдо-двенадцатизатпажного фейзера.
- 3 – PHASER 1/2 соединены параллельно
- 4 – PHASER 1/2 соединены параллельно и их ГНЧ синхронизированы (режим стерео)
- 5 – PHASER 1/2 соединены параллельно и их ГНЧ синхронизированы в противофазе (режим стерео)

F5 – TEXTREM – Тремоло

Моделирует популярную схему тремоло, которая встраивается в некоторые комбо-усилители. Параметр SPREAD позволяет Вам получить панорамный эффект, который распределяется на левый и правый каналы.

MP – SPEED – Скорость

Изменяет скорость тремоло.

P1 – DEPTH – Глубина

Изменяет глубину тремоло.

P2 – SPREAD – Размах

Изменяет размах между левым и правым каналами.

P3 – LEVEL – Уровень

Компенсирует уровень выходного сигнала.

F6 – ROTARY – Вращающийся динамик

MP – SPEED – Скорость

Изменяет скорость вращения динамика.

P1 – DEPTH – Глубина

Изменяет глубину модуляции.

F7 – PITCH SHIFTER – Сдвиг высоты ноты

Выполняет сдвиг высоты ноты в диапазоне одной октавы вверх или одной октавы вниз.

MP – PITCH – Сдвиг ноты

Пошагово изменяет величину сдвига по полутону.

P1 – EFFECT – Эффект

Изменяет уровень эффекта (сдвинутой ноты).

P2 – DIRECT – Исходный звук

Изменяет уровень входящей ноты от гитары.

P3 – FINE – Точная настройка

Изменяет величину сдвига на одну сотую полутона.

P4 – TRACKING – Отслеживание

Изменяет отслеживание сдвинутой ноты (т.е. насколько близко по времени она будет следовать за исходной нотой). Меньшие величины этого параметра эффективны, если значение параметра PITCH близко к 0. Более высокие значения эффективны, если значение параметра PITCH установлено на значения, близкие к +/- 12.

F8 – RANDOM STEP FILTER – Фильтр со случайным шагом

Этот эффект представляет собой частотный фильтр, для которого в случайном порядке изменяется пиковая частота.

MP – SPEED – Скорость

Изменяет скорость модуляции.

P1 – MIX – Смешивание

Изменяет уровень смешивания эффекта.

P2 – RESO – Резонанс

Изменяет величину резонанса

P3 – MANUAL – Регулировка

Изменяет центральную частоту.

P4 – DEPTH – Глубина

Изменяет глубину модуляции.

F8 – FILTRON – *Фильтрон*

Этот эффект представляет собой управляемый фильтр, частота фильтрации которого изменяется в зависимости от входного сигнала. Похож по звучанию на авто-квакушку.

MP – SENS/POL – *Чувствительность/Полярность*

Изменяет чувствительность эффекта к громкости Вашей гитары. Также устанавливает полярность изменения частоты.

P1 – ATTACK – *Атака*

Изменяет скорость нарастания сигнала.

P2 – RESO – *Резонанс*

Изменяет величину резонанса

P3 – MANUAL – *Регулировка*

Изменяет частоту настройки фильтра.

P4 – DEPTH – *Глубина*

Изменяет глубину эффекта. Если параметр DEPTH установлен на значение 10, то параметр MANUAL не будет работать.

DELAY/REV – *Дилей/Ревербератор*

Эффекты Delay – Дилей (*Задержка*)

F0 – ECHO+ - *Эхо+*

Моделирует один из самых уважаемых аналоговых ленточных аппаратов для эффекта «эхо». В оригинальных устройствах эффект «эхо» достигался за счет записи звука на магнитофоне с последующим его воспроизведением через дополнительную головку, при этом время задержки регулировалось скоростью вращения двигателя магнитофона. Многие профессионалы предпочитают такие устройства из-за производимого ими теплого и темного эха.

MP – MIX – *Смешивание*

Изменяет уровень задержанного сигнала в смеси.

P1 – TIME – *Время*

Изменяет время задержки, другими словами – частоту повторений эхо.

P2 – FEEDBACK – *Обратная связь*

Изменяет величину обратной связи. Этим параметром регулируется количество повторений эхо до его полного затухания.

Обратная связь – это явление, при котором часть выходного сигнала возвращается на вход. При чрезмерном увеличении величины обратной связи можно получить «возбуждение» канала – неконтролируемое возрастание выходного сигнала. Больше всего влиянию обратной связи подвержены микрофоны. Очень часто Вы могли наблюдать это явление на концертах, когда вдруг появляется и начинает нарастать посторонний гул, и исполнитель, чтобы его прекратить, закрывает рукой микрофон. В некоторых моделях ленточного эхо контур обратной связи организован путем добавления части воспроизводимого сигнала в канал записи непосредственно в самом устройстве.

P3 – TONE – *Тембр*

Изменяет тембр задержанного сигнала

F1 – MULTI HEAD ECHO – Многоголовочное эхо

Моделирует ленточное устройство, в котором установлены три воспроизводящие головки. Эхо от каждой головки имеет собственный контур обратной связи, что позволяет получить теплое, насыщенное эхо.

Параметры настройки такие же, как для **F0**.

F2 – MODULATION DELAY – Дилей с модуляцией

Моделирует первый цифровой дилей фирмы Korg – SDD-3000. Вы также можете получить эффекты, похожие на хорус или фленжер, установив небольшое значение параметра TIME и используя параметр SPEED для модуляции сигнала.

MP – MIX – Смешивание

Изменяет уровень задержанного сигнала в смеси.

P1 – TIME – Время

Изменяет время задержки, другими словами – частоту повторений эхо.

P2 – FEEDBACK – Обратная связь

Изменяет величину обратной связи. Этим параметром регулируется количество повторений эхо до его полного затухания.

P3 – SPEED – Скорость

Изменяет скорость модуляции, т.е. частоту ГНЧ.

F3 – STEREO DELAY – Стерео дилей

Этот стерео дилей со сдвигом по времени между левым и правым каналом добавляет ощущение объема в звуке.

Параметры настройки такие же, как для **F0**.

F4 – PINGPONG DELAY – Пинг-понг дилей

Это стерео дилей, в котором звук «прыгает» между левым и правым каналами (подобно шарика при игре в настольный теннис, отсюда и название).

Параметры настройки такие же, как для **F0**.

Эффекты REVERB – Ревербератор

F5 – SLAP – Слэп (*slap* в переводе с английского – хлопок)

Моделирует короткую реверберацию небольшого помещения.

MP – MIX – Смешивание

Изменяет уровень задержанного сигнала в смеси.

P1 – TIME – Время

Изменяет время задержки, другими словами – частоту повторений.

P2 – HI DAMP – Подавление высоких частот

Изменяет уровень подавления высоких частот.

P3 – LO DAMP – Подавление низких частот

Изменяет уровень подавления низких частот.

F6 – SPRING – Пружинный ревербератор

Моделирует пружинный ревербератор, обычно используемый в гитарных усилителях. Идеально подходит для спокойной музыки.

Параметры настройки такие же, как для **F5**.

F7 – PLATE – Пластинный ревербератор

Моделирует тип ревербератора, который работает за счет вибрации металлической пластины вместо пружины. Он имеет довольно короткое время реверберации и отличается стремительной атакой. Хорошо подходит для ударной (перкуссивной) техники игры.

Параметры настройки такие же, как для **F5**.

F8 – ROOM – Комната

Моделирует реверберацию обычной комнаты, с большим количеством близких источников отражения звука.

Параметры настройки такие же, как для **F5**.

F9 – HALL – Зал

Моделирует реверберацию концертного зала с большим количеством эхо.

Параметры настройки такие же, как для **F5**.

Ну вот, вроде все, что хотел сказать.

Если Вы обнаружили в данной статье ошибки или неточности – пожалуйста, сообщите мне об этом.

Желаю удачи и творческих успехов.

*Андрей Черников
ach1@ukr.net*