

BNX3

**GENETX™
Басовая
рабочая станция**

**Руководство
пользователя**



DigiTech
The Power to Create



Символы, изображенные выше, являются общепринятыми знаками для предупреждения о возможной опасности электроприборов. Знак молнии в равностороннем треугольнике означает, что в устройстве присутствует опасное напряжение. Восклицательный знак в равностороннем треугольнике означает, что перед использованием устройства необходимо ознакомиться с руководством пользователя.

Данные символы предупреждают, что внутри корпуса нет компонентов, допускающих их обслуживание пользователем. Не открывайте устройство и не пытайтесь отремонтировать его самостоятельно. По всем вопросам, касающимся обслуживания и ремонта, обращайтесь к квалифицированному персоналу. Вскрытие устройства приводит к потере гарантии производителя. Не допускайте контакта устройства с жидкостями. Если на ус-тройство попала кака-либо жидкость — немедленно выключите его и обратитесь к дилеру для соответствующего обслуживания. Отключайте устройство от электросети во время грозы.

ДЛЯ ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Литая вилка, отрезанная от кабеля, небезопасна. Утилизируйте вилку надлежащим образом. Ни при каких условиях не вставляйте поврежденную вилку или вилку с отрезанным кабелем в разъем питания 13 ампер. Не пользуйтесь вилкой со снятой крышкой предохранителя. Заменить крышку предохранителя можно у местного продавца. Плавкие предохранители рассчитаны на 13 ампер и должны быть соответствовать стандарту BS1362 организации ASTA.

Инструкции по безопасности

Примечание для покупателей, устройство которых снабжено кабелем питания.

Внимание: устройство должно быть заземлено.

Провода в кабеле питания окрашены в разные цвета, соответствие цветов контактам:

Зеленый и желтый - земля, голубой - ноль, коричневый - фаза

Поскольку цвета проводов могут не соответствовать цветовой маркировки на вилке, следуйте следующим правилам:

- Провод с зеленой или желтой изоляцией должен подключаться к разъему вилки, маркированному буквой E, или символом «земля», или зеленому, или желто-зеленому разъему.
- Провод с синей изоляцией должен быть подключен к разъему N, или разъему черного цвета.
- Провод с коричневой изоляцией должен быть подключен к разъему L, или к разъему красного цвета.

Для подключения устройства к электросети могут потребоваться другой кабель питания, вилка, или и то, и другое. Если необходимо заменить вилку, обратитесь к квалифицированному персоналу (используйте таблицу ниже). Зеленый/желтый провод должен быть подключен непосредственно к корпусу устройства.

КОНТАКТ	ЦВЕТ ПРОВОДА		
		Нормальны	Альтернативный
L	ФАЗА	КОРИЧНЕВЫЙ	ЧЕРНЫЙ
N	НОЛЬ	ГОЛУБОЙ	БЕЛЫЙ
E	ЗЕМЛЯ	ЗЕЛЕНЫЙ/ЖЕЛТЫЙ	ЗЕЛЕНый

Внимание: Если заземление вилки нарушено, то при определенных условиях (неправильной работы) устройства или системы, к которой подключено устройство, между корпусом устройства и контактом «земля» может произойти пробой. При этом касание корпуса устройства или заземления, может привести к серьезным травмам или смерти.

ДЛЯ ВАШЕЙ БЕЗОПАСНОСТИ, ОЗНАКОМЬТЕСЬ СО СЛЕДУЮЩИМИ ИНСТРУКЦИЯМИ:

СОХРАНИТЕ ЭТИ ИНСТРУКЦИИ

УЧИТЫВАЙТЕ ВСЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

СЛЕДУЙТЕ ВСЕМ ИНСТРУКЦИЯМ

НЕ ЭКСПЛУАТИРУЙТЕ УСТРОЙСТВО ВБЛИЗИ ВОДЫ.

ЧИСТИТЕ УСТРОЙСТВО ТОЛЬКО СУХОЙ ТРЯПКОЙ.

НЕ ПЕРЕКРЫВАЙТЕ ВЕНТИЛЯЦИОННЫЕ ОТВЕРСТИЯ УСТРОЙСТВА. УСТАНАВЛИВАЙТЕ УСТРОЙСТВО В СООТВЕТСТВИИ С ИНСТРУКЦИЯМИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ.

НЕ СТАВЬТЕ УСТРОЙСТВО РЯДОМ С ИСТОЧНИКАМИ ТЕПЛА – РАДИАТОРАМИ, ПЕЧКАМИ ИЛИ ДРУГИМИ УСТРОЙСТВАМИ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВЫРАБАТЫВАТЬ ТЕПЛО.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ТОЛЬКО ОГОВОРЕННЫЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЕМ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ.

ОТКЛЮЧАЙТЕ УСТРОЙСТВО ВО ВРЕМЯ ГРОЗЫ ИЛИ ДЛИТЕЛЬНОГО ПРОСТОЯ.

Не пренебрегайте безопасностью, которую обеспечивают поляризованная вилка или вилка с заземлением. У поляризованной вилки один контакт шире другого. Вилка с заземлением имеет два плоских контакта и круглый заземляющий контакт. Широкий контакт или третий круглый контакт предназначены для обеспечения вашей безопасности. Если вилка не подходит к вашей розетке, обратитесь к электрику, и замените устаревшую розетку.

Следите за тем, чтобы на кабель питания не наступали, чтобы кабель не пережимался, особенно около вилки и в месте подключения к устройству.

Используйте только подставки (в том числе на колесах) и крепления, рекомендованные производителем. Соблюдайте осторожность при перемещении подставки на колесах во избежание опрокидывания.



Любое обслуживание устройства должно производиться только квалифицированным персоналом. Ремонт/обслуживание устройства необходимы в случае, если устройство было повреждено, например, если был поврежден кабель питания, при попадании внутрь устройства влаги или падения на него различных предметов, если устройство попадало под дождь или в условия с повышенной влажностью, в случае неправильной работы устройства, или его падения.

ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ПИТАНИЯ: Выключение устройства при помощи переключателя НЕ ОТКЛЮЧАЕТ кабель питания (для устройств, оборудованных переключателем).

ОТКЛЮЧЕНИЕ ОТ ЭЛЕКТРОСЕТИ: вилка кабеля питания должна быть легко доступна. В случае установки устройства в рэковую стойку или в место, где вилка кабеля питания не доступна, необходимо включить в электрическую разводку полярный предохранитель, с разделением полюсов не менее 3мм.

ДЛЯ УСТРОЙСТВ, СНАБЖЕННЫХ ПРЕДОХРАНИТЕЛЕМ: Предохранитель подлежит замене только на предохранитель с того же типа и с теми же параметрами.

ВЫБОР ВОЛЬТАЖА: Устройство может использоваться с различными кабелями питания, вилками, или и тем, и другим, в зависимости от источника питания. Подключайте устройство только к источникам питания с параметрами, указанными на задней панели устройства. В целях снижения вероятности поражения электрическим током или возникновения пожара, любое обслуживание устройства должно производиться только квалифицированным персоналом.

Электромагнитная совместимость

Условия эксплуатации:

- Настоящее устройство не вызывает вредных помех.
- Настоящее устройство может принимать любые помехи, включая те, которые могут приводить к нежелательной работе.
- Используйте только экранированные соединительные провода.
- Следует воздержаться от эксплуатации настоящего устройства в сильных электромагнитных полях.

СЕРТИФИКАТ СООТВЕТСТВИЯ

Производитель:	DigiTech
Адрес производителя:	8760 S. Sandy Parkway Sandy, Utah 84070, USA
Название устройства:	BNX3
Примечание:	после названия устройства могут стоять буквы EU, JA, NP и UK.
Опции:	все (необходим силовой адаптер класса II, соответствующий всем требованиям стандартов EN60065, EN60742, или аналогичных.)
Устройство соответствует следующим спецификациям:	
Безопасности:	IEC 60065 (1998)
ЭМС:	EN 55013 (1990) EN 55020 (1991)
Дополнительная информация:	
Данное устройство удовлетворяет требованиям директивы «Низковольтное оборудование» 73/23/ЕЕС и директивы ЭМС 89/336/ЕЕС с поправками директивы 93/68/ЕЕС.	
	Vice-President of Engineering-MI 8760 S. Sandy Parkway Sandy, Utah 84070, USA 23 сентября 2002г.
Представительство в Европе:	локальные дилеры DigiTech или сервисный центр или Harman Music Group 8760 South Sandy Parkway Sandy, Utah 84070 USA Тел.: (801) 568-8800 Факс: (801) 568-7583

Гарантийные обязательства

Компания **DigiTech** гордится своей продукцией. На любой наш продукт предоставляется следующая гарантия:

1. Для того, чтобы настоящая гарантия вступила в силу, гарантийная регистрационная карточка должна быть отправлена по почте в течение десяти дней со дня покупки.
2. Компания DigiTech гарантирует, что данное устройство, при условии его эксплуатации исключительно на территории США, не содержит дефектов в материалах и/или сборке, при нормальном использовании и обслуживании.
3. В течение гарантийного срока (один год) производитель обязуется бесплатно устранить дефекты устройства или заменить детали аналогичными, при условии подтверждения права на возврат. Номер возврата товара можно узнать в DigiTech по телефону. Производитель не несет ответственности за любые последствия использования устройства вместе с другими устройствами или приборами.
4. Предоставление чека или любого другого свидетельства покупки является обязанностью покупателя.
5. Компания DigiTech оставляет за собой право вносить изменения в схему устройства, дополнять или улучшать его. Компания не берет на себя никаких обязательств по внедрению этих изменений в ранее произведенные устройства.
6. Гарантия теряет силу, если устройство эксплуатировалось от сети переменного тока с напряжением не соответствующим параметрам, оговоренным производителем, а также в случае вскрытия устройства и его модификации/ремонта лицами, не уполномоченными на это производителем.
7. Настоящая гарантия является единственной гарантией на устройство, и компания DigiTech не принимает на себя какие-либо другие обязательства в связи с продажей данного продукта. Ни компания DigiTech, ни ее дилеры не несут ответственности в случае действия обстоятельств непреодолимой силы, а также в случае задержки в действии этой гарантии по причине непреодолимых обстоятельств.

ВНИМАНИЕ: Информация, содержащаяся в настоящем руководстве, может изменяться без уведомления потребителя. Некоторая информация, содержащаяся в руководстве, может быть неточна вследствие незадокументированных изменений.

Оглавление

Введение	1	Тремоло	29
Быстрое начало работы	2	Панорама	30
Подключения	2	Вибрато	30
Подключение к электросети	2	Rotary Speaker	30
Выбор конфигурации аналоговых выходов	2	AutoYa™	31
Выбор пресета	2	YaYa™	31
Процессор BNX3 - шаг за шагом	3	Расстройка	31
Передняя панель	3	Сдвиг высоты тона	32
Задняя панель	6	Дилей	32
Начало работы	7	Реверберация	33
Подключение	7	Обучение	34
Моно-режим	7	Выбор пресета	34
Сtereo-режим	8	Создание гипермодели	34
Подключение напрямую к микшерному пульта	8	Выбор усилителя и кабинета зеленого канала	34
Подключение к двухканальному усилителю	9	Выбор усилителя и кабинета красного канала	34
Подключение при помощи цифрового разъема S/PDIF	9	Настройка параметров зеленого канала	35
Задание выходного уровня	10	Настройка параметров красного канала	35
О процессоре BNX3	10	Настройка кабинетов	36
Пресеты	10	Объединение красного и зеленого усилителей	36
Режимы работы процессора	11	Сохранение гипермодели	36
Режим Bank	11	Выбор моделей для каналов пресета	37
Режим Stompbox	11	Редактирование пресета	37
Задание времени задержки	12	Выключение модуля Compressor/Fretless Simulator	37
Режим Recorder	12	Выключение эффекта Wah	38
Педаль экспрессии	12	Выключение Whammy™/синтезатора	38
Обход	12	Выключение режима моделирования педалей	38
Тюнер	12	Настройка эквалайзера	38
Узкополосный режекторный фильтр	13	Настройка шумоподавителя	39
Режим Jam-A-Long	13	Выбор эффекта хорус и его настройка	40
Драм-машина	13	Отключение эффекта дилей	40
Выбор рисунка (паттерна)	14	Выбор реверберации и ее настройка	40
Темп	14	Сохранение пресета	41
Уровень	14	Рекордер	42
Редактирование/создание пресета	15	Панель рекордера	42
Моделирование усилителя/кабинета	15	Настройка рекордера	43
Модели усилителей	15	Конфигурация входов для записи	43
Типы кабинетов	16	Сtereo-запись	45
Редактирование модели усилителя и типа кабинета	16	Дорожка метронома	45
Выбор модели усилителя/кабинета	16	Ритмический рисунок	46
Настройка параметров усилителя	17	Темп	46
Настройка кабинета	17	Уровень громкости ударных	46
Создание гипермоделей (HyperModel™)	18	Отсчет перед началом записи	47
Сохранение гипермоделей	18	Повтор композиции	47
Редактирование эффектов	19	Автоматическая остановка записи	48
Сохранение/копирование пресета	19	Квантование	48
Эффекты и параметры	21	Качество записи	48
Определения эффектов	21	Подготовка карт памяти	49
Компрессор/безладовая бас-гитара	21	Копирование композиций из внутренней памяти рекордера на внешние карты памяти	50
Эффект Wah	22	Удаление	50
Эффекты Whammy™/Synth	22	Использование карт памяти SmartMedia™	51
Whammy™	23	Первое использование карты памяти	51
Интеллектуальный сдвиг высоты тона (IPS)	23	Карты памяти SmartMedia™	51
Расстройка	24	Перенос аудио-дорожек на компьютер	52
Сдвиг высоты тона	24	Перенос аудио-дорожек с компьютера	53
Октавайдер/октавер	24	Карта памяти/Формат файлов компьютера	53
Синтезатор	25	Время записи	54
Фильтр	25	Использование панели рекордера для записи	54
Фильтр с огибающей	25	Запись дорожки	54
Моделирование педалей	26	Использование кнопки UNDO для удаления записи	55
Эквалайзер	27	Удаление, когда запись остановлена	55
Шумоподавитель	27	Удаление во время записи	56
Эффекты модуляции и хорус	28	Воспроизведение записанной дорожки	56
Хорус	28	Выставление уровня громкости воспроизведения и настройка панорамы	56
Флэнджер	29	Задание уровня громкости	57
Фейзер	29		

Оглавление

Настройка панорамы	57	Редактор GenEdit	81
Запись нескольких дорожек	57	PC	82
Изменение состояния дорожки	58	Mac	82
Вставка	58	Приложение	83
Перемещение/компоновка дорожек	59	Список пресетов	83
Дорожка ударных	59	Схема реализации MIDI	83
Синхронизация ударных и композиций	59	Список команд MIDI CC	84
Запись дорожки ударных	60	Технические характеристики	85
Запись с микрофонного входа	60	Возможные неисправности	86
Конфигурация выходов рекордера	61		
Работа с композициями и лупами	61		
Выбор композиций и лупов	61		
Удаление композиций и лупов	62		
Использование переключателей процессора для записи	62		
Запись дорожки	62		
Использование переключателя UNDO для удаления дорожки	62		
Удаление, когда запись остановлена	62		
Удаление во время записи	63		
Воспроизведение записанной дорожки	63		
Запись нескольких дорожек	63		
Вставка	64		
Использование лупера JamMan™ Delay	64		
Запись лупа	64		
Запись наложений для лупа	65		
Использование квантования для плавных переходов	65		
Использование ножного контроллера GNXFC для управления рекордером	66		
Запись дорожки	66		
Использование переключателя UNDO для удаления дорожки	66		
Удаление, когда запись остановлена	66		
Удаление во время записи	67		
Воспроизведение записанной дорожки	67		
Запись нескольких дорожек	67		
Вставка	67		
Использование контроллера для записи лупов	68		
Запись лупа	68		
Запись наложений для лупа	68		
Другие функции	70		
Назначение экспрессии	70		
Педаль экспрессии	70		
Низкочастотные осцилляторы (LFO)	70		
Переключатель Amp	71		
Переключатель Control	72		
Список назначаемых параметров	72		
Параметры модуля Whammy/Synth	73		
Параметры модуля Stompbox	73		
Параметры эффектов модуляции	74		
Системные функции и параметры	74		
Конфигурация аналоговых выходов	75		
Конфигурация Bi-Amp	75		
Режим удержания уровня громкости	76		
Порог переключателя V-Switch	76		
Калибровка педали экспрессии	76		
Задание названий банков	77		
Канал MIDI	77		
Сохранение всей информации процессора	77		
Сохранение пресетов процессора при помощи MIDI	78		
Сохранение пользовательских моделей усилителей	78		
Назначение команд MIDI	79		
Ретранслирование сообщений MIDI	79		
Уровень цифрового сигнала	79		
Конфигурация цифрового выхода	80		
Возврат к заводским настройкам	81		
Форматирование памяти рекордера	81		

Введение

Басовый процессор эффектов BNX3 является самым продвинутым процессором в своем классе. Благодаря передовой технологии предоставляемой GeNetX™ и мощи цифрового процессора сигналов Audion DNA™, у вас теперь есть все необходимое для создания своей собственной модели басового усилителя и кабинетов. Вся эта мощь позволит вам создать ваше собственное звучание.

Интуитивный пользовательский интерфейс делает программирование процессора таким же простым, как поворот ручки (регулятора). Тем не менее, вы с пользой проведете время, читая настоящее руководство пользователя.

Комплектация

Убедитесь, что в комплектацию процессора входят:

- **Блок питания PSS3**
- **Гарантийная регистрационная карточка**
- **Компакт-диск GenEdit Editor/Librarian Resource**
- **Компакт-диск Sonic Foundry Loop Sampler**

Сборка вашего BNX3 происходила под тщательным контролем. Все комплектующие должны присутствовать и находиться в идеальном рабочем состоянии. Если что-то отсутствует в комплектации, пожалуйста, свяжитесь с заводом-изготовителем. Для того, чтобы гарантия имела силу, вам необходимо заполнить гарантийную регистрационную карточку.

Введение

Быстрое начало работы

Раздел «Быстрое начало работы» предназначен для тех, кто предпочитает начать использовать процессор сразу, а чтение отложить на потом.

Подключения

1. Подключите инструмент ко входу **INPUT** на задней панели.
2. Подключите выходы **LEFT/RIGHT OUTPUT** ко входу (входам) басового усилителя (усилителей), усилителя мощности или к микшеру.

Примечание: См. стр. 75 для подключения к двухканальному усилителю.

Подключение к электросети

1. Выкрутите ручку **OUTPUT** (уровень выходного сигнала) на задней панели процессора BNХ3 до упора против часовой стрелки.
2. Подключите блок питания PSS3 к разъему **POWER** (питание) процессора
3. Подключите блок питания PSS3 к электрической розетке.
4. Включите питание процессора BNХ3 переключателем **POWER** (питание).
5. Включите ваш усилитель (усилители) и выставьте необходимый уровень громкости. Плавно увеличьте уровень выходного сигнала процессора при помощи ручки **OUTPUT**.

Выбор конфигурации аналоговых выходов

1. Нажмите кнопку **UTILITY** (системные функции).
2. Вращайте колесо **DATA WHEEL** для выбора режима работы выходов.
3. Выберите одну из следующих конфигураций: MONO, STEREO, B>L, R>R (бас>левый рекордер>правый), MONOBASS, STERBASS или BIAMP.

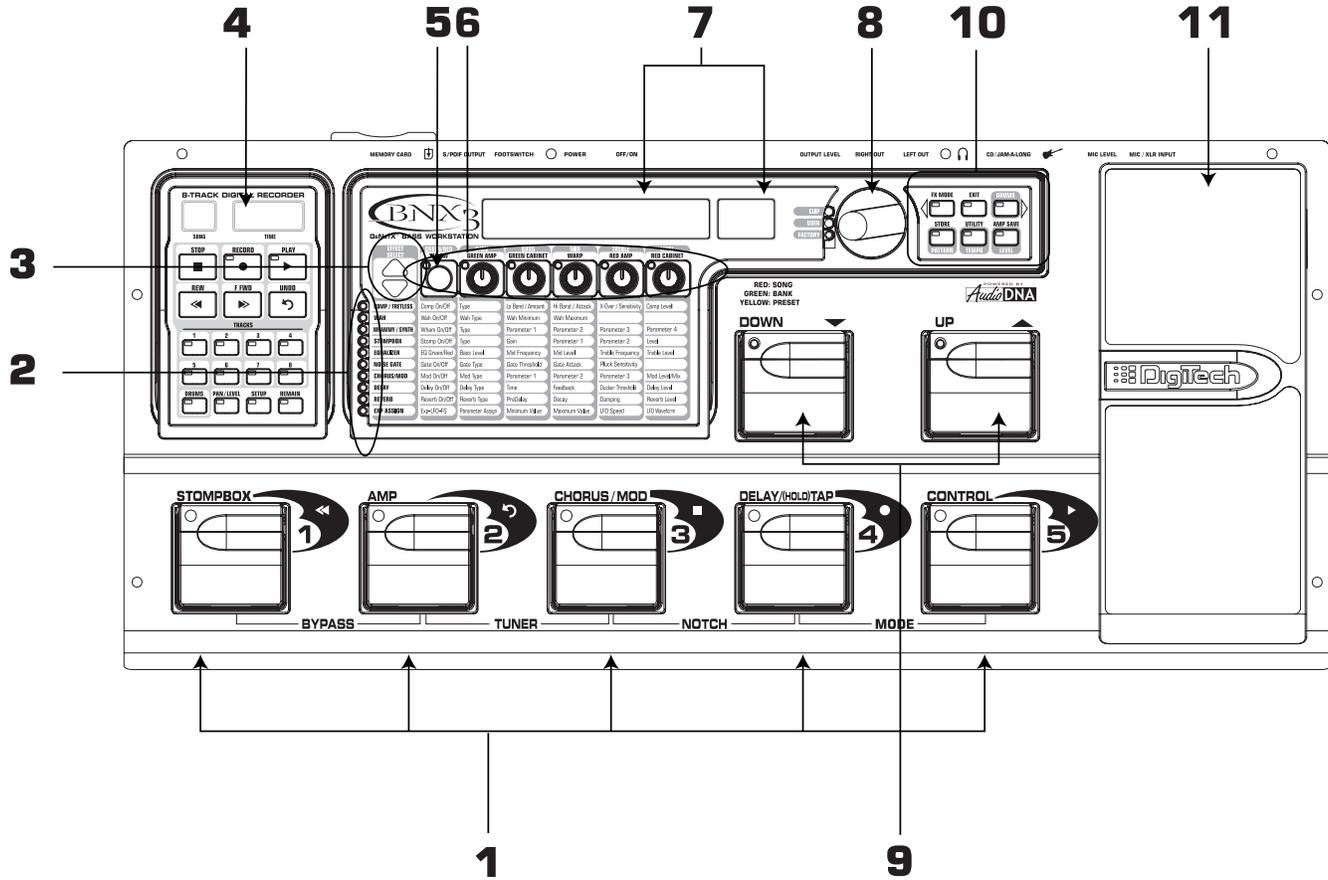
Выбор пресета

Процессор BNХ3 поставляется с 65-тью запрограммированными заранее заводскими пресетами и 65-тью пользовательскими пресетами. При заводских настройках пользовательские и заводские пресеты полностью совпадают.

1. Нажмите на один из переключателей педального типа (далее просто переключатель) **UP/DOWN** для выбора банка пресетов.
2. Выберите пресет при помощи переключателей **1-5**, или используя колесо **DATA WHEEL**.

Примечание: подробнее о редактировании пресетов можно узнать на странице 15.

Процессор BNX3 - шаг за шагом Передняя панель



1. Переключатели педального типа 1-5

В зависимости от выбранного режима, эти пять переключателей выбирают пресет, изменяют каналы усилителя, включают и выключают индивидуальные эффекты, а также позволяют управлять записывающим устройством (рекордером) процессора BNX3 без помощи рук. Функции Bypass (Обход), Tuner (Тюнер), Notch Filter (узкополосный режекторный фильтр) и Mode (Режим) доступны при нажатии на два соответствующих переключателя одновременно.

2. Матрица

Светодиодные индикаторы матрицы показывают активные эффекты выбранного пресета, или выбранный ряд эффектов во время редактирования.

3. Кнопки Effect Select

Кнопки Effect Select (выбора эффектов) используются вместе с матрицей индикаторов для выбора эффектов, которые вы хотите редактировать.

4. Панель рекордера

При помощи панели рекордера можно управлять настройками цифрового записывающего устройства процессора BNX3.

5. Кнопка Status

При помощи кнопки Status (состояние) можно выбирать зеленый или красный канал усилителя (каналы красного и зеленого усилителей). Кроме того, эта кнопка активирует

Введение

функцию Warming (объединение) усилителей и кабинетов (при этом индикатор рядом с кнопкой становится желтым). В режиме редактирования (Edit) эта кнопка включает и выключает эффект, или выбирает тип контроллера для назначения экспрессии.

6. Ручки Parameter

Эти пять ручек (регуляторов) производят выбор модели усилителя, кабинетов и объединенных моделей. В зеленом или красном режиме при помощи этих ручек можно регулировать гейн, эквализацию и уровень выбранного канала усилителя. В режиме редактирования эти ручки управляют параметрами, которые перечислены в столбце непосредственно под каждой ручкой, для выбранной группы эффектов.

7. Дисплей

На дисплее отображаются название выбранного пресета и его номер. Кроме того, на дисплее показываются названия банков пресетов (во время смены банка), а также очень быстро показывается название активного канала усилителя при смене канала. В режиме редактирования буквенно-цифровой дисплей показывает название параметра выбранного эффекта и его значение или состояние. В режиме тюнера цифровой дисплей показывает игруемую ноту, а буквенно-цифровой дисплей показывает выше или ниже игровая нота относительно опорной. Во время записи на дисплее отображаются сообщения рекордера.

8. Колесо Data Wheel

Колесо Data Wheel (колесо данных) используется для выбора пресетов. Кроме того, при помощи этого колеса можно изменять настройки рекордера, драм-машины или системных функций и параметров, а также изменять буквы во время переименования/ задания названия.

9. Переключатели Down/Up

Переключатели педального типа Down/Up (вниз/вверх) используются для выбора банка пользовательских пресетов (в режиме Bank (банк)), выбора пользовательского пресета (режим Stompbox (моделирование педалей)) и выбора композиции (режим Recorder (рекордер)).

10. Кнопки Mode

Кнопка Exit (выход) используется только для выхода из любого меню, а другие 5 кнопок выполняют две функции, которые зависят от выбранного режима работы. Это кнопки:

MODE (режим) - Эта кнопка изменяет функции, выполняемые переключателями 1-5. Если индикатор кнопки Mode горит желтым светом, то переключатели 1-5 включают и выключают эффекты и изменяют каналы усилителя. Если индикатор кнопки Mode горит зеленым, то переключатели 1-5 осуществляют выбор пресета в текущем банке пресетов. Если индикатор кнопки Mode горит красным, то переключатели 1-5 контролируют функции рекордера процессора. Кроме того, эта кнопка выбирает предыдущий символ при задании названия пресета, и вызывает предыдущее меню в меню Utility (системные функции и параметры). Переключатели Down/Up тоже изменяют свою функциональность в зависимости от состояния кнопки Mode (см. раздел «Переключатели Down/Up» выше).

EXIT (выход) - Эта кнопка осуществляет переход из любого меню назад к дисплею пресетов.

DRUMS (драм-машина, ударные) - Эта кнопка дает доступ к функциям драм-машины процессора. Если нажать кнопку Drums, то загорится соответствующий индикатор и запустится барабанный луп (ритмический рисунок, проигрываемый непрерывно). Нижний ряд кнопок Mode используется вместе с колесом Data Wheel для выбора ритмического рисунка (Pattern), темпа (Tempo) и уровня громкости (Level). Кроме того, при задании названия пресета эта кнопка выбирает следующий символ при задании названия пресета, и вызывает следующее меню в меню Utility (Системные функции и параметры).

STORE (сохранение) - При нажатии этой кнопки происходит сохранение изменения пресета в пользовательских пресетах, или выбирается ритмический рисунок, если работает драм-машина.

UTILITY - При помощи этой кнопки осуществляется доступ к общим функциям (системным параметрам) процессора BNX3, или задается темп, если работает драм-машина.

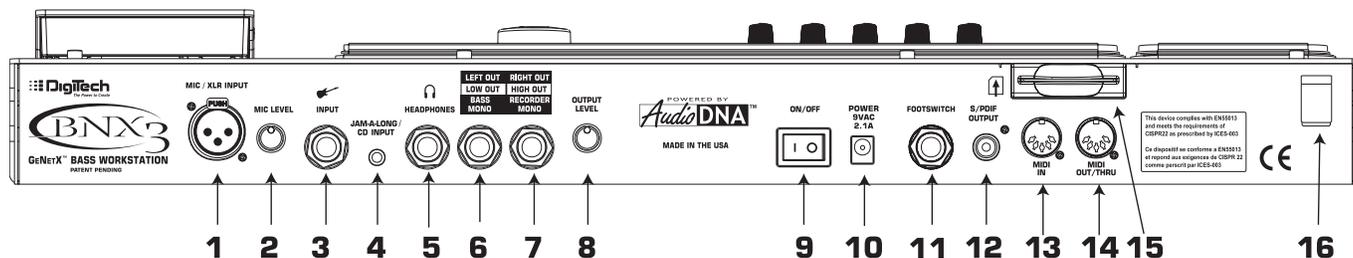
AMP SAVE - При нажатии на эту кнопку происходит сохранение изменений настроек усилителя и кабинета (тон, гейн, уровень, тип усилителя, тип кабинета и настройки кабинета) как гипермодель (HyperModel™, см. стр. 34 для того чтобы создать «гипермодель» усилителя). Кроме того, при помощи этой кнопки задается уровень громкости, если работает драм-машина.

11. Педаль экспрессии

Педаль экспрессии позволяет контролировать параметры эффектов в режиме реального времени. Большинство параметров процессора BNX3 могут быть назначены педали экспрессии. Если нажать на педаль в полностью утопленном положении немного сильнее, то она переключится между назначенным параметром и режимом Wah (wah).

Введение

Задняя панель



1. Микрофонный XLR вход

К этому входу можно подключить низкоимпедансный микрофон с разъемом XLR для записи вокала или акустического инструмента при помощи рекордера процессора BNX3. Рекомендуется использовать микрофон с кардиоидной диаграммой направленности (ДНА типа «кардиоида»). Используйте этот вход вместе с инструментальным входом для записи стерео-источника.

2. Уровень микрофона

Эта ручка регулирует уровень усиления микрофонного предусилителя, если входное усиление задано корректно. Индикатор **CLIP** (обрезка сигнала), расположенный рядом с колесом **DATA WHEEL** должен только изредка мигать на пиковых значениях сигнала.

3. Инструментальный вход

Подключите к этому разъему ваш инструмент.

4. Вход Jam-A-Long/CD In

К этому разъему 1/8" можно подключить кассетный или CD-плеер. Благодаря этому вы сможете играть одновременно с любимой композицией или записывать какую-нибудь музыкальную фразу.

5. Выход на наушники

К этому разъему можно подключить наушники. Не подключайте к нему моно-джек, поскольку вы можете повредить разъем.

6. Выход Left Output/Low Output/Bass Mono Output

Подключите этот выход (левый выход/низкочастотный выход/басовый моно-выход) ко входу басового усилителя, усилителя мощности или линейному входу микшерного пульта. Более подробно см. стр. 75, раздел «Конфигурация аналоговых выходов».

7. Выход Left Output/High Output/Recorder Mono Output

Этот выход (правый выход/высокочастотный выход/моно-выход рекордера) используется для стерео-усиления. Подключите этот выход ко второму усилителю, правому входу усилителя мощности или микшерного пульта. Более подробно см. стр. 75, раздел «Конфигурация аналоговых выходов».

8. Выходной уровень

Эта ручка регулирует выходной уровень на 1/4" аналоговом выходе и на разъеме для подключения наушников.

9. Питание

Этот переключатель включает и выключает питание процессора.

10. Разъем питания

Подключайте к этому разъему только блок питания PSS3, входящий в комплектацию.

11. Переключатель

К этому разъему можно подключить ножной контроллер педального типа GNXFC. Используйте только кабель 1/4" TRS.

12. Выход S/PDIF

Это цифровой выход процессора BNХ3. Выходной стерео-сигнал предназначен для подключения к разъему S/PDIF других S/PDIF совместимых устройств и звуковых карт.

Примечание: Не подключайте выход S/PDIF к CD, AUX, Phono и другим аналоговым входам бытовой техники. Эти разъемы не совместимы.

13. Вход MIDI In

Процессор получает MIDI данные с этого входа. Подключите этот разъем к MIDI выходу компьютера, секвенсора, MIDI контроллера, или запоминающего устройства MIDI.

14. Выход MIDI Out/Thru

На этот выход процессор подает MIDI данные. Подключите этот разъем ко входу MIDI компьютера или внешнего записывающего устройства MIDI. В режиме MIDI Thru на этот вход подается та же самая информация, которая приходит на вход MIDI In процессора.

15. Слот для карт SMART MEDIA™

Этот слот используется для подключения карт памяти, при помощи которых можно увеличить максимальное время записи рекордера. Процессор BNХ3 поддерживает 16, 32, 64 и 128 мегабайтные карты SmartMedia™.

16. Регулятор натяжения

Этот регулятор необходим для того, чтобы кабель питания не отсоединился случайно во время выступления.

Начало работы

Подключение

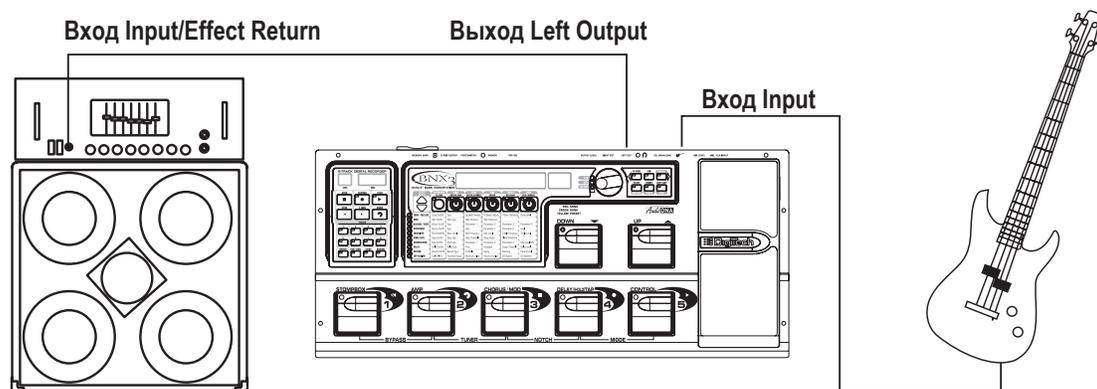
Есть несколько способов подключения различных устройств и инструментов к процессору BNХ3. Вы можете использовать моно-сигнал для подключения к басовому усилителю или усилителю мощности; стерео-сигнал для подключения к двум басовым усилителям, или к стерео-усилителю мощности; можно подключить процессор к микшерному пульта, к компьютеру или устройству со входом S/PDIF, или к двухканальному басовому усилителю. Перед подключением убедитесь, что и процессор, и усилитель выключены. Подключите блок питания PSS3 к разъему питания на задней панели усилителя и вставьте блок питания в розетку электросети переменного тока. Ниже приведены несколько схем подключения.

Моно-режим

1. Подключите бас-гитару ко входу Input процессора.
2. Подключите выход Left Output к инструментальному входу или разъему Return петли эффектов вашего усилителя, или к линейному входу усилителя мощности.
3. Включите процессор BNХ3.
4. Выберите конфигурацию моно в пункте «Конфигурация аналоговых выходов» меню

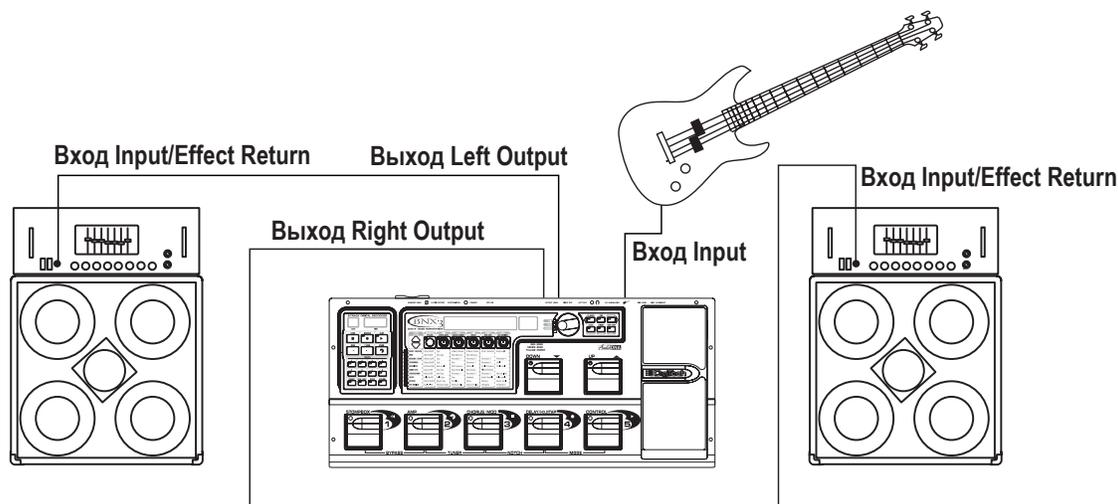
Введение

Utility («Системные функции и параметры»). Более подробно о настройке выходной конфигурации можно узнать на странице 75.



Сtereo-режим

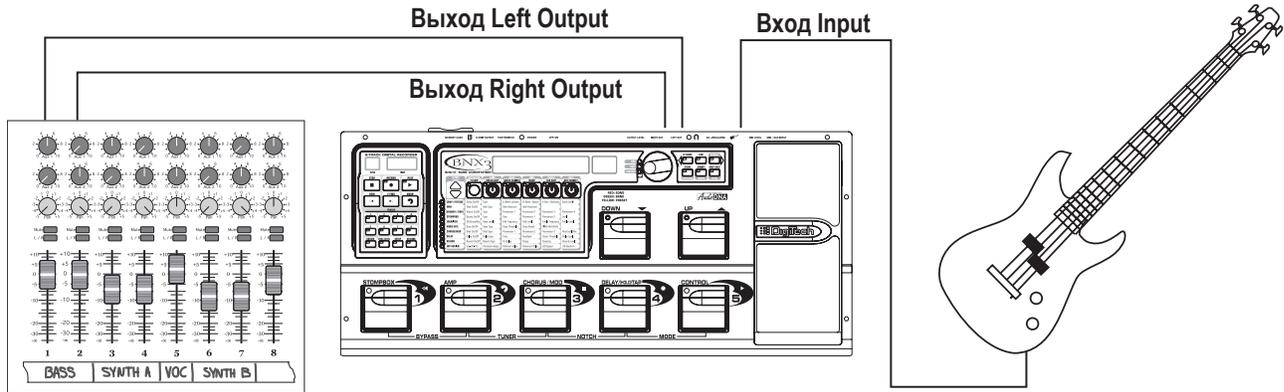
1. Подключите бас-гитару ко входу Input процессора.
2. Подключите выход Left Output ко входу одного усилителя или к одному из входов усилителя мощности.
3. Подключите выход Right Output ко входу второго усилителя или к другому входу усилителя мощности.
4. Включите процессор BNХ3.
5. Выберите конфигурацию Stereo (Сtereo) в пункте «Конфигурация аналоговых выходов» меню Utility («Системные функции и параметры»). Более подробно о настройке выходной конфигурации можно узнать на странице 75.



Подключение напрямую к микшерному пультау

Процессор BNХ3 можно подключить непосредственно ко входам домашней акустической системы или записывающей консоли.

1. Подключите бас-гитару ко входу Input процессора.
2. Подключите выходы процессора ко входам микшерного пульта.
3. Включите процессор BNХ3.
4. Если процессор используется в стерео-конфигурации, выставьте ручки панорамы соответствующих каналов на микшере до упора влево и вправо, и выберите конфигурацию Stereo (Сtereo) в пункте «Конфигурация аналоговых выходов» меню Utility («Системные функции и параметры»). Более подробно о настройке выходной конфигурации можно узнать на странице 75.

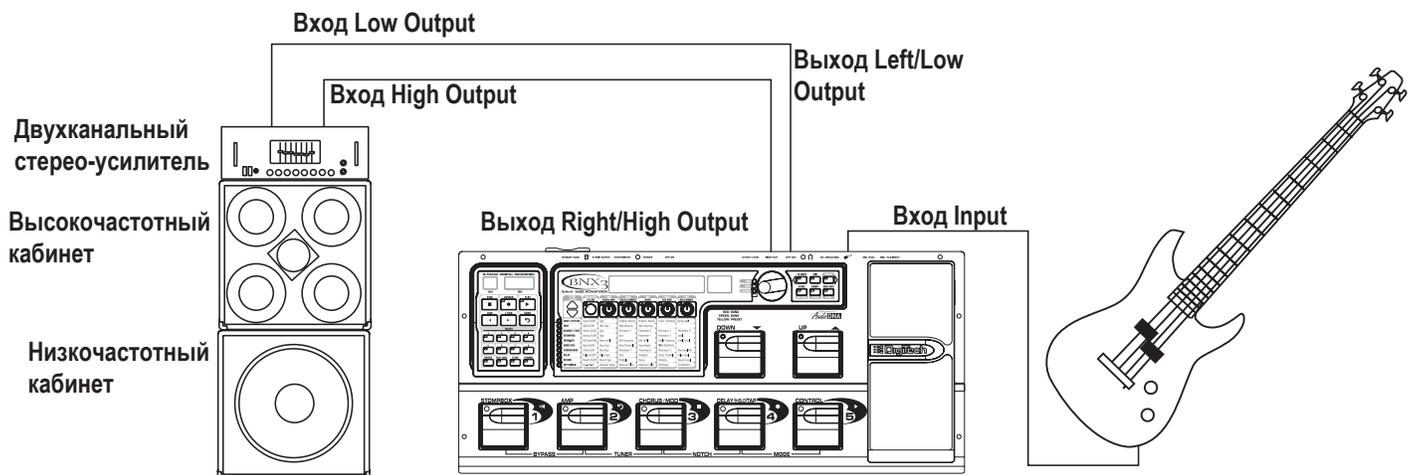


Подключение к двухканальному усилителю

Процессор BNX3 можно использовать с двухканальной усилительной системой. Вы можете использовать настройку выходов High и Low, которая позволит вам задать переходную частоту. Для двуканального подключения проделайте следующие операции:

1. Подключите бас-гитару ко входу Input процессора.
2. Подключите выход Low Output (низкочастотный выход) каналу усилителя, который отвечает за низкочастотный кабинет (или другое аналогичное устройство).
3. Подключите выход High Output (высокочастотный выход) каналу усилителя, который отвечает за высокочастотный кабинет (или другое аналогичное устройство).
4. Включите процессор BNX3.
5. Выберите конфигурацию Bi-Amp в пункте «Конфигурация аналоговых выходов» меню Utility («Системные функции и параметры»). Установите переходную частоту (Crossover frequency) не меньше, чем рекомендуемое значение для высокочастотного устройства. Более подробно о настройке выходной конфигурации можно узнать на странице 75.

Примечание: Сигнал от рекордера не подается на аналоговые выходы при использовании конфигурации Bi-Amp.



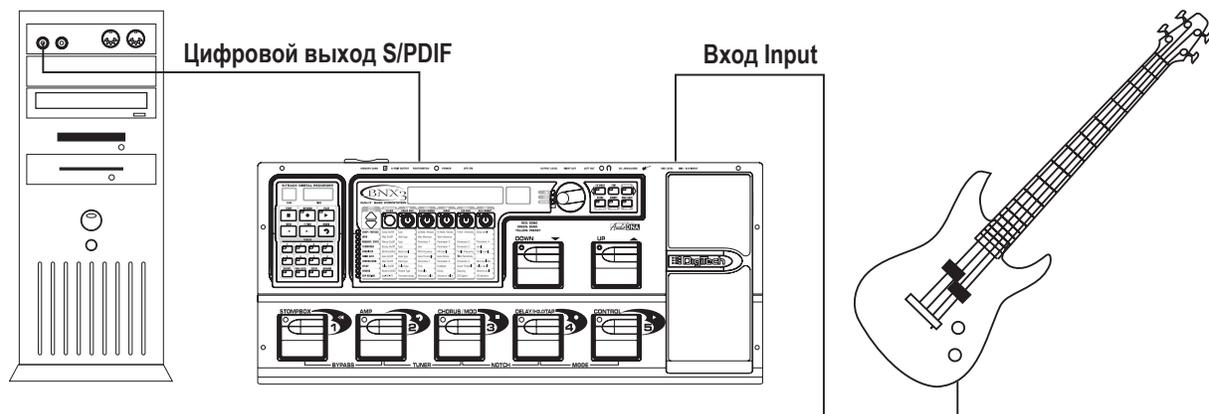
Подключение при помощи цифрового разъема S/PDIF

Подключите выход S/PDIF процессора ко входу S/PDIF вашего цифрового микшера или звуковой карты компьютера. У принимающего устройства должен иметься вход S/PDIF для того, чтобы можно было использовать этот выход процессора. Для соединения устройств используйте 75 Ом или RCA видео-кабель. Для использования этого выхода процессор BNX3 должен быть выставлен «ведущим» устройством

Введение

(источником синхронизирующих импульсов) на принимающем устройстве, к которому вы подключаете процессор. Аналоговые и цифровые выходы процессора можно использовать одновременно и независимо друг от друга.

Примечание: Не подключайте выход S/PDIF к аналоговым входам CD, AUX, Phono и др. микшера или бытовой электротехники. Эти разъемы не совместимы.



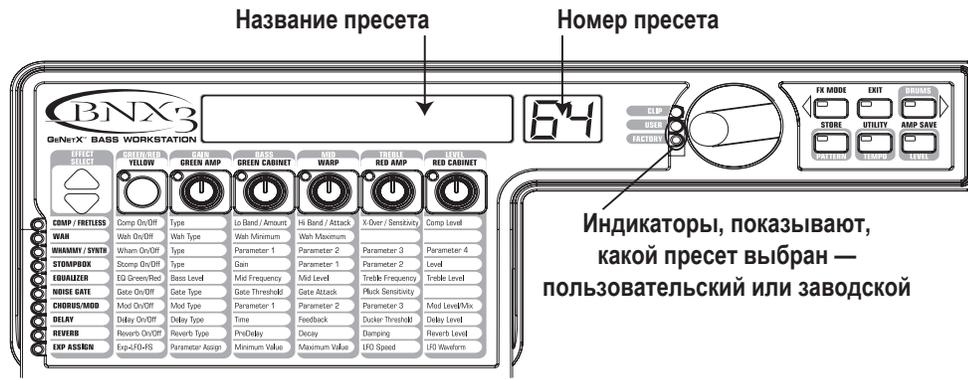
Задание выходного уровня

1. После подключения устройств и инструментов, поверните ручку Output Level (выходной уровень) на задней панели процессора до упора против часовой стрелки.
2. Включите ваш усилитель (усилители).
3. Настройте усилитель так, чтобы он звучал чисто (чистый звук, не перегруженный), и выставьте ровную частотную характеристику эквалайзера (на большинстве усилителей этого можно добиться, если поставить ручки тона в положение 0 или 5).
4. Поверните ручку Output Level на задней панели процессора до получения желаемого уровня громкости.

О процессоре BNX3

Пресеты

Пресет - это определенное запрограммированное звучание, которое хранится в памяти процессора (а точнее, различные настройки, которые позволяют получить уникальное, определенное звучание). Пресеты можно вызывать при помощи **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕЙ** или колеса **DATA WHEEL**. Процессор BNX3 поставляется с 65-тью заводскими и 65-тью пользовательскими пресетами. Заводские пресеты изменить нельзя. Вносить изменения в пользовательские пресеты можно. При настройках по умолчанию (заводских) пользовательские пресеты в точности дублируют заводские. Это позволяет вам создавать собственные пресеты, не беспокоясь о том, что вы можете потерять какой-нибудь из оригинальных пресетов. При выборе пресета его название появляется на зеленом буквенно-цифровом дисплее, а номер пресета отображается на красном цифровом дисплее. Индикатор **User** (пользовательский) справа от цифрового дисплея показывает, что выбран пользовательский пресет. Индикатор **Factory** (заводской) показывает, что выбран заводской пресет.



Режимы работы процессора

При первом включении процессора он может находиться в одном из трех режимов: Bank (банк), Stompbox (моделирование педалей) или Recorder (рекордер). Режим работы можно выбрать двумя способами:

1. При помощи кнопки **MODE**, расположенной справа от колеса **DATA WHEEL**.
ИЛИ
2. Путем одновременного нажатия на **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ 4 и 5**.

В зависимости от того, какой режим выбран, переключатели **UP/DOWN** и кнопка Mode будут гореть разным цветом. Если выбран режим Bank (банк), эти переключатели горят зеленым (это заводской режим по умолчанию). Если выбран режим Stompbox (моделирование педалей), эти переключатели горят желтым светом. И, наконец, если выбран режим Recorder (рекордер), эти переключатели горят красным цветом. В любом из режимов на дисплее отображаются название и номер выбранного пресета. Индикаторы по вертикали матрицы индикаторов показывают, какие эффекты активны в текущем пресете.

Режим Bank

В режиме Bank (банк) переключатели **UP/DOWN** используются для выбора одного из 13 пользовательских банков (банк - набор пресетов). Последовательное нажатие на переключатели **UP/DOWN** приводит к последовательной смене всех пользовательских/заводских банков. Нажатие на переключатели **UP/DOWN** и удерживание их в нажатом состоянии приводит к смене пользовательских пресетов. После того, как выбран банк пресетов, необходимо выбрать пресет в банке. Если ни один пресет не выбран в течение 5 секунд, процессор вернется к предыдущему банку и пресету.

Режим Stompbox

Режим Stompbox (моделирование педалей) – это еще один режим, который может использоваться во время выступления. В этом режиме переключатели **UP/DOWN** используются для выбора пресетов. Нажатие на переключатели 1-5 включает и выключает эффекты. **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 1** включает и выключает моделирование педалей Distortion (дисторшн). **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 2** осуществляет переключение между зеленым, красным и желтым каналами усилителей. **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 3** включает и выключает эффекты модуляции или хорус. **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 4** включает и выключает дилей. **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 5** используется для контроля любого из 3 параметров процессора. При этом его можно настроить как для переключения между двумя фиксированными значениями, так и для моментального изменения значения параметра при нажатом переключателе и возврата к исходному значению при отпускании его (более подробно об этом можно узнать в секции «Назначение экспрессии» на странице 70).

Введение

Задание времени задержки

ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 4 можно дополнительно использовать для задания времени задержки (дилей) во время живого выступления. Для того, этого сделайте следующие операции:

1. Включите дилей в режиме процессора Stompbox.
2. Нажмите на **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 4** и удерживайте его в нажатом положении, пока индикатор переключателя не начнет мигать со временем равным времени задержки.
3. Для задания времени задержки нажмите на **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 4** минимум два раза с интервалом между нажатием равным тому, который вы хотите задать (просто отбивайте ритм по переключателю с нужным вам интервалом).
4. После того как вы задали время задержки, нажмите на переключатель и удерживайте его в нажатом положении еще раз для того, чтобы переключатель опять заработал в режиме включения/выключения эффекта дилей.

Режим Recorder

В режиме Recorder (рекордер) переключатели **UP/DOWN** используются для выбора композиций и лупов, которые находятся в памяти процессора. Переключатели 1-5 используются для управления рекордером. **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 1** перематывает композицию на начало. **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 2** удаляет последний записанный трек. **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 3** останавливает воспроизведение. **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 4** начинает запись. **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 5** запускает воспроизведение записанных треков.

Педаль экспрессии

Педаль экспрессии выполняет различные функции в зависимости от пресета. Педаль экспрессии может управлять тремя любыми параметрами в каждом пресете. Нажимайте на педаль до упора вперед и назад, для того чтобы изменять значения назначенных ей параметров. Для каждого параметра можно задать диапазон (максимальное и минимальное значения), в котором он будет изменяться. Кроме того, у педали экспрессии есть переключатель V-Switch, при помощи которого вы можете выбирать параметры, назначенные педали экспрессии и переключаться на эффект Wah (wah). Более подробно о назначении параметров педали экспрессии можно узнать на странице 70.

Обход

Процессор BNX3 можно выключать из цепи так, что на вход усилителя (или другого устройства) будет подаваться чистый, необработанный сигнал бас-гитары. В режиме Bypass (обход) отключаются моделирование и все эффекты. Для того, чтобы включить обход в режиме Bank (банк) нажмите на переключатель активного пресета (переключатель 1-5, индикатор которого горит) или нажмите на переключатели 1 и 2 одновременно. Для того, чтобы включить обход в режиме Stompbox (моделирование педалей) или режиме Recorder (рекордер) нажмите на переключатели 1 и 2 одновременно. В режиме Bypass (обход) на дисплее отображается надпись BYPASS, а все индикаторы матрицы выключены (не горят). Для выхода из режима Bypass (обход) нажмите на любой переключатель, и процессор вернется к последнему активному пресету. В режиме Bypass матрица и кнопки программирования не доступны.

Тюнер

Тюнер процессора BNX3 позволяет вам быстро настроить вашу бас-гитару, или проверить ее настройку. Для включения тюнера нажмите на переключатели 2 и 3 одновременно. На дисплее начнет мигать надпись TUNER. Во время работы тюнера выходы процессора

отключаются (уровень громкости на выходе убирается в ноль). Для того, чтобы настроить вашу бас-гитару, возьмите ноту (для этой цели лучше всего подходят флажолеты на 12 ладу). На красном цифровом дисплее отобразится сыгранная нота, а на зеленом буквенно-цифровом дисплее стрелками будет показано выше или ниже опорной ноты играемая. Стрелки влево (<<<) показывают, что нота выше необходимой, и ее необходимо опустить (соответствующую струну). Стрелки вправо (>>>) показывают, что нота ниже необходимой, и ее необходимо поднять. Если настройка точна, дисплей покажет -> <-.

При работающем тюнере вы можете задать опорный тон при помощи колеса Data Wheel. По умолчанию (заводские настройки) частота опорного тона равна $A=440$ Hz. Вы можете изменять опорную частоту от 427Гц до 453Гц (+/- 50 центов(четверть тона) выше и ниже 440Гц). Ниже 427Гц можно использовать альтернативный пониженный строй. Альтернативные настройки: REF A (A=Ab, ля=ля бемоль), REF G (A=G, ля=соль) и REG Gb (A=Gb, ля=соль бемоль). На дисплее будет мигать выбранная настройка.

Узкополосный режекторный фильтр

У процессора BNX3 есть настраиваемый узкополосный режекторный фильтр, при помощи которого можно уменьшить низкочастотный резонанс в помещении при переходе от одного помещения к другому. Этот фильтр глобально влияет на аналоговые выходы. Для настройки режекторного фильтра проделайте следующие операции:

1. Нажмите на **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ 3** и **4** одновременно и удерживайте их в нажатом положении.
2. На дисплее отобразится надпись NOTCHOFF или предыдущая выбранная частота.
3. Используйте **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ UP** и **DOWN** или **ПЕДАЛЬ ЭКСПРЕССИИ** для того, чтобы задать частоту. Частота может меняться в диапазоне 30-300Гц.
4. Для выхода из режима настройки фильтра нажмите на **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ 3** и **4** одновременно еще раз.

Режим Jam-A-Long

При помощи входа Jam-A-Long («играй вместе с нами») вы можете подключить кассетный, CD или MP3 плеер к процессору. Сигнал от плеера подается на левый, правый выходы и на разъем для наушников. Для того, чтобы воспользоваться данной возможностью проделайте следующие операции:

1. Подключите выход на наушники вашего плеера ко входу **JAM-A-LONG** на задней панели процессора при помощи стерео-кабеля 1/8".
2. Включите воспроизведение на плеере.

Драм-машина

Встроенную драм-машину процессора BNX3 можно использовать для развития чувства ритма, репетиций в различных стилях, или простого джемования. Драм-машина проигрывает сэмплированные ритмические рисунки (или паттерны) в бесконечном цикле. Вы можете выбирать различные ритмические рисунки, изменять темп и задавать уровень громкости. Если кнопка Drums (ударные) нажата, то к сигналу вашей бас-гитары на выходах процессора добавится ритмический рисунок, проигрываемый драм-машиной.

Для использования драм-машины проделайте следующие операции:

Введение

1. Нажмите кнопку **DRUMS** (ударные). Индикатор кнопки загорится, и начнется воспроизведение текущего ритмического рисунка. Кроме того, загорятся индикаторы кнопок Store, Utility и Amp Save.

Выбор рисунка (паттерна)

1. Нажмите кнопку **STORE** (Pattern) для изменения ритмического рисунка. Выбранный ритмический рисунок отображается на дисплее.
2. Поверните колесо **DATA WHEEL** для выбора нового рисунка. Всего доступно 30 различных рисунков (паттернов), включая метроном, а именно:

ROCK 1	POP 2	DANCE 2	SWING 1
ROCK 2	POP 3	DANCE 3	SWING 2
ROCK 3	FUNK 1	DANCE 4	REGGAE
ROCK 4	FUNK 2	URBAN 1	CHACHA
HRDROCK1	FUNK 3	URBAN 2	BOSSA 1
HRDROCK2	BLUES	COUNTRY1	BOSSA 2
HRDROCK3	JAZZ	COUNTRY2	METRONOM
POP 1	DANCE 1	COUNTRY3	

Темп

Для задания темпа проделайте следующее:

1. Нажмите кнопку **Utility** (Tempo). На дисплее отобразится текущий темп в ударах в минуту (BPM).
2. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите новый темп. Диапазон изменения темпа - от 40 (40BPM) до 240 (240BPM) ударов в минуту.

Уровень

Для задания уровня проделайте следующее:

1. Нажмите кнопку **AMP SAVE** (Level). На дисплее загорится надпись DRUM LVL (уровень ударных).
2. При помощи колеса **DATA WHEEL** задайте уровень громкости барабанного лупа. Диапазон изменения уровня: 1-99.

2. Нажмите кнопку **DRUMS** еще раз для того, чтобы выключить драм-машину.

Редактирование/создание пресета

Процессор BNX3 был разработан так, чтобы сделать обработку звука интуитивно понятной и простой. Так как при помощи процессора можно и моделировать усилители, и добавлять различные эффекты, то функции редактирования разделяются на две части: секция Amp/Cabinet (усилитель/кабинет) и секция Effects (эффекты). При помощи технологии GeNetEx™ заложенной в процессоре вы можете не просто моделировать звучание усилителя. Эта технология позволяет вам создавать свою собственную комбинацию «усилитель+кабинет», которая носит название HyperModel™ (гипермодель), и сохранить ее как пользовательскую. Как при настройке секции Amp/Cabinet Modeling, так и при настройке секции Effects, вам необходимо начать работу с одного из пользовательских или заводских пресетов. Невозможно начать работу с абсолютно пустого пресета. Пресет, с которым вы начинаете работать не обязательно должен находиться в том же самом месте, куда вы хотите его потом сохранить. Для создания гипермодели (HyperModel™) или простого редактирования эффектов, вам необходимо выбрать пресет в качестве «точки отсчета».

Моделирование усилителя/кабинета

После выбора пресета вы можете выбрать модель усилителя или тип кабинета для вашего пресета. Секция Amp/Cabinet Modeling (моделирование усилителя/кабинета) дает вам звучание нескольких моделей старых и современных усилителей, а также нескольких типов кабинетов. В процессоре заложены точные модели шестнадцати различных басовых усилителей, четыре модели гитарных усилителей и 19 типов кабинетов. Вам доступны:

Модели усилителей

- | | |
|--|---|
| DIRECT 1 - моделирование усилителя отключено | HARTKEY 13 - на основе усилителя Hartke Model 2000 |
| ROCKBASS 2 - на основе усилителя Ampeg SVT Modern | DEMETUBE 14 - на основе усилителя Demeter VTBP - 201S |
| VINTAGE 3 - на основе усилителя '69 Ampeg SVT Classic | HIWATTAG 15 - на основе стэка HiWatt 50 watt stack |
| BOMBER 4 - на основе усилителя Ampeg B15 | CLEANTUB 16 - на основе чистого лампового комбо-усилителя |
| BASIC 5 - на основе усилителя SWR Basic Black | MODERN 17 - на основе усилителя SWR Grand Prix |
| STELLAR 6 - на основе усилителя SWR Interstellar Overdrive | BRITCOMBO 18 - на основе усилителя Vox AC30 с поднятыми высокими частотами |
| BASS MAN 7 - на основе усилителя Fender Bassman | TWEED 19 - на основе усилителя '57 Fender Tweed Deluxe |
| DUALSHOW 8 - на основе усилителя Fender Dual Showman | BRITSTAK20 - на основе усилителя '78 Marshall Master Volume |
| ASH DOWN 9 - на основе усилителя Ashdown ABM 500 | RECTIFIED 21 - на основе усилителя Mesa Dual Rectifier |
| SOLAR 10 - на основе усилителя Sunn 200S | FUZZ 22 - на основе педали дисторшн Digi fuzz |
| BRITBASS 11 - на основе усилителя Trace-Elliott Commando | EMPTY U1 до U9 - слоты для сохранения пользовательских гипермоделей (HyperModel™) |
| BOOGIMAN 12 - на основе усилителя Mesa Boogie Bass 400+ | |

Введение

Типы кабинетов

DIRECT 1 - моделирование кабинета
выключено

FOLD1X18 2 - на основе кабинета Acoustic
360

HART1X15 3 - на основе кабинета Hartke 1x15

JAZ1X15 4 - на основе кабинета 1516 1x15

BASS1X15 5 - на основе кабинета Ampeg
Portaflex

BASIC15H 6 - на основе кабинета SWR Basic
Black

SOLR2X15 7 - на основе кабинета Sunn 2x15

VNTG8X10 8 - на основе кабинета Ampeg
8x10

ASH 4X10 9 - на основе кабинета Ashdown
ABM 410

DN4X10H10 - на основе кабинета Eden 4x10

GLTH4X10 11 - на основе кабинета SWR Go-
liath III

HART4X10 12 - на основе кабинета Hartke
4x10

AMER4X10 13 - на основе кабинета Bass-
man 4x10

TWED1X12 14 - на основе кабинета Tweed
1x6 '65

AMER2X12 15 - на основе кабинета Ameri-
can 2x12

BLND2X12 16 - на основе кабинета Blonde
2x12

BRIT2X12 17 - на основе кабинета British
2x12

BRIT4X12 18 - на основе кабинета British
4x12

VNTG4X12 19 - на основе кабинета Johnson
V30 4x12

FANE4X12 20 - на основе кабинета Hiwatt
4x12 Fane

EMPTY U1 до U9 - слоты для сохранения
пользовательских моделей

Marshall® является зарегистрированным торговым знаком компании Marshall Amplification Plc. Vox® является зарегистрированным торговым знаком компании Korg UK. Fender, HiWatt, Ashdown, Ampeg, Acoustic, Trace-Elliott, Sunn, Hartke, Demeter, SWR, Eden, Peavey, and Mesa Boogie, являются торговыми марками соответствующих компаний и ни каким образом не связаны с компанией DigiTech.

Редактирование модели усилителя и типа кабинета

Каждый пресет процессора BNX3 имеет зеленый, красный и желтый (объединенный) каналы усилителя. При использовании зеленого и красного каналов можно задать модель усилителя, тип кабинета, гейн, параметры эквалайзера и уровень громкости. Кроме того, можно задать резонансную частоту динамика кабинета. Если вы выбрали зеленый или красный канал моделируемого усилителя, то вы можете переключаться между каналами при помощи **переключателя Amp Channel** (канал усилителя) (только в режиме работы Stompbox). После выбора моделей для зеленого и красного каналов, их можно объединить и создать гипермодель (HyperModel™).

Выбор модели усилителя/кабинета

Для редактирования модели, типа, или кабинета или для создания собственной гипермодели, необходимо сначала выбрать типы усилителя и кабинета для зеленого и красного каналов вашего пресета. Эта процедура выглядит следующим образом:

1. Нажмите кнопку **EXIT** (выход) для выхода в главное меню процессора.
2. При помощи ручки Parameter 1 (параметр 1) (крайняя слева) выберите модель усилителя для зеленого канала. Название модели усилителя отображается на буквенно-цифровом дисплее. Полный список моделей усилителей приведен в разделе «Моделирование усилителя/кабинета» на странице 15.
3. При помощи ручки Parameter 2 (параметр 2) (вторая слева) выберите тип кабинета

для зеленого канала. Полный список типов кабинетов приведен в разделе «Моделирование усилителя/кабинета» на странице 15.

4. При помощи ручки Parameter 4 (параметр 4) (вторая справа) выберите модель усилителя для красного канала.
5. При помощи ручки Parameter 5 (параметр 5) (крайняя справа) выберите тип кабинета для красного канала.

Настройка параметров усилителя

Для обоих каналов (зеленого и красного) можно отдельно настроить гейн, параметры эквалаизации и уровень громкости. Диапазон изменения гейна: от 0 (0) до 99 (99). Параметры эквалайзера Bass (низкие частоты), Mid (средние частоты) и Treble (высокие частоты) изменяются в диапазоне от -12 (-12 дБ) до 12 (+12 дБ). Уровень громкости изменяется в диапазоне от 0 (0) до 99 (99). Для настройки параметров усилителя проделайте следующие операции:

1. Нажимайте кнопку **STATUS** (состояние) до тех пор, пока не загорятся все горизонтальные индикаторы напротив столбцов не станут зелеными. Горящие индикаторы покажут, что вы вошли в режим настройки параметров усилителя зеленого канала.
2. При помощи ручки Parameter 1 (параметр 1) настройте параметр Gain (гейн, перегруз) усилителя зеленого канала.
3. При помощи ручки Parameter 2 настройте параметр Bass (низкие частоты) усилителя зеленого канала.
4. При помощи ручки Parameter 3 задайте уровень средних частот усилителя зеленого канала.
5. При помощи ручки Parameter 4 настройте параметр Treble (высокие частоты) усилителя зеленого канала.
6. При помощи ручки Parameter 5 задайте нужный уровень громкости (Level) усилителя зеленого канала.
7. Нажимайте кнопку **STATUS** еще раз до тех пор, пока горизонтальные индикаторы напротив столбцов не станут красными. Горящие индикаторы покажут, что вы вошли в режим настройки параметров усилителя красного канала. Повторите пункты 2-6 для настройки усилителя красного канала.

Настройка кабинета

Существует возможность отдельно настраивать резонансную частоту выбранного кабинета. Диапазон изменения параметра Cabinet Tuning (настройка кабинета) от - 12.0 (октава ниже) до 12.0 (октава выше). Процедура настройки кабинетов выглядит следующим образом:

1. Нажмите на кнопку **STATUS** и удерживайте ее в нажатом положении. Отпустите кнопку Status через примерно 2 секунды, когда на дисплее появится надпись CAB TUNE (настройка кабинета), а гореть будут только индикаторы около ручек Parameter 2 и 5.
2. При помощи ручки Parameter 2 настройте кабинет зеленого типа (GT).
3. При помощи ручки Parameter 5 настройте кабинет красного типа (RT).
4. После настройки красного и зеленого кабинетов нажмите на кнопку **EXIT** (выход).

Введение

Создание гипермоделей (HyperModel™)

Создание новых, уникальных гипермоделей - в этом и есть фишка технологии GeNetX™. После того как вы выбрали зеленую и красную модели усилителя и кабинета, задали параметры усилителей и настроили кабинеты, вы сможете сделать нечто-то особенное при помощи технологии GeNetX™. Характеристики каждого усилителя и кабинета, назначенных зеленому и красному каналу, могут быть скомбинированы или «объединены» для создания совершенно новой гипермодели усилителя. Процедура комбинирования красного и зеленого усилителей выглядит следующим образом:

1. Нажимайте кнопку **STATUS** пока ее индикатор не загорится желтым.
2. При помощи ручки Parameter 3 вы можете комбинировать зеленый и красный усилители и кабинеты вместе. Поворот ручки против часовой стрелки добавляет характеристик зеленого канала, поворот ручки по часовой стрелке добавляет характеристик красного канала (делает звучание ближе к звучанию красного канала).

Сохранение гипермоделей

После того, как вы закончили редактирование зеленого и красного каналов, вы можете сохранить результат как гипермодель, чтобы ей в дальнейшем можно было воспользоваться. Гипермодель можно сохранить в один из 9 пользовательских слотов (User HyperModel). После того, как вы сохранили гипермодель, ее можно использовать в качестве модели усилителя для зеленого или красного канала. Для сохранения модели усилителя проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **AMP SAVE** (сохранение усилителя). Индикатор кнопки начнет мигать, а на дисплее появится надпись **NEWAMP** (новый усилитель). Буква **N** в слове **NEWAMP** будет мигать, показывая, что вы можете изменить эту букву на нужную вам, таким образом задавая название гипермодели.
2. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужный символ (букву или цифру).
3. Для задания следующего символа (справа) нажмите кнопку **DRUMS**, для того чтобы вернуться к редактированию предыдущего символа (слева) нажмите кнопку **MODE BUTTON**.
4. Повторите пункты 2 и 3, пока на дисплее не будет гореть нужное вам название.
5. Нажмите кнопку **AMP SAVE** еще раз, чтобы выбрать один из 9 пользовательских слотов для гипермоделей. Если у процессора остались неиспользованные слоты, на дисплее появится надпись **EMPTY U1**. Мигающая надпись **U1** показывает, что это первый доступный для сохранения слот. Если все 9 слотов уже используются, процессор перейдет к первому слоту, и на дисплее отобразится название гипермодели, сохраненной в первом слоте.
6. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите пользовательский слот для сохранения гипермодели. Если все слоты заняты, на дисплее отобразится название гипермодели, которую вы перезапишете.
7. Нажмите кнопку **AMP SAVE** еще раз для того, чтобы закончить процедуру сохранения усилителя.

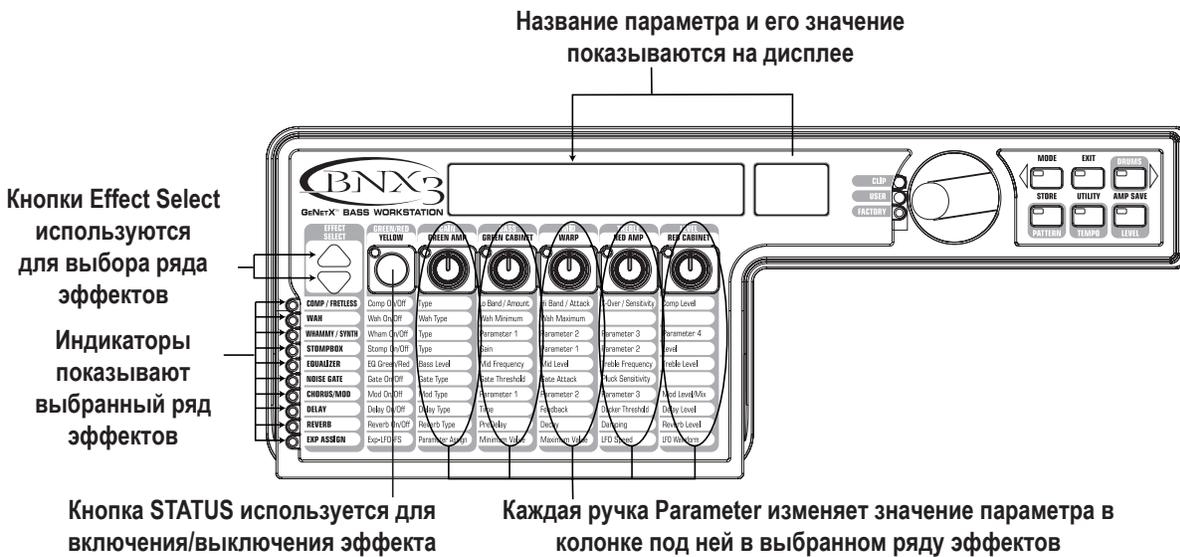
Если вы хотите прервать процедуру сохранения усилителя - вы можете сделать это на любом этапе, нажав кнопку **EXIT** (выход).

Примечание: Процедура сохранения усилителя сохраняет комбинации усилитель/кабинет только в пользовательские слоты для гипермоделей. Изменения или новая гипермодель не могут быть сохранены в выбранном пресете. Более подробно о сохранении пресетов можно узнать на стр. 19.

Редактирование эффектов

Процессор BNX3 содержит обширную базу полностью программируемых эффектов студийного качества. Вы можете выбрать секцию эффектов при помощи кнопок Effect Select (выбор эффекта, кнопки вверх/вниз). Индикаторы матрицы будут загораться по очереди, показывая выбранный ряд эффектов. После того, как вы выбрали нужный ряд эффектов, вы можете изменить до 5 параметров. Каждый ряд эффектов разделен на 6 столбцов параметров. Первый столбец - включение/выключение параметра. Нажмите кнопку Status, находящуюся на самом верху первого столбца, для того чтобы включить или выключить эффект. Ручки над каждым из 5 столбцов контролируют параметры, которые написаны в столбце под этой ручкой. Название каждого эффекта написано в матрице. При повороте ручки, название соответствующего параметра отображается на зеленом буквенно-цифровом дисплее, а значение параметра показывается на красном цифровом дисплее.

Вращая ручку, вы можете увеличивать или уменьшать значение параметра, а изменение звучания вы услышите сразу же. Если вы изменили значение какого-либо параметра, то загорится индикатор Store, показывая, что пресет был изменен и необходимо его сохранить (процедура сохранения описана ниже). Если вы не сохранили пресет, и при этом сменили его на другой или выключили питание процессора, ваши изменения будут потеряны и восстановлены предыдущие значения параметров. Измененный пресет можно сохранить как любой пользовательский пресет. Всего доступно 65 пресетов для сохранения.

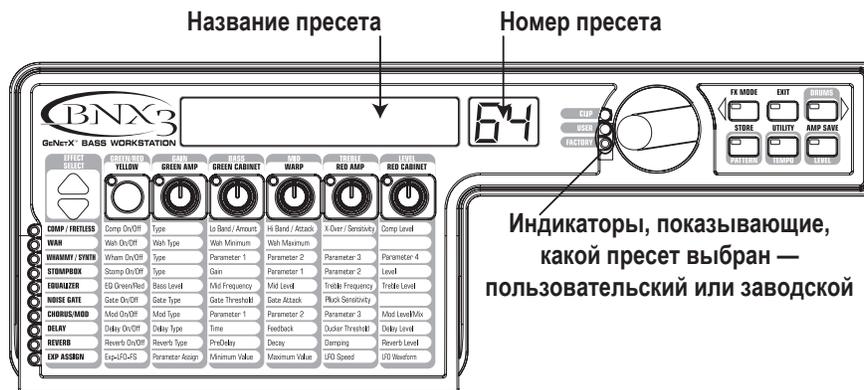


Сохранение/копирование пресета

При изменении пресета индикатор Store загорается, показывая, что были сделаны изменения, и необходимо сохранить их. После того, как вы изменили модель усилителя, тип кабинета и параметры эффектов, вы можете сохранить эти изменения как пользовательский пресет. Для этого проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **STORE** (сохранение). Первая буква в названии пресета начнет мигать.
2. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужный вам символ (букву или цифру).
3. Для задания следующего символа (справа) нажмите кнопку **DRUMS**, для того чтобы вернуться к редактированию предыдущего символа (слева) нажмите на кнопку **MODE**.

Введение



- Повторите пункты 2 и 3, пока на дисплее не будет гореть нужное вам название.
- После того, как вы задали название пресета, нажмите кнопку **STORE** еще раз. Текущее положение пресета (его номер) будет мигать на цифровом дисплее.
- Выберите номер пользовательского пресета, под которым вы хотите сохранить изменения, при помощи колеса **DATA WHEEL**.



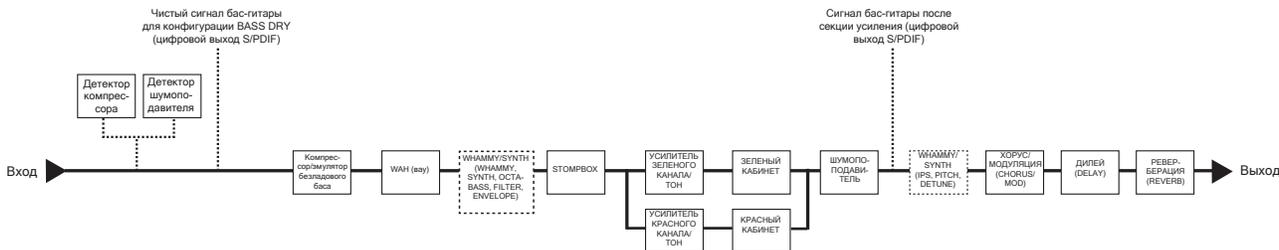
- Нажмите кнопку **STORE** еще раз для того, чтобы закончить процедуру сохранения.

Для сохранения пресета под другим номером, вы можете выбрать пресет, который хотите скопировать, а потом проделать описанную выше процедуру.

Если вы хотите прервать процедуру сохранения - вы можете сделать это на любом этапе, нажав кнопку **EXIT** (выход).

Эффекты и параметры

Процессор BNX3 можно рассматривать как несколько разных «виртуальных» усилителей, и индивидуальные, высокотехнологичные педали. Порядок подключения этих модулей имеет существенное влияние на финальное звучание. То, где расположена педаль - перед усилителем, или в петле эффектов усилителя - тоже имеет значение. Путь сигнала при обработке в процессоре показан на следующей схеме:



Определения эффектов

Каждый эффект процессора BNX3 полностью программируем. Понимание того, как эти эффекты влияют на звук, и как каждый параметр влияет на эффект, поможет вам получить нужное звучание. Ниже приведено описание того, как каждый эффект и параметр процессора влияет на звук.

Компрессор/безладовая бас-гитара

Модуль компрессор/безладовая бас-гитара (Compressor/Fretless) объединяет два эффекта. Вы можете выбрать компрессор или эмуляцию безладовой бас-гитары для своего пресета. Компрессор процессора BNX3 - полноценный двухполосный компрессор с выбором частоты разделения диапазонов. Вы можете использовать его как для умеренной компрессии низких и высоких частот одновременно, так и для кардинального изменения тона. Эмулятор безладовой бас-гитары позволяет получить звучание безладового баса.

Настройки компрессора

Comp On/Off - Кнопка **STATUS** включает и выключает модуль Compressor/Fretless.

Type (тип) - При помощи ручки Parameter 1 можно выбрать, какой из эффектов будет активен - компрессор или эмулятор безладового баса. Установите этот параметр равным COMPRESS (эта надпись загорится на дисплее).

Low Band (нижний диапазон) - При помощи ручки Parameter 2 задается степень компрессии для частот ниже (LOW BAND) переходной частоты. Диапазон изменения параметра от 0 до 99.

High Band (верхний диапазон) - При помощи ручки Parameter 3 задается степень компрессии для частот выше (HIGHBAND) переходной частоты. Диапазон изменения параметра от 0 до 99.

Crossover Freq (переходная частота) - При помощи ручки Parameter 4 задается частота разделения диапазонов. Диапазон изменения параметра от 100Гц до 3000Гц.

Compressor Level (уровень компрессора) - При помощи ручки Parameter 5 задается общий уровень (CMP LVL) эффекта «компрессор». Диапазон изменения параметра: 0–99.

Настройки эмулятора безладового баса

Fretless On/Off - Кнопка **STATUS** включает и выключает модуль Compressor/Fretless.

Type (тип) - При помощи ручки Parameter 1 можно выбрать, какой из эффектов будет активен – компрессор или эмулятор безладового баса. Установите этот параметр равным

Эффекты и параметры

FRETLESS 1, FRETLESS 2 или FRETLESS 1 (эта надпись загорится на дисплее).

Amount (степень эффекта) - При помощи ручки Parameter 2 задается степень эффекта (AMOUNT) каждого из типов безладового баса. Диапазон изменения параметра от 1 до 99.

Attack (атака) - При помощи ручки Parameter 3 задается время атаки (ATTACK) безладового баса. Большее значение параметра соответствует большему времени атаки. Диапазон изменения параметра от 1 до 99.

Sensitivity (чувствительность) - При помощи ручки Parameter 4 задается чувствительность (SENSITIVITY) безладового баса. Большее значение параметра соответствует большей чувствительности баса во время игры. Диапазон изменения параметра от 0 до 99.

Ручка Parameter 5 не используется при настройке эмуляции безладовой бас-гитары.

Эффект Wah

Эффект Wah (Вау) контролируется педалью экспрессии. Wah добавляет гейн в узком диапазоне частот. При нажатии на педаль экспрессии (вперед и назад) изменяется центральная частота этого диапазона, а бас-гитара звучит как «вау». Эффект Wah включается и выключается при более сильном нажатии на переключатель V-Switch, который находится под педалью экспрессии. Более подробно о переключателе V-Switch можно узнать на странице 76.

Wah On/Off - кнопка **STATUS** (или переключатель V-Switch) включает и выключает эффект Wah (WAH).

Wah Type (тип вау) - при помощи ручки Parameter 1 можно выбрать тип эффекта Wah. Доступны следующие типы: Bass Cry (BASS CRY) - басовый эффект вау, Boutique Wah (BOU-TIQUE) - эффект вау с широким диапазоном и более современным звуком, и Full Range Wah (FULLRANG), при котором используется весь спектр слышимых частот.

Wah Minimum (минимальное значение вау) - ручка Parameter 2 регулирует минимальное значение эффекта вау (WAH MIN), которое соответствует ненажатому положению педали. Диапазон изменения параметра от 0 до 99.

Wah Minimum (максимальное значение вау) - ручка Parameter 3 регулирует максимальное значение эффекта вау (WAH MAX), которое будет достигаться при нажатой до упора вперед педали. Диапазон изменения параметра от 0 до 99.

Ручки Parameter 4 и 5 не используются при настройке эффекта Wah.

Эффекты Whammy™/Synth

В этом модуле доступны восемь типов эффектов изменения тона: Whammy™ (вамми), IPS (интеллектуальный сдвиг высоты тона), Octavider (октавайдер/октавер), Synth (синтезатор), Filter (фильтр), Envelope (огибающая), и Pitch Shift (сдвиг высоты тона). При помощи кнопки Status можно включать и выключать эффекты Whammy™/Synth (WHAM/ SYN), Intelligent Pitch Shifter (IPS) (интеллектуальный сдвиг высоты тона), Detuner (DETUNE) (расстройка), Pitch Shifter (PITCH) (сдвиг высоты тона), Octavider (октавайдер/октавер), Synth (SYNTH) (синтезатор), Formant Filter (FILTER) (формантный фильтр), или Envelope Filter (ENVELOPE) (фильтр с огибающей). Ручки параметров Parameter 1,2,3 и 4 выполняют различные функции в зависимости от выбранного эффекта этого модуля.

Эффект Whammy™ использует педаль экспрессии для «подтягивания» высоты тона входного сигнала, или добавления гармонии (с бендом) к исходному сигналу. При нажатии на педаль звучащая нота опускается или поднимается. При выборе эффекта Whammy™ он автоматически располагается перед моделью усилителя, как показано на схеме (см.

Эффекты и параметры

страницу 21). Для того, чтобы его можно было использовать, эффект Whammy™ должен быть назначен (привязан к) педали экспрессии. Более подробно о привязке педали экспрессии можно узнать на странице 70.

Whammy™

Parameter 1 (Whammy™) - При помощи ручки Parameter 2 выбирается интервал и направление изменения высоты тона. Доступны следующие настройки:

Whammy™ (нет необработанного сигнала)

1 OCT UP (1 октава выше)

2 OCT UP (2 октавы выше)

2NDDOWN (секунда ниже)

REV2NDDN (секунда ниже, педаль работает наоборот)

4TH DOWN (кварта выше)

1 OCT DN (1 октава ниже)

2 OCT DN (2 октавы ниже)

DIVEBOMB (прием Dive Bomb)

Гармония (добавлен необработанный сигнал)

M3>MAJ3 (от малой терции до большой терции)

2ND>MAJ3 (от секунды выше до большой терции выше)

3RD>4TH (от терции выше до кварты выше)

4TH>5TH (от кварты выше до квинты выше)

5TH>OCT (от квинты выше до октавы выше)

Н OCT UP (одна октава выше)

Н OCT DN (одна октава ниже)

OCTUP>DN (от одной октавы выше до одной октавы ниже)

Parameter 2 (Whammy™ Pedal - педаль Whammy™) - При помощи ручки Parameter 3 можно вручную управлять положением педали Whammy™ (WHAM PDL). Диапазон изменения параметра - от 0 до 99.

Parameter 3 (Whammy™ Mix - микширование Whammy™) - При помощи ручки Parameter 5 можно настроить микс (WHAM MIX) всех эффектов, влияющих на высоту тона, в этом модуле. Диапазон изменения параметра - от 0 до 99. Ручка Parameter 4 не используются при настройке эффекта Whammy™.

Интеллектуальный сдвиг высоты тона (IPS)

Эффект Intelligent Pitch Shift (интеллектуальный сдвиг высоты тона) создает копию исходного сигнала, изменяет высоту скопированной ноты до диатонически правильного интервала, который задается параметром Amount (интервал). Эффект IPS повышает или понижает сдвинутый тон для того, чтобы сохранить заданный интервал в выбранной тональности и ладе, создавая тем самым правильную гармонию.

Parameter 1 (Shift - сдвиг) - При помощи ручки Parameter 2 можно задать интервал гармонии для эффекта. Можно выбрать следующие интервалы:

OCT DOWN (октава ниже)

7TH DOWN (септима ниже)

6TH DOWN (секста ниже)

5TH DOWN (квинта ниже)

2ND UP (секунда выше)

3RD UP (терция выше)

4TH UP (кварта выше)

5TH UP (квинта выше)

Эффекты и параметры

4TH DOWN (кварта ниже)

3RD DOWN (терция ниже)

2ND DOWN (секунда ниже)

6TH UP (секста выше)

7TH UP (септима выше)

OCT UP (октава выше)

Parameter 2 (Scale - лад) - при помощи ручки Parameter 3 можно выбрать лад, который будет использовать эффект IPS. Можно выбрать один из следующих ладов: мажорный (MAJOR), минорный (MINOR), дорийский (DORIAN), миксолидийский (MIX-OLYDN), лидийский (LYDIAN), гармонический минор (HARMINOR).

Parameter 3 (Key - тональность) - При помощи ручки Parameter 4 можно задать музыкальную тональность, которую будет использовать эффект IPS. Можно выбрать от тональности ми (KEY E) до тональности ми-бемоль (KEY Eb).

Parameter 4 (Level - уровень) - Ручка Parameter 5 задает уровень (LEVEL) эффекта IPS. Диапазон 0-99.

Расстройка

Эффект «расстройка» (Detuning) сходен с обычным эффектом сдвига высоты тона, за исключением того, что этот эффект сдвигает скопированный сигнал меньше чем на полутон, что дает слегка фальшивое или унисонное звучание двух басов.

Parameter 1 (Detune - расстройка) - ручка Parameter 2 регулирует степень эффекта (AMOUNT) расстройки, который накладывается на скопированный сигнал (в центах, 100 центов = полутон). Диапазон изменения: от 24 центов ниже (-24) до 24 центов выше (+24).

Parameter 2 (Level - уровень) - ручка Parameter 5 задает уровень (LEVEL) эффекта расстройки. Диапазон 0-99.

Ручки Parameter 3 и 4 не используются при настройке эффекта «расстройка».

Сдвиг высоты тона

Эффект сдвига высоты тона (Pitch Shifter) создает копию исходного сигнала, сдвигает высоту тона скопированного сигнала и добавляет параллельно к исходному сигналу сигнал, который остается на одном и том же «расстоянии» от исходного.

Parameter 1 (Pitch - интервал) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете выбрать интервал (SHIFT) в полутонах, на который будет сдвигаться сигнал. Диапазон изменения - от двух октав ниже (-24) до двух октав выше (+24).

Level (уровень) - ручка Parameter 5 задает степень эффекта (MIX) – как к исходному сигналу будет подмешиваться сдвинутый. Диапазон 0-99.

Ручки Parameter 3 и 4 не используются при настройке эффекта сдвига высоты тона.

Октавайдер/октавер

Эффект октавайдер/октавер (Octavider) совмещает в себе низкооктавный сдвиг ноты и огибающую синтезатора. И уровень синтезатора, и уровень субоктавного сигнала регулируются независимо, что делает эффект Octavider потрясающим инструментом для подчеркивания низких частот и добавления фанкового звучания.

Parameter 1 (Sensitivity - чувствительность) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете настроить чувствительность срабатывания огибающей синтезатора (SENSITIVITY). При более высоких значениях параметра огибающая синтезатора открывается раньше. Диапазон изменения параметра 1-99.

Эффекты и параметры

Parameter 2 (Attack - атака) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете настроить атаку синтезатора (ATTACK). Более высокие значения параметра создают более длинную атаку. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 3 (Synth Level - уровень синтезатора) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете настроить уровень громкости синтезатора (SYNTHLVL). Диапазон изменения параметра 0-99.

Parameter 4 (Sub level - уровень субоктавы) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете настроить уровень громкости субоктавы (SUBLEVEL). Диапазон изменения параметра 0-99.

Синтезатор

Эффект «синтезатор» (Synth) создает убедительные аналоговые монофонические синтетические тоны. Изменяемые атака, стартовая и конечная частоты отсечки позволят вам создать фанковые басовые синтезированные линии с эффектной работой фильтра с огибающей.

Parameter 1 (Sensitivity - чувствительность) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете настроить чувствительность срабатывания огибающей синтезатора (SENSITIVITY). При более высоких значениях параметра огибающая синтезатора открывается раньше. Диапазон изменения параметра: 1-99.

Parameter 2 (Attack - атака) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете настроить атаку синтезатора (ATTACK). Более высокие значения параметра создают более длинную атаку. Диапазон изменения параметра: 1-99.

Parameter 3 (Start - стартовая частота отсечки) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете настроить стартовую частоту отсечки (START). Диапазон изменения параметра: 1-99.

Parameter 4 (Stop - конечная частота отсечки) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете настроить конечную частоту отсечки (STOP). Диапазон изменения параметра: 1-99.

Фильтр

Эффект «фильтр» (Filter) создает звучание похожее на голос (вокального формата). Изменяя диапазон, атаку и инверсию, вы можете получить звучание, не похожее ни на что из того, что вы слышали раньше.

Parameter 1 (Sensitivity - чувствительность) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете настроить чувствительность срабатывания фильтра (SENSITIVITY). Диапазон изменения параметра: 1-99.

Parameter 2 (Attack - атака) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете настроить степень атаки фильтра (ATTACK). Более высокие значения параметра создают более длинную атаку. Диапазон изменения параметра: 1-99.

Parameter 3 (Range - диапазон, охват) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете настроить диапазон фильтра (RANGE). Диапазон изменения параметра: 1-99.

Parameter 4 (Sweep - направление фильтра) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете настроить направление (NORMAL / INVERSE) - прямое/инверсное.

Фильтр с огибающей

Фильтр с огибающей (Envelope) процессора BNX3 дает вам функциональность классического автовау с субоктавным генератором.

Эффекты и параметры

Parameter 1 (Sensitivity - чувствительность) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете настроить чувствительность срабатывания фильтра с огибающей (SENSITIVITY). При больших значениях фильтр срабатывает раньше. Диапазон изменения параметра: 1-99.

Parameter 2 (Blend - смешивание сигналов) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете настроить соотношение исходный/обработанный сигнал (BLEND). Диапазон изменения параметра: 0-99.

Parameter 3 (Range - диапазон, охват) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете настроить диапазон фильтра (RANGE). Диапазон изменения параметра: 0-99.

Parameter 4 (Sub level - уровень громкости субоктавы) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете настроить уровень громкости субоктавы (SUBLEVEL). Диапазон изменения параметра: 0-99.

Моделирование педалей

В режиме моделирования педалей («примочек») (Stomp Box Modeling) процессор BNX3 эмулирует звучание большинства популярных педалей дисторшн, которые когда-либо использовались, включая: DOD OD250, Boss DS-1, Arbiter Fuzz Face, Electro Harmonix Big Muff, ProCo RAT, DOD Grunge, Boss Metal Zone, Ibanez TS-9, Voodoo Labs Sparkle Drive, и Guyatone OD-2*.

* Arbiter, Boss, Electro-Harmonix, ProCo, Ibanez, Voodoo Labs, Guyatone, DS-1, Fuzz Face, Big Muff, RAT, Metal Zone, TS-9, Sparkle Drive, и OD-2 являются торговыми марками соответствующих компаний и не имеют никакого отношения к компании DigiTech.

Stomp Box On/Off - Включение/выключение режима Stomp Box Modeling (STOMPBOX) осуществляется при помощи кнопки **STATUS**.

Type (тип педали) - при помощи ручки Parameter вы можете выбрать одну из следующих педалей:

SCREAMER - На основе Ibanez TS-9

FUZZY - На основе Arbiter Fuzz Face

DOD 250 - На основе DOD Overdrive 250

GRUNGE - На основе DOD Grunge™

DS DIST - На основе Boss DS-1

BIG MP - На основе Electro Harmonix Big Muff Pi.

GUY OD - На основе GuyaTone OD-2

RODENT - На основе Rat distortion

SPRKDRIV - На основе Voodoo Labs SparkleDrive.

ZONE - На основе Boss Metal Zone.

Gain (гейн) - этот параметр задает степень эффекта дисторшн (гейн) моделируемой педали. Диапазон изменения параметра 0-99.

Param1 (параметр 1) - этот параметр регулирует тон моделируемой педали. Диапазон изменения параметра 0-99.

Param2 (параметр 2) - это второй параметр для изменения тона моделируемой педали (доступно не для всех педалей). Диапазон изменения параметра 0-99.

* **Param3 (параметр 3)** - это параметр Mid Frequency (средняя частота) педали Zone. Диапазон изменения параметра 0-99.

* **Param4 (параметр 4)** - это параметр Mid Level (уровень средних частот) педали Zone. Диапазон изменения параметра 0-99.

Level (уровень громкости) - этот параметр задает уровень выходной громкости моделируемой педали. Диапазон изменения параметра 0-99.

* Эти параметры доступны только при использовании программного обеспечения GENEDIT™.

Эффекты и параметры

Type	Gain	Param1	Param2	Param3*	Param4*	Level
SCREAMER	DRIVE	TONE				LEVEL
RODENT	DIST	FILTER				VOLUME
DS DIST	DIST	TONE				LEVEL
DOD 250	GAIN					LEVEL
BIG MP	SUSTAIN	TONE				VOLUME
GUY OD	DRIVE					LEVEL
SPARKDRV	GAIN	TONE	CLEAN			VOLUME
GRUNGE	GRNGGAIN	BUTT	FACE			LOUD
FUZZY	FUZZ					VOLUME
ZONE	DIST	MID FREQ	MID LVL	LOW	HIGH	LEVEL

Эквалайзер

При помощи эквализации (EQ) вы можете сформировать тональный отклик вашего сигнала (настроить звучание различных частот). Эквалайзер процессора BNX3 похож на ручки эквализации на усилителе, с одним исключением - вы можете выбрать центральную частоту (center frequency) для настройки диапазонов средних (Mid range) и высоких (Treble) частот.

EQ Green/Red (эквализация для «смеси» каналов) - кнопка **STATUS** включает эквализацию в случае, когда выбрана комбинация (зеленого и красного) усилителей. Эта кнопка не несет никакой функциональной нагрузки, если выбран только один (зеленый или красный) канал.

Bass Level (уровень низких частот) - при помощи ручки Parameter 1 вы можете настроить степень эквализации низких частот (GRN/RED BASS). Диапазон изменения параметра от -12 до 12 (дБ).

Mid Frequency (средняя частота) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете настроить частоту, усиление которой будет изменяться параметром Mid Level (уровень средних частот). Диапазон изменения параметра от 300Гц до 5000Гц.

Mid Level (уровень средних частот) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете настроить степень эквализации средних частот (GRN/RED MID). Диапазон изменения параметра от -12 до 12 (дБ).

Treble Frequency (высокая частота) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете настроить частоту, усиление которой будет изменяться параметром Treble Level (уровень высоких частот). Диапазон изменения параметра от 500Гц до 8000Гц.

Treble Level (уровень высоких частот) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете настроить степень эквализации высоких частот (GRN/RED TRBL). Диапазон изменения параметра от -12 до 12 (дБ).

Шумоподавитель

Шумоподавитель (гейт) (Noise Gate) разработан для того, чтобы избавляться от шипения и окружающего шума во время игры. Шумоподавитель может использоваться для автоматического увеличения громкости. В процессоре BNX3 есть два различных типа шумоподавителей: Silencer и Pluck. Режим Silencer работает как стандартный шумоподавитель. В режиме Pluck гейт закрывается после каждой ноты (в зависимости от чувствительности). Это приводит к тому, что звук глушится после каждой ноты.

Gate On/Off - Шумоподавитель (GATE) включается/выключается при помощи кнопки **STATUS**.

Эффекты и параметры

Gate Type (тип шумоподавителя) - при помощи ручки Parameter 1 вы можете выбрать режим Silencer (SILENCER) или Pluck (PLUCK).

Gate Threshold (порог срабатывания шумоподавителя) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать уровень сигнала, при котором будет происходить срабатывание шумоподавителя (при котором будет открываться и закрываться гейт). Порог срабатывания шумоподавителя (THRESHLD) может изменяться от 0 (легкое срабатывание/открытие) до 40 (необходим мощный сигнал, чтобы он мог пройти через шумоподавитель).

Gate Attack (атака шумоподавителя) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать время (ATTACK), за которое будет срабатывать шумоподавитель (происходить открытие гейта), а сигнал станет слышимым, если достигнут порог срабатывания. Параметр может изменяться в диапазоне от 0 (мгновенное срабатывание) до 9 (уровень громкости проходящего сигнала будет увеличиваться постепенно).

Pluck Sensitivity (чувствительность режима Pluck) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете задать порог (PLUCK), при котором шумоподавитель будет повторно срабатывать при работе в режиме Pluck. Этот параметр доступен только в режиме Pluck. Диапазон изменения от 0 (необходим мощный входной сигнал) до 99 (повторное срабатывание при слабом входном сигнале).

Ручка Parameter 5 не используется при настройке шумоподавителя.

Эффекты модуляции и хорус

Группа эффектов модуляции - многофункциональный модуль со следующими эффектами: хорус (Chorus), флэнджер (Flanger), фэйзер (Phaser), тремоло (Tremolo), панорама (Pan-ner), вибрато (Vibrato), Rotary Speaker, AutoYa™, YaYa™, расстройка (Detune), и сдвиг высоты тона (Pitch Shift). Активным может быть только один из этих эффектов. При выборе группы эффектов Chorus/Mod, кнопка **STATUS** используется для включения и выключения эффектов (EFFECT) модуля. Ручка Parameter 1 используется для выбора типа эффекта. После выбора типа эффектов при помощи ручек Parameter 2-5 можно настроить параметры выбранного эффекта. Ниже приведено описание эффектов и их параметров.

Хорус

Эффект хорус (Chorus) добавляет небольшую задержку к вашему сигналу.

Задержанный сигнал слегка модулируется (строй немного варьируется) и смешивается с исходным сигналом, давая более богатый звук:

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать скорость (SPEED) модуляции. Диапазон изменения параметра: 1-99.

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать интенсивность/глубину (DEPTH) модуляции. Диапазон изменения параметра: 1-99.

Parameter 3 (параметр 3) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете задать предзадержку (PREDELAY), или время, в течение которого эффект хорус будет действовать на входной сигнал. Диапазон изменения параметра: 1-20.

* **Parameter 4 (параметр 4)** - этот параметр задает форму сигнала, используемого для эффекта хорус. Можно выбрать одно из следующих значений: Triangle (треугольная форма сигнала), Sine (синусообразная форма) и Square (прямоугольная форма).

* **Parameter 5 (параметр 5)** - этот параметр регулирует баланс между правым и левым каналом в обработанном сигнале. Диапазон изменения от L 99 (лево 99) до R 99 (право 99).

Mod Level (уровень эффекта модуляции) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете задать уровень громкости эффекта хорус (MOD LEVL). Диапазон изменения параметра: 1-99.

* Эти параметры доступны только при использовании программного обеспечения GENEDIT™.

Эффекты и параметры

Флэнджер

Эффект флэнджер (Flanger) использует тот же принцип, что и эффект хорус, но его время задержки меньше. Кроме того, к модулированному сигналу добавляется регенерация (или повторные задержки) задержанного сигнала. Это приводит к усиливающемуся и ослабляющемуся вращательному эффекту.

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать скорость (SPEED) модуляции. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать глубину (DEPTH) модуляции. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 3 (параметр 3) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете задать степень эффекта обратной связи (REGEN), который будет добавлен к задержанному сигналу. Диапазон изменения параметра 0-99.

* **Parameter 4 (параметр 4)** - этот параметр задает форму сигнала, используемого для эффекта флэнджер. Можно выбрать одно из следующих значений: Triangle (треугольная форма сигнала), Sine (синусообразная форма) и Square (прямоугольная форма).

* **Parameter 5 (параметр 5)** - этот параметр регулирует баланс между правым и левым каналом в обработанном сигнале. Диапазон изменения от L 99 (лево 99) до R 99 (право 99).

Mod Mix (смешение сигналов) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете задать степень смешения (MOD MIX) исходного и обработанного сигналов. Диапазон изменения параметра от 0 (исходный сигнал) до 99 (полностью обработанный сигнал).

Фейзер

Эффект фейзер (Phaser) расщепляет исходный сигнал, меняет фазы расщепленных сигналов и смешивает их с исходным. Из-за фазовых изменений различные частоты могут пропадать, что придает звучанию теплоту и волнообразность.

Parameter 3 - количество измененного сигнала, попадающего обратно на вход эффекта

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать скорость (SPEED) модуляции. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать глубину (DEPTH) модуляции. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 3 (параметр 3) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете задать степень эффекта обратной связи (REGEN), который будет добавлен к задержанному сигналу. Диапазон изменения параметра 0-99.

* **Parameter 4 (параметр 4)** - этот параметр задает форму сигнала, используемого для эффекта флэнджер. Можно выбрать одно из следующих значений: Triangle (треугольная форма сигнала), Sine (синусообразная форма) и Square (прямоугольная форма).

* **Parameter 5 (параметр 5)** - этот параметр регулирует баланс между правым и левым каналом в обработанном сигнале. Диапазон изменения от L 99 (лево 99) до R 99 (право 99).

Mod Mix (смешение сигналов) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете задать степень смешения (MOD MIX) исходного и обработанного сигналов. Диапазон изменения параметра от 0 (только исходный сигнал) до 99 (полностью обработанный сигнал).

* **Эти параметры доступны только при использовании программного обеспечения GENEDIT™.**

Тремоло

Эффект тремоло (Tremolo) модулирует громкость сигнала с постоянной скоростью.

Эффекты и параметры

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать скорость (SPEED) модуляции. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать глубину (DEPTH) модуляции громкости звука. Диапазон изменения параметра 0-99.

Parameter 3 (параметр 3) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете задать форму сигнала для эффекта модуляции. Можно выбрать одно из следующих значений: Triangle (треугольная форма сигнала), Sine (синусообразная форма) и Square (прямоугольная форма).

Ручка Parameter 5 не используется при настройке эффекта тремоло.

Панорама

Эффект автопанорамы (паннер) (Auto Panner) модулирует звук слева направо с постоянной скоростью.

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать скорость (SPEED) модуляции. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать глубину (DEPTH) модуляции панорамы. Диапазон изменения параметра 0-99.

Parameter 3 (параметр 3) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете задать форму сигнала для эффекта модуляции. Можно выбрать одно из следующих значений: Triangle (треугольная форма сигнала), Sine (синусообразная форма) и Square (прямоугольная форма).

Ручка Parameter 5 не используется при настройке панорамы.

Вибрато

Эффект вибрато (Vibrato) модулирует высоту тона входного сигнала с постоянной скоростью.

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать скорость (SPEED) модуляции тона. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать интенсивность/глубину (DEPTH) модуляции тона. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 3 (параметр 3) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете задать форму сигнала для эффекта модуляции. Можно выбрать одно из следующих значений: Triangle (треугольная форма сигнала), Sine (синусообразная форма) и Square (прямоугольная форма).

Rotary Speaker

Эффект Rotary Speaker («вращающийся динамик») эмулирует устройство, которое включает в себя «вращающийся гудок» и репродуктор низкого тона. «Вращение», которое создается этими двумя «динамиками» создает интересную комбинацию звука, перемещающегося между каналами (левым/правым) и небольшого изменения высоты тона, связанную с тем, что звук движется навстречу слушателю или от него (эффект Доплера).

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать скорость (SPEED) вращения (динамик?). Диапазон изменения параметра 0-99.

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать интенсивность/глубину (DEPTH) эффекта. Диапазон изменения параметра 0-99.

Parameter 3 (параметр 3) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете задать степень изменения тона (Pitch Shift) эффекта (DOPPLER), которая равна отношению между положением гудка и ротора. Диапазон изменения параметра 0-99.

Эффекты и параметры

* **Parameter 4 (параметр 4)** - этот параметр задает частоту перехода (разделения) между гудком и ротором. Диапазон изменения параметра от 200Гц до 1500Гц.

Mod Mix (смешение сигналов) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете задать степень смешения (MOD MIX) исходного и обработанного сигналов. Диапазон изменения параметра от 0 (только исходный сигнал) до 99 (полностью обработанный сигнал).

AutoYa™

Эффект AutoYa™ комбинирует характеристики эффектов Wah (вау) и Flanger (флэнджер), создавая звук, чрезвычайно похожий на человеческий голос, как будто бас-гитара говорит «Йа». Эффект AutoYa™ автоматически дает это подобие, модулируя звук с постоянной скоростью.

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать скорость (SPEED) эффекта AutoYa™. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать интенсивность/глубину (DEPTH) эффекта AutoYa™. Диапазон изменения параметра 1-99.

Parameter 3 (параметр 3) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете задать степень хриплости/гортанности (RANGE) эффекта AutoYa™. Диапазон изменения параметра 1-50.

* **Parameter 4 (параметр 4)** - этот параметр задает баланс обработанного сигнала между левым и правым каналами. Диапазон изменения от L 99 (лево 99) до R 99 (право 99).

Mod Mix (смешение сигналов) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете задать степень смешения (MOD MIX) исходного и обработанного сигналов. Диапазон изменения параметра от 0 (только исходный сигнал) до 99 (полностью обработанный сигнал).

YaYa™

Эффект YaYa™ является уникальным эффектом компании DigiTech. Эффект YaYa™ контролируется педалью экспрессии и сочетает в себе характеристики эффекта wah (вау) и flanger (флэнджер), представляя собой уникальный эффект типа ток-бокс (talk box). При нажатии на педаль вперед и назад бас-гитара «говорит» «йа». Для того, чтобы включить эффект YaYa™, необходимо назначить его педали экспрессии. Более подробно о назначении параметров педали экспрессии см. страницу 70.

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать положение педали Ya (YA PEDAL). Диапазон изменения параметра 0-99.

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать интенсивность/глубину (DEPTH) эффекта YaYa™. Диапазон изменения параметра 1-99.

* **Parameter 4 (параметр 4)** - этот параметр задает баланс обработанного сигнала между левым и правым каналами. Диапазон изменения от L 99 (лево 99) до R 99 (право 99).

Mod Mix (смешение сигналов) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете задать степень смешения (MOD MIX) исходного и обработанного сигналов. Диапазон изменения параметра от 0 (только исходный сигнал) до 99 (полностью обработанный сигнал).

* **Эти параметры доступны только при использовании программного обеспечения GENEDIT™.**

Расстройка

Эффект расстройки (Detuner) создает копию входного сигнала, делает скопированный сигнал немного расстроенным по отношению к исходному, а затем смешивает оба

Эффекты и параметры

сигнала.

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать насколько скопированный сигнал будет отличаться по высоте от исходного (AMOUNT). Диапазон изменения параметра от -24 центов до +24 центов (100 центов = 1 полутон).

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать баланс расстроенного сигнала между левым и правым каналами. Диапазон изменения от лево 99 (MOD LEFT 99) до право 99 (MOD RIGHT 99).

Mod Level (уровень эффекта) - при помощи ручки Parameter 5 задается уровень громкости (MOD LEVEL) расстроенного сигнала. Диапазон изменения параметра 0-99. Ручка Parameter 4 не используется при настройке эффекта «расстройка».

Сдвиг высоты тона

Эффект сдвига высоты тона (Pitch Shift) создает копию исходного сигнала и сдвигает ее по высоте до другой ноты. Сдвинутая нота смешивается с исходным сигналом, как если бы две бас-гитары играли одновременно «параллельные» ноты.

Parameter 1 (параметр 1) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать интервал, на который скопированный сигнал будет отличаться по высоте от исходного (SHIFT). Диапазон изменения параметра от 24 полутонов ниже до 24 полутонов выше.

Parameter 2 (параметр 2) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать баланс сдвинутого сигнала между левым и правым каналами. Диапазон изменения от лево 99 (MOD LEFT 99) до право 99 (MOD RIGHT 99).

Mod Level (уровень эффекта) - при помощи ручки Parameter 5 задается уровень громкости (MOD LEVEL) сдвинутого сигнала. Диапазон изменения параметра 0-99. Ручка Parameter 4 не используется при настройке эффекта сдвига высоты тона.

Дилей

Эффект дилей (Delay) записывает часть входного сигнала и проигрывает его через небольшое время. Записанный сегмент может повторяться один раз, несколько раз или бесконечно (при этом вход процессора отключается от эффекта), что позволяет вам играть поверх записанного пассажа в петле эффекта дилей. Кроме того, у эффекта дилей есть параметр Ducker Threshold (порог), который позволяет вам задать минимальную необходимую мощность сигнала для записи дилей. Этот параметр позволяет вам управлять эффектом дилей во время игры.

Delay On/Off - кнопка **STATUS** включает и выключает эффект дилей (DELAY).

Delay Type (тип эффекта дилей) - при помощи ручки Parameter 1 вы можете выбрать один из 5 различных типов эффекта дилей:

MONO (чистые, короткие повторения) ANLGPONG (повторения звучат попеременно в разных каналах и постепенно затухают)

PINGPONG (повторения звучат попеременно в разных каналах) SPREAD (чистые, короткие повторения со стереопанорамой)

ANALOG (повторения затухают)

Time (время) - при помощи ручки Parameter 2 вы можете задать время между повторениями записанного сигнала. Диапазон изменения параметра от 10MS до 2000MS (10-2000мс), с шагом 10мс. Для того, чтобы изменять время между повторениями с шагом 1мс используйте колесо Data Wheel, когда на дисплее горит надпись Delay Time.

Feedback (обратная связь) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать

Эффекты и параметры

количество повторений (FEEDBACK) записанного сигнала. Диапазон изменения параметра 1-99 и RPT HOLD (бесконечное количество повторений).

Ducker Threshold (порог) - при помощи ручки Parameter 4 вы можете задать порог уровня громкости сигнала, при превышении которого повторяющийся сигнал будет ослабляться. Диапазон изменения параметра 0-99 и OFF (выключено).

* **Ducker Attenuation (ослабление сигнала)** - этот параметр задает степень ослабления сигнала при превышении порога (Ducker Threshold). Диапазон изменения параметра 0-99.

* **Delay Balance (баланс дилей)** - этот параметр задает баланс между правым и левым каналами для сигнала эффекта дилей. Диапазон изменения параметра от L 99 (лево 99) до R 99 (право 99).

* **Spread (пространство)** - этот параметр увеличивает или уменьшает стерео-панораму для эффекта Spread Delay (панорамный дилей). Диапазон изменения параметра 1-50.

Delay Level (уровень громкости дилей) - при помощи ручки Parameter 5 задается уровень громкости (MOD LEVL) эффекта дилей. Диапазон изменения параметра 0-99.

Реверберация

Эффект реверберации дает ощущение от прослушивания, будто музыка играет в различных местах. Благодаря этому эффекту можно получить как звучание подобное звучанию в маленькой комнате, так и ощущение исполнения на огромном стадионе.

Reverb On/Off - кнопка **STATUS** включает и выключает реверберацию (REVERB).

Delay Type (тип реверберации) - при помощи ручки Parameter 1 вы можете выбрать тип реверберации. Процессор BNХ3 имитирует звучание следующих помещений:

STUDIO = Студия

ROOM = Деревянная комната

CLUB = Клуб

PLATE = Листовая реверберация

HALL = Зал

THEATER = Амфитеатр

CHURCH = Церковь

GARAGE = Гараж (крытая парковка)

ARENA = Стадион

SPRING = Пружинная реверберация

PreDelay (время задержки) - при помощи ручки Parameter 2 задается время (PREDELAY), которое потребуется для того, чтобы исходный звук достиг первой отражающей поверхности в моделируемом пространстве. Диапазон изменения параметра 0-15.

Decay (затухание) - при помощи ручки Parameter 3 вы можете задать время (DECAY), в течение которого будет слышен сигнал реверберации. Диапазон изменения параметра 1-99.

Damping («влажность») - при помощи ручки Parameter 3 задается степень поглощения звука (DAMPING) в моделируемом пространстве. Диапазон изменения параметра 0-99.

* **Reverb Balance (баланс реверберации)** - этот параметр задает баланс между правым и левым каналами для реверберации. Диапазон изменения параметра от L 99 (лево 99) до R 99 (право 99).

Reverb Level (уровень реверберации) - при помощи ручки Parameter 5 вы можете задать уровень громкости (RVB LEVL) реверберации. Диапазон изменения параметра 0-99.

* **Эти параметры доступны только при использовании программного обеспечения GENEDIT™.**

Обучение

Обучение

Предположим, вы захотели создать собственную гипермодель (HyperModel™), которая бы объединила в себе благозвучность винтажного (Vintage) усилителя, используемого с кабинетом VNTGBX10 и богатые низкие частоты басового усилителя Boutique с кабинетом ASH 4X10. Допустим также, что вы хотите переключаться между усилителем Fuzz (фузз) и этой новой гипермоделью при помощи пресета, который не использует компрессор, имеет быстро открывающийся шумоподаватель (гейт), легкий эффект хорус, выключенный дилей и реверберацию типа «зал». Ниже будет описано, как вы сможете это сделать.

Выбор пресета

Первым шагом к созданию пресета является выбор «стартовой точки». Вы можете начинать работу с любого пресета, в этом примере используется пресет №40 (Preset 40). Выберите пресет №40 при помощи ножных переключателей или колеса Data Wheel.

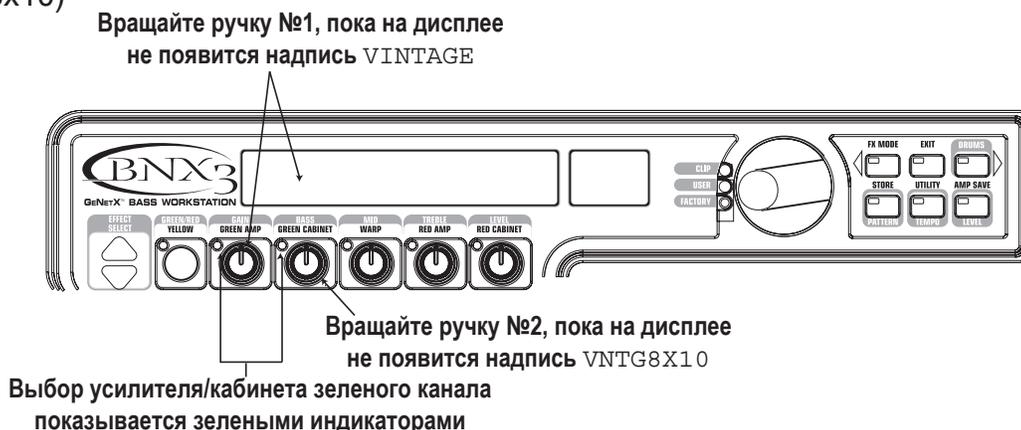
Создание гипермодели

1. Выберите пресет №40. Процессор готов к выбору модели усилителя (что показывается горящим индикатором кнопки Status).

Выбор усилителя и кабинета зеленого канала

Индикаторы рядом с ручками Parameter 1 и 2 должны гореть зеленым светом, показывая, что вы можете выбрать модель усилителя и тип кабинета для зеленого канала. Для того, чтобы назначить усилитель Vintage зеленому каналу необходимо проделать следующие операции:

1. Вращайте ручку Parameter 1, пока на дисплее не загорится надпись VINTAGE (Vintage усилитель).
2. Вращайте ручку Parameter 2, пока на дисплее не загорится надпись VNTG8X10 (кабинет Vintage 8x10)



Выбор усилителя и кабинета красного канала

Индикаторы рядом с ручками Parameter 4 и 5 должны гореть красным светом, показывая, что вы можете выбрать модель усилителя и тип кабинета для красного канала. Для того, чтобы назначить усилитель Ashdown красному каналу необходимо проделать следующие операции:

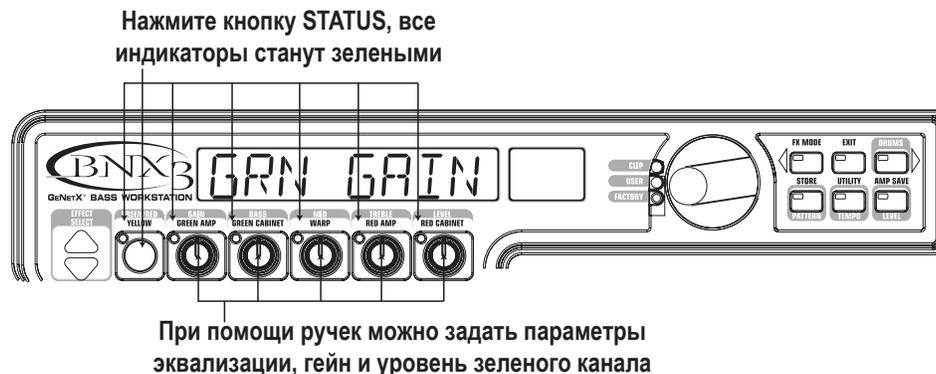
1. Вращайте ручку Parameter 4, пока на дисплее не загорится надпись ASH DOWN (усилитель Ashdown).
2. Вращайте ручку Parameter 5, пока на дисплее не загорится надпись ASH 4X10 (кабинет Ash 4x10).



Настройка параметров зеленого канала

Модель басового усилителя Vintage, которая была выбрана для зеленого канала использует заводские настройки для параметров эквалазации, гейна и уровня громкости. Возможно, вам захочется поменять эти настройки. Для настройки параметров зеленого канала необходимо сделать следующее:

1. Нажмите кнопку **STATUS**. Все горизонтальные индикаторы станут зелеными, показывая, что все 5 ручек будут регулировать параметры зеленого канала.
2. При помощи ручки Parameter 1 можно задать параметр Gain (гейн) усилителя Vintage.
3. При помощи ручки Parameter 2 можно задать степень эквалазации низких частот (Bass) усилителя Vintage.
4. При помощи ручки Parameter 3 можно задать степень эквалазации средних частот (Mid-range) усилителя Vintage.
5. При помощи ручки Parameter 4 можно задать степень эквалазации высоких частот (Treble) усилителя Vintage.
6. При помощи ручки Parameter 5 можно задать уровень громкости (Level) усилителя Vintage.



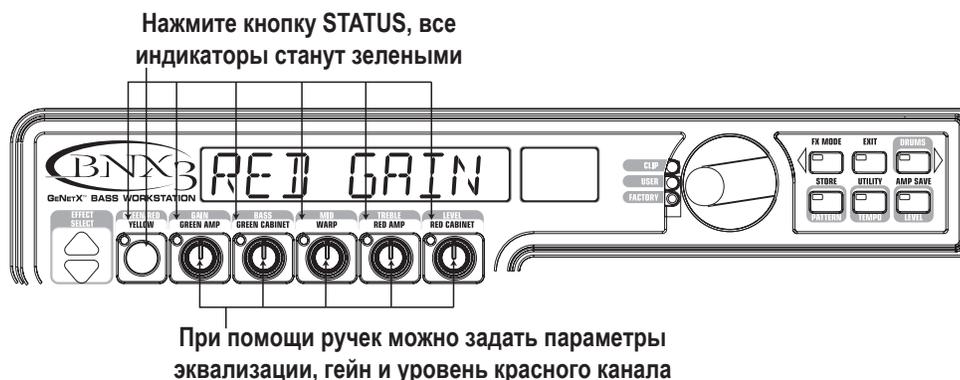
Настройка параметров красного канала

Точно также, как и в случае с зеленым каналом, вам возможно захочется поменять эти настройки красного канала по своему усмотрению. Для настройки параметров красного канала необходимо сделать следующее:

1. Нажмите кнопку **STATUS**. Все горизонтальные индикаторы станут красными, показывая, что все 5 ручек будут регулировать параметры красного канала.
2. При помощи ручки Parameter 1 можно задать параметр Gain (гейн) усилителя Ashdown.
3. При помощи ручки Parameter 2 можно задать степень эквалазации низких частот (Bass) усилителя Ashdown.
4. При помощи ручки Parameter 3 можно задать степень эквалазации средних частот (Mid-range) усилителя Ashdown.
5. При помощи ручки Parameter 4 можно задать степень эквалазации высоких частот (Treble) усилителя Ashdown.

Обучение

- При помощи ручки Parameter 5 можно задать уровень громкости (Level) усилителя Ash-down.



Настройка кабинетов

Кроме настройки параметров усилителей, вы можете настроить и резонанс используемых кабинетов Vintage 8x10 и Ash 4x10. Для настройки кабинетов и красного, и зеленого каналов проделайте следующие операции:

- Нажмите кнопку **STATUS** и удерживайте ее в нажатом положении, пока на дисплее не загорится надпись CAB TUNE (настройка кабинета).
- Отпустите кнопку **STATUS** и при помощи ручки Parameter 2 настройте кабинет зеленого канала (GTUNE 00).
- При помощи ручки Parameter 5 настройте кабинет красного канала (RTUNE 00).
- После того, как вы настроили оба кабинета, нажмите кнопку **EXIT**.

Нажмите кнопку STATUS и удерживайте ее в нажатом положении, пока на дисплее не появится надпись CAB TUNE, а индикаторы ручек №2 и №5 не станут красными



Объединение красного и зеленого усилителей

После того, как вы настроили зеленый и красный усилители в соответствии с вашими предпочтениями, вы можете «объединить» их характеристики вместе, создав гипермодель. Для этого проделайте следующие операции:

- Нажимайте кнопку **STATUS**, пока ее индикатор не станет желтым.
- При помощи ручки Parameter 3 (объединение) вы можете смешивать звучание усилителей и кабинетов зеленого и красного каналов.

Сохранение гипермодели

После того, как вы создали свою собственную гипермодель, вам необходимо сохранить ее в один из пользовательских слотов для гипермоделей. После этого вы сможете использовать ее в пресете. Для сохранения гипермодели проделайте следующие операции:

- Нажимайте кнопку **AMP SAVE** (сохранение усилителя), пока на дисплее не появится надпись NEW AMP, а первая буква (N) этой надписи будет мигать. В этом примере мы назовем гипермодель «VNTGASH» (Vintage Ashdown).
- При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите «V» в качестве первой буквы.
- Нажмите кнопку **DRUMS** для того, чтобы перейти к заданию следующей буквы. При

помощи колеса Data Wheel и кнопки Drums задайте название гипермодели «VNTGASH» (оно должно гореть на дисплее).



4. Когда на дисплее загорится VNTGASH, нажмите кнопку **AMP SAVE** еще раз. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите один из слотов пользовательских гипермоделей. На буквенно-цифровом дисплее должна гореть надпись EMPTY, а на красном цифровом дисплее должно быть написано U1, если это первая гипермодель, сохраняемая на вашем процессоре BNX3.
5. Нажмите кнопку **AMP SAVE** еще раз для сохранения в этом слоте. На дисплее сначала появится надпись AMP SAVED (модель усилителя сохранена), а потом опять загорится название выбранного пресета.



Выбор моделей для каналов пресета

В предыдущих пунктах мы выбрали модель басового усилителя Vintage для зеленого канала и модель Ashdown для красного канала. После объединения этих моделей вместе, мы создали гипермодель. Эта модель была сохранена как усилитель под названием VNTGASH, но она пока не является частью вашего пресета. В этом пресете вам потребуется переключаться между моделью усилителя Fuzz и новой, только что созданной, гипермоделью. Для этого вам необходимо выбрать модель усилителя Fuzz для зеленого канала, а VNTGASH для красного канала вашего пресета:

1. Индикатор рядом с кнопкой **STATUS** должен гореть желтым светом, в противном случае нажмите кнопку **EXIT**.
2. Вращайте ручку Parameter 1, пока на дисплее не загорится надпись FUZZ. Эта модель усилителя будет выбрана для зеленого канала пресета.
3. Вращайте ручку Parameter 4, пока на дисплее не загорится надпись VNTGASH (новая гипермодель). Эта модель будет использоваться для красного канала пресета. Благодаря этому вы сможете изменять звучание процессора (переключаться между этими двумя моделями) при помощи переключателя Amp Footswitch (в режиме работы Stompbox).

Редактирование пресета

Следующим шагом в создании модельного пресета является редактирование пресета. Для редактирования пресета проделайте следующие операции:

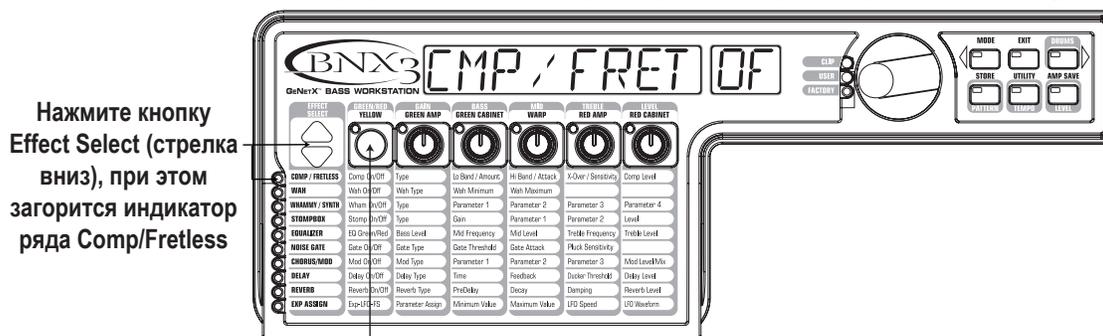
Выключение модуля Compressor/Fretless Simulator

1. Нажмите кнопку **EFFECT SELECT DOWN** (выбор эффекта, стрелка вниз). Загорится

Обучение

индикатор ряда Comp/Fretless. На дисплее промелькнет надпись **EDIT** (редактирование), после чего будут показано состояние эффектов модуля.

2. Если на дисплее горит надпись **COMP/FRET On**, нажмите на кнопку **STATUS** один раз, чтобы выключить компрессор (т.к. в нашем примере компрессор не используется).



Нажмите кнопку Effect Select (стрелка вниз), при этом загорится индикатор ряда Comp/Fretless

Нажмите кнопку STATUS, если необходимо включить или выключить эффект

Выключение эффекта Wah

Если вы не хотите использовать эффект Wah в своем пресете, его необходимо отключить:

1. Нажмите кнопку **EFFECT SELECT** (стрелка вниз). Загорится индикатор ряда Wah, а на дисплее отобразится текущее состояние эффекта.
2. Если эффект Wah включен, нажимайте кнопку **STATUS**, пока на красном дисплее не загорится надпись **OF** (выключен).

Выключение Whammy™/синтезатора

Если вы не хотите использовать эффекты Whammy™/Synth в своем пресете, вам необходимо их отключить:

1. Нажмите кнопку **EFFECT SELECT** (стрелка вниз). Загорится индикатор ряда Whammy™/Synth.
2. Если на дисплее показывается, что хотя бы один из этих эффектов активен, нажимайте на кнопку **STATUS**, пока на дисплее не загорится надпись **OF** (выключен).

Выключение режима моделирования педалей

Для отключения модуля моделирования педалей для этого пресета, проделайте следующие операции:

1. Нажимайте кнопку **EFFECT SELECT** (стрелка вниз), пока не загорится индикатор ряда Stompbox.
2. Если на дисплее показывается, что эффект активен, нажимайте кнопку **STATUS**, пока на дисплее не загорится надпись **OF** (выключен).

Настройка эквалайзера

Эквалайзер может быть настроен отдельно и для модели усилителя Fuzz (зеленый канал), и для гипермодели **VNTGASH** (красный канал) точно также, как было описано на странице 34. Здесь вы можете настроить центральные частоты среднего и высокого диапазонов, что дает большую гибкость при формировании звука. Для настройки эквалайзера проделайте следующие операции:

1. Нажимайте на кнопку **EFFECT SELECT** (стрелка вниз) пока не загорится индикатор ряда Equalizer (эквалайзер). По умолчанию процессор переходит к настройке эквалайзера зеленого канала, поэтому на дисплее должна загореться надпись **EQ GREEN**.
2. При помощи ручки Parameter 1 настройте степень эквализации низких частот зеленого канала.
3. При помощи ручки Parameter 2 настройте выберите центральную частоту диапазона

- средних частот зеленого канала.
- При помощи ручки Parameter 3 настройте степень эквализации средних частот зеленого канала.
 - При помощи ручки Parameter 4 настройте выберите центральную частоту диапазона высоких частот зеленого канала.
 - При помощи ручки Parameter 5 настройте степень эквализации высоких частот зеленого канала.
 - Нажмите на переключатель **AMP** для настройки эквалайзера красного канала. На дисплее загорится надпись **RED**, а при помощи ручек Parameter можно настроить те же самые параметры эквалайзера (как для зеленого канала) красного канала.

Нажмите кнопку **STATUS** для выбора зеленого или красного канала

Нажимайте кнопку **Effect Select** (стрелка вниз), пока не загорится индикатор ряда EQ



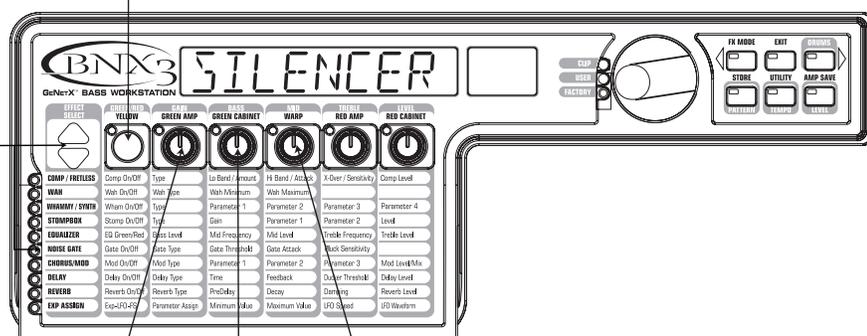
Настройка шумоподавителя

В нашем примере мы хотим, чтобы шумоподавитель (гейт) быстро открывался для относительно слабого сигнала. Для этого подойдет режим Silencer с низким порогом и коротким временем атаки. Для того, чтобы создать шумоподавитель с такими настройками проделайте следующие операции:

- Нажмите кнопку **EFFECT SELECT DOWN** (стрелка вниз), при этом загорится индикатор ряда Noise Gate (гейт).
- Если на красном дисплее горит надпись **OF** (выключен), нажимайте кнопку **STATUS**, пока на дисплее не загорится надпись **On** (включено).
- Вращайте ручку Parameter 1, пока на дисплее не загорится надпись **SILENCER** (это будет тип шумоподавителя для нашего примера).
- При помощи ручки Parameter 2 задайте значение порога равным 20 (возможно, для вашей бас-гитары будет необходимо задать другое значение).
- При помощи ручки Parameter 3 задайте время атаки равным 0 (быстрая атака).

Включите эффект кнопкой **STATUS**

Нажимайте кнопку **Effect Select** (стрелка вниз), пока не загорится индикатор ряда Noise Gate



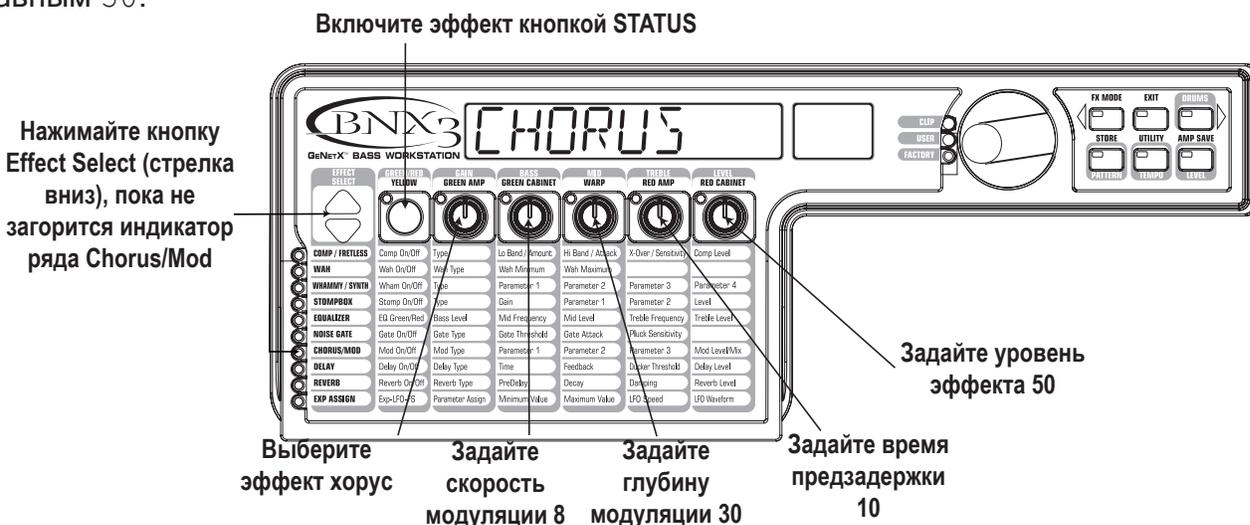
Выберите тип шумоподавителя Silencer Задайте порог равным 20 Задайте величину атаки, равную 0

Обучение

Выбор эффекта хорус и его настройка

Далее, мы можем сделать звук более богатым, включив легкий эффект хорус. Сделать это можно следующим образом:

1. Нажмите кнопку **EFFECT SELECT DOWN** (выбор эффекта, кнопка вниз) еще раз, при этом загорится индикатор ряда Chorus/Mod (хорус/модуляция).
2. Если на красном дисплее горит надпись OF (выключен), нажимайте кнопку **STATUS**, пока на дисплее не загорится надпись On (включено).
3. Вращайте ручку Parameter 1, пока на дисплее не загорится надпись CHORUS.
4. При помощи ручки Parameter 2 задайте скорость эффекта (Chorus Speed) равной 5.
5. При помощи ручки Parameter 3 задайте глубину эффекта (Chorus Depth) равной 30.
6. При помощи ручки Parameter 4 задайте время предзадержки (PreDelay) равным 10.
7. При помощи ручки Parameter 5 задайте уровень громкости эффекта хорус (Chorus Level) равным 50.



Отключение эффекта дилей

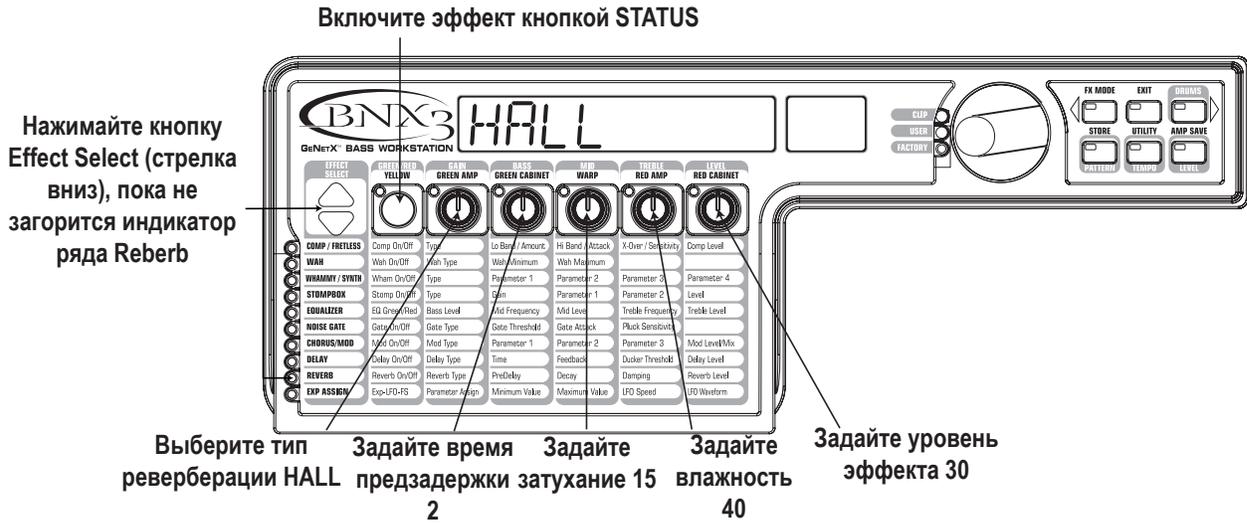
Для отключения эффекта дилей проделайте следующие операции:

1. Нажимайте кнопку **EFFECT SELECT DOWN** (выбор эффекта, кнопка вниз), пока не загорится индикатор ряда Delay (дилей).
2. Если на красном дисплее горит надпись On (включен), нажимайте кнопку **STATUS**, пока на дисплее не загорится надпись OF (выключено).

Выбор реверберации и ее настройка

Для пресета в нашем примере мы хотим добавить немного реверберации типа «Зал» для создания характерной атмосферы. Для добавления реверберации проделайте следующие операции:

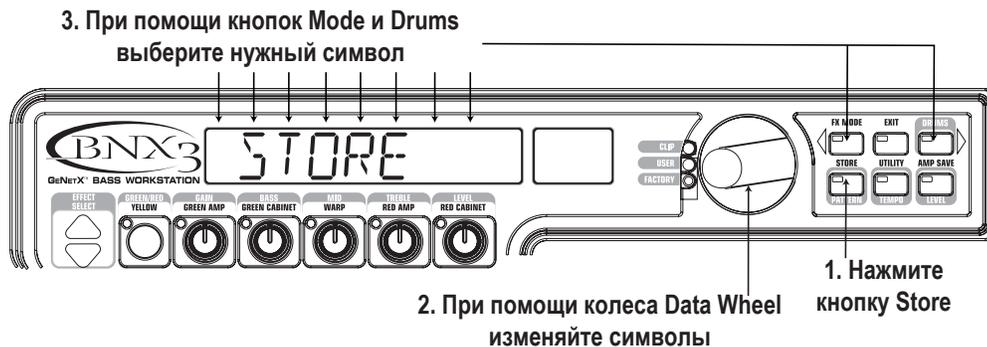
1. Нажимайте кнопку **EFFECT SELECT DOWN** (выбор эффекта, кнопка вниз), пока не загорится индикатор ряда Reverb (реверберация).
2. Если на красном дисплее горит надпись OF (выключен), нажимайте кнопку **STATUS**, пока на дисплее не загорится надпись On (включено).
3. При помощи ручки Parameter 1 задайте тип реверберации «Зал» (HALL).
4. При помощи ручки Parameter 2 задайте время предзадержки (Reverb PreDelay) равным 2.
5. При помощи ручки Parameter 3 задайте затухание реверберации (Reverb Decay) равным 15.
6. При помощи ручки Parameter 4 задайте значение параметра Reverb Damping («влажность», степень поглощения звука) равным 40.
7. При помощи ручки Parameter 5 задайте уровень громкости реверберации (Reverb Level) равным 30.



Сохранение пресета

Последним шагом является сохранение ваших изменений как пользовательского пресета. Если вы изменили пресеты или выключили процессор BNX3 без сохранения этих настроек, процессор не запомнит сделанные изменения, и вернется к исходному пресету. Для сохранения пресета проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **STORE** (сохранение). Первая буква на дисплее начнет мигать. В этом примере мы зададим название пресета – **EXAMPLE** (пример).
2. Вращайте колесо **DATA WHEEL**, пока на дисплее не будет мигать буква **E**.
3. Нажмите кнопку **DRUMS** один раз, при этом должен замигать второй символ.
4. Вращайте колесо **DATA WHEEL**, пока на дисплее не будет мигать буква **X**. При помощи кнопки **Drums** изменяйте положение мигающего символа и задавайте его значение при помощи колеса **Data Wheel**.



5. После того, как вы задали название пресета **EXAMPLE** (оно должно гореть на дисплее), нажмите кнопку **STORE** еще раз. Цифры на красном цифровом дисплее начнут мигать.
6. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите слот №48.
7. Нажмите кнопку **STORE** еще раз, чтобы сохранить пресет.

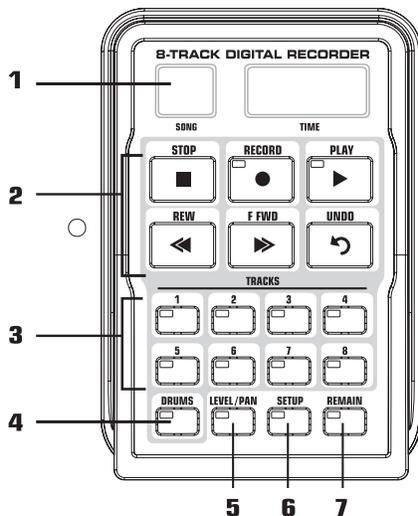
Поздравляем! Вы успешно создали пресет.

Рекордер

Рекордер

Процессор BNX3 снабжен 8-ми дорожечным цифровым рекордером (записывающим устройством). Интерфейс рекордера использует стандартные кнопки управления, кнопки TRACKS (дорожки), Drums (ударные), Level/Pan (уровень/панорама), Setup (настройка) и Remain (оставшееся время). Дисплеи Song (композиция) и Time (время) позволяют вам следить за тем, какая песня или луп (небольшой, повторяющийся кусок записи) используются в данный момент, и сколько времени прошло с начала записи (или осталось до конца записи). Функции рекордера привязаны к переключателям процессора, что позволяет управлять рекордером без помощи рук.

Панель рекордера



Панель рекордера разбита на 7 основных секций:

- 1. Дисплей** - на панели рекордера процессора BNX3 есть два разных дисплея:
SONG (композиция) - композицией называется группа записанных треков. На дисплее отображается выбранная воспроизводимая или записываемая композиция или луп (loop).
TIME (время) - на этом дисплее отображается пройденное время от начала записанного материала текущей композиции (если рекордер записывает или воспроизводит дорожки/треки). Также, если нажата кнопка **REMAIN** (оставшееся время), при остановке записи на дисплее показывается оставшееся время, доступное для записи (память процессора ограничена).
- 2. Кнопки управления** - для управления воспроизведением, записью и поиском записанного материала у рекордера есть 6 кнопок управления. Это кнопки Stop (остановка), Record (запись), Playback (воспроизведение), Rewind (перемотка назад), Fast Forward (перемотка вперед) и Undo (удаление).
- 3. Кнопки TRACKS (дорожки)** - каждая дорожка записывается в свое собственное место в памяти для записываемой композиции. У процессора BNX3 есть восемь отдельных дорожек для записи.
- 4. Кнопка DRUMS (ударные)** - для записи дорожек с ударными или синхронизации воспроизведения ударных с дорожками вы можете воспользоваться встроенной драм-машиной процессора BNX3.
- 5. Кнопка LEVEL/PAN (уровень/панорама)** - с помощью этой кнопки вы можете задать уровень громкости и настроить панораму для каждой дорожки.
- 6. Кнопка SETUP (настройка)** - при помощи этой кнопки можно настроить различные параметры для каждой композиции, включая Input Select (выбор входа), Stereo Enable

(включение стерео-режима), Click Track (метроном), Tempo (темп), Pre-Roll (ожидание перед записью), Song Repeat (повтор композиции) и другие.

7. Оставшееся время (REMAIN) - При нажатой кнопке Remain на дисплее TIME после остановки рекордера показывается доступное время для записи (в минутах). Во время воспроизведения на этом дисплее показывается время до конца текущей композиции.

Настройка рекордера

Перед началом записи первой композиции необходимо ознакомиться с настройкой параметров и функций рекордера. Параметры и функции рекордера: Record Input (выбор входа для записи), Stereo Record (стерео-запись), Click Track (метроном), Drum Pattern (ритмический рисунок/паттерн), Tempo (темп), Drum Level (уровень громкости ударных), Pre-Roll (время ожидания перед началом записи), Song Repeat (повтор композиции), Auto Stop (автоматическая остановка), Quantize («квантование»), Record Quality (качество записи), Card>PC (карта памяти) и Erase (удаление). Параметры задают то, как будет работать рекордер, для каждой композиции. Для каждой композиции эти параметры можно настроить по-разному, так что рекордер будет работать согласно вашим предпочтениям.

Конфигурация входов для записи

Рекордер процессора BNХ3 может использовать несколько различных конфигураций для записи входного сигнала - можно записывать бас, вокал или какую-нибудь музыку от внешнего источника. Каждая конфигурация разработана для определенного типа записи. Ниже описываются конфигурации и даются некоторые советы по их использованию.

Примечание: вход для подключения бас-гитары всегда активен, независимо от того, какая конфигурация выбрана, кроме конфигурации Re-Amp.

BASS - В этой конфигурации записываются только басовые дорожки. Микрофонный и CD входы отключены.

BASS+CD - Выберите эту конфигурацию для записи музыки от внешнего источника (при помощи входа Jam-a-long/CD Input). В этой конфигурации входной стерео-сигнал преобразуется в моно-сигнал.

B>1 M>2 - В этой конфигурации бас-гитара записывается на одну дорожку, а сигнал от микрофона на другую. На первую дорожку записывается моно-сигнал баса, а на вторую - микрофонный сигнал, при условии, что обе дорожки были активированы перед записью. Эта конфигурация идеальна для басистов/солистов, которые любят играть и петь одновременно. Кроме того, эта конфигурация может использоваться для записи стерео-сигнала при помощи рекордера. Задав правильный уровень микрофонного входа (Mic Level) и используя переходник 1/4" -> XLR (DI box), вы можете направить один канал на вход Bass Input, а другой на микрофонный вход (XLR Mic Input). Оба этих сигнала записываются на отдельных дорожках, сохраняя стерео-панораму лево/право.

B+MICDRY - Используйте эту конфигурацию для записи чистого, необработанного вокала или акустического инструмента при помощи рекордера процессора BNХ3. Сигнал от басового входа и от микрофонного записывается на одну и ту же дорожку, выбранную для записи (или несколько дорожек, но без разделения сигналов).

B+MICREV - В этой конфигурации сигнал с микрофонного входа пропускается через модуль реверберации процессора. Вы можете настроить параметры реверберации, изменяя настройки пресета (см. раздел «Редактирование пресета»). Если в текущем пресете реверберация отключена, эффекта не будет. Сигнал от басового входа и от микрофонного записывается на одну и ту же дорожку, выбранную для записи (или несколько дорожек, но

Рекордер

без разделения сигналов).

B+MICREV - В этой конфигурации сигнал с микрофонного входа пропускается через модули Chorus/Mod (хорус/модуляция), Delay (дилей) и Reverb (реверберация) процессора. Вы можете настроить параметры эффектов, изменяя соответствующие настройки текущего пресета (см. раздел «Редактирование пресета»). Если в текущем пресете эффекты отключены, их не будет слышно на записи. Сигнал от басового входа и от микрофонного записывается на одну и ту же дорожку, выбранную для записи (или несколько дорожек, но без разделения сигналов).

B+MIC FX - Выберите эту конфигурацию для того, чтобы пропустить сигнал с микрофонного входа через все модули эффектов процессора. Вы можете настроить параметры эффектов, изменяя соответствующие настройки текущего пресета (см. раздел «Редактирование пресета»). Если в текущем пресете эффекты отключены, их не будет слышно на записи. Сигнал от басового входа и от микрофонного записывается на одну и ту же дорожку, выбранную для записи (или несколько дорожек, но без разделения сигналов).

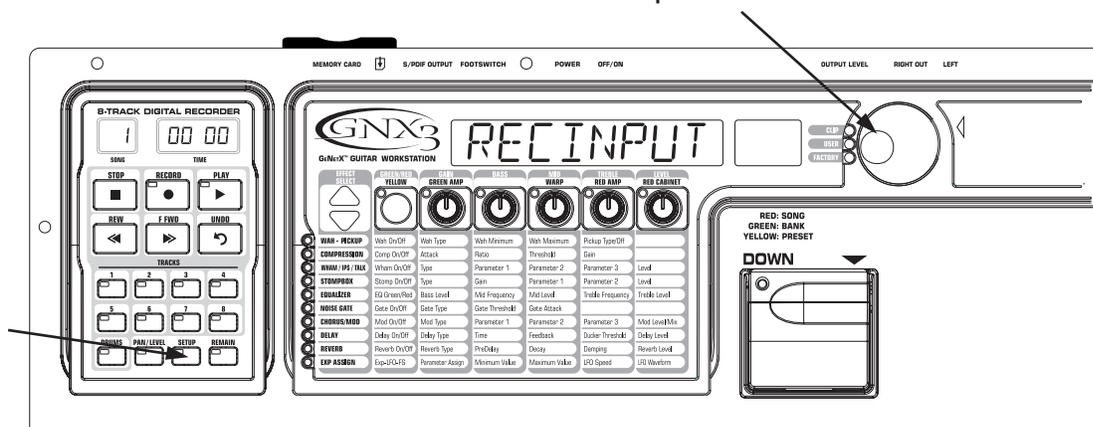
BASS DRY - В этой конфигурации рекордер записывает необработанный сигнал бас-гитары, а на выходы процессора подается обработанный сигнал. Эта конфигурация подходит для случаев, когда необходимо записать необработанную дорожку, которую потом можно будет воспроизвести и пропустить сигнал через различные модели усилителей с использованием различных пресетов (при помощи режима Reamp). Кроме того, во время записи вы сможете слышать сигнал бас-гитары, пропущенный через все эффекты процессора.

BASS AMP - В этой конфигурации сигнал бас-гитары снимается непосредственно после шумоподавителя (т.е. после секции моделирования усилителей и кабинетов) и посылается на запись, в то время, как обработанный сигнал подается на выходы процессора. Эта конфигурация подходит для записи необработанного басового сигнала без эффектов модуляции, дилея и реверберации, хотя сами эффекты вы будете слышать при игре.

REAMP 1-8 - Выберите одну из этих конфигураций для того, чтобы подать сигнал от выбранной дорожки обратно на вход текущего пресета процессора. Эти конфигурации идеальны для басовых дорожек, которые были записаны при помощи конфигураций **BASS DRY** или **BASS AMP**, поскольку вы можете экспериментировать с этими дорожками, пропуская их через различные модели усилителей, эффекты, или через совершенно новые пресеты. Именно так профессиональные инженеры по звукозаписи записывают басовые дорожки. Для выбора конфигурации для записи входного сигнала сделайте следующее:

2. Поверните колесо Data Wheel

1. Нажмите кнопку **SETUP**



1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажмите кнопку **SETUP** (настройка) один раз. На основном дисплее процессора загорится надпись **REC INPUT**. После чего начнет мигать выбранная конфигурация. По умолчанию используется конфигурация **BASS**.

3. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите одну из 10 конфигураций входного сигнала, которую вы хотите использовать.
4. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**.

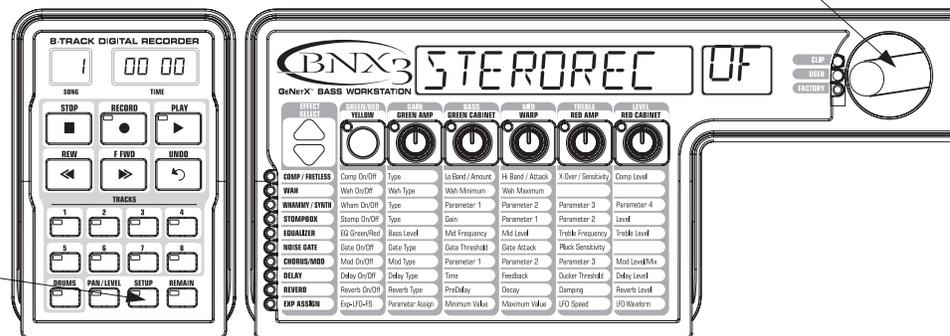
Примечание: Если нажать на кнопку STOP после выбора конфигурации REAMP, будет автоматически выбрана конфигурация BASS.

Стереозапись

Рекордер может быть настроен так, чтобы автоматически активировать пару дорожек для записи в стерео. Если включен режим Stereo Record (стереозапись), то каждый раз при нажатии кнопки **RECORD**, рекордер будет автоматически активировать для записи две дорожки. Панорама каждой дорожки автоматически настроена так, чтобы сохранить «стерео-образ» (один канал - панорама влево, другой - вправо). Дорожка №1 состоит в паре с дорожкой №2, дорожка №3 - с дорожкой №4 и т.д. Для использования стереозаписи проделайте следующие операции:

2. Поверните колесо Data Wheel

1. Нажмите кнопку **SETUP**



1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись STEREOREC OF.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** включите или выключите функцию стереозаписи.
4. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**.

Функция стереозаписи не влияет на активацию дорожек для записи при использовании панели рекордера. Вы можете активировать две дорожки, используя соответствующие кнопки дорожек. Когда две дорожки активированы для записи при помощи панели, они автоматически разводятся по разным каналам (левый-правый).

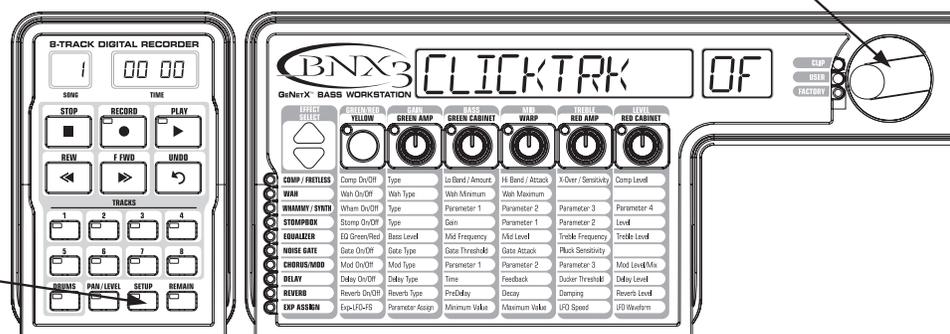
Дорожка метронома

В режиме Click Track (дорожка метронома) во время записи включается метроном с темпом, заданным для композиции. Для настройки режима проделайте следующие операции:

1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.

2. Поверните колесо Data Wheel

1. Нажмите кнопку **SETUP**



Рекордер

2. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись CLICKTRK OF.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** включите или выключите режим Click Track.
4. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**.

Ритмический рисунок

Параметр Drum Pattern задает ритмический рисунок (паттерн), который будет использоваться для воспроизведения, при нажатии на кнопку Drums (ее индикатор становится зеленым в активном режиме) на панели рекордера. Благодаря этому, вы можете сохранять ритмический рисунок вместе с композицией без необходимости записывать барабаны вместе с композицией.

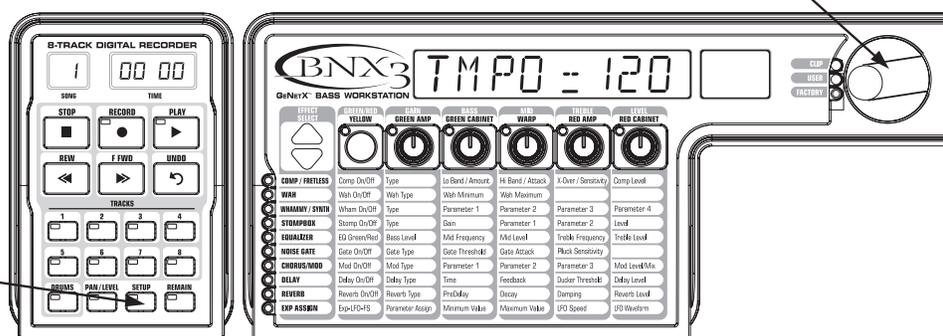
1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись ROCK 1 (это ритмический рисунок по умолчанию).
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужный ритмический рисунок.
4. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**.

Темп

Параметр темп (Темпо) задает темп для дорожки метронома (Click Track). Кроме того, он используется для задания темпа драм-машины процессора, которую можно записать или синхронизовать с каждой композицией. Для настройки темпа проделайте следующие операции:

2. Поверните колесо Data Wheel

1. Нажмите кнопку SETUP



1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись TMPO=120.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** задайте нужный вам темп.
4. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**.

ПРИМЕЧАНИЕ: Хотя темп композиции можно менять после записи дорожек, это не рекомендуется делать, поскольку ранее записанные дорожки не будут синхронизованы с дорожками, которые будут записаны после изменения темпа. Кроме того, параметр темп рекордера задает темп драм-машины при записи и воспроизведении виртуальной дорожки ударных.

Уровень громкости ударных

Параметр Drum Level задает уровень громкости ударных для выбранного ритмического рисунка.

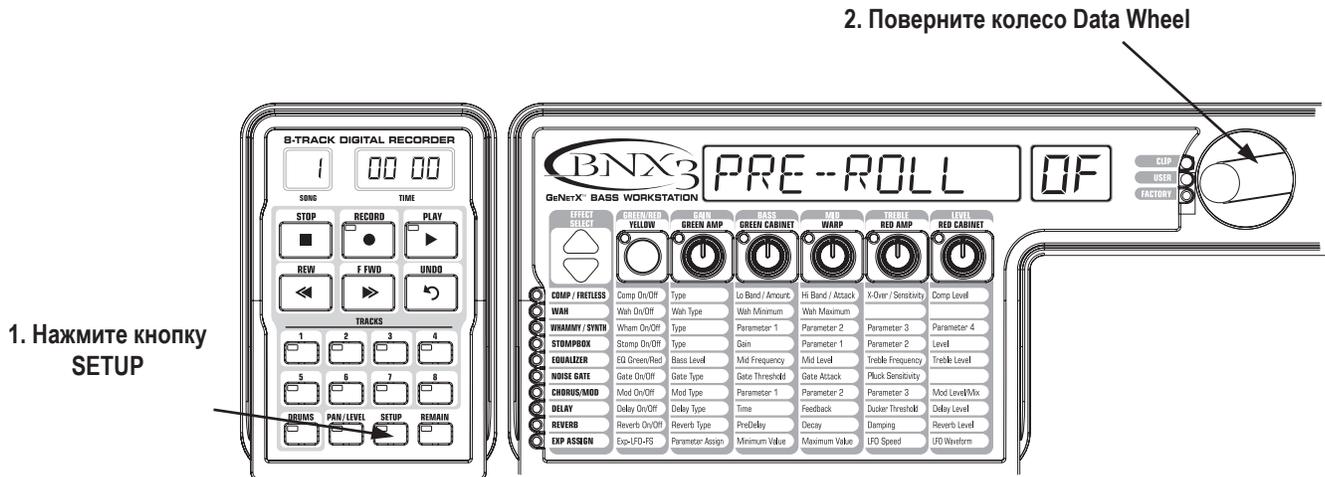
1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись

DRUM LVL.

3. При помощи колеса **DATA WHEEL** задайте необходимый уровень громкости.
4. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**.

Отсчет перед началом записи

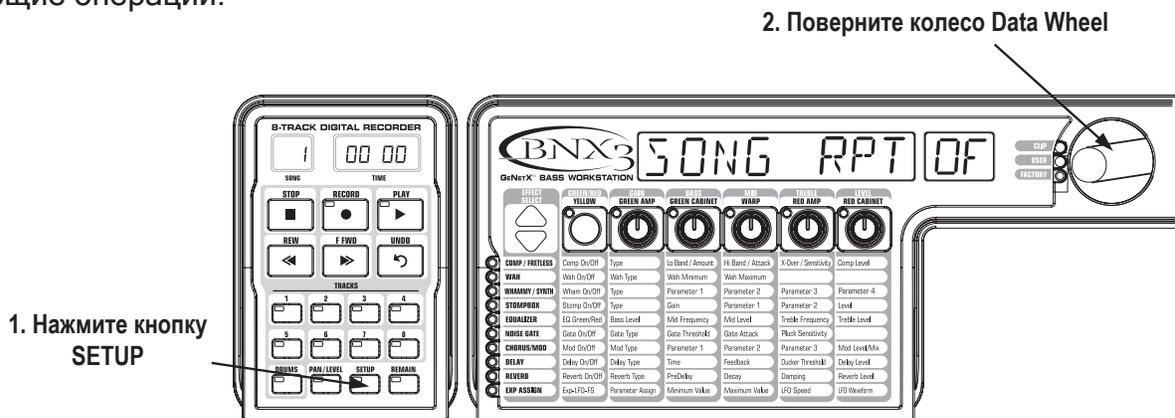
Параметр Pre-Roll (отсчет) задает время, которое будет отводиться перед началом записи (т.е. запись будет начинаться не сразу). Используйте метроном (Click Track) во время этой паузы, чтобы привыкнуть к темпу дорожки или композиции, которую вы собираетесь записать. Кроме того, эта пауза может использоваться в качестве отметки начала каждой композиции. Параметр Pre-Roll может принимать 3 значения - 4, 8 и 16 отсчетов. Для настройки параметра проделайте следующие операции:



1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись PRE-ROLL OF.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** задайте нужное количество отсчетов или выключите отсчеты. Можно задать 4, 8 и 16 отсчетов перед началом записи.
4. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**.

Повтор композиции

Для того, чтобы отрепетировать только что записанную композицию, вы можете использовать режим «Повтор композиции» (Song Repeat). В этом режиме рекордер будет непрерывно проигрывать композицию, а вам не придется нажимать кнопки REWIND (перемотка назад) и PLAY (воспроизведение) для того, чтобы запускать воспроизведение композиции сначала. В этом режиме каждый раз, когда композиция закончится, она автоматически начнет воспроизводиться с начала. Для включения этого режима проделайте следующие операции:



Рекордер

1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись SONG RPTOF.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** включите или выключите режим повтора композиции.
4. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**.

Автоматическая остановка записи

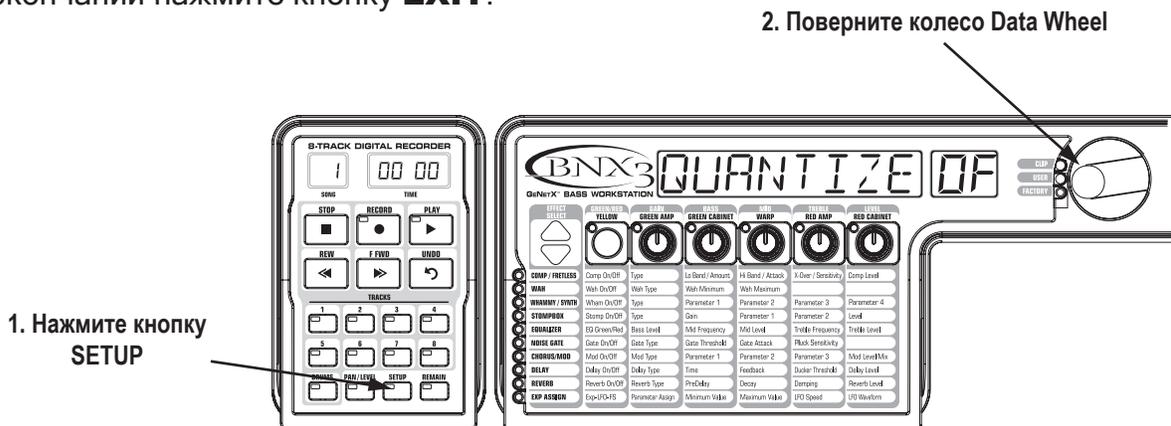
Для того, чтобы сэкономить память процессора, а также для автоматизации процесса записи, вы можете воспользоваться режимом автоматической остановки записи (Auto Stop). Сначала запишите самую длинную дорожку композиции. После этого включите режим автоматической остановки записи в меню «Настройка» рекордера. При записи новых дорожек рекордер автоматически остановит запись в конце самой длинной из записанных дорожек. Для включения режима проделайте следующие операции:

1. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись AUTOSTOP.
2. При помощи колеса **DATA WHEEL** включите или выключите режим автоматической остановки записи.
3. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**.

Квантование

Функция «квантования» (Quantize) используется только при записи лупов. При помощи этой функции создаются идеальные по времени лупы, которые подгоняются до ближайшей восьмой ноты заданного темпа. Таким образом, если вы записали немного более длинный луп, который из-за неправильной длины нельзя синхронизировать с драм-машиной процессора, благодаря функции квантования, реальная длина лупа будет изменена так, чтобы синхронизировать его в точности с заданным темпом. Более подробно об этой функции можно узнать в разделе «JamMan». Для включения режима Quantize проделайте следующие операции:

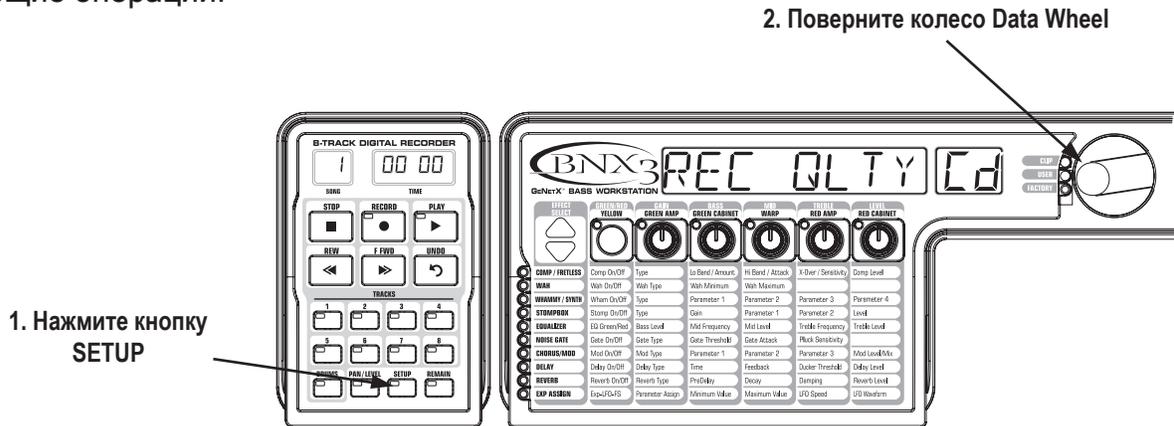
1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажимайте кнопку **SETUP** рекордера, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись QUANTIZE.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** включите или выключите режим Quantize. Этот режим влияет только на лупы и не воздействует на композиции.
4. По окончании нажмите кнопку **EXIT**.



Качество записи

Рекордер процессора BNX3 может осуществлять запись различного качества (можно

выбрать один из трех вариантов). Режим **Cd** соответствует самой качественной записи рекордера и является режимом по умолчанию. Это режим CD качества с частотой дискретизации 44.1кГц, но также он и более всего ограничивает время записи. **LP** - запись среднего качества, время записи с этим качеством в два раза больше, чем в режиме **Cd**. **EP** - самый экономный режим записи процессора. В этом режиме время записи в 4 раза больше, чем при записи с CD-качеством. Чем лучше выбранное качество, тем меньше времени доступно для записи. Для выбора качества записи (Record Quality) проделайте следующие операции:



1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись **REC QLTY Cd**. На дисплее будет мигать выбранное качество записи. По умолчанию выбрано CD качество (**Cd**).
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужное качество записи для композиции.
4. По окончании нажмите кнопку **EXIT**.

Примечание: После того как вы задали качество записи, и записали хотя бы одну дорожку, качество записи нельзя будет поменять, если только вы не удалите все дорожки или композицию целиком.

Подготовка карт памяти

Рекордер процессора BNX3 использует собственный формат для записи аудио данных на внешнюю карту памяти. Для использования на компьютере дорожек, созданных при помощи рекордера, необходимо сохранить эти файлы в формате, который можно будет прочитать при помощи внешнего карт-ридера, подключенного к компьютеру. Для этого проделайте следующие операции:

1. После завершения записи, нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись **CARD>>PC**. Это будет означать, что вы находитесь в меню подготовки карты памяти. Индикатор кнопки **RECORD** будет мигать.
2. Для запуска процедуры конверсии карты нажмите кнопку **RECORD**. На основном дисплее процессора появится надпись **BUSY**, означающая, что процессор проверяет карту памяти. На дисплее **TIME** на панели рекордера начнется обратный отсчет (со 100), показывая прогресс процедуры. Во время этой процедуры кнопки и переключатели процессора отключаются, а громкость на выходах убирается в ноль.
3. По окончании процедуры на дисплее **TIME** будет гореть цифра 0. На основном дисплее процессора сначала загорится надпись **PC READY** (карта готова для использования с компьютером), а потом **REMOVE** (вытащите карту из процессора).

Карту памяти можно вытащить из процессора и вставить в карт-ридер, подключенный к

Рекордер

компьютеру. Таким образом, вы получите доступ к записанной информации (записанным дорожкам/композициям).

ВНИМАНИЕ: Если записанный материал или настройки параметров были записаны, добавлены, или удалены при использовании внешней карты, вам необходимо запустить процедуру `CARD>>PC` перед тем, как вытащить карту из процессора. В противном случае, записанные данные могут быть потеряны.

Копирование композиций из внутренней памяти рекордера на внешние карты памяти

Эта функция используется для копирования композиций, сохраненных во внутренней памяти процессора, на карты памяти SmartMedia™. Объем внутренней памяти процессора BNХ3 эквивалентен 16Мб карте памяти. При помощи этой процедуры можно копировать информацию на 16, 32, 64 или 128 Мб карты памяти SmartMedia™. Однако, любая композиция уже записанная на карте памяти, будет стерта во время процедуры копирования. Не забудьте сделать резервную копию ваших композиций перед запуском процедуры копирования.

1. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на дисплее не загорится надпись `INT>>CARD`. Индикатор кнопки **RECORD** начнет мигать, показывая, что можно начать копирование.
2. Нажмите кнопку **RECORD**. На дисплее появится надпись `SURE?` (вы уверены?), предупреждая пользователя, что следующее нажатие запустит процедуру копирования. Для того, чтобы отменить запуск процедуры, нажмите кнопку **EXIT**.
3. Нажмите кнопку **RECORD** еще раз, чтобы начать копирование. На основном дисплее процессора будет гореть надпись `BUSY` (выполняется копирование). Во время этой процедуры кнопки и переключатели процессора отключаются.
4. По окончании процедуры на основном дисплее процессора сначала загорится надпись `PC READY` (карта готова для использования с компьютером), а потом `REMOVE` (вытащите карту из процессора).

Карту памяти можно вытащить из процессора и вставить в карт-ридер, подключенный к компьютеру. Таким образом, вы получите доступ к записанной информации (записанным дорожкам/композициям).

Примечание: Для того, чтобы можно было воспользоваться процедурой копирования, в слоте SmartMedia процессора должна быть карта памяти SmartMedia™.

Удаление

Для того, чтобы быстро удалить все записанные данные во внутренней или внешней памяти, существует процедура удаления. Если в слоте для карты памяти нет карты, процедура очистит только содержимое внутренней памяти процессора. Если в слот вставлена карта, процедура очистит только содержимое карты памяти. Для запуска процедуры удаления проделайте следующие операции:

1. Нажимайте кнопку **SETUP**, пока на дисплее не загорится надпись `ERASE?`. Индикатор кнопки **RECORD** начнет мигать, показывая, что пользователь может начать удаление.
2. Нажмите кнопку **RECORD**. На дисплее появится надпись `SURE?` (вы уверены?), предупреждая пользователя, что следующее нажатие запустит процедуру удаления. Для того, чтобы отменить запуск процедуры, нажмите кнопку **EXIT**.

3. Нажмите кнопку **RECORD** еще раз, чтобы начать очистку памяти. На основном дисплее процессора будет гореть надпись **ERASING** (удаление). На время этой процедуры кнопки и переключатели процессора отключаются.
4. По окончании процедуры на основном дисплее процессора появится надпись **READING** (чтение), что означает, что процессор считывает содержимое очищенной памяти. После этого процессор вернется к пресету, и вы сможете начать запись.

Использование карт памяти SmartMedia™

Существует много различных форматов для карт памяти, в зависимости от устройства, с которым они в последний раз использовались. Чистые карты памяти, которые не использовались, обычно отформатированы так, что их уже можно использовать с процессором BNХ3. Если у вас есть карта памяти, которая использовалась для работы с другими устройствами, вам, возможно, придется отформатировать карту перед использованием с процессором. Для эффективного использования карт памяти рекомендуется форматировать любую карту памяти (стирать информацию, содержащуюся на ней), которую вы хотите вставить в слот **Memory Card** процессора. Для правильного форматирования карты памяти проделайте следующие операции:

Первое использование карты памяти

1. Вставьте карту памяти в разъем (контакты должны располагаться снизу). На дисплее **TIME** на панели рекордера запустится обратный отсчет (начиная со 100), показывая прогресс чтения.
2. Если карта не отформатирована, то по окончании процедуры чтения на дисплее процессора отобразится надпись **MEM ERR** (ошибка памяти), показывая, что карта либо не отформатирована, либо формат карты не распознается процессором. На дисплее загорится надпись **FORMAT?**, предлагая вам отформатировать карту памяти. Нажмите на мигающую кнопку **RECORD** для того, чтобы запустить процедуру форматирования. Процессор отформатирует карту, а все данные, записанные на карту, будут стерты. После завершения форматирования карту можно будет использовать для записи.

Если основной дисплей процессора возвращается к режиму пресета после того, как карта памяти была прочитана без предложения ее отформатировать, это означает, что формат карты памяти подходит для использования с процессором. Тем не менее, вы можете очистить карту памяти (см. раздел «Удаление» данного руководства пользователя).

Карты памяти SmartMedia™

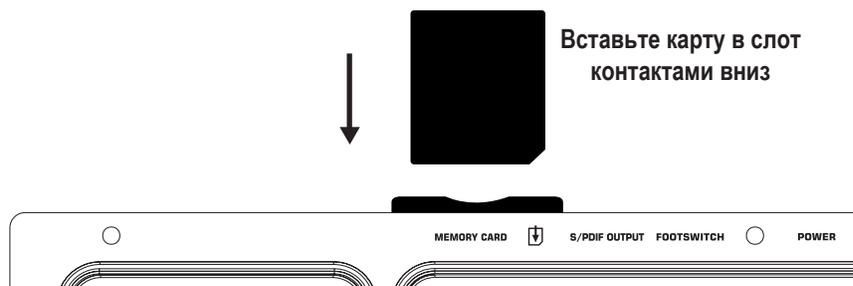
Память процессора BNХ3 можно увеличить при помощи дополнительной карты памяти Smart-Media™. Для этой цели на задней панели процессора располагается разъем/слот для карты памяти. Процессор BNХ3 поддерживает карты памяти размером от 16 до 128 Мб. В таблице ниже приводятся времена записи (при записи на одну дорожку), доступные при использовании карты памяти того или иного объема:

Объем памяти карты/качество записи	CD	LP	EP
16Мб	3 минуты	6 минут	12 минут
32Мб	6 минут	12 минут	24 минуты
64Мб	12 минут	24 минуты	48 минут
128Мб	24 минуты	48 минут	96 минут

Для использования внешней карты памяти проделайте следующие операции:

1. Вставьте карту памяти в слот **MEMORY CARD** (контактами вниз).

Рекордер



При первом использовании карты с процессором необходимо отформатировать ее. Для этого сделайте следующее:

1. После того, как карта была вставлена в соответствующий слот, на дисплее загорится надпись `FORMAT?` (отформатировать?), а индикатор кнопки **RECORD** начнет мигать.
2. Нажмите кнопку **RECORD** один раз, при этом на дисплее загорится надпись `SURE?` (вы уверены?), предупреждая пользователя, что следующее нажатие запустит процедуру форматирования.
3. Нажмите кнопку **RECORD** еще раз для запуска процедуры форматирования. Функции процессора временно отключаются на время форматирования карты памяти. В зависимости от размера карты, процесс может занять несколько минут.
4. После завершения форматирования на дисплее загорится надпись `READING` (чтение), что означает, что процессор считывает содержимое очищенной памяти. После этого процессор вернется к пресету, и вы сможете начать запись.

ПРИМЕЧАНИЕ: После того, как вы записали что-то на внешнюю карту памяти, вам необходимо запустить процедуру `CARD>>PC` (см. раздел «Настройка рекордера» на странице 43), если вы хотите использовать карту памяти с внешним карт-ридером, подключенным к компьютеру. В противном случае, записанный материал будет потерян.

Перенос аудио-дорожек на компьютер

Рекордер процессора BNХ3 использует собственный формат для записи аудио-данных на внешнюю карту памяти. Для использования на компьютере дорожек, созданных при помощи рекордера, необходимо сохранить эти файлы в формате, который можно будет прочитать при помощи внешнего карт-ридера, подключенному к компьютеру. Для этого сделайте следующие операции:

1. После завершения записи, нажимайте кнопку **SETUP**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись `CARD>>PC`. Это будет означать, что вы находитесь в меню подготовки карты памяти. Индикатор кнопки **RECORD** будет мигать.
2. Для запуска процедуры конверсии карты нажмите кнопку **RECORD**. На основном дисплее процессора появится надпись `BUSY`, означающая, что процессор обрабатывает карту памяти. На дисплее `TIME` на панели рекордера начнется обратный отсчет (со 100), показывая прогресс процедуры. Во время этой процедуры кнопки и переключатели процессора отключаются, а громкость на выходах убирается в ноль.
3. По окончании процедуры на дисплее `TIME` будет гореть цифра 0. На основном дисплее процессора сначала загорится надпись `PC READY` (карта готова для использования с компьютером), а потом `REMOVE` (вытащите карту из процессора).

Карту памяти можно вытащить из процессора и вставить в карт-ридер, подключенный к компьютеру. Таким образом, вы получите доступ к записанной информации (записанным дорожкам/композициям).

ВНИМАНИЕ: Если записанный материал или настройки параметров были записаны, добавлены, или удалены при использовании внешней карты, вам необходимо запустить процедуру `CARD>>PC` перед тем, как вытащить карту из процессора. В противном случае, записанные данные могут быть потеряны.

Перенос аудио-дорожек с компьютера

После того, как вы вставите карту в процессор, он должен будет прочитать содержимое памяти карты, прежде чем ее можно будет использовать. На основном дисплее процессора сначала загорится надпись `SIZE` (размер), а затем надпись `BUSY` (занят). На дисплее `TIME` начнется обратный отсчет (со 100), показывая прогресс процедуры. После того, как чтение карты закончится, ее можно использовать для воспроизведения и записи материала.

Карта памяти/Формат файлов компьютера

После того, как карта памяти была должным образом подготовлена (см «Подготовка карт памяти») при помощи соответствующей процедуры рекордера, вы можете получить доступ к записанным файлам при помощи карт-ридера, подключенного к компьютеру. Файлы на карте памяти можно скопировать используя стандартную процедуру копирования (на компьютере - драг-н-дроп). Если вы подключите карту к компьютеру, вы увидите папки соответствующие каждой записанной композиции. В этих папках будут находиться аудио-дорожки композиции.

Для задания названий композиций и дорожек используется ряд правил, которых следует придерживаться при обмене файлами с компьютером. Если вы вставите карту памяти в карт-ридер, то композиции отобразятся как папки `SONG01`, `SONG02` и т.д.. Количество композиций может меняться в зависимости от того, сколько композиций или лупов было сохранено на карту памяти. Внутри каждой папки, соответствующей композиции, находятся отдельные аудио-дорожки, которые называются `TRAK01.wav`, `TRAK02.wav` и так вплоть до `TRAK08.wav`. Название каждой композиции должно начинаться с `SONGXX` (67 = номер композиции) без пробелов, а каждая дорожка должна называться `TRAK01-TRAK08` и иметь расширение `.wav` для того, чтобы процессор мог прочитать эти файлы. Вы можете переименовывать дорожки и композиции при их просмотре на компьютере с некоторыми ограничениями. Ниже приведены некоторые возможные форматы для названий.

Можно использовать следующие названия для папок композиций:

`Song01_rock`, `song01 rock`, `SONG01 rock`, `Song01rock`.

Нельзя использовать следующие названия для папок композиций:

`Song_01`, `Song 01`, `Song 1`.

Можно использовать следующие названия для отдельных аудио-дорожек:

`Trak01_solo.wav`, `trak03lead.wav`, `trak04 rhythm.wav`, `TRAK05 bass.wav`.

Нельзя использовать следующие названия для отдельных аудио-дорожек:

`TRAK_01`, `Track 01`, `track 1`.

При переименовании композиций или дорожек на компьютере можно дублировать их. Например, `song01_rock` и `song01_jazz` будут поняты процессором как одно и то же название композиции, точно также, как и названия дорожек `trak01_solo.wav` и `trak01_solo2.wav`. Процессор `BNX3` проверяет только первые 6 символов названия для того, чтобы идентифицировать композицию или дорожку. Оставшаяся часть названия не распознается,

Рекордер

но может использоваться для различения композиций и дорожек при их использовании на компьютере. Всего на карту памяти можно записать до 99 композиций и до 8 дорожек для каждой композиции.

Время записи

Размер внутренней памяти процессора BNХ3 составляет 16Мб. Этой памяти достаточно для записи трехминутной дорожки при использовании CD качества (шесть минут при использовании качества LP и двенадцать минут при использовании качества EP). Таким образом, при использовании LP качества, можно записать одну шестиминутную дорожку, две трехминутных дорожки и т.д.. Количество композиций в памяти зависит от общего количества времени, доступного для записи с качеством EP. Например, при использовании 128Мб карты памяти Smart Media®, доступно до 96 минут записи. Этого времени хватит для записи двух шестиминутных композиции на восьми дорожках или четырех шестиминутных композиции на четырех дорожках.

Использование панели рекордера для записи

Запись дорожки

При первом же включении процессора BNХ3 рекордер готов к использованию. На дисплее Song будет гореть цифра 1 – это означает, что для записи выбрана первая композиция. Для начала записи дорожки проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **RECORD** (запись). Индикатор кнопки TRACK 1 (дорожка 1) автоматически загорится красным светом, показывая, что дорожка активирована для записи, а рекордер начнет запись на эту дорожку. На дисплее TIME будет показываться время, прошедшее с начала записи.
2. После того, как запись закончена, нажмите кнопку **STOP**. Процесс записи остановится. На дисплее отобразится надпись SAVING (сохранение), а дорожка будет записана в память процессора. На дисплее TIME будет показано общее время записи, а индикатор кнопки TRACK 1 загорится зеленым светом, показывая, что дорожка №1 может использоваться для воспроизведения.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если нажать кнопку RECORD, когда ни одна дорожка не активирована для записи, рекордер сам активирует для записи следующую пустую дорожку и начнет запись на нее (или две дорожки, если включен режим стерео-записи). Вы можете сами активировать дорожку (или несколько) для записи перед нажатием кнопки RECORD.



Использование кнопки UNDO для удаления записи

Далеко не всегда удастся записать нужную дорожку с первого раза. Для того, чтобы стереть содержимое дорожки, которое вас не устраивает, воспользуйтесь кнопкой **UNDO** (удаление). Вы можете стереть дорожку даже во время записи, без необходимости останавливать запись и начинать ее сначала.

Предупреждение: После удаления дорожки восстановить ее содержимое не удастся. Пользуйтесь кнопкой UNDO внимательно.

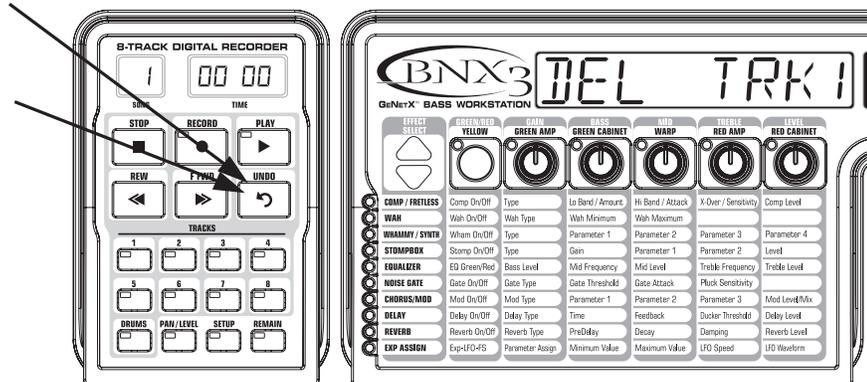
Ниже описывается работа с кнопкой Undo

Удаление, когда запись остановлена

Если вы остановили запись и решили, что последний дубль вас не устраивает, вы можете стереть содержимое дорожки, на которую он был записан. Для этого проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку UNDO

2. Нажмите кнопку UNDO еще раз



1. Нажмите один раз кнопку **UNDO**. На основном дисплее процессора загорится надпись DEL TRKX (удаление дорожки X), показывая, что будет удалена последняя записанная дорожка. Если вы хотите удалить другую дорожку, нажмите на соответствующую ей кнопку (с нужным номером).
2. Нажмите кнопку **UNDO** еще раз в течение 3 секунд для того, чтобы удалить дорожку. Если с первого нажатия кнопки Undo прошло более 3 секунд, рекордер проигнорирует запрос на удаление и вернется к обычному состоянию (запись и воспроизведение остановлены).

Рекордер

Удаление во время записи

Вы можете удалить дорожку во непосредственно время записи. При этом нет необходимости останавливать рекордер, переходить на начало композиции и запускать запись заново. Для удаления дорожки, на которую идет запись, сделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UNDO** один раз. На дисплее загорится надпись **PRERECORD**.
2. Нажмите кнопку **UNDO** еще раз в течение 3 секунд для того, чтобы начать перезапись. На дисплее загорится надпись **UNDODONE**, рекордер вернется в начало композиции и продолжит запись на ту же самую дорожку. Если с первого нажатия кнопки Undo прошло более 3 секунд, рекордер проигнорирует запрос на удаление и продолжит запись.

Если вы не хотите, чтобы рекордер автоматически начинал перезапись при нажатии кнопки UNDO, нажмите кнопку **STOP** для того, чтобы остановить запись, перед тем, как нажать кнопку UNDO.

Воспроизведение записанной дорожки

После того, как дорожка записана, ее очень просто воспроизвести. Если рекордер находится в конце дорожки или композиции, нажмите кнопку **PLAY** (воспроизведение). Рекордер автоматически начнет воспроизведение с самого начала дорожки/композиции. Если вы хотите начать воспроизведение с начала дорожки или композиции, но текущее положение рекордера - не конец композиции, сделайте следующие операции:



1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажмите кнопку **REWIND** (перемотка назад) один раз, чтобы перейти к началу композиции. Нажмите кнопку **REWIND** или **FAST FORWARD** (перемотка вперед) и удерживайте ее в нажатом положении для быстрого изменения места, с которого начнется воспроизведение.
3. Нажмите кнопку **PLAY** (воспроизведение). Индикатор кнопки только что записанной дорожки загорится зеленым (дорожка активирована для воспроизведения), а рекордер начнет воспроизведение дорожки.

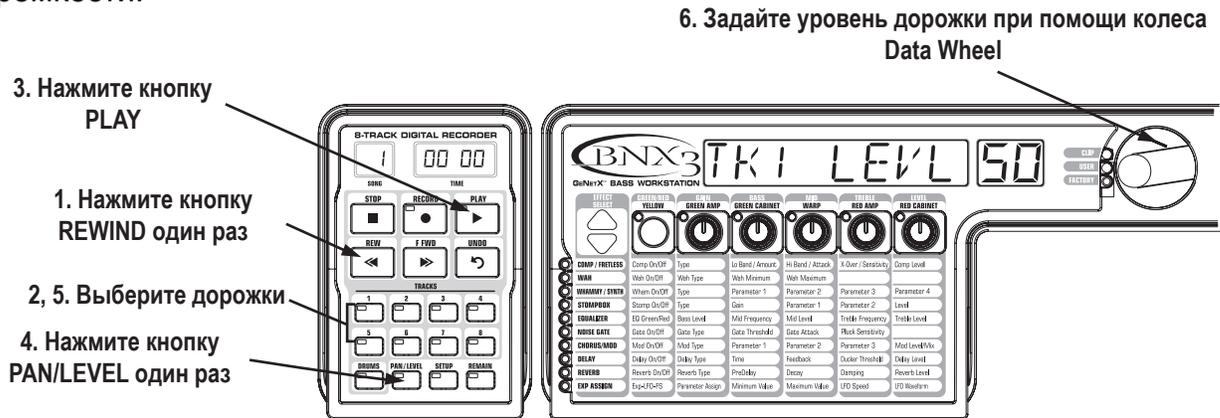
Выставление уровня громкости воспроизведения и настройка панорамы

После того, как дорожка записана, вы можете задать уровень громкости и настроить панораму для каждой дорожки. Это можно сделать при помощи кнопки **LEVEL / PAN** (уровень/панорама). Наиболее полезна такая настройка при проигрывании записанной

дорожки, так как вы можете сразу услышать результат изменений. Чтобы задать уровень громкости и настроить панораму для каждой дорожки, проделайте следующие операции:

Задание уровня громкости

1. Нажмите кнопку **REWIND**, для того, чтобы вернуться к началу композиции.
2. Активируйте для воспроизведения те дорожки, которые вы хотите прослушать, нажав соответствующие кнопки **TRACK** (индикаторы кнопок должны гореть зеленым светом).
3. Нажмите кнопку **PLAY**. Рекордер начнет воспроизведение.
4. Для задания уровня громкости дорожек нажмите кнопку **LEVEL / PAN** один раз. Ее индикатор станет зеленым.
5. Нажмите кнопку любой из воспроизводимых дорожек. Индикатор кнопки начнет мигать зеленым. На основном дисплее загорится надпись **TKX LEVL 50** (X - номер дорожки).
6. При помощи колеса **DATA WHEEL** задайте нужный уровень громкости дорожки.
7. Повторите пункты 5 и 6 для всех дорожек, уровень громкости которых вы хотите изменить.
8. Нажмите кнопку **LEVEL / PAN** два раза, чтобы выйти из режима настройки уровня громкости.



Настройка панорамы

1. Нажмите кнопку **LEVEL / PAN** дважды. Индикатор кнопки загорится зеленым светом, а на основном дисплее появится надпись **TKX CNTR 0** (X - номер дорожки).
2. Поверните колесо **DATA WHEEL** влево, чтобы сместить баланс левого/правого каналов в пользу левого канала (**TKX LEFT**). Поверните колесо **DATA WHEEL** вправо, чтобы сместить баланс левого/правого каналов в пользу правого канала (**TKX RIGHT**).
3. Повторите пункты 5 и 6 для всех дорожек, настройки панорамы которых вы хотите изменить.
4. Нажмите кнопку **LEVEL / PAN** еще один раз, чтобы выйти из режима настройки панорамы.

Запись нескольких дорожек

После того, как вы записали одну дорожку, вам, возможно, захочется записать и другие дорожки. Ранее записанные дорожки уже должны находиться в режиме воспроизведения, так что вы сможете слышать их во время записи новой дорожки. Для записи новой дорожки «совместно» с ранее записанными, проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **RECORD**. Индикатор следующей доступной для записи дорожки станет красным, показывая, что дорожка активирована для записи, а рекордер начнет запись

Рекордер

на эту дорожку с момента начала композиции. На дисплее TIME будет показано время, прошедшее с начала записи. Если включен режим Autostop, то рекордер автоматически остановит запись, как только закончится самая длинная дорожка. Если этот режим выключен, см. пункт 2.

2. После того, как вы закончили играть (и не собираетесь записывать что-либо еще на эту дорожку) нажмите кнопку **STOP**.

Изменение состояния дорожки

Каждая дорожка может быть в одном из 4-х состояний: воспроизведение, запись, компоновка и выключено. Записанные дорожки можно активировать для воспроизведения (индикатор соответствующей кнопки TRACK горит зеленым), записи (индикатор - красный), компоновки с другими дорожками (мигающий желтый). Если дорожка выключена (не активирована), индикатор кнопки не горит. Если на дорожку не было ничего записано, ее можно активировать для записи и компоновки, или выключить. Для изменения состояния дорожки нажимайте кнопку **TRACK**, соответствующую номеру дорожки, пока ее индикатор не станет зеленым, красным, или не будет мигать желтым светом.

Если индикатор кнопки загорается зеленым, то это означает, что на дорожке есть записанный материал. Если нажать кнопку RECORD или PLAY этот материал будет воспроизведен. Если индикатор кнопки TRACK мигает красным, а индикатор кнопки RECORD нажата (ее индикатор горит красным), на дорожку осуществляется запись. Если индикатор кнопки TRACK мигает желтым, на эту дорожку будет записан скомпонованный материал с дорожек, активированных для воспроизведения, включая материал, который уже записан на эту дорожку.

Примечание: Если нажать кнопку PLAY (воспроизведение), а дорожка активирована для записи, запись на эту дорожку не будет осуществлена, но индикатор кнопки этой дорожки будет продолжать мигать красным. Начнется воспроизведение материала, записанного на всех дорожках, даже если индикаторы соответствующих им кнопок мигают красным светом. Если во время воспроизведения нажать кнопку RECORD (запись), начнется запись на дорожки, активированные для записи.

Вставка

Иногда вы можете захотеть заменить кусок записи в середине композиции. Вместо того чтобы записывать новую дорожку с самого начала и терять время, не играя до нужного места, вы можете вставить («punch in») кусок, который хотите записать, в определенном месте дорожки. Для этого проделайте следующие операции:

1. Активируйте нужную дорожку для записи (индикатор соответствующей кнопки должен мигать красным).
2. Нажмите кнопку **PLAY** (воспроизведение). Начнется проигрывание всех дорожек, активированных для воспроизведения, а индикатор кнопки TRACK (с номером дорожки, выбранной для записи) будет продолжать мигать красным.
3. Как только рекордер дойдет до нужного места композиции, где вы хотите что-то записать, нажмите кнопку **RECORD**. Индикатор выбранной кнопки TRACK загорится красным светом (перестанет мигать), и начнется запись на эту дорожку с нужного места.
4. После записи необходимого материала, нажмите кнопку **RECORD** еще раз, чтобы вернуться к режиму воспроизведения.

Перемещение/компоновка дорожек

После того, как вы записали несколько дорожек, вам может понадобиться объединить их на одну или две дорожки, чтобы освободить память рекордера. Это можно сделать при помощи функции рекордера Merge (компоновка). Компоновка аналогична этому же процессу на старых аналоговых 4-х и 8-ми дорожечных магнитофонах, только без потери качества сигнала. Вы можете компоновать дорожки для воспроизведения с дорожками для записи и сохранять записанный материал на дорожки, которые вы выбрали для компоновки. Это означает, что для компоновки дорожек не нужны пустые, если на всех дорожках уже что-то записано.

Содержимое дорожки, на которую будет записан результат компоновки, нельзя будет восстановить после окончания этого процесса. Рекомендуется задать уровень громкости каждой дорожки и настроить панораму до компоновки содержимого дорожек с материалом, записанным на «целевой» дорожке (дорожке, на которую будет записан результат компоновки), так как после компоновки будет невозможно поменять настройки отдельной дорожки. Для компоновки записанных дорожек сделайте следующие операции:

1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Активируйте для воспроизведения одну или несколько дорожек, которые вы хотите скомпоновать (индикаторы соответствующих кнопок **TRACK** должны мигать зеленым).
3. Нажимайте кнопку **TRACK** с номером дорожки, на которую вы хотите записать результат компоновки, пока ее индикатор не станет мигать желтым. За один раз можно осуществить компоновку максимум на две дорожки.
4. Нажмите кнопку **RECORD**. Рекордер начнет компоновку записанного материала с дорожек, активированных для воспроизведения, на дорожки, активированные для компоновки. После того, как началась компоновка, ее нельзя будет остановить, до тех пор, пока не закончится композиция.

Дорожка ударных

Встроенную драм-машину процессора можно использовать не только для репетиций или тренировки, но и для создания композиций. При помощи кнопки Drums на панели рекордера вы можете либо синхронизовать драм-машину с другими записанными дорожками, либо записать ритмический рисунок на любую дорожку рекордера.

Синхронизация ударных и композиций

Вы можете синхронизовать драм-машину процессора BNX3 с записанными дорожками при начале записи композиции, создав «виртуальную» дорожку с ударными, которая будет воспроизводиться одновременно с записанными дорожками. Если кнопка Drums (ударные) активирована для воспроизведения (ее индикатор горит зеленым), при нажатии на кнопку RECORD или PLAY, драм-машина процессора начнет играть выбранный ритмический рисунок. Темп драм-машины задается в настройках для текущей композиции. Вместо того, чтобы записывать отдельную дорожку с ударными, рекордер запустит драм-машину, и она будет работать до конца композиции.

Для синхронизации драм-машины процессора BNX3 и текущей композиции сделайте следующие операции:

1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажмите кнопку **DRUMS** (ударные) в верхнем углу контрольной панели процессора. Это активирует драм-машину.

Рекордер

3. Нажмите кнопку **PATTERN** (рисунок/паттерн).
4. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужный ритмический рисунок.
5. Нажмите кнопку **DRUMS** еще раз, чтобы остановить ударные.
6. Нажмите кнопку **DRUMS** на панели рекордера один раз. Индикатор кнопки станет зеленым.
7. Нажмите кнопку **PLAY** (воспроизведение). Драм-машина начнет работу синхронизованно с началом композиции, с темпом, заданным в настройках.
8. По окончании нажмите кнопку **STOP**.

Запись дорожки ударных

Вы также можете записать драм-машину процессора как обычную аудио-дорожку. Запись ударных позволит вам пропустить дорожку с ударными через любые эффекты процессора при помощи режима Re-amp. Для записи дорожки ударных проделайте следующие операции:

1. Остановите рекордер, если он воспроизводил какую-либо композицию или что-то записывал.
2. Нажмите кнопку **DRUMS** в верхнем углу контрольной панели процессора. Это активирует драм-машину.
3. Нажмите кнопку **PATTERN**.
4. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужный ритмический рисунок.
5. Нажмите кнопку **DRUMS** еще раз, чтобы остановить ударные.
6. Нажимайте кнопку **DRUMS** на панели рекордера, пока ее индикатор не станет красным.
7. Нажмите кнопку **RECORD**. Для записи ударных активируется следующая свободная дорожка. Драм-машина начнет работу, а ее сигнал будет записан на выбранную дорожку.
8. По окончании нажмите кнопку **STOP**.

Запись с микрофонного входа

Процессор BNХ3 снабжен микрофонным входом (Mic Input), при помощи которого можно записать вокал или акустические инструменты. Для достижения наилучшего уровня записи необходимо настроить должным образом усиление микрофонного входа. Для этого проделайте следующие операции:

1. Подключите микрофон ко входу **MIC INPUT** на задней панели.
2. Начните петь или играть на инструменте в микрофон.
3. Поверните ручку **MIC LEVEL** (уровень микрофона) на задней панели по часовой стрелке, чтобы увеличить степень усиления, или против часовой стрелки, чтобы уменьшить ее. Измените уровень громкости микрофона так, чтобы индикатор **CLIP** (обрезка сигнала) рядом с основным дисплеем процессора стал мигать время от времени. Если красный индикатор мигает очень часто или горит постоянно, уменьшите степень усиления. Если индикатор вообще не мигает, увеличьте ее.

После того, как уровень усиления микрофонного сигнала задан должным образом, вам необходимо будет выбрать одну из входных конфигураций с микрофоном в настройках рекордера. Для этого проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **SETUP** на панели рекордера один раз. На дисплее загорится надпись **RECINPUT**, после чего начнет мигать выбранная конфигурация.
2. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите одну из входных конфигураций с микрофоном. Более подробно входные конфигурации и их выбор описаны на странице 43.

3. По окончании нажмите кнопку **EXIT**.

Теперь можно начинать запись с микрофонного входа, следуя инструкциям в разделах «Запись дорожки».

Конфигурация выходов рекордера

Аналоговые и цифровые выходы процессора можно настроить различными способами для того, чтобы работать с басовым процессором и рекордером одновременно и по отдельности. Если вы хотите использовать обработку басового сигнала и играть одновременно с какой-нибудь записью, вы можете воспользоваться несколькими способами для объединения сигнала процессора и рекордера. Выходной сигнал можно направлять непосредственно на микшер, или на басовый усилитель и микшер одновременно. Для выбора конфигурации выходов проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY** (системные параметры).
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **ANLG OUT**. По умолчанию выбрана конфигурация **STEREO**.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужную конфигурацию - **MONO**, **STEREO** или **B>L R>R**. В конфигурациях выходов **STEREO** и **MONO** сигналы от процессора и рекордера объединяются, а в конфигурации **B>L R>R** на левый аналоговый выход подается сигнал от процессора, а на правый - сигнал рекордера. В конфигурациях **MONOBASS**, **STERBASS** или **BIAMP** на аналоговые выходы подается только сигнал процессора.

Цифровой выход S/PDIF также можно настроить по-разному, так чтобы наилучшим образом использовать его для записи или во время выступления. Для настройки выхода S/PDIF проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **DIGI OUT**. По умолчанию выбрана конфигурация **BASS+REC**. В этой конфигурации на цифровой выход подаются оба сигнала - и от процессора, и от рекордера.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите конфигурацию **RECORDER**, для того, чтобы на цифровой выход подавался только сигнал рекордера. Конфигурации 2 и 3 используются для режима Dry Track (см. раздел Настройка цифрового выхода).
4. По окончании нажмите кнопку **EXIT**.

Работа с композициями и лупами

И композиция, и луп являются группами записанных дорожек. Рекордер процессора может записать до 99 композиций (если хватит памяти). С дополнительной картой памяти Smart Media™ рекордер может записать до 48 минут аудио-материала в качестве EP. Это эквивалент четырех 3-х минутных композиций на 4 дорожках, при этом для композиций 5-99 памяти не останется. В отличие от композиций, лупы существенно короче, поэтому при том же объеме памяти можно сохранить значительно больше лупов.

Выбор композиций и лупов

Выбор композиции рекордера чрезвычайно прост. Для выбора композиции проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **STOP** (если процессор воспроизводит что-либо или записывает).
2. При помощи кнопок **F FWD** (перемотка вперед) и **REWIND** (перемотка назад) выберите следующую или предыдущую композицию. На основном дисплее процессора загорится надпись **READING** (чтение), а номер композиции на дисплее **SONG** сменится на номер выбранной композиции. На дисплее **TIME** показывается длина выбранной композиции.

Рекордер

Примечание: Вы также можете выбирать композиции при помощи переключателей DOWN (вниз) и UP (вверх), если выбран режим «Рекордер».

Удаление композиций и лупов

Удаление композиций также является простой процедурой:

1. Выберите композицию, которую вы хотите удалить, при помощи кнопок **F FWD** и **RE-WIND**.
2. Нажмите кнопку **UNDO** и удерживайте ее в нажатом положении, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись **DEL SONG**.
3. Нажмите кнопку **UNDO** еще раз в течение 3 секунд после первого нажатия. На дисплее появится надпись **DELETING**, а после удаления процессор вернется к текущему пресету. Если кнопка **UNDO** не была нажата в течение 3 секунд после первого нажатия, рекордер проигнорирует запрос на удаление и запись останется нетронутой.

Использование переключателей процессора для записи

Переключатели процессора BNX3 могут выполнять различные функции в зависимости от того, в каком режиме работы находится процессор: Bank Mode (режим банк), Stompbox Mode (режим моделирования педалей) или в режиме Recorder (рекордер). В режиме «Рекордер» переключатели UP/DOWN используются для выбора следующей или предыдущей композиции. Пять пронумерованных переключателей используются для перемотки назад (Rewind), удаления (Undo), остановки записи или воспроизведения (Stop), запуска записи (Record) или воспроизведения (Play). Для того чтобы перевести переключатели в режим управления рекордером, нажимайте на переключатели 4 и 5 одновременно, пока не загорятся индикаторы переключателей DOWN/UP. Таким образом, вы сможете управлять процессом записи без помощи рук.

Запись дорожки

Для запуска записи дорожки при помощи переключателей, проделайте следующие операции:

1. Нажмите на переключатель **RECORD** (запись). Индикатор кнопки TRACK 1 станет красным, показывая, что дорожка №1 активирована для записи, а рекордер начнет запись на эту дорожку. На дисплее TIME будет отображаться время, прошедшее с начала записи.
2. После окончания записи нажмите на переключатель **STOP**. Запись остановится, и рекордер сохранит записанную дорожку. На дисплее TIME будет показываться пройденное время записи, а индикатор кнопки TRACK 1 станет зеленым, показывая, что первая дорожка активна для воспроизведения.

Использование переключателя UNDO для удаления дорожки

Вы можете удалять дорожки при помощи переключателей процессора точно также, как и с помощью кнопок на панели рекордера. Для этого проделайте следующие операции:

Удаление, когда запись остановлена

1. Нажмите один раз на переключатель **UNDO**. На основном дисплее процессора загорится надпись **DEL TRKX** (удаление дорожки X), показывая, что будет удалена последняя записанная дорожка.

2. Нажмите на переключатель **UNDO** еще раз в течение 3 секунд для того, чтобы удалить дорожку. Если с первого нажатия на переключатель UNDO прошло более 3 секунд, рекордер проигнорирует запрос на удаление и вернется к обычному состоянию (запись и воспроизведение остановлены).

Удаление во время записи

Вы можете удалить дорожку во время записи. При этом нет необходимости останавливать рекордер, переходить на начало композиции и запускать запись заново. Для удаления дорожки, на которую идет запись, проделайте следующие операции:

1. Нажмите на переключатель **UNDO** один раз. На дисплее загорится надпись RERE-CORD.
2. Нажмите на переключатель **UNDO** еще раз в течение 3 секунд для того, чтобы начать перезапись. На дисплее загорится надпись UNDODONE, рекордер вернется в начало композиции и продолжит запись на ту же самую дорожку. Если с первого нажатия на переключатель UNDO прошло более 3 секунд, рекордер проигнорирует запрос на удаление и продолжит запись.

Если вы не хотите, чтобы рекордер автоматически начинал перезапись при нажатии на переключатель UNDO, нажмите на переключатель **STOP** перед нажатием на переключатель UNDO для того, чтобы остановить запись.

Воспроизведение записанной дорожки

После того, как дорожка записана, ее очень просто воспроизвести. Если рекордер находится в конце дорожки или композиции, нажмите на переключатель PLAY (воспроизведение). Рекордер автоматически начнет воспроизведение с самого начала дорожки/композиции. Если вы хотите начать воспроизведение с начала дорожки или композиции, но текущее положение рекордера - не конец композиции, проделайте следующие операции:

1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.
2. Нажмите на переключатель **REWIND** (перемотка назад) один раз, чтобы перейти к началу композиции. Нажмите на переключатель и удерживайте его в нажатом положении для изменения места, с которого начнется воспроизведение.
3. Нажмите на переключатель **PLAY** (воспроизведение). Индикатор кнопки только что записанной дорожки станет зеленым (дорожка активирована для воспроизведения), а рекордер начнет воспроизведение дорожки.

Запись нескольких дорожек

После того, как вы записали одну дорожку, вам, возможно, захочется записать и другие дорожки. Ранее записанные дорожки будут активированы для воспроизведения, чтобы вы могли слышать их во время записи новой дорожки. Для записи новой дорожки «совместно» с ранее записанными, проделайте следующие операции:

1. Нажмите на переключатель **RECORD**. Индикатор следующей доступной для записи дорожки станет красным, показывая, что дорожка активирована для записи, а рекордер начнет запись на эту дорожку с начала композиции. На дисплее TIME будет показываться время, прошедшее с начала записи. Если включен режим Autostop, то рекордер автоматически остановит запись, как только закончится самая длинная дорожка. Если этот режим выключен, см. пункт 2.
2. После того, как вы закончили играть (и не собираетесь записывать еще что-либо на эту дорожку) нажмите на переключатель **STOP** (стоп).

Рекордер

Вставка

Иногда вы можете захотеть заменить кусок записи в середине композиции. Вместо того, чтобы записывать новую дорожку с самого начала и терять время, не играя до нужного места, вы можете вставить («punch in») кусок, который хотите записать, в определенном месте дорожки. Для этого проделайте следующие операции:

1. Активируйте нужную дорожку для записи (индикатор соответствующей кнопки должен быть красным и мигать).
2. Нажмите на переключатель **PLAY**. Начнется проигрывание всех дорожек, активированных для воспроизведения, а индикатор кнопки TRACK (с номером дорожки, выбранной для записи) будет продолжать мигать красным.
3. Как только рекордер дойдет до нужного места композиции, где вы хотите что-то записать, нажмите на переключатель **RECORD**. Индикатор выбранной кнопки TRACK загорится красным светом (перестанет мигать), и начнется запись на эту дорожку с нужного места.
4. После записи необходимого материала, нажмите на переключатель **RECORD** еще раз, чтобы вернуться к режиму воспроизведения, или нажмите на переключатель **STOP**, чтобы остановить и запись, и воспроизведение.

Использование лупера JamMan™ Delay

Функции рекордера также дублирует лупер. JamMan™ используется для создания лупов, которые можно использовать во время воспроизведения. Доступ к функциям лупера осуществляется через переключатели процессора, когда процессор находится в режиме рекордера. Единственная разница между обычной многодорожечной записью и записью лупа заключается в том, как используются переключатели процессора после того, как вы записали первую дорожку.

При записи композиции, состоящей из нескольких дорожек, обычно записывается первая дорожка, делается переход на ее начало, а потом записываются остальные дорожки (или перезаписывается материал первой дорожки). При помощи переключателей процессора можно управлять этим процессом без участия рук. Но если вы хотите на лету создавать наложения, вам наверняка захочется, чтобы переходы от первого дубля ко второму и далее были плавными (без пауз и резких переходов).

Для использования режима JamMan вам необходимо сначала перевести переключатели процессора в режим «Рекордер». Для этого нажимайте на переключатели 4 и 5 одновременно, пока индикаторы переключателей DOWN/UP не загорятся красным. Если в памяти уже есть записанные композиции, необходимо выбрать новую композицию для записи лупа. Для выбора новой композиции нажмите на переключатель **UP**. Новая композиция - это композиция, у которой нет ранее записанного материала на любой из дорожек. Записывать лупы можно только в CD качестве.

Теперь все готово для записи лупа.

Запись лупа

Запись лупа ничем не отличается от записи многодорожечной композиции. Это делается следующим образом:

1. Нажмите на переключатель **RECORD**. Для записи автоматически активируется первая дорожка (индикатор кнопки TRACK 1 станет красным), и начнется запись. На дисплее TIME будет показываться время, прошедшее с начала записи.

2. Как только вы закончили свой дубль, нажмите на переключатель **PLAY**. Тем самым вы зададите длину лупа и запустите воспроизведение первой дорожки. Вы можете послушать записанное, а индикатор кнопки TRACK 2 будет мигать, показывая, что дорожка №2 активирована для записи.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если нажать на переключатель RECORD вместо переключателя PLAY после записи первого прохода, запись остановится и произойдет задание длины лупа. Дорожка 1 все еще будет активирована для записи (индикатор кнопки TRACK 1 должен мигать красным светом), а то, что вы записали, будет воспроизводиться. Вы можете добавить материал опять на первую дорожку, а не на новую, нажав на переключатель RECORD. Новый материал будет добавлен к старому. До тех пор, пока вы не нажмете на переключатель PLAY, запись будет происходить только на первую дорожку.

Запись наложений для лупа

Добавление наложений (дополнительных дорожек) к первой дорожке лупа осуществляется очень просто. После записи первой дорожки и нажатия на переключатель **PLAY**, вторая дорожка автоматически становится активной для записи. Для добавления дорожек проделайте следующие операции:

1. Нажмите на переключатель **RECORD**. Индикатор кнопки TRACK 2 станет красным, и начнется запись на вторую дорожку.
2. Нажмите на переключатель **PLAY**, чтобы остановить запись и активировать следующую дорожку для записи, или нажмите на переключатель **RECORD**, чтобы добавить следующее наложение.

Если вас не устраивает только что записанное наложение на исходный луп, вы можете удалить его, нажав на переключатель **UNDO**. Содержимое дорожки сотрется, и вы сможете записать дубль еще раз не останавливаясь. Для этого проделайте следующие операции:

1. Нажмите на переключатель **UNDO** один раз. На дисплее загорится надпись **RERECORD**.
2. Нажмите на переключатель **UNDO** еще раз в течение 3 секунд для того, чтобы начать перезапись. На дисплее загорится надпись **UNDODONE**, рекордер вернется в начало композиции и продолжит запись на ту же самую дорожку. Если с первого нажатия кнопки **Undo** прошло более 3 секунд, рекордер проигнорирует запрос на удаление и продолжит запись.

Использование квантования для плавных переходов

При записи лупов очень важно точно задать длину лупа так, чтобы луп воспроизводился гладко, и не был заметен переход от конца к началу (при циклическом воспроизведении). Иногда не удастся точно нажать на переключатель **PLAY** для задания длины лупа. Для того, чтобы исправить это, вы можете воспользоваться функцией **Quantize** (квантование), которая исправляет проблемы со временем до ближайшей восьмой ноты. В этом режиме процессор анализирует место записи, где вы нажали переключатель **PLAY**, и сравнивает его с темпом, использовавшимся для записи. Предположим, вы записали четырехсекундный луп и нажали на переключатель **PLAY** чуть позже, чем надо. Никаких проблем - если включен режим **Quantize**, лупер автоматически обрежет лишний кусок записи, а вы получите идеальный четырехсекундный луп.

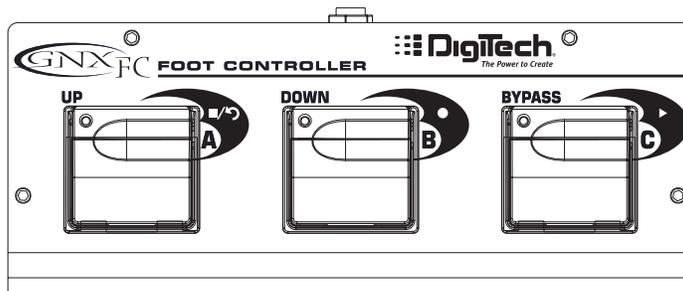
Для включения режима **Quantize** проделайте следующие операции:

1. Остановите рекордер, если он воспроизводит или записывает что-либо.

Рекордер

2. Нажимайте кнопку **SETUP** рекордера, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись **QUANTIZE**.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** включите или выключите режим Quantize. Этот режим влияет только на лупы и не воздействует на композиции.
4. По окончании нажмите кнопку **EXIT** (выход).

Использование ножного контроллера GNXFC для управления рекордером



На задней панели процессора есть разъем для подключения дополнительного ножного контроллера GNXFC, при помощи которого можно управлять рекордером. Это трехпедальный контроллер со следующими переключателями: А (выполняет функции переключателей **STOP/UNDO** процессора), В (выполняет функцию переключателя **RECORD**) и С (выполняет функцию переключателя **PLAY**). Контроллер GNXFC удобно использовать для управления записью и воспроизведением, в то время как переключатели самого процессора можно использовать для смены пресетов или каналов, включения и выключения эффектов.

Запись дорожки

Для записи дорожки при помощи переключателей контроллера проделайте следующие операции:

1. Нажмите на переключатель контроллера **B-RECORD** (запись). Индикатор кнопки **TRACK 1** станет красным, показывая, что дорожка 1 активирована для записи, а рекордер начнет запись на эту дорожку. На дисплее **TIME** будет отображаться время, прошедшее с начала записи.
2. После окончания записи нажмите на переключатель контроллера **A-STOP/UNDO** (стоп). Запись остановится, и рекордер сохранит записанную дорожку. На дисплее **TIME** будет показываться пройденное время записи, а индикатор кнопки **TRACK 1** станет зеленым, показывая, что первая дорожка активна для воспроизведения.

Использование переключателя UNDO для удаления дорожки

Вы можете удалять дорожки при помощи переключателей контроллера точно также, как и с помощью кнопок на панели рекордера. Для этого проделайте следующие операции:

Удаление, когда запись остановлена

1. Нажмите на переключатель **A-STOP/UNDO** один раз и удерживайте его в нажатом положении. На основном дисплее процессора загорится надпись **DEL TRKX** (удаление дорожки X), показывая, что будет удалена последняя записанная дорожка.
2. Нажмите на переключатель **A-STOP/UNDO** еще раз в течение 3 секунд для того, чтобы удалить дорожку. Если с первого нажатия переключателя Undo прошло более 3 секунд, рекордер проигнорирует запрос на удаление и вернется к обычному

состоянию (запись и воспроизведение остановлены).

Удаление во время записи

Вы можете удалить дорожку непосредственно во время записи. При этом нет необходимости останавливать рекордер, переходить на начало композиции и запускать запись по новой. Для удаления дорожки, на которую идет запись, проделайте следующие операции:

1. Нажмите на переключатель **A-STOP/UNDO** один раз и удерживайте его в нажатом положении. На дисплее загорится надпись **RERECORD**.
2. Нажмите на переключатель **A-STOP/UNDO** еще раз в течение 3 секунд для того, чтобы начать перезапись. На дисплее загорится надпись **UNDODONE**, рекордер вернется в начало композиции и продолжит запись на ту же самую дорожку. Если с первого нажатия кнопки Undo прошло более 3 секунд, рекордер проигнорирует запрос на удаление и продолжит запись.

Если вы не хотите, чтобы рекордер автоматически начинал перезапись при нажатии на переключатель UNDO, нажмите кнопку **STOP** для того, чтобы остановить запись, перед тем, как нажать на переключатель UNDO.

Воспроизведение записанной дорожки

После того, как дорожка записана, ее очень просто воспроизвести. Если рекордер находится в конце дорожки или композиции, нажмите на переключатель **C-PLAY** (воспроизведение). Рекордер автоматически начнет воспроизведение с самого начала дорожки/композиции. Если вы хотите начать воспроизведение с начала дорожки или композиции, но текущее положение рекордера - не конец композиции, проделайте следующие операции:

1. Нажмите на переключатель **A-STOP/UNDO** два раза, чтобы перейти к началу композиции.
2. Нажмите на переключатель **C-PLAY**. Индикатор кнопки только что записанной дорожки станет зеленым (дорожка активирована для воспроизведения), а рекордер начнет воспроизведение дорожки.

Запись нескольких дорожек

После того, как вы записали одну дорожку, вам, возможно, захочется записать и другие дорожки. Ранее записанные дорожки будут активированы для воспроизведения, чтобы вы могли слышать их во время записи новой дорожки. Для записи новой дорожки «совместно» с ранее записанными, проделайте следующие операции:

1. Перейдите к началу композиции, нажав на переключатель **A-STOP/UNDO**.
2. Нажмите на переключатель **B-RECORD**. Индикатор следующей доступной для записи дорожки станет красным, показывая, что дорожка активирована для записи, а рекордер начнет запись на эту дорожку с начала композиции. На дисплее TIME будет показываться время, прошедшее с начала записи.
3. После того, как вы закончили играть (и не собираетесь записывать еще что-либо на эту дорожку) нажмите на переключатель **A-STOP/UNDO**.

Вставка

Иногда вам может потребоваться записать кусок в середине композиции. Вместо того, чтобы записывать новую дорожку с самого начала и терять время, не играя до нужного места, вы можете вставить («punch in») кусок, который хотите записать, в определенном месте дорожки. Для этого проделайте следующие операции:

Рекордер

1. Активируйте нужную дорожку для записи (индикатор соответствующей кнопки должен мигать красным).
2. Нажмите на переключатель **C-PLAY**. Начнется проигрывание всех дорожек, активированных для воспроизведения, а индикатор кнопки TRACK (с номером дорожки, выбранной для записи) будет продолжать мигать красным.
3. Как только рекордер дойдет до нужного места композиции, где вы хотите что-то записать, нажмите на переключатель **B-RECORD**. Индикатор выбранной кнопки TRACK загорится красным светом (перестанет мигать), и начнется запись на эту дорожку с выбранного места.
4. После записи необходимого материала, нажмите на переключатель **C-RECORD** еще раз, чтобы вернуться к режиму воспроизведения (при этом дорожка, на которую была произведена запись, перестанет быть активной для записи), или нажмите на переключатель **A-STOP/UNDO**, чтобы остановить и запись, и воспроизведение.

Использование контроллера для записи лупов

Запись лупа

Запись лупа ничем не отличается от записи многодорожечной композиции. Сначала необходимо выбрать новую композицию для записи лупа. Нажмите на переключатель процессора UP (процессор должен находиться в режиме «рекордер») или кнопку F FWD для выбора новой композиции. Чтобы записать луп, проделайте следующие операции:

1. Нажмите на переключатель **B-RECORD**. Для записи автоматически активируется первая дорожка (индикатор кнопки TRACK 1 станет красным), и начнется запись. На дисплее TIME будет показываться время, прошедшее с начала записи.
2. Как только вы закончили запись дубля, нажмите на переключатель **C-PLAY**. Тем самым вы зададите длину лупа и запустите воспроизведение первой дорожки. Вы можете послушать записанное, а индикатор кнопки TRACK 2 будет мигать, показывая, что вторая дорожка активирована для записи.

Итак, вы записали первый луп, и можно приступить к записи наложений.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если нажать на переключатель RECORD вместо переключателя PLAY после записи первого прохода/дубля/дорожки, запись остановится и произойдет задание длины лупа. Дорожка 1 все еще будет активирована для записи (индикатор кнопки TRACK 1 должен мигать красным светом), а то, что вы записали будет воспроизводиться. Вы можете добавить материал опять на первую дорожку, а не на новую, нажав на переключатель RECORD. Новый материал будет добавлен к старому. До тех пор, пока вы не нажмете на переключатель PLAY, запись будет происходить только на первую дорожку.

Запись наложений для лупа

Добавление наложений (дополнительных дорожек) к первой дорожке лупа осуществляется очень просто. Поскольку вторая дорожка уже подготовлена для записи, нажмите на переключатель B-RECORD для того, чтобы начать запись наложения.

1. Нажмите на переключатель **B-RECORD**. Индикатор кнопки TRACK 2 станет красным (перестанет мигать), и начнется запись на вторую дорожку.
2. Нажмите на переключатель **C-PLAY**, чтобы остановить запись и активировать следующую дорожку для записи, или нажмите на переключатель **B-RECORD**, чтобы добавить следующее наложение.

Рекордер

Если вас не устраивает только что записанное наложение на исходный луп, вы можете удалить его, нажав на переключатель **A-STOP/UNDO**. Содержимое дорожки сотрется, и вы сможете записать дубль еще раз не останавливаясь.

Другие функции

Другие функции

Назначение экспрессии

Вы можете контролировать параметры эффектов каждого пресета процессора BNX3 несколькими способами. Параметры можно изменять во время выступления как вручную, так и автоматически при помощи следующих средств: встроенная педаль экспрессии, внутренние низкочастотные осцилляторы (LFO) и переключатель Control. Каждый из этих контроллеров может быть запрограммирован под конкретный пресет, благодаря чему вы можете управлять ими по-разному.

Педаль экспрессии

При помощи педали экспрессии можно изменять до трех различных параметров в режиме реального времени. Каждый параметр, назначенный педали экспрессии может изменяться в определенном диапазоне. У педали экспрессии процессора BNX3 есть переключатель V-Switch, который является уникальной разработкой компании DigiTech. При помощи этого переключателя вы можете на лету изменять назначение педали экспрессии. Наступите на педаль немного сильнее, чтобы переключиться между заданным параметром и режимом Wah (ву). Чувствительность переключателя (или сила, с которой надо наступить на педаль) можно настроить (сообразно весу ноги). Более подробно задание чувствительности переключателя V-Switch описывается на странице 76.

Для того, чтобы назначить параметр педали экспрессии, проделайте следующие операции:

1. Нажимайте кнопку **EFFECT SELECT** (выбор эффекта), пока не загорится индикатор ряда Exp Assign (назначение/привязка экспрессии).
2. Нажимайте кнопку **STATUS**, пока на дисплее не загорится надпись EXP PDL1 (педаль экспрессии, назначение 1), EXP PDL2 (педаль экспрессии, назначение 2) или EXP PDL3 (педаль экспрессии, назначение 3), в зависимости от того, какое назначение вы хотите использовать и количества назначаемых параметров. Надпись на дисплее будет меняться между выбором педали экспрессии и назначенным параметром.
3. Вращайте ручку Parameter 1, пока на дисплее не загорится название нужного параметра. Список параметров, которые можно назначить педали экспрессии, приведен на странице 72 в разделе «Список назначаемых параметров».
4. При помощи ручки Parameter 2 задайте минимальное достижимое значение параметра. Это значение будет достигаться в положении педали «на себя» (если в качестве назначенного параметра выступает громкость, задать минимальное значение будет невозможно).
5. При помощи ручки Parameter 3 задайте максимальное достижимое значение параметра. Это значение будет достигаться, если нажать на педаль до упора (если в качестве назначенного параметра выступает громкость, задать максимальное значение будет невозможно).
6. Сохраните назначение педали экспрессии для выбранного пресета. Более подробно о процедуре сохранения можно узнать на странице 19.

Низкочастотные осцилляторы (LFO)

У процессора BNX3 есть два низкочастотных осциллятора (LFO1 и LFO2), которые можно назначить параметрам педали экспрессии. Низкочастотный осциллятор автоматически изменяет величину выбранного параметра с постоянной скоростью. Можно назначить минимальное и максимальное значения. Например: если параметр Amp Gain (гейн усилителя) был назначен осциллятору LFO1, минимальное значение было задано равным 1, а максимальное - 99, то процессор будет автоматически изменять степень искажения

Другие функции

сигнала от чистого к сильно искаженному и обратно. Частота каждого осциллятора тоже может быть задана. В предыдущем примере частота осциллятора будет задавать время, которое займет переход от чистого к искаженному звучанию. Для того, чтобы назначить (привязать осциллятор к параметру) низкочастотный осциллятор какому-нибудь параметру, проделайте следующие операции:

1. Нажимайте кнопку **EFFECT SELECT**, пока не загорится индикатор ряда Exp Assign.
2. При помощи кнопки **STATUS** выберите нужный осциллятор (LFO 1 или LFO 2).
3. Вращайте ручку Parameter 1, пока на дисплее не загорится название нужного параметра. Список параметров, которые можно назначить низкочастотным генераторам, приведен на странице 72 в разделе «Список назначаемых параметров».
4. При помощи ручки Parameter 2 задайте минимальное достижимое значение параметра. Это значение будет достигаться в «нижнем» положении осциллятора (если в качестве назначенного параметра выступает громкость, задать минимальное значение будет невозможно).
5. При помощи ручки Parameter 3 задайте максимальное достижимое значение параметра. Это значение будет достигаться в «верхнем» положении осциллятора (если в качестве назначенного параметра выступает громкость, задать максимальное значение будет невозможно).
6. При помощи ручки Parameter 4 задайте скорость осцилляции, т.е. время, которое потребуется осциллятору для перехода от минимального к максимальному значению. Скорость (частота) осцилляции может изменяться в диапазоне от .05 HZ (0,05Гц) до 10.0 HZ (10Гц).
7. При помощи ручки Parameter 5 выберите форму огибающей для осциллятора. Вы можете выбрать одну из следующих форм:
TRIANGLE (треугольная) - плавное нарастание и падение, но резкое изменение направления осцилляции.
SINE (синусоида) - плавное нарастание и падение, и плавное изменение направления осцилляции.
SQUARE (прямоугольная) - резкое нарастание и падение, и резкое изменение направления осцилляции.
8. Сохраните назначение низкочастотного осциллятора для выбранного пресета. Более подробно о процедуре сохранения можно узнать на странице 19.

Переключатель Amp

При помощи переключателя Amp (усилитель) можно переключаться между зеленым, красным и желтым (объединенные модели) каналами в режим работы процессора Stomp-box. Существует несколько различных способов переключения между каналами. Для выбора комбинации, необходимой вам, проделайте следующие операции:

1. Нажимайте кнопку **EFFECT SELECT**, пока не загорится индикатор ряда Exp Assign (назначение экспрессии).
2. Нажимайте кнопку **STATUS**, пока на основном дисплее процессора не загорится надпись AMP FS (переключатель Amp).
3. При помощи ручки Parameter 1 выберите одну из следующих функций переключателя Amp:

G-R - Переключение между зеленым и красным каналами.

G-Y - Переключение между зеленым и желтым (объединенным) каналами.

R-Y - Переключение между красным и желтым (объединенным) каналами.

G-R-Y - Переключение между зеленым, красным и желтым (объединенным) каналами.

4. Сохраните назначение переключателя Amp для выбранного пресета. Более подробно о процедуре сохранения можно узнать на странице 19.

Другие функции

Переключатель Control

При использовании процессора в режиме Stompbox (моделирование педалей) **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ 5** становится переключателем Control. С его помощью можно осуществлять дополнительный контроль параметров, назначенных педали экспрессии во время выступления. Этот переключатель можно использовать для переключения до трех параметров между двумя значениями для каждого пресета. Переключатель Control может работать в двух режимах - Toggle (переключение) и Momentary (мгновенное действие).

В режиме Toggle (переключение) переключатель ведет себя как самый обычный переключатель - при однократном нажатии он включает что-либо, а при повторном - выключает. Этот режим работы удобно использовать для включения и выключения эффектов типа Compressor и Whammy™. Кроме того, его можно использовать для переключения параметра между двумя значениями, например, можно переключаться между уровнем эффекта дилей равным 10 и 50.

В режиме Momentary (мгновенное действие) переключатель Control находится во включенном состоянии только в нажатом положении, а при его отпуске происходит выключение (например, эффекта, к которому он привязан). Эксперименты с различными параметрами могут приводить к интересным результатам. Например, вы можете назначить переключателю параметру «степень эффекта Pitch Shift» (сдвиг высоты тона) так, что при нажатии на него сигнал бас-гитары будет подниматься на квинту выше, а при отпуске переключателя - возвращаться к нормальной высоте. Для того, чтобы назначить переключатель Control какому-нибудь параметру, сделайте следующие операции:

1. Нажимайте кнопку **EFFECT SELECT**, пока не загорится индикатор ряда Exp Assign.
2. Нажимайте кнопку **STATUS**, пока на дисплее не загорится надпись CTRL1 FS.
Последующие нажатия кнопки **STATUS** приведут к выбору назначений №2 и №3.
3. Вращайте ручку Parameter 1, пока на дисплее не загорится название нужного параметра. Список параметров, которые можно назначить переключателю Control, приведен на следующей странице в разделе «Список назначаемых параметров».
4. При помощи ручки Parameter 2 задайте минимальное достижимое значение параметра. Это значение будет достигаться в выключенном состоянии переключателя (если в качестве назначенного параметра выступает громкость, задать минимальное значение будет невозможно).
5. При помощи ручки Parameter 3 задайте максимальное достижимое значение параметра. Это значение будет достигаться во включенном состоянии переключателя (если в качестве назначенного параметра выступает громкость, задать максимальное значение будет невозможно).
6. При задании назначения №1, выберите режим, в котором будет работать переключатель при помощи ручки Parameter 4. Доступные режимы - TOGGLE (переключение) и MOMENTARY (мгновенное действие).
7. Сохраните назначение для выбранного пресета. Более подробно о процедуре сохранения можно узнать на странице 19.

Список назначаемых параметров

Следующие параметры можно назначить любой из 3-х привязок педали экспрессии и низкочастотным осцилляторам LFO 1 и LFO 2:

NO LINK (Нет привязки) – нет назначенного параметра.

Другие функции

CMPONOFF – включение и выключение компрессора/эмулятора безладовой бас-гитары.
LOW BAND – низкие частоты компрессора.
HIGHBAND – высокие частоты компрессора.
CROSOVER – частота пересечения диапазонов компрессора.
CMP LEVL – уровень компрессора.
AMOUNT – степень эффекта эмуляции безладового баса.
ATTACK – атака эффекта эмуляции безладового баса.
SENSTVTY – чувствительность эффекта эмуляции безладового баса.
WAHONOFF – включение/выключение эффекта wah.
SYNONOFF – включение/выключение эффекта Whammy/Synth).

Параметры модуля Whammy/Synth

Активный эффект

Whammy™	AMOUNT	WHAM PDL		WHAM MIX
IPS	SHIFT	SCALE	KEY	LEVEL
Detune	AMOUNT			MOD BAL
Pitch	AMOUNT			MIX
Octavider	SENSTVTY	ATTACK	SYNTHLVL	SUBLEVEL
Synth	SENSTVTY	ATTACK	START	STOP
Filter	SENSTVTY	ATTACK	RANGE	SWEEP
Envelope Filter	SENSTVTY	BLEND	RANGE	SUBLEVEL

STOMPBOX – включение/выключение модуля Stompbox (моделирование педалей).

Параметры модуля Stompbox

Screamer	DRIVE	TONE	LEVEL			
Rodent	DIST	FILTER	VOLUME			
DS Dist	DIST	TONE	LEVEL			
DOD 250	GAIN	LEVEL				
Big MP	SUSTAIN	TONE	VOLUME			
Guy OD	DRIVE	LEVEL				
Sparkdrv	GAIN	TONE	CLEAN	VOLUME		
Grunge	GRNGGAIN	BUTT	FACE	LOUD		
Fuzzy	FUZZ	VOLUME				
Zone	DIST	MID FREQ	MID LVL	LOW	HIGH	LEVEL

AMP CHAN – переключение каналов.

AMP WARP – объединение моделей усилителей зеленого и красного каналов.

CAB WARP – объединение кабинетов зеленого и красного типов.

WARP – объединение зеленого и красного каналов.

GRN GAIN – параметр Amp Gain (гейн усилителя) для зеленого канала.

GRN LEVL – уровень громкости зеленого канала.

RED GAIN – параметр Amp Gain (гейн усилителя) для красного канала.

RED LEV – уровень громкости красного канала.

GATONOFF – включение/выключение шумоподавителя (гейта).

GATTHRES – порог срабатывания шумоподавителя.

Другие функции

GATATTAK – атака шумоподавителя.

PLK SENS – чувствительность шумоподавителя.

FX ONOFF – включение/выключение эффектов модуляции и хоруса.

Параметры эффектов модуляции

Активный эффект

Chorus	SPEED	DEPTH	PREDELAY	MOD BAL	MOD LEVEL	
Flanger	SPEED	DEPTH	REGEN	MOD BAL	MOD MIX	
Phaser	SPEED	DEPTH	REGEN	MOD BAL	MOD MIX	
Tremolo	SPEED	DEPTH				
Panner	SPEED	DEPTH				
Vibrato	SPEED	DEPTH				
Rotary Speaker	SPEED	DEPTH	DOPPLER	CROSOVER	MOD BAL	MOD MIX
Auto Ya™	SPEED	DEPTH	RANGE	MOD BAL	MOD MIX	
YaYa™	YA PEDAL	DEPTH	RANGE	MOD BAL	MOD MIX	
Detune	AMOUNT	MOD CNTR	MOD LVL			
Pitch Shift	SHIFT	MOD CNTR	MOD LVL			

DLY ONOFF – включение/выключение модуля дилей.

DLY FDBK – величина обратной связи дилея.

DUKTHRES – порог дилея.

DUK ATTN – уровень ослабления сигнала при превышении порога.

DLY LEVL – уровень громкости выбранного типа дилея.

DLY BAL – панорама выбранного эффекта дилей.

RVBONOFF – включение/выключение реверберации.

RVB PRE – время предзадержки реверберации.

RVBDECAY – время затухания реверберации.

RVB LEVL – уровень громкости реверберации.

RVB BAL – панорама выбранного типа реверберации.

VOL PRE – уровень громкости после секции моделирования усилителя, но перед секцией эффектов.

VOL POST – уровень громкости после секции эффектов.

LFO1 SPD – скорость модуляции для низкочастотного осциллятора LFO 1.

LFO2 SPD – скорость модуляции для низкочастотного осциллятора LFO 2.

Системные функции и параметры

Эта секция содержит функции и параметры, влияющие на работу процессора BNX3 в целом, в отличие от параметров пресетов. Набор системных функций и параметров включает в себя: конфигурацию выходов (моно/стерео), конфигурацию Bi-Amp, режим удержания уровня громкости (Volume Pedal Update), порог переключателя V-Switch, калибровку педали экспрессии, режим Dry Track, задание названий банков, канал MIDI, сохранение всей информации процессора при помощи MIDI, назначение команд MIDI, ретранслирование сообщений MIDI и возврат к заводским параметрам. Для доступа к системным функциям (параметрам) нажмите кнопку Utility. Навигация по меню системных функций осуществляется при помощи кнопок Drums (выбор следующего пункта меню) и Mode (выбор предыдущего пункта). Каждый из пунктов меню «Системные функции и параметры» описывается ниже.

Конфигурация аналоговых выходов

Выходы процессора BNX3 можно настроить различными способами, так чтобы наилучшим образом можно было использовать процессор для записи и выступления. Вы можете выбрать одну из следующих конфигураций выходов: **MONO** (на выходы процессора подаются обработанный сигнал бас-гитары и сигнал от процессора, сведенные в моно), **STEREO** (выходы работают в режиме стерео), **B>L R>R** (на левый выход подается сигнал от процессора, на правый - сигнал от рекордера), **MONOBASS** (на выходы процессора подается только обработанный моно-сигнал бас-гитары), **STERBASS** (на выходы процессора подается только обработанный стерео-сигнал бас-гитары) и **BI-AMP** (конфигурация Bi-Amp, только обработанный сигнал).

При использовании режимов моно или стерео обработанный сигнал бас-гитары и сигнал рекордера смешиваются вместе и подаются на аналоговые выходы процессора. В режиме **B>L R>R** обработанный сигнал бас-гитары сводится в моно и подается на левый аналоговый выход, а сигнал рекордера сводится в моно и подается на правый аналоговый выход. Эту конфигурацию удобно использовать, когда необходимо подать обработанный сигнал от процессора на вход усилителя (левый канал), а сигнал от рекордера непосредственно на микшер (правый канал). При использовании конфигураций **MONOBASS** (моно-выход, только сигнал процессора) или **STEREOBASS** (стерео-выход, только сигнал процессора), только обработанный сигнал бас-гитары подается на аналоговые выходы, а сигнал рекордера заглушен.

Для задания конфигурации аналоговых выходов проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**. Индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **ANLG OUT** (меню «Конфигурация аналоговых выходов»). Надпись на дисплее будет меняться между **ANLG OUT** и названием выбранной конфигурации. По умолчанию выбрана конфигурация **STEREO**.
3. Выберите нужную конфигурацию при помощи колеса **DATA WHEEL**.
4. По окончании нажмите кнопку **EXIT**.

Конфигурация Bi-Amp

Одной из конфигураций выходов процессора является конфигурация Bi-Amp (разделение низких и высоких частот). В этой конфигурации левый и правый выходы работают как низкочастотный и высокочастотный выходы соответственно. Эти сигналы можно направить на отдельные каналы стерео-усилителя, а потом на разные кабинеты с разными мембранами. В конфигурации Bi-Amp на выходы не подается сигнал от рекордера. Для выбора конфигурации Bi-Amp аналоговых выходов проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**. Индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **ANLG OUT** (меню «Конфигурация аналоговых выходов»). Надпись на дисплее будет меняться между **ANLG OUT** и названием выбранной конфигурации. По умолчанию выбрана конфигурация **STEREO**.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите конфигурацию **BIAMP 80**. Это конфигурация с частотой разделения диапазонов равной 80Гц. Частоты ниже 80Гц подаются на низкочастотный выход, частоты выше 80Гц подаются на высокочастотный выход. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужную вам частоту разделения. Диапазон изменения частоты: 80-500Гц.
4. По окончании нажмите кнопку **EXIT**.

Другие функции

Режим удержания уровня громкости

Благодаря использованию этого режима, положение педали экспрессии будет изменяться при смене пресета, если она привязана к параметру Volume (уровень громкости). В этом режиме при смене пресета уровень громкости будет оставаться таким же, какой был в предыдущем пресете, как если бы педаль контролировала уровень громкости обоих пресетов. Если этот режим выключен, каждый новый пресет будет выставлять уровень громкости, который запомнен был вместе с ним. Для включения или выключения режима проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**. Индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **VOLUMEDL** (удержание уровня громкости).
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** включите (On), или выключите (Off) режим.
4. По окончании нажмите кнопку **EXIT**.

Порог переключателя V-Switch

При немного более сильном, чем обычно, нажатии на педаль экспрессии включается переключатель V-Switch. Переключатель V-Switch используется для переключения между параметрами, назначенными педали, и эффектом Wah (вау). Чувствительность переключателя может быть задана по вашему желанию. Для этого проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**, индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **V SWITCH** (переключатель V-Switch).
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** задайте нужное значение порога. Диапазон изменения порога от 1 до 99 (необходимо сильнее нажимать на педаль). Изменение чувствительности можно заметить при нажатии на педаль. В зависимости от того, включен или выключен эффект Wah (вау), на дисплее будет появляться надпись **WAH On** или **WAH Off** при нажатии на переключатель.
4. По окончании нажмите кнопку **EXIT**.

Калибровка педали экспрессии

После процедуры возврата к заводским настройкам педаль экспрессии необходимо откалибровать. Процедура калибровки педали автоматически запускается после процедуры возврата к заводским настройкам. Если калибровка педали не удалась, или педаль функционирует неправильно, можно откалибровать ее заново, используя меню «Калибровка педали» (Pedal Calibration). Для этого необходимо проделать следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**, индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **PEDAL-CAL**.
3. Нажмите кнопку **STORE** с мигающим индикатором для того, чтобы зайти в меню «Калибровка педали» (Pedal Calibration). На дисплее появится надпись **TOE IN** (педаль нажата до упора «вперед»).
4. Нажмите на педаль (до упора «вперед») и нажмите на переключатель 2 (его индикатор должен мигать). На дисплее загорится надпись **TOE UP**.
5. Переведите педаль в положение «на себя» и нажмите на переключатель 3 (его индикатор должен мигать). На дисплее загорится надпись **V-SWITCH**, показывая, что вы можете настроить значение порога переключателя V-Switch.
6. Нажмите на педаль (до упора «вперед») немного сильнее, чтобы активировать

Другие функции

переключатель V-Switch. Если необходимо подкорректировать порог, это можно сделать при помощи колеса **DATA WHEEL**.

Примечание: Если на дисплее горит надпись ERROR, это означает, что произошла ошибка калибровки, и необходимо повторить пункты 2-5.

7. По окончании нажмите кнопку **EXIT**.

Задание названий банков

Вы можете задавать названия 13 пользовательских банков, в которых содержатся 65 пользовательских пресетов. Благодаря переименованию банков, можно легче ориентироваться в пресетах, которые могут понадобиться во время выступления. Для переименования банка сделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**, индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **BANKS**.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите пользовательский банк, который вы хотите переименовать.
4. Для входа в меню переименования нажмите кнопку **STORE**. Крайний слева символ в названии банка начнет мигать.
5. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужный символ (букву или цифру).
6. Нажмите кнопку **DRUMS** для того, чтобы задать следующий символ справа, или кнопку **MODE**, чтобы вернуться к заданию символа слева.
7. Повторите пункты 5 и 6, пока на дисплее не загорится нужное вам название.
8. После того, как вы задали название банка, нажмите кнопку **STORE** еще раз, чтобы сохранить его. На дисплее появится надпись **NAMESAVD**, означающая, что название банка было сохранено, а потом загорится новое название.
9. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться к пресетам процессора.

Канал MIDI

Канал MIDI процессора BNX3 используется только для получения данных MIDI. Процессор посылает команды изменения программы MIDI. Для выбора канала MIDI сделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**, индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **MIDICNL**. На цифровом дисплее будет гореть номер выбранного канала MIDI.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужный канал. Вы можете задать следующие значения: от 1 до 16, **AL** (все) и **OF** (выключено).
4. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться к пресетам процессора.

Сохранение всей информации процессора

При помощи функции Sysex Bulk Dump вы можете сохранить пресеты процессора и настройки системных параметров в библиотеку SysEx, или на записывающее MIDI устройство. Эта процедура используется для сохранения резервной копии измененных настроек процессора. Для запуска процедуры, сделайте следующие операции:

1. При помощи MIDI кабеля подключите выход процессора MIDI Out ко входу MIDI In записывающего MIDI устройства.
2. Нажмите кнопку **UTILITY**, индикатор кнопки загорится.
3. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **BULK DUMP**. Индикатор кнопки **STORE** будет мигать, показывая, что все готово к запуску

Другие функции

процедуры сохранения.

4. Подготовьте устройство MIDI к записи.
5. Нажмите кнопку **STORE** для запуска процедуры. На дисплее будет гореть надпись `SENDBULK` пока не закончится процедура сохранения. После этого на дисплее загорится надпись `BULKDUMP`.
6. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться к пресетам процессора.

ПРИМЕЧАНИЕ: Сохранение данных происходит по каналу MIDI, заданному в меню MIDI Channel (канал MIDI).

Сохранение пресетов процессора при помощи MIDI

При помощи функции SysEx Preset Dump вы можете сохранить отдельные пресеты процессора в библиотеку SysEx, или на записывающее MIDI устройство. Эта процедура используется для сохранения резервной копии измененных пресетов процессора, или для копирования пресетов на другой процессор BNX3. Для запуска процедуры, проделайте следующие операции:

1. При помощи MIDI кабеля подключите выход процессора MIDI Out ко входу MIDI In записывающего MIDI устройства или другого процессора BNX3.
2. Нажмите кнопку **UTILITY**, индикатор кнопки загорится.
3. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись `PRST DUMP`.
4. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите номер пресета, который вы хотите скопировать.
5. Нажмите кнопку **STORE**. На дисплее загорится надпись `SEND TO`.
6. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите номер пресета, под которым вы хотите сохранить информацию.
7. Подготовьте устройство MIDI к записи.
8. Нажмите кнопку **STORE** для запуска процедуры. На дисплее будет гореть надпись `SEND PST`, пока не закончится процедура сохранения. После этого на дисплее загорится надпись `DONE` (операция завершена), а затем опять - `PRST DUMP`.
9. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться к пресетам процессора.

ПРИМЕЧАНИЕ: Сохранение данных происходит по каналу MIDI, заданному в меню MIDI Channel (канал MIDI).

Сохранение пользовательских моделей усилителей

При помощи функции User Amp Dump вы можете сохранить созданные гипермодели (HyperModel™) процессора в библиотеку SysEx, или на записывающее MIDI устройство. Эта процедура используется для сохранения резервной копии измененных гипермоделей процессора, или для копирования гипермоделей на другой процессор BNX3. Для запуска процедуры, проделайте следующие операции:

1. При помощи MIDI кабеля подключите выход процессора MIDI Out ко входу MIDI In записывающего MIDI устройства или другого процессора BNX3.
2. Нажмите кнопку **UTILITY**, индикатор кнопки загорится.
3. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS** пока на дисплее не загорится надпись `AMP DUMP`.
4. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите номер модели усилителя, которую вы хотите скопировать.
5. Нажмите кнопку **STORE**. На дисплее загорится надпись `SND TO`.
6. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите номер пользовательской модели

Другие функции

усилителя, под которым вы хотите сохранить информацию.

7. Подготовьте устройство MIDI к записи.
8. Нажмите кнопку **STORE** для запуска процедуры. На дисплее будет гореть надпись `SEND AMP`, пока не закончится процедура сохранения. После этого на дисплее загорится надпись `DONE`, а затем опять - `AMP DUMP`.
9. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться к пресетам процессора.

ПРИМЕЧАНИЕ: Сохранение данных происходит по каналу MIDI, заданному в меню MIDI Channel.

Назначение команд MIDI

При помощи назначения команд MIDI (маппинг) вы можете получить доступ ко всем заводским и пользовательским пресетам процессора при помощи внешних команд изменения программы MIDI, которые могут не соответствовать пресетам процессора. Эта функция полезна в случае работы с несколькими устройствами MIDI, объединенными в одну цепь и управляемыми одним центральным устройством. Например, главный MIDI контроллер может посылать команду изменения программы MIDI, давая указание конкретному устройству MIDI перейти к программе №10, а вам, предположим, необходимо, чтобы процессор перешел к пресету №27. Для назначения команд MIDI проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**, индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS** пока на дисплее не загорится надпись `M 1>U`.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите номер программы MIDI, которую вы хотите переназначить. При вращении колеса номер справа от буквы M увеличивается и уменьшается.
4. Нажмите кнопку **DRUMS**, при этом начнет мигать номер на красном цифровом дисплее. Этот номер соответствует номеру пресета, который будет загружен при получении MIDI программы с номером, который стоит справа от буквы M на буквенно-цифровом дисплее.
5. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите номер нужного пресета.
6. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться к пресетам процессора.

Ретранслирование сообщений MIDI

Режим MIDI Merge (ретранслирование сообщений MIDI) позволяет передавать входящие MIDI сообщения на порт MIDI Out процессора. Этот режим полезен в том случае, если несколько MIDI устройств соединены в цепь, и вам необходимо передать MIDI сообщение на устройства, которые расположены в цепи после процессора. Для того, чтобы включить или выключить режим MIDI Merge проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**, индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS** пока на дисплее не загорится надпись `MIDIMERGE`. На красном цифровом дисплее отображается текущее состояние режима MIDI Merge - `On` (включен) или `Off` (выключен).
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** включите или выключите режим.
4. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться к пресетам процессора.

Уровень цифрового сигнала

При подключении цифрового выхода процессора к записывающему устройству очень важно, чтобы на записывающее устройство поступал максимально полный сигнал, без цифрового обрезания. Если на записывающее устройство поступает слишком слабый сигнал, вы можете усилить его при помощи параметра Digital Level (уровень цифрового сигнала) в

Другие функции

меню «Системные функции и параметры». Для этого проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**, индикатор кнопки загорится.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **DIGI LVL**. На красном цифровом дисплее отображается текущий уровень.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** задайте усиление сигнала. Диапазон изменения параметра: 1-20.
4. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться к пресетам процессора.

Конфигурация цифрового выхода

Цифровой выход S/PDIF процессора можно настроить по-разному, в зависимости от задач записи или выступления. Также, как и в случае с аналоговыми выходами, цифровой выход можно настроить для большей гибкости при одновременном использовании аналоговых и цифровых выходов. Вы можете выбрать одну из следующих конфигураций: **BASS+REC** (сигналы от процессора и рекордера подаются на цифровой выход в стерео-формате), **BASS DRY** (на цифровой выход подается необработанный сигнал бас-гитары), **BASS AMP** (на выход подается сигнал бас-гитары, снятый после секции моделирования усилителя и шумоподавителя), **RECORDER** (на выход подается только сигнал рекордера).

При использовании конфигурации **BASS+REC** обработанный сигнал бас-гитары и стереосигнал от рекордера смешиваются (складываются) и подаются вместе на цифровой выход. Конфигурации **BASS DRY** и **BASS AMP** являются исключительной особенностью режима Dry Track. В конфигурации **BASS DRY** сигнал бас-гитары снимается непосредственно со входа процессора, минуя какую-либо обработку. Благодаря этому, на цифровой выход подается необработанный сигнал, а на аналоговые выходы и выход на наушники подается сигнал, прошедший обработку. После этого можно направить тот же самый необработанный сигнал на вход процессора и пропустить его через любой пресет. В конфигурации **BASS AMP** сигнал снимается после шумоподавителя, то есть сигнал проходит через секцию моделирования усилителя и кабинета, но на него не накладываются эффекты хорус/модуляции, дилей или реверберация. В конфигурации **RECORDER** на цифровой выход процессора подается только сигнал рекордера. Если у вас есть микшер с цифровым входом, вы можете воспользоваться этой конфигурацией в комбинации с конфигурацией аналоговых выходов **STER BASS**. При этом, на внешний усилитель подается сигнал, прошедший обработку, в то время как на цифровой вход микшера подается сигнал от рекордера. Благодаря этому вы по максимуму использовать возможности процессора и воспроизведение рекордера, получив высококачественный сигнал рекордера на микшере и обработанный сигнал бас-гитары, прошедший через усилитель.

Для задания конфигурации цифрового выхода, проделайте следующие операции:

1. Нажмите кнопку **UTILITY**, при этом ее индикатор должен загореться.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **DIGI OUT** (меню «Конфигурация цифрового выхода»). Надпись на дисплее будет меняться между **DIGI OUT** и названием текущей конфигурации. По умолчанию выбрана конфигурация **BASS+REC**.
3. При помощи колеса **DATA WHEEL** выберите нужную конфигурацию.
4. По окончании нажмите кнопку **EXIT**.

Другие функции

Возврат к заводским настройкам

Благодаря этой функции можно вернуть заводские настройки процессора. Эта процедура стирает ВСЕ пользовательские пресеты, системные настройки, и перекалибровывает педаль экспрессии. Для запуска процедуры сделайте следующие операции:

ПРИМЕЧАНИЕ: Запуск этой процедуры приведет к потере всех пользовательских изменений. Не запускайте эту процедуру, если вы не уверены в своих действиях. Процедура возврата к заводским настройкам не стирает внутреннюю или внешнюю память рекордера.

1. Нажмите кнопку **UTILITY**, при этом должен загореться индикатор кнопки.
2. Нажимайте кнопки **MODE** или **DRUMS**, пока на дисплее не загорится надпись **RESET** (возврат к заводским настройкам).
3. Вращайте колесо **DATA WHEEL** по часовой стрелке, пока на дисплее не появится надпись **NO YES** (нет да), при этом **NO** (нет) будет мигать.

ПРИМЕЧАНИЕ: Данная процедура стирает ВСЕ пользовательские настройки. Поверните колесо DATA WHEEL или нажмите кнопку EXIT, чтобы отменить процедуру.

4. Нажмите кнопку **DRUMS**. Надпись **YES** замигает.
5. Нажмите кнопку **STORE**, чтобы запустить процедуру возврата к заводским настройкам. По окончании процедуры процессор вернется к меню запуска процедуры.
6. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться к пресетам процессора.

Форматирование памяти рекордера

В случае (крайне маловероятном), если возникли какие-либо проблемы с памятью рекордера (внутренней или внешней), ее необходимо отформатировать заново. Вытащите внешнюю карту памяти из слота Memory Card (если она вставлена) процессора, если необходимо отформатировать внутреннюю память рекордера. Если необходимо отформатировать память на карте памяти, вставьте ее в слот.

ПРИМЕЧАНИЕ: При запуске форматирования вся информация, хранящаяся во внутренней или внешней памяти, будет стерта. Не запускайте эту процедуру, если вы не уверены в своих действиях.

Для форматирования памяти рекордера сделайте следующие операции:

1. Выключите процессор, если он включен.
2. Нажмите кнопку **RECORD** на панели рекордера и удерживайте ее в нажатом положении. Включите процессор.
3. Когда на основном дисплее процессора появится надпись **FORMAT ?** отпустите кнопку **RECORD**. Ее индикатор станет мигать красным светом.
4. Нажмите кнопку **RECORD**, чтобы запустить процедуру форматирования. На дисплее появится надпись **ERASING** (удаление), которая будет гореть до завершения процедуры, после чего процессор вернется к пресетам.

Редактор GenEdit

Возможности процессора станут практически неограниченными, если вы установите редактор GenEdit™ на своем компьютере. Перед установкой GenEdit™ на PC или Mac

Другие функции

компьютер, подключите выход MIDI Out компьютера ко входу MIDI Input процессора. Вставьте диск с программой GENEDIT в CD-ROM вашего компьютера, и следуйте инструкциям по установке.

PC

Если установка программы не запустилась автоматически при вставлении диска, запустите программу **SETUP.EXE** на диске вручную.

Mac

Если установка программы не запустилась автоматически при вставлении диска, щелкните два раза по иконке **CD**. После этого щелкните два раза по иконке **INSTALL-ER** и следуйте инструкциям.

ПРИМЕЧАНИЕ: Предыдущие версии программы GenEdit™ не совместимы с процессором BNХ3. Необходимо установить версию программы, которая записана на диске, входящем в комплектацию. Последнюю версию программы GenEdit™ можно скачать с сайта компании DigiTech: www.digitech.com.

Приложение Список пресетов

Банк 1 SHOWCASE

1. HYPERAMP
2. OCTABASE
3. SYNTHBAS
4. ENVELOPE
5. NO FRET

Банк 2 GENETX

6. TRAC/ASH
7. SVTHEAVN
8. SOLARMAN
9. 2TUBEPRE
10. 2-TONE

Банк 3 AMPS ONE

11. BRITISH
12. AMERICAN
13. MODERN
14. TUBEPRES
15. BOOGSHOW

Банк 4 STUDIO

16. SLAP-IT
17. STANDARD
18. PUNCHY
19. DRIVER
20. GROOVIN

Банк 5 FX BASS

21. CRYBASSY
22. WOBLEE

23. BASSWHAM

24. TITE 5TH
25. SPACEMAN

Банк 6 DIRTBASS

26. GRINDY
27. DIRT BAG
28. PIE FAZE
29. LEADBASS
30. SHREDNIT

Банк 7 AMPS TWO

31. CUSTOM
32. CLENTUBE
33. TUBEDIRT
34. FAT PRE
35. BOOGIMAN

Банк 8 HYBRID

36. POPPEN
37. LEVSTICK
38. BASICASH
39. ROCKBOMB
40. VTGBOMBER

Банк 9 GTR AMPS

41. BRIT/GTR
42. AMER/GTR
43. CHOR/GTR
44. MEGA/GTR
45. TWED/GTR

Банк 10 EXPRESSN

46. CHAPSTIK
47. PEDAL FX
48. ROTARY
49. PDLSYNTH
50. YAYA PDL

Банк 11 BIG BOTM

51. FAT-N-LO
52. OCTSYNTH
53. PHAT BOY
54. BIGFATTY
55. FATSYNTH

Банк 12 SPECIAL

56. RUBBRMAN
57. BASSECHO
58. UPRIGHT
59. BADVINYL
60. PICHPLAY

Банк 13 SYNTH

61. EXPSYNTH
62. LFOFILTR
63. FILTERPDL
64. HOLD IT
65. DIRECT

Схема реализации MIDI

Функция	Передача	Получение	Замечание
Канал MIDI	1 – 16	1 – 16	
Режим	x	2, 4	
Номер заметки	x	x	
Скорость	x	x	
«Послекасание»	x	x	
Изменение тона	x	x	
Изменение управления	x	0 – 127	См. список MIDI CC
Изменение программы	o	0 – 128	
Эксклюзив системы	o	o	
Общие			
Положение композиции	x	x	
Выбор композиции	x	x	
Настройка	x	x	
Режим реального времени системы			
Часы	x	x	
Команды	x	x	
Дополнительные сообщения	x	x	

Режим 2: Отпні вкл., Моно

o: Да

Режим 4: Отпні выкл., Моно

x: Нет

Приложение

Список команд MIDI CC

Параметр	№ CC	Параметр	№ CC
Wah On/Off	CC 2	Red Mid Freq	CC 45
Wah Type	CC 3	Red Mid Level	CC 46
Wah Minimum	CC 4	Red Treble Freq	CC 48
Wah Maximum	CC 5	Red Treble Level	CC 49
Wah Pedal	CC 6		
Comp/Fretless On/Off	CC 8	Amp Morph	CC 79
Comp/Fretless Type	CC 1	Cabinet Morph	CC 80
Comp Param 1	CC 9	Amp/Cabinet Morph	CC 81
Comp Param 2	CC 10		
Comp Param 3	CC 11	Gate On/Off	CC 50
Comp Param 4	CC 12	Gate Type	CC 51
Wham/Synth On/Off	CC 13	Gate Threshold	CC 52
Wham/Synth Type	CC 14	Gate Attack	CC 53
Wham/Synth Level	CC 15	Gate Pluck	CC 54
Wham/Synth Param 1	CC 16		
Wham/Synth Param 2	CC 17	Effect On/Off	CC 55
Wham/Synth Param 3	CC 18	Effect Type	CC 56
Whammy™ Pedal	CC 19	Effect Level	CC 57
Stompbox On/Off	CC 84	Effect Param 1	CC 58
Stompbox Type	CC 85	Effect Param 2	CC 59
Stompbox Gain	CC 86	Effect Param 3	CC 60
Stompbox Level	CC 87	Effect Param 4	CC 61
Stompbox Param 1	CC 88	Effect Param 5	CC 62
Stompbox Param 2	CC 89		
Stompbox Param 3	CC 90	Delay On/Off	CC 63
Stompbox Param 4	CC 91	Delay Type	CC 120
		Delay Level	CC 65
Amp Channel (FS)	CC 20	Delay Time (Coarse)	CC 66
		Delay Time (Fine)	CC 67
Green Amp Type	CC 22	Delay Feedback	CC 68
Green Amp Gain	CC 23	Ducker Threshold	CC 69
Green Amp Level	CC 24	Ducker Attenuation	CC 70
Green Cab Type	CC 25	Delay Balance	CC 71
Green Cab Tuning	CC 26		
Green Bass Freq	CC 28	Reverb On/Off	CC 72
Green Bass Level	CC 29	Reverb Type	CC 73
Green Mid Freq	CC 31	Reverb Level	CC 74
Green Mid Level	CC 32	Reverb Decay	CC 75
Green Treble Freq	CC 34	Reverb Damping	CC 76
Green Treble Level	CC 35	Reverb PreDelay	CC 77
		Reverb Balance	CC 78
Red Amp Type	CC 36		
Red Amp Gain	CC 37	Volume Pre	CC 7
Red Amp Level	CC 38	Volume Post	CC 92
Red Cab Type	CC 39		
Red Cab Tuning	CC 40	LFO 1 Speed	CC 105
Red Bass Freq	CC 42	LFO 1 Waveform	CC 106
Red Bass Level	CC 43	LFO 2 Speed	CC 110
		LFO 2 Waveform	CC 111

Технические характеристики

Общие характеристики

АЦП преобразователь:	24 бит
ЦАП преобразователь:	24 бит
Частота дискретизации:	44кГц
Секция DSP:	3 цифровых процессоров сигналов Audio DNA™
Пресеты:	65 пользовательских и 65 заводских

Разъемы

Басовые вход и выходы:	1/4" TS
Вход Jam-A-Long/CD:	1/8" стерео TRS
Микрофонный вход:	балансный XLR
Разъем для наушников:	1/4" стерео TRS
MIDI:	In и Out/Thru
Цифровой выход S/PDIF:	RCA
Слот для карт памяти:	SmartMedia™ (только 3,3В карты, 16Мб и больше)
Напольный контроллер:	дополнительный GNX FC

Аудио-характеристики:

Аналоговые разъемы:

Басовый вход

Частотная характеристика:	20 Гц - 17 кГц +0 дБВ, - 3 дБ
Отношение сигнал/шум (аналоговые выходы):	> 100 дБ А-взвешенный; при макс. сигнале, 22кГц диапазон измерения.
Общие гармонические искажения:	менее 0,05% (1кГц).

Микрофонный вход (в конфигурации рекордера В+MICDRY)

Частотная характеристика:	20 Гц - 20 кГц +0 дБ, - 1 дБ
Отношение сигнал/шум (аналоговые выходы):	> 99 дБ А-взвешенный; при макс. сигнале, 22кГц диапазон измерения.
Общие гармонические искажения:	менее 0,022% (1кГц)

8-ми дорожечный цифровой рекордер (CD качество):

Разрядность: 16 bit

Басовый вход

Частотная характеристика:	20 Гц - 17 кГц +0 дБВ, - 3 дБ
Отношение сигнал/шум (аналоговые выходы):	> 95 дБ А-взвешенный; при макс. сигнале, 22кГц диапазон измерения.

Микрофонный вход

Частотная характеристика:	20 Гц - 20 кГц +0 дБ, - 1 дБ
Отношение сигнал/шум (аналоговые выходы):	> 95 дБ А-взвешенный; при макс. сигнале, 22кГц диапазон измерения.

Требования к электросети:

США и Канада:	120 В, переменный ток, 60 Гц	блок питания: PSS3-120
Япония:	100 В, переменный ток, 50/60 Гц	блок питания: PSS3-100
Европа:	230 В, переменный ток, 50 Гц	блок питания: PSS3CE-230
Великобритания:	240 В, переменный ток, 50 Гц	блок питания: PSS3-240
Потребляемая мощность:	18,5 Ватт	
Размеры:	длина – 52,7 см, ширина – 22,86 см, высота – 7,62 см	
Вес:	4,03 кг.	

Приложение

Возможные неисправности

НЕИСПРАВНОСТЬ	ДЕЙСТВИЯ
Записанные дорожки не воспроизводятся	Проверьте настройки выходной конфигурации в меню «Системные функции и параметры». Установите конфигурацию MONO или STEREO. Убедитесь, что индикаторы дорожек, которые вы хотите воспроизвести горят зеленым. Это же относится и к лупам.
Не слышен сигнал, записанный с микрофонного входа.	Проверьте настройки выходной конфигурации. Проверьте уровень микрофонного сигнала. Проверьте, что сигнал с микрофонного входа подается на рекордер.
Не удается изменить качество записи с CD на LP или EP.	Для записи композиции можно использовать только дорожки, записанные с одним и тем же качеством. Качество записи композиции определяется качеством записи первой записанной дорожки.
Нет доступа к композициям, записанным во внутренней памяти процессора.	Вытащите карту памяти Smart Media.
Не удается выбрать дорожку Re-Amp в качестве источника сигнала для записи.	Дорожка Re-Amp недоступна, если до этого не было записано ни одной дорожки. Проверьте, что стерео-запись выключена (OF).
Не удается скомпоновать дорожки.	Дорожки, индикаторы которых горят зеленым, компонуются на дорожки, индикаторы которых горят желтым. Компоновку нельзя отменить. Участвовать в компоновке могут до двух дорожек (запись ведется не более чем на две дорожки). Лупы нельзя скомпоновать.
Ножной контроллер работает неправильно.	Убедитесь, что для подключения используется стерео TRS кабель.
Педаль экспрессии работает неправильно.	Откалибруйте педаль заново.
В режиме Bank не выбираются заводские пресеты.	В режиме Bank при помощи переключателей можно выбрать только пользовательские пресеты. Для выбора заводского пресета воспользуйтесь колесом Data Wheel.
Эффект Wah сложно включить.	Поменяйте значение порога для переключателя V-Switch. Включите эффект Wah для текущего пресета в режиме редактирования.

DIGITECH
8760 S. Sandy Parkway
Sandy, Utah 84070
PH (801) 566-8800 FAX (801) 566-7005

Международная дистрибуция
8760 S. Sandy Parkway
Sandy, Utah 84070 USA
ТЕЛ. (801) 566-8800 ФАКС (801) 566-7005

DigiTech, GeNetX, Audio DNA и BNХ3 являются зарегистрированными торговыми знаками компании Harman Music Group Inc.

Harman Music Group, все права защищены

Произведено и отпечатано в США 09/2002

Руководство пользователя BNХ3 18-1314-A

**Наш адрес в Интернете:
<http://www.digitech.com>**