

Введение

Эта документация содержит информацию о настройке и работе USB аудио интерфейса Novation mio 2/4.

По дополнительным вопросам обращаться на сайт производителя www.novationmusic.com или на сайт поддержки бренда Novation в России www.musicstudio.ru

Комплектация

-Инструкция в печатном виде на английском языке – она поможет вам разобраться в таких простых вещах, как установка драйверов и подключение к PC или MAC(Apple) внешнего USB аудио интерфейса Novation mio 2/4. Мы рекомендуем в первую очередь установить драйвера устройства и только после этого подключать его к USB или FireWire порту.

-Драйвера и инструкция в электронном виде на английском языке находится на отдельном диске.

-USB кабель для соединения с компьютером.

-Бесплатный набор программ (e.g. Xcite+ rack) – диск содержит сопутствующий софт.

Первое подключение

Шаг 1. Откройте файл Setup.exe который находится на установочном диске(Win) или .dmg(mac). Следуйте шагам установки.

Установите аудио драйвера. Установите MIDI драйвера.
Установите FX Rack.

Шаг 2. Перезагрузитесь. Это рекомендация всех компьютеров которые работают под ОС Windows.

На Apple(Mac) перезагрузка так же может понадобится.

Шаг 3. Соедините USB кабелем компьютер и карту.
Компьютер определит устройство установит его.

XP



Vista



После установки устройства система Вам напишет 'Device driver software successfully installed' (Win Vista) или 'Your new device is installed and ready to use' (Win XP)

Шаг 4. Устройство готово к работе.

Контролеры верхней панели



1. Регулятор уровня громкости Наушников 1.
2. Выбор посылы сигнала на Outputs 1 и 2, расположенных на задней панели. Если выбран `a` посыл происходит из секвенсора(допустим AudioDj или Traktor Studio на первой деке) на outputs 1/2 . Позиция `mon` означает общий мониторный микс - регуляторы 16 и 12.
3. Регулятор уровня громкости на выходах Outputs 1 и 2.
4. Визуальный контроль уровня громкости на входе или выходе - Input 1, Output 1. Переключение на индикацию входного или исходящего сигнала происходит с помощью переключателя 14.
5. Регулирует уровень посылы сигнала на Input 1
6. Регулирует уровень посылы сигнала на Input 2
7. Визуальный контроль уровня громкости на входе или выходе - Input 2, Output 2. Переключение на индикацию

- входного или исходящего сигнала происходит с помощью переключателя 14.
8. Регулятор уровня громкости на выходах Outputs 3 и 4.
 9. Трёх позиционный переключатель выбора посылы сигнала. В секвенсоре позиция `a` может соответствовать первому и второму выходу outputs 1/2 а позиция `b` соответственно третьему и четвёртому outputs 3/4. Позиция `mon` означает общий мониторный микс - регуляторы 16 и 12.
 10. Регулятор уровня громкости Наушников 2
 11. Этот индикатор загорается если вы используете программу Direct FX(по умолчанию ярлык находится на рабочем столе)
 12. Смешивает входящий сигнал inputs с мониторным миксом. Например в крайней левой позиции слышен только входящий сигнал, выкручивая регулятор по часовой стрелке звук микса становится более преобладающим, а в крайней правой слышен только микс.
 13. Разделение входящих inputs сигналов по стерео-панораме (stereo) или в моно (mono) смешивая их в секции "mon" mix .
 14. Индикаторы показывают входящий Inputs 1/2 или исходящий Outputs 1/2 сигналы по выбору.
 15. Трёхпозиционный регулятор выбора посылы сигнала на наушники. В крайней левой `a` сигнал из секвенсора поступает с шин outputs 1/2, в среднем положении `b` сигнал из секвенсора поступает с шин outputs 3/4. `mon` переключает на monitor mix.
 16. Перемещая против часовой стрелки баланс будет смещаться в сторону `a` (outputs 1/2, например дэки А в Traktor Studio), если против часовой то преобладать по громкости будет `b` (outputs 3/4, деки В в Traktor Studio). Это служит для плавного сведения общего микса.

Передняя панель



1. Выход на Наушники 1 - 1/4" jack output
2. Выход на Наушники 2 - 1/4" jack output
3. Микрофонно-инструментальный вход 1/4" jack input.
Посыл сигнала на канал Input 2, переключение на инструмент или микрофон производится с боку панели пю.

Переключатели боковой панели



1. Выбор типа источника на входе Input 2. Микрофона, гитары на передней панели, и линейного входа, расположенного на задней панели (rear panel RCA/phono connector).
2. Выбор типа источника на входе Input 1. В крайнем левом положении происходит посыл сигнала с микрофонного входа XLR расположенном на задней панели. В крайнем правом положении посыл идет с линейного входа расположенного на задней панели (rear panel RCA/phono connector).
3. Включение +48v фантомного преампа на задней панели микрофонного входа – положение on. Соединять и разъединять микрофон с XLR входом рекомендуется с выключенным фантомным преампом – положение off!

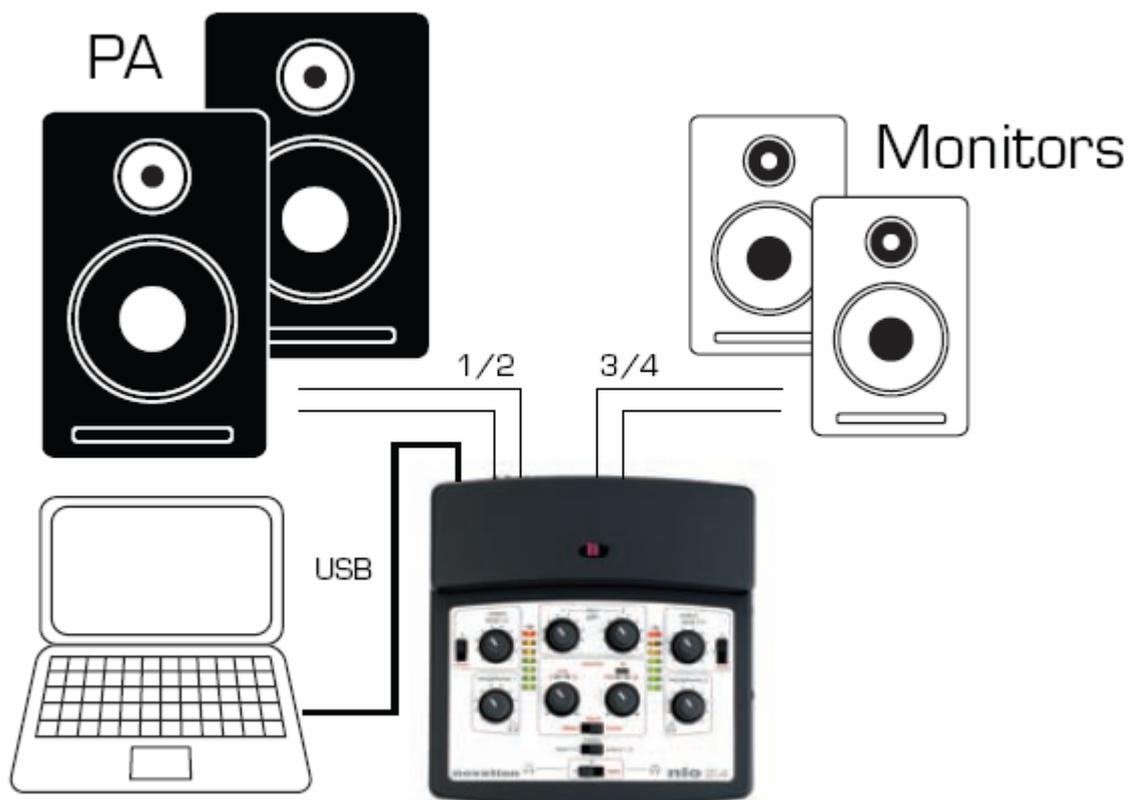
Задняя панель пио



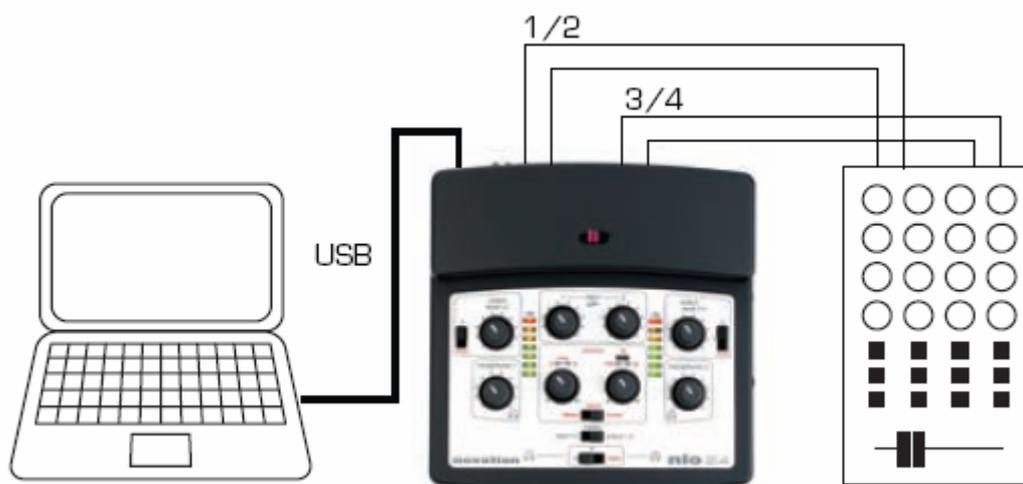
1. Микрофонный вход XLR - Input 1. Поддерживает фантомное питание. Переключатель фантома с боковой стороны панели пио.
2. Midi вход и выход для внешних устройств, например для диджейского контроллера.
3. RCA/phono connectors – линейные входа Inputs 1 и 2.
4. RCA/phono connectors – третий и четвертый выхода Outputs 3 и 4.
5. RCA/phono connectors – первый и второй выхода Outputs 1 и 2.
6. USB разъем для соединения с компьютером.

Подключение пио к акустике или DJ микшеру

RCA/phono Outputs служат для подключения к пио акустики или DJ микшера.



Такое соединение даёт возможность подключать 4 монитора и даёт возможность использовать две пары акустики, например основные колонки и пара мониторов.



Пример подключения пю к диджейскому микшеру. Это подключение даёт возможность работать с EQs эквалайзером на Dj пульте и сводить треки с помощью него.

Работа с аудио секвенсорами

После установки и подключения пю к компьютеру в программах секвенсорах таких как Traktor Studio появляется выбор аудио интерфейса. Nio работает по ASIO драйверам в WIN и CoreAudio в Mac, с возможностью на вкладке External назначать на виртуальные каналы физические.

Для примера как это выглядит:



Таким образом пю может управлять любой комбинацией из возможных посылов по каждому каналу в отдельности.

В частности если по Outputs 1/2 из программы пустить сигнал на физические phono Outputs 1/2 и Outputs 3/4 из программы на физические phono Outputs 3/4 переключатели должны располагаться как на рисунке



`a` – выход на nio Outputs 1/2

`b` - выход nio Outputs 3/4

mon – выход на nio Outputs 1/2/3/4

Запись с использованием одного или двух микрофонов

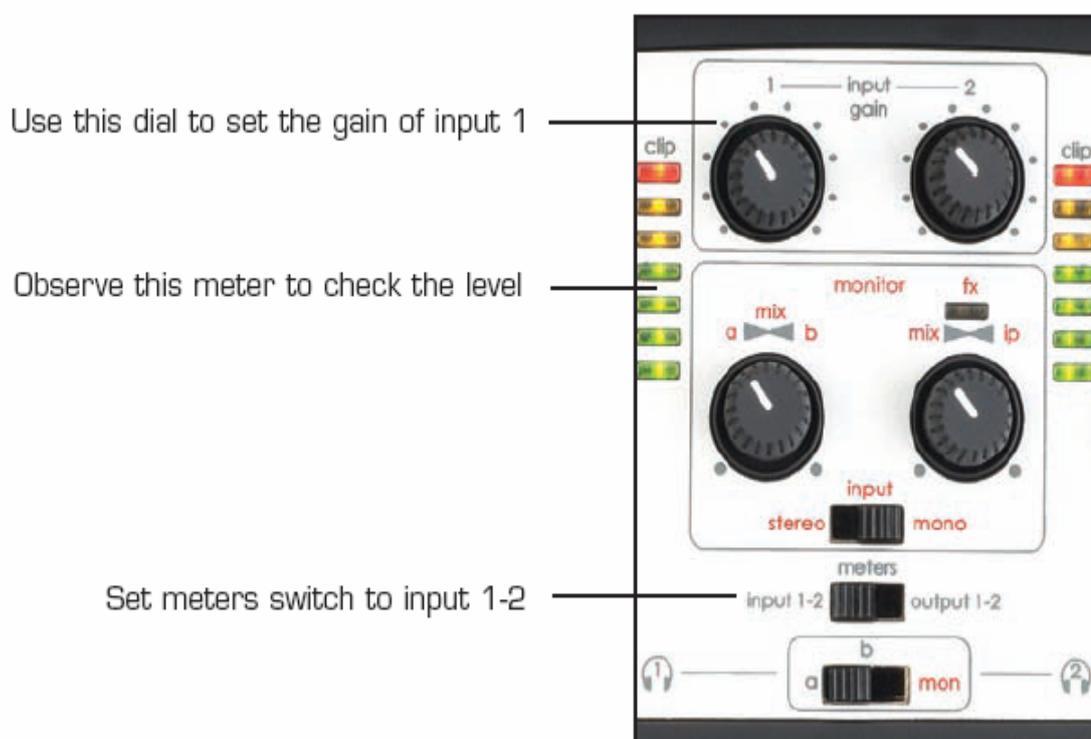


Inputs 1 и 2 могут быть использованы для записи микрофонов. Только Input 1 расположенный на задней части может быть использован в качестве фантомного питания для конденсаторного микрофона. При использовании фантома будьте аккуратней, подключать микрофон к входу XLR следует при выключенном фантомном питании, так же происходит и отключении микрофона – при выключенном фантомном питании. Фантомное питание включается на боковой панели пю.



Для максимально качественной записи входящих сигналов Input 1-2 выставите регуляторы Input Gain на минимальный уровень (крайнее левое положение).

Выставьте оптимальный уровень приёма входящих сигналов, руководствуясь LED подсветкой на верхней части корпуса выкручивая регуляторы по часовой стрелке. Оптимальный уровень громкости – жёлтый, при возникновении clip(красный) сигнал запишется с искажением, не допускайте этого если хотите получить качественную запись.



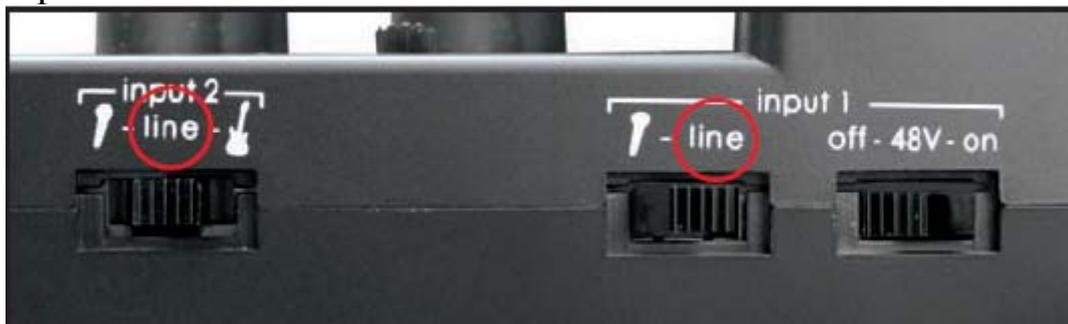
Для записи двух вокалистов преимущественно использование переключателя input на верхней панели в положении `mono`. Таким образом вы услышите оба голоса в наушниках по середине. Более подробную информацию о настройках посылы сигнала на наушники читайте в “Direct Mix Monitoring”

Запись с линейных входов RCA/phono inputs

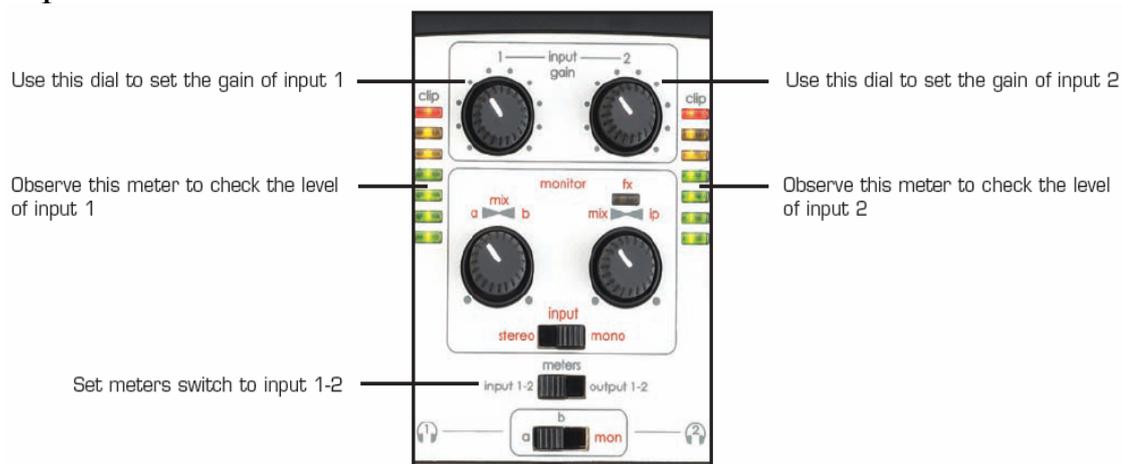


Линейные входа RCA/phono inputs, расположенные на задней панели можно использовать для записи с любого стерео источника, например с CD проигрывателя или любой дэки. Для

этого необходимо переключатели Input 1 и Input 2 переключить в режим line



Выставить регуляторы 5 и 6 в крайнее левое положение, затем пустить сигнал с подключенного устройства. Постепенно выкручивая регуляторы по часовой стрелке руководствуйтесь подсветке LED индикаторов для получения нормального уровня записи. Если сигнал clip(красный) то понизьте уровень сигнала регуляторами 5,6 выкручивая их против часовой стрелки.



Если нужно записать стерео, необходимо переключить `input` в `stereo` режим.

Для записи в программе необходимо будет создать стерео дорожку и назначить на неё `no inputs 1/2`.

Использование `no` для записи гитары

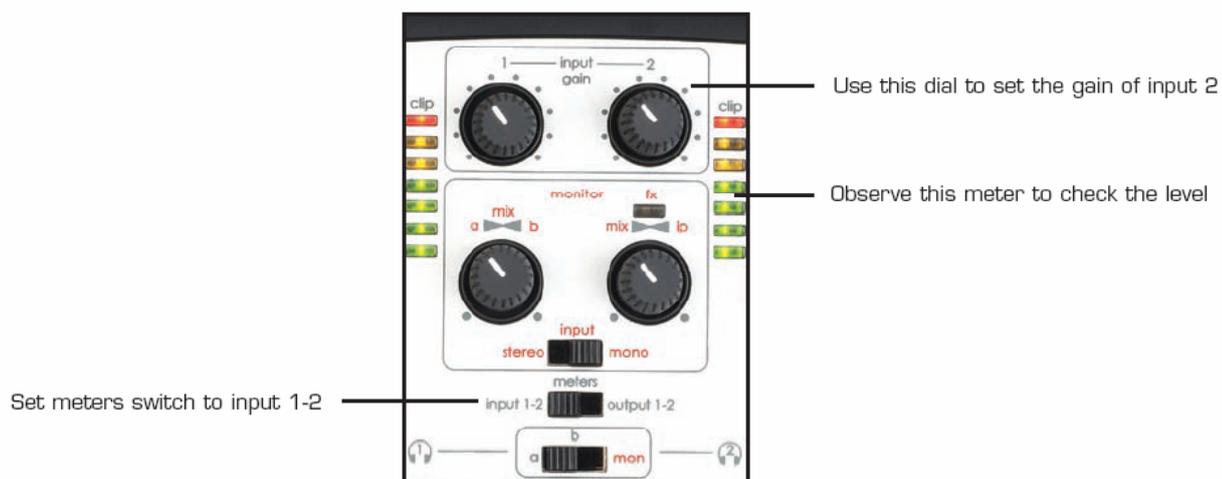
...AN INSTRUMENT SUCH AS A GUITAR



Input 2 может быть задействован для записи инструмента, например гитары. Для этого подключите инструмент к 1/4` input на передней панели iio и переключите input 2 на боковой панели в крайнее левое положение, при этом, выключите фантомное питание на input 2, для того чтобы снизить параметр шумности на запись с инструментального входа



Выставить регуляторы 5 и 6 в крайнее левое положение, затем пустить сигнал с подключенного устройства. Постепенно выкручивая регуляторы по часовой стрелке руководствуйтесь подсветке LED индикаторов для получения нормального уровня записи. Если сигнал clip(красный) то понизьте уровень сигнала регуляторами 5,6 выкручивая их против часовой стрелки



Для того чтобы слышать инструмент по центру, в наушниках, переключите `Input` в `mono` режим.

После этого вы можете записать его в программе.

Для этого создайте моно трэк и назначьте его на запись со второго входа - input 2.

Direct mix monitoring



Контроллеры верхней панели могут быть использованы для настройки посылы сигнала входящих inputs или исходящих outputs на наушники или выходов на задней панели outputs 1-4. Если вы хотите услышать только сигнал посылы с входа Inputs то только правый регулятор будет задействован, он служит для смешивания входящего сигнала и трэка «на фоне», таким образом если вы хотите услышать только звук с входа inputs1/2(допустим CD деки) выкрутите регулятор 12 по часовой стрелке до предела. В крайнем левом

положении вы услышите только трэк запущенный из под своей OS.

Если вы хотите наложить запись гитары на уже записанный трэк просто включаете его через любой проигрыватель и отрегулируйте оптимальную баланс громкости между трэком и гитарой с помощью регулятора 12.

Если задачи записывать два источника например гитару и микрофон то переключатель должен быть в положении `mono`, если записываете входящий источник, например стерео дэки, то переключатель должен быть в `Stereo`



Set fully clockwise so just inputs are heard

Pans inputs 1 and 2 left and right respectively (stereo) or both centrally (mono)

Микширование выходов с помощью (A AND B)

Замете что регулятор $\text{mix } a > < b$ работает только в режиме `mon` если на outputs 1/2 и 3/4 назначены в соответствующем программном обеспечении. Используя этот регулятор вы можете перемещать использование выходов в параллели или в перспективе с выходов outputs 1/2 и 3/4.

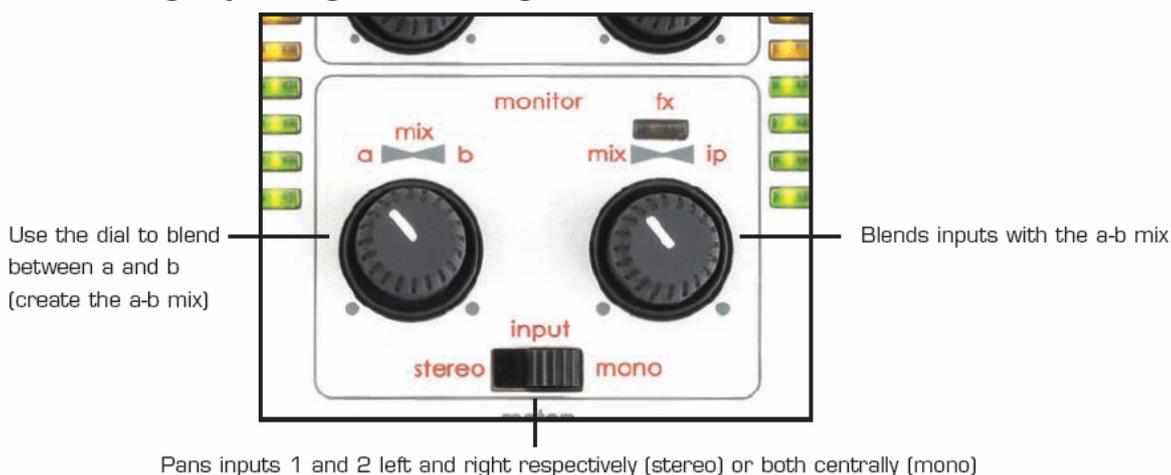


Use the dial to blend between a and b (create the a-b mix)

Set fully anti-clockwise so that just the a-b mix is heard

Смешивание входящих сигналов с миксом

Если необходимо смешать сигнал с входов, допустим микрофона и микса в программе, установите output level 1-2 и output level 3-4 в режим `mon`, а переключатель Input в режим `mono`. Смешивать сигнал микса и микрофона можно с помощью регулятора `mix><ip`.



Посыл с Monitor Mix на наушники или выхода



Set the switches to 'mon' if wanting to route the Monitor Mix to that destination, as shown in the diagram above.

Выбор переключения сигнала находится на верхней панели nio. Всего три позиции - один для outputs 1/2 - `a` и один для outputs 3/4 - `b`
Выберите `mon` если необходимо создать посыл с обоих выходов.

FX RACK Software – добавление эффектов

Программа предназначена для добавления эффектов на входящие input

В меню INPUTS вы можете выбрать посылы или с 1 моно канала, с 2 моно канала, или Stereo inputs 1/2. FX RACK не является vst приложением а работает напрямую с картой по своему формату передачи данных. То есть роутинг с входов inputs 1/2 идёт через карту(в этом случае вы не можете использовать выхода 3 и 4, эти выхода задействованы для обработки эффектов) и приложение можно запускать в любой момент.

По умолчанию она устанавливается в следующие директории:
C:\Program Files\Novation\nio

MacHD – Applications

Приложение может работать только при подключенном по usb аудио-интерфейсе nio.

Комбинации эффектов работают последовательно, эффект сверху является ведущим



Контроллеры DIRECT FX:

1. Novation логотип. Загорается когда аудио-интерфейс подключен по USB. На карте в свою очередь загорается подсветка `fx`.
2. Нажмите save/load для сохранения своих настроек или загрузки стандартных пресетов.
3. Кнопка выключающие все эффекты(bypass switch)
4. Выбор комбинаций входящих каналов. Может быть Inputs 1 + 2, Input 1 или Input 2
5. Выбор уровня сигнала поступающего на рэк
6. Индикатор уровня поступающего сигнала
7. Удаление эффекта
8. Подсветка, загорается красным когда сигнал на выходе из рэка перегружен
9. Индикатор уровня звука на выходе(послеэффекта)
10. Выбор уровня исходящего сигнала с рэка
11. Включение/отключение посылы эффектов в программу для записи
12. Добавление эффектов в рэк(может производится нажатием на свободном поле рэка правой кнопкой мышки)
13. Зелёная подсветка даст вам знать что сигнал на эффект поступает
14. Переключатель on/off делает эффект активным или пропускает его и переходит к следующему эффекту

Сохранение/загрузка эффектов

SAVING/LOADING SOFTWARE SETTINGS



В оптимальный набор эффектов для ваших задач. После добавления в этом же меню вы можете сохранить изменённые настройки, нажмите `Save As...` программа попросит указать имя файла и путь, куда эффект будет сохранен.

После сохранения он появится в этом меню в списке эффектов. Выберите `default` для того чтобы удалить из рэка все эффекты.

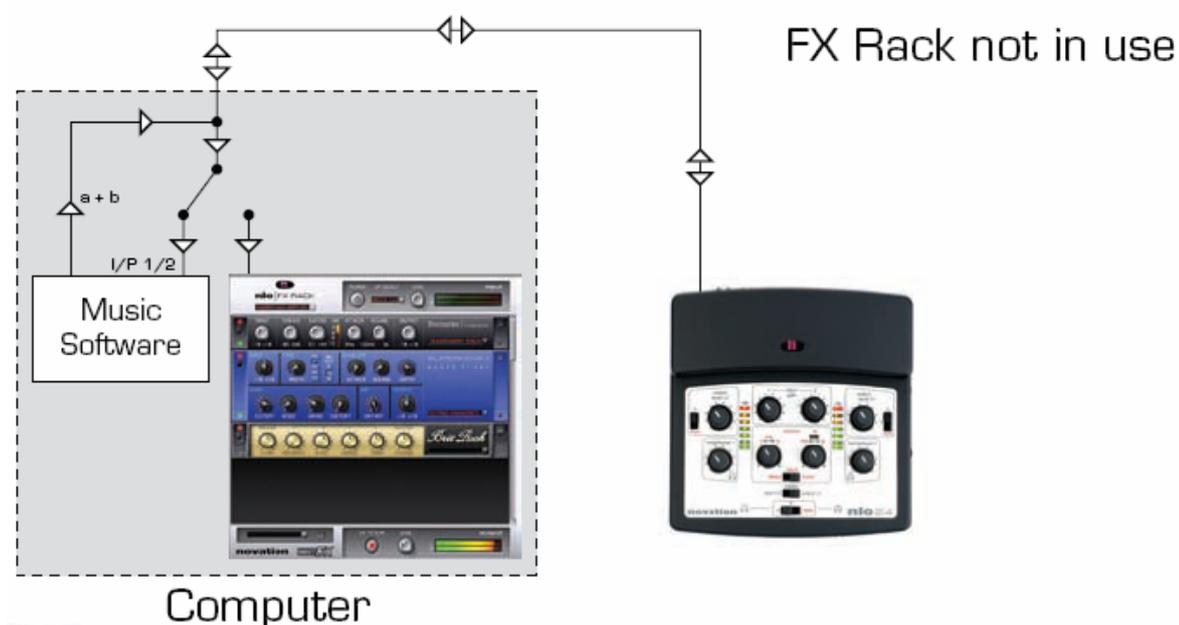
Настройки изменений каждого эффекта можно так же сохранять.

Изменения при одновременной работе Direct FX и программы записи

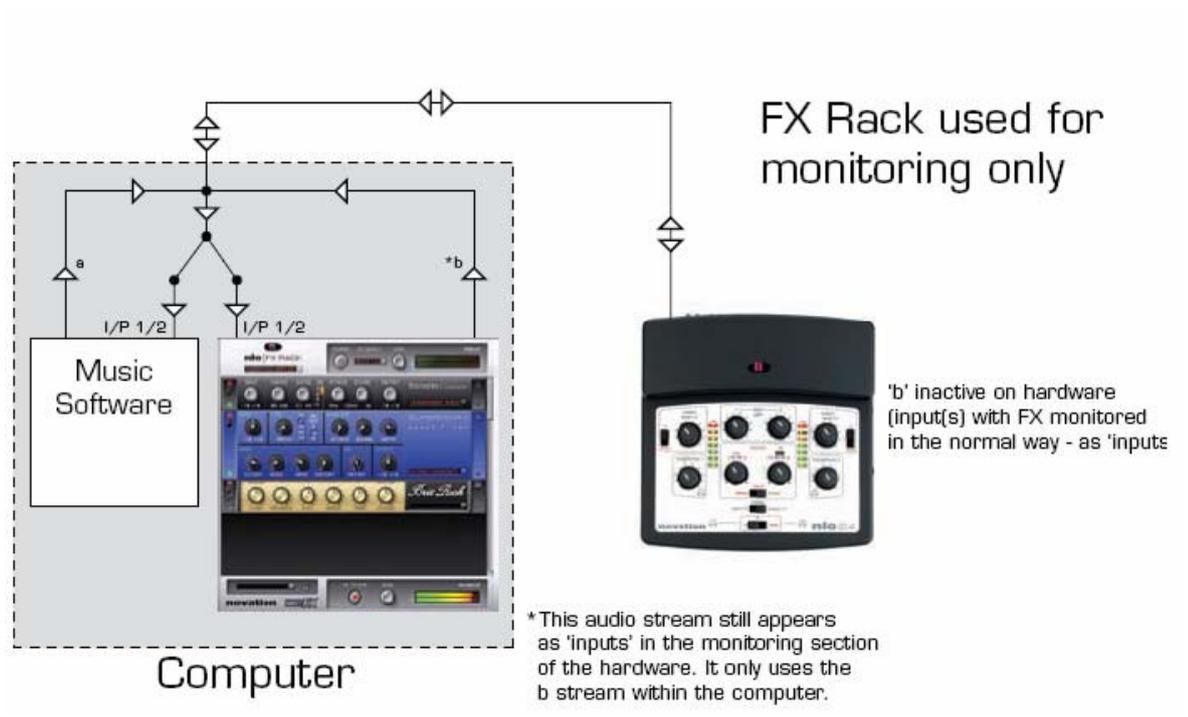
Когда вы используете пию в качестве аудио – интерфейса в своей музыкальной программе одновременно с Direct FX только Output 1/2(`a`) будут задействованы как мониторные выходы, дело в том, что через Output 3/4(`b`) идёт сигнал с входов обработанный FX эффектами который переназначается на первый Output 1/2(`a`).

При отключении программы Direct FX третий/четвёртый выходы становятся свободны для воспроизведения.

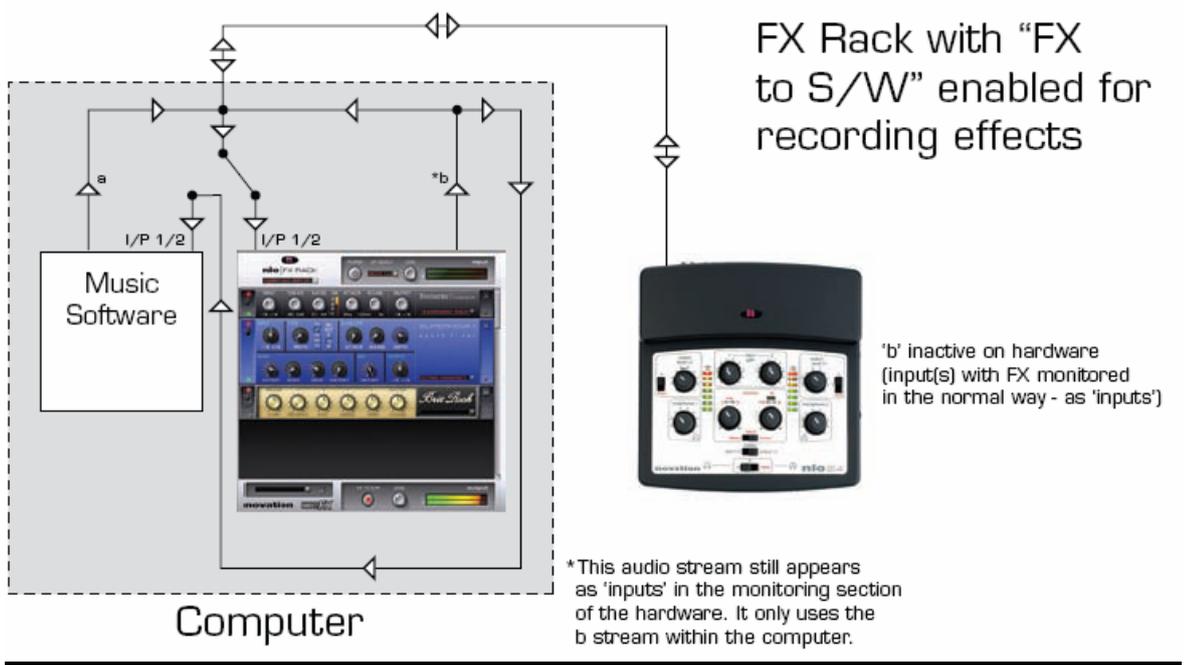
1. Без использования FX Rack



2. Используя FX Rack только для прослушивания



3. Использование FX Rack для записи



Классические эффекты Novation

SUPERNOVA II CHORUS



Этот эффект первоначально был предназначен имитировать звук многих людей, поющих вместе.

RATE - Регулирует показатель или скорость эффекта хора. В очень медленных скоростях в связке с DEPTH и FEEDBACK хор может также использоваться как flanger

FEEDBACK — скорость возврата задержки обратно на вход эффекта. Эффект хора выигрывает с низких уровней обратной связи.

DEPTH - Регулирует амплитуду LFO, медленно изменяющийся генератор, используемый для того, чтобы модулировать (изменять) параметры, типа высоты тона, громкости или тембра

CENTRE — Регулирует разделение входящего сигнала по правому и левому каналу в пределах Depth и Feedback

MIX — смешивает обработанный сигнал с чистым на выходе эффекта

SUPERNOVA II DELAY



Эффект эмуляции задержки и эхо.

TIME – Время задержки сигнала

FEEDBACK – Устанавливает количество повторений, чем выше скорость тем их больше. Например при 100% повторения станут бесконечными

FILTER – срез низких или высоких частот

WIDTH – ширина звучания, при больших значениях усиливается восприятие пространства

STEREO MODES – коэффициент соотношения задержки по правому или левому каналам. Щелкните окно коэффициента, чтобы выбирать один из следующих коэффициентов:
1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1, 1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/OFF, OFF/1

Коэффициент 1/1 выводит в моно, независимо от параметра WIDTH

TAP – синхронизирует задержку с битом. Щелкните 4 раза в ритм и далее будет синхронизирован с треком

MIX – смешивает обработанный сигнал с необработанным на этот эффект.

SUPERNOVA II PHASER



Этот эффект работает так же как и Chorus эффект, только не модулируя задержку оригинального звука, а затрагивает только стартовая точка вдоль waveform.

Эффект фазирования звука, представляет собой модификацию известного эффекта Flanger, однако обладает более мягким звуком.

Часть аудио сигнала откалывается, и фаза перемещалась на определенной частоте смешиваясь с оригинальным сигналом.

RATE – скорость модуляции

FEEDBACK – время возврата сигнала на вход phaser

DEPTH - устанавливает размер перемещения фазы.
Вращайте по часовой стрелке, чтобы увеличить

MIX - смешивает обработанный сигнал с необработанным на этот эффект.

SUPERNOVA II FILTER



Фильтр **SUPERNOVA** имеет множество способов формирования звука.

Возможность среза частот на 6, 12 или 25 dB с шестью способами среза – во вкладке Type.

Envelope – для выбора параметров огибающей фильтра

INPUT - Увеличивает или уменьшает уровень входящего сигнала на +/- 18dB

TYPE – Выбор типа фильтра

WIDTH - Регулирует размер широкой полосы и расстояние между пиками

MODULATION SECTION:

ATTACK – атака, устанавливает скорость с которой модуляция частоты фильтра начинается когда сигнал получен

RELEASE - Устанавливает скорость с которой включается модуляция, после того как максимальная частота будет достигнута

MODULATION - Определяет размер модуляции и в котором направление она происходит. В центральной позиции, никакая модуляция не происходит. Сдвиг по

часовой стрелке, чтобы модулировать вверх и сдвиг против часовой стрелки, чтобы модулировать вниз.

CUTOFF – выбор частоты среза в выбранном способе среза

RESONANCE - Устанавливает сумму резонанса (окраску/обертону) фильтра

OVERDRIVE - Добавляет искажение(эффект дисторшен) к выходу фильтра

Q-NORM – нормализатор, нормализует уровень громкости после обработки фильтра

MIX - смешивает обработанный сигнал с необработанным на этот эффект

OUTPUT - Увеличивает или уменьшает уровень сигнала на выходе фильтра на +/- 18 dB

SUPERNOVA II TREMELO



Tremelo - быстрое колебание в уровне сигнала, часто слышимое в инструментальном соло, как например - скрипка. Входной сигналный пророст промодулирован волной синуса переменной амплитуды и частоты. Есть также выбор задержки(запаздывания) модуляции в правый канал, для создания интересного стерео эффекта

DEPTH - Устанавливает амплитуду модулирующей волны синуса

SPEED - Устанавливает частоту (или скорость) модулирующей волны синуса

PHASE – Устанавливает сумму задержки на правый канал

OVERLOUD EFFECTS

Эти эффекты предназначены для высококачественной обработки сигнала гитары и микрофона. Всего 5 усилителей и 4 эффекта искажения.

AMPS:

BRIT ROCK



GAIN - Добавляет перегруз. Увеличивает входной сигнал в preamp

PRESENCE – контраст, насыщение более высокими частотными компонентами

BASS – уровень низкой частоты

MIDDLE – уровень средней частоты

TREBLE – уровень высокой частоты

MASTER VOLUME – уровень исходящего сигнала.

TWEED BASS



BASS – уровень низкой частоты

MIDDLE – уровень средней частоты

TREBLE – уровень высокой частоты

VOLUME - уровень исходящего сигнала.

TWEED TWIN



BASS – уровень низкой частоты

MIDDLE – уровень средней частоты

TREBLE – уровень высокой частоты

VOLUME - уровень исходящего сигнала.

US MODERN VALVE



GAIN – Устанавливает сумму гармонического искажения

PRESENCE – добавляет агрессии сигналу, делает его более сильным

BASS – уровень низкой частоты

MID – уровень средней частоты

HIGH – яркость, уровень высокой частоты

MASTER - уровень исходящего сигнала.

V-AC



BASS – уровень низкой частоты

TREBLE – уровень высокой частоты

TOP CUT – фильтр среза высоких

MASTER VOLUME - уровень исходящего сигнала.

DISTORTION/OVERDRIVE PEDALS

70s FUZZ



VOLUME – уровень звука на входе

FUZZ - устанавливает сумму искажения.

DISTORTER



TONE - Действует так же как кнопка фильтра на других эффектах. Вращать в по часовой стрелке чтобы фильтровать низкую частоту и вращать в против часовой стрелки для удаления высокой частоты. В центральной позиции, никакая фильтрация не происходит

VOLUME – уровень громкости

DISTORTION - устанавливает сумму гармонического искажения.

FAT PIE



VOLUME – уровень громкости

TONE - Действует так же как кнопка фильтра на других эффектах. Вращать в по часовой стрелке чтобы фильтровать низкую частоту и вращать в против часовой стрелки для удаления высокой частоты. В центральной позиции, никакая фильтрация не происходит

SUSTAIN – выдержка, чем её больше тем больше длительность искажений.

GREEN OVERDRIVE



DRIVE - Устанавливает сумму перегрузки, которая создает тонкое искажение

TONE - Действует так же как кнопка фильтра на других эффектах. Вращать в по часовой стрелке чтобы фильтровать низкую частоту и вращать в против часовой стрелки для

удаления высокой частоты. В центральной позиции, никакая фильтрация не происходит

LEVEL – уровень громкости.

FOCUSRITE EFFECTS

COMPRESSOR



Компрессор содержит индивидуальные настройки, чтобы помочь воссоздать звучание 60-х и смоделирован на аппаратных устройствах легендарной Focusrite.

Компрессор по существу действует подобно автоматическому регулятору уровня, сворачивая объем сигнала, если он получается слишком громким. Это уменьшает изменение между громкими и тихими проходами и автоматически уменьшает прирост, когда сигнал превышает данный объем, определенный как порог. Используйте компрессор для записи гитары или голоса.

Input – уровень входящего сигнала, можно увеличить/уменьшить на 18 dB

TRESHOLD – устанавливает уровень компрессии. Чем он меньше, тем больше компрессия.

RATIO – Определяет на сколько сигнал уменьшен когда он превышает порог. Например, коэффициент 10:1 означает, что когда уровень несжатого сигнала превышает порог 10dB, сжатый сигнал только возрастет 1dB. Передвигая регулятор по часовой стрелке отношение будет возрастать, соответственно увеличивая сжатие

GAIN REDUCTION – показывает на сколько сильно сжат сигнал

ATTACK – атака компрессора

RELEASE - Определяет как быстро компрессор перестает действовать на сигнале после того, как он начал сжиматься

OUTPUT – уровень сжатого сигнала.

EQ



Выравнивание звука - существенная часть записи процесса, необходимая удалять или повышать различные секции звукового частотного спектра. У нас EQ - 4- полосный эквалайзер, с 2 полностью параметрическими средними показывает те же кривые как и классика Focusrite EQ. Все это необходимо, чтобы создавать звук с истинно профессиональными способностями!

INPUT - Увеличивает или уменьшает уровень поступающего сигнала в EQ на +/- 18dB

FREQUENCY – установите частоту, которую меняете

Q – регулируя этот параметр вы можете выделить эту частоту, для более яркого звучания, или сгладить, увеличив диапазон частот

SHELVING/HIGH- or LOW-PASS Switch -

Переключение увеличенный или уменьшенный проход для полос 1 и 4

OUTPUT - Увеличивает или уменьшает уровень сигнала на выходе EQ

GATE



Gate создан для удаления лишних шумов из записи. Может быть так же использован для создания интересных эффектов. Действует подобно компрессору, только устанавливает порог громкости, отключая гейт если уровень звука ниже порога.

Полезно использовать его при записи микрофона или инструментов.

THRESHOLD – устанавливает порог громкости в dB при котором гейт открывается или закрывается

HOLD – устанавливает промежуток времени, в котором гейт открывается и закрывается.

RANGE - Устанавливает сумму уменьшения прироста, который происходит когда гейт закрывается. В самой низкой установке (-80dB), сигнал фактически сразу приглушается

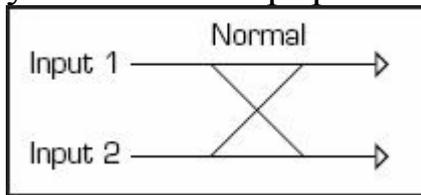
GAIN REDUCTION – показывает уменьшение прироста когда гейт закрывается

ATTACK - Устанавливает время в котором ворота открывается после того как сигнал превысит порог

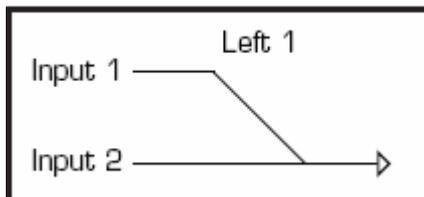
RELEASE - Устанавливает время в котом гейт закрывается, когда сигнал упал ниже порога

MODES:

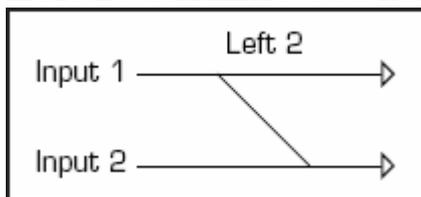
Normal: Левый и правый каналы соединены вместе – равное уменьшение прироста на обеих сторонах - оба входа слышно



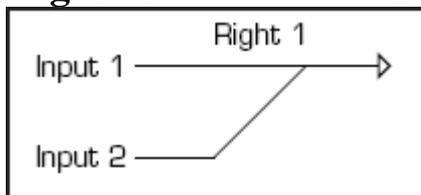
Left 1: Активный только правый канал



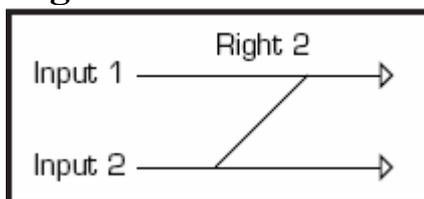
Left 2: Слышно оба канала, гейт с левого канала на правый



Right 1: Активный только левый канал



Right 2: Слышно оба канала, гейт с правого канала на левый

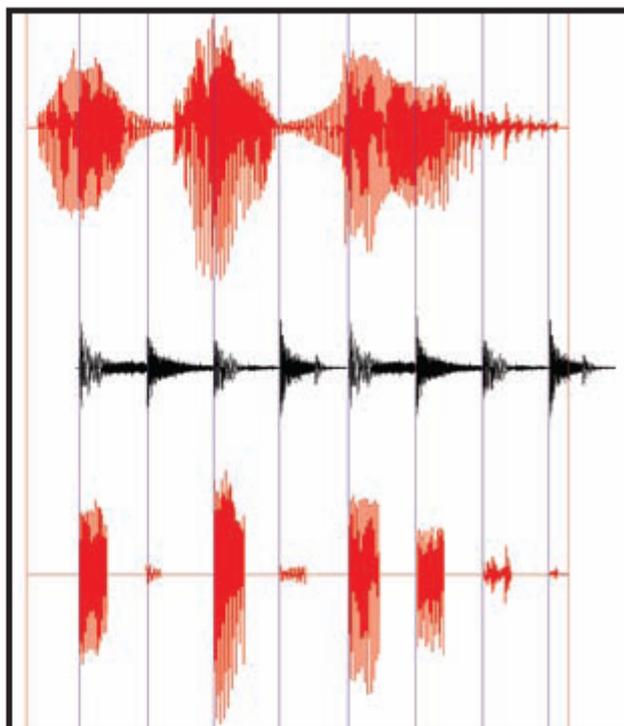


Input 1 (Vocal)

Input 2 (Guitar)

Gate Output

(Set to Right 1 - guitar gates vocal and only vocal is heard)



REVERB



Reverberation - эффект, создает ощущение комнаты, холла, и др. помещений, путем создания многократных копий звукового сигнала, которые с затиханием сдвигаются на увеличивающийся промежуток времени

SIZE - Определяет размер пространства. Например, чем он больше, тем больше время между начальным звуком и отражениями

PRE-FILTER – срезает высокие или низкие частоты в отражениях

AIR - Устанавливает длину поглощения (или торможение) отраженного звука (чем больше поглощение, тем меньше воздушность). Соответственно чем больше этот параметр, тем больше длина отражений и сильнее эффект пространства

MIX – Смеси между fully dry/no reverb (в положении регулятора полностью против часовой стрелки) и fully wet/just reverb (полностью по часовой стрелке)

NIO EFFECTS

HOT TUNA



Горячий Тунец является эффектом, который позволяет Вам настраивать инструмент подключенный к nio входу. На дисплее отображается тональность в которой поступает сигнал, например с гитары. Точная настройка примечания затем будет отображена в метре.

SMART HUM KILLER



Убийца жужжания может быть использован, чтобы удалять например звук возникающий в результате вибраций или электрического жужжания

LEARN – Подключите инструмент или микрофон, настройте оптимальную громкость для записи, щелкните LEARN. Анализ длится секунды. После чего, в процессе записи будут удаляться ненужные шумы

THRESHOLD - Сдвиг по часовой стрелке, чтобы увеличивать порог, против часовой чтобы уменьшить

ENVELOPE – устанавливает быструю или медленную атаку

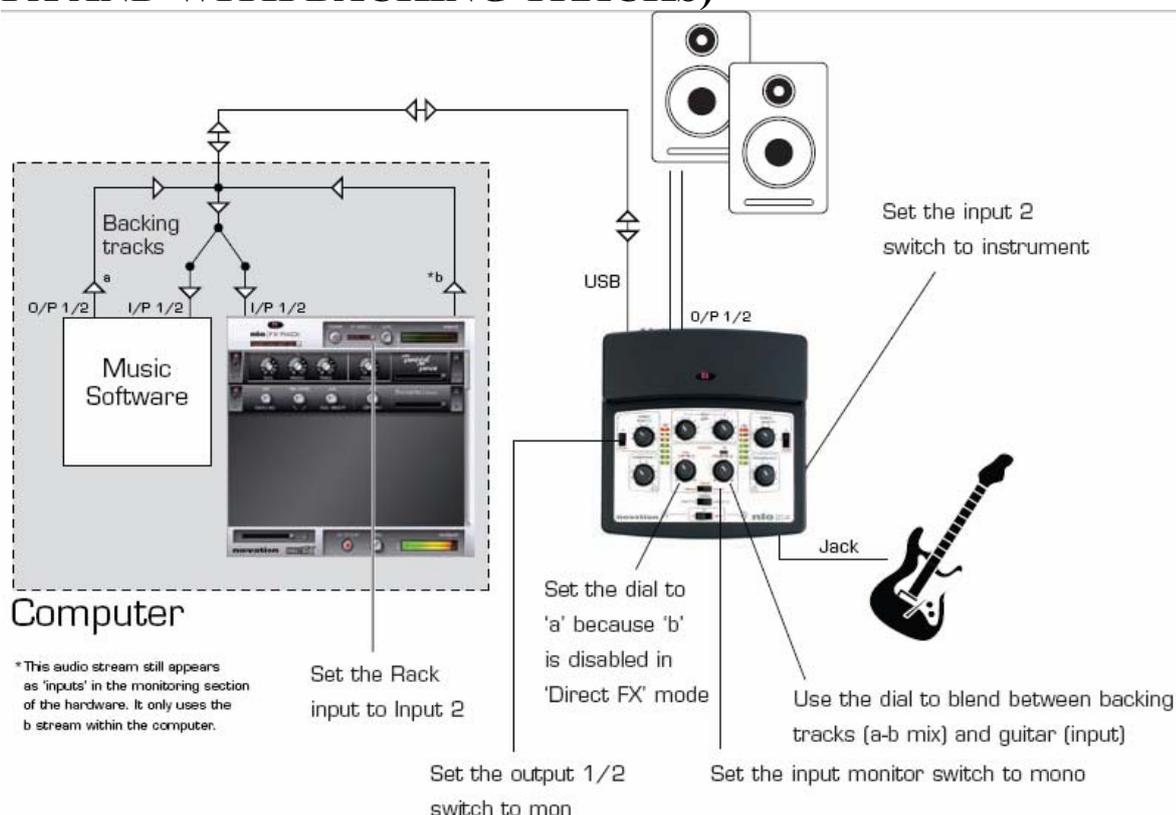
HUM FREQ - Выбирается тип величины поставки магистрали в использовании. Выберите установку, которая

относится к вашей стране. Для ВЕЛИКОБР., выбор 50Hz, и для США, выбор 60Hz

CPU – Устанавливает использование CPU в обработке фильтров, чем оно выше тем более качественная обработка и более широкий диапазон частот он фильтрует но производительность процессора при этом снижается

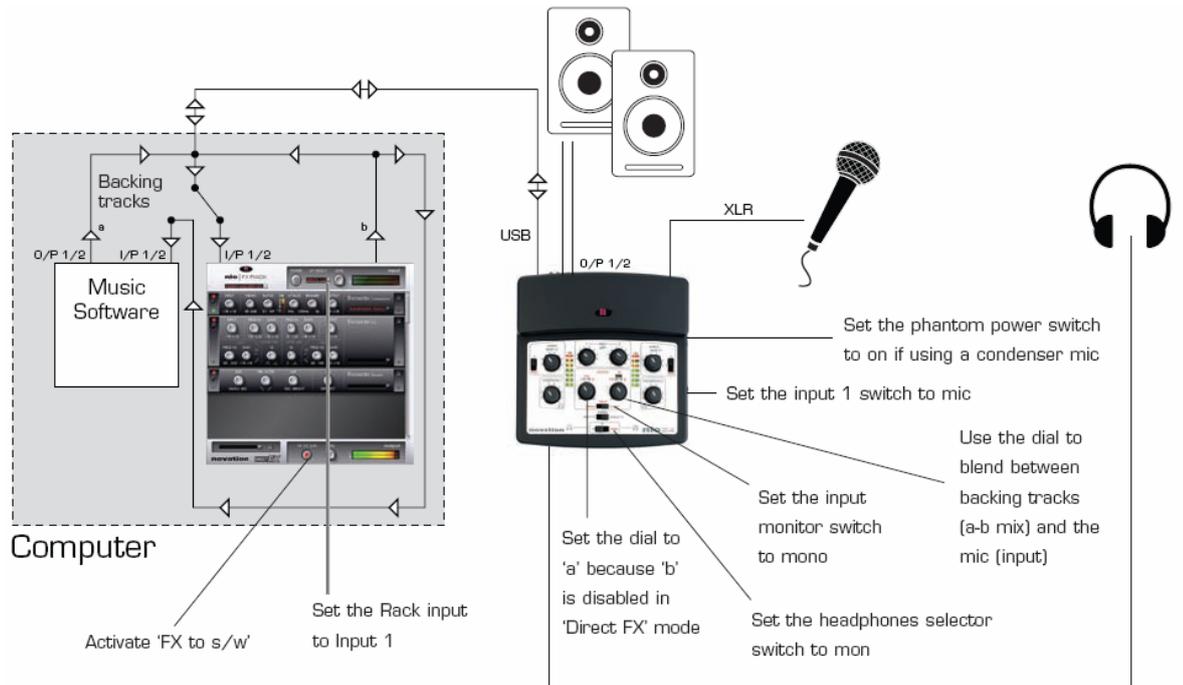
EXAMPLE SETUP DIAGRAMS

1. Используя гитару в обработке DirectFX ,миксуя с фонограммой (PERFORMING GUITAR USING DIRECT FX AND WITH BACKING TRACKS)



В этой инсталляции выход а задействован как Главный, выход b обрабатывает сигнал с directFX и является шиной обработки. Отключите фантомное питание с первого входа для исключения лишних шумов.

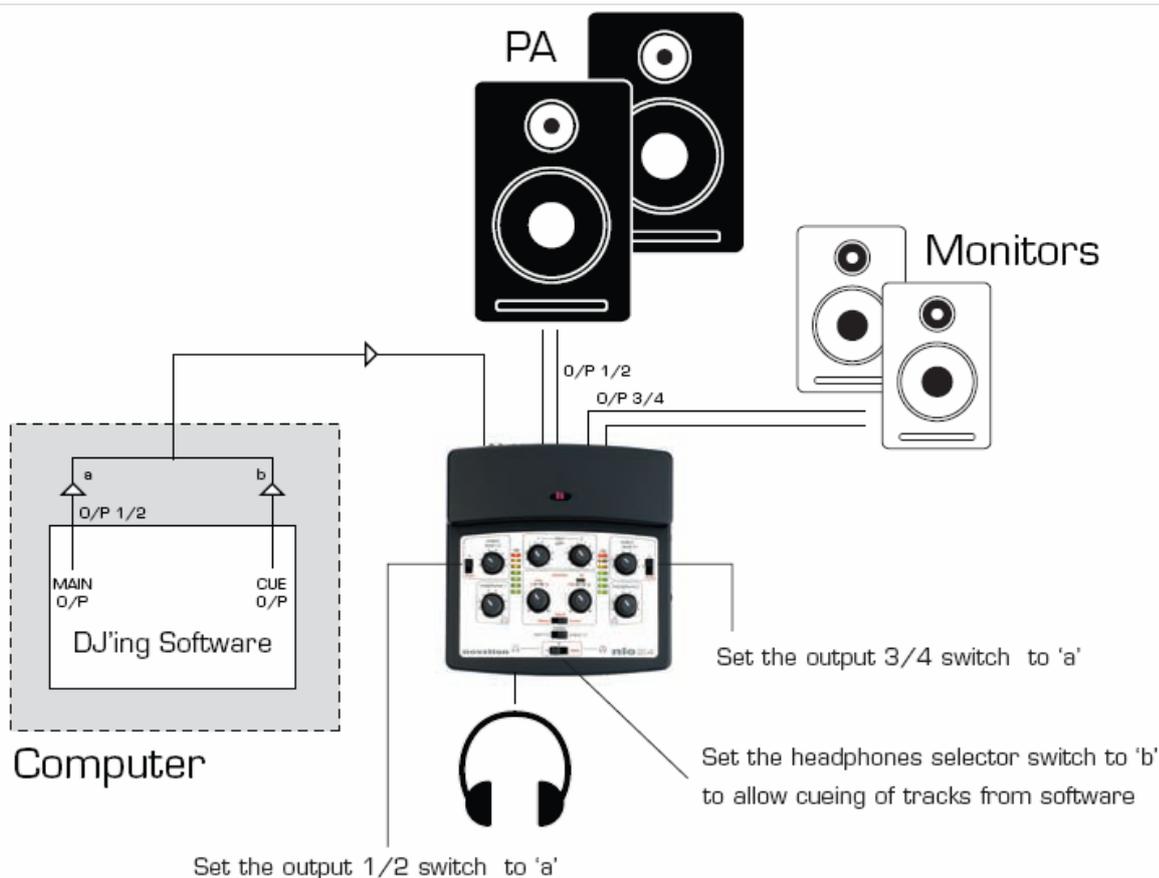
2. Запись микрофона с использованием DirectFX (RECORDING A MICROPHONE WITH DIRECT FX)



Так же как и в предыдущем случае задействован только выход а, выход b обрабатывает сигнал с directFX и является шиной обработки.

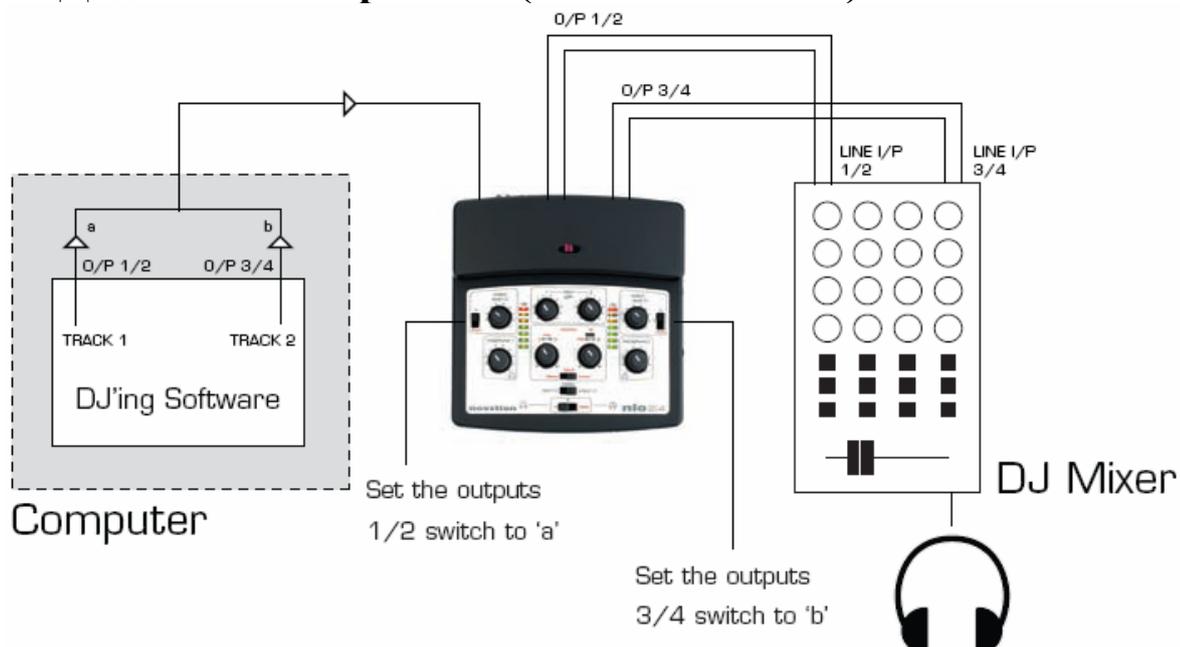
Для того чтобы записывать два микрофона выберете Input1+2 во вкладке программы DirectFX.

4. Диджейский вариант 1 (DJING SETUP 1)



Здесь Output 1/2 используются как главные а Outputs 3/4 используются для мониторинга.
 Переключатели Output 1/2/3/4 должны быть в `a` положении а наушники в положении `b` для того чтобы ди-джей мог слышать другую дорожку.

5. Диджейский вариант 2 (DJING SETUP 2)



Применение диджейского микшера. Использовать `a` для одного канала и `b` для другого.

SPECIFICATIONS

AUDIO INTERFACING

Inputs:

- 1 XLR (with phantom power)
- 1 TS 1/4" Jack
- 2 RCA Phono

Outputs:

- 4 RCA Phono
- 2 stereo 1/4" Headphones Jack

OTHER INTERFACING

- Data ports: 1 x USB 2.0 compatible port
- 2 Standard MIDI Ports

DIMENSIONS:

45.4mm(H) x 144mm(W) x 149mm(D)

WEIGHT:

633g

SYSTEM REQUIREMENTS

Operating system: Mac OSX 10.3.9 or greater or Windows XP SP2

Computer spec: Apple G4/800 MHz or Pentium 1.4 GHz or better

Interfacing: USB 1.1/2.0 compatible USB connector, 28/24 awg USB cable recommended

EFFECTS

GUITAR BASED FX (MONO)

Distortion Pedals

- Green Screamer
- Fat Pie

- Distorter
- 70s Fuzz

Amps

- Brit Rock
- Tweed Twin
- Tweed Bass
- US Modern Valve
- V-AC

FOCUSRITE FX (STEREO)

- Gate
- Compressor
- EQ
- Reverb

NOVATION SUPERNOVA II FX

- Filter (low-, band- and high- pass) with envelope follower and LFO (stereo)
- Delay (stereo)
- Chorus (mono)
- Phaser (mono)
- Tremelo (stereo)

NIO FX

- Hot Tuna (mono)
- Smart Hum Killer (stereo)

