

PANDORA

PX3

Персональный процессор мультиэффектов

Руководство пользователя

TONEWORKS
GUITAR HYPERFORMANCE PRODUCTS
KORG

Официальный и эксклюзивный дистрибьютор компании Korg на территории России, стран Балтии и СНГ компания A&T Trade.

Данное руководство предоставляется бесплатно.

Если вы приобрели данный прибор не у официального дистрибьютора фирмы Korg или авторизованного дилера компании A&T Trade, компания A&T Trade не несёт ответственности за предоставление бесплатного перевода на русский язык руководства пользователя, а также за осуществление гарантийного сервисного обслуживания.

Отзывы, замечания и предложения отправляйте по адресу synth@attrade.ru

© ® A&T Trade, Inc.

Для обеспечения продолжительной, бесперебойной работы устройства внимательно прочитайте данное руководство по эксплуатации

Меры предосторожности

Место расположения

Работа с прибором в следующих местах может стать причиной сбоев в работе.

- В области прямых солнечных лучей.
- Места повышенной температуры или влажности.
- Места повышенной загрязнённости или запылённости.
- Места повышенной вибрации.

Питание мощности

Подключите прилагающийся блок питания к розетке переменного тока нужного напряжения. Не следует использовать источники напряжения не соответствующие расчётному напряжению.

Помехи от других электрических приборов

Данный прибор использует в своей работе микрокомпьютер. Расположенные рядом радио и телеприёмники могут испытывать помехи в приёме. Работайте с прибором на достаточном расстоянии от радио и телеприёмников.

Содержание

Во избежание поломок не следует прилагать излишние усилия к переключателям и средствам управления.

Уход

Если корпус прибора стал грязным, протрите его чистой, сухой тканью. Не используйте жидкие чистящие средства вроде бензина или растворителя, либо другие возгораемые чистящие средства.

Сохраните данное руководство

Прочитав данное руководство по эксплуатации, сохраните его для последующего использования в качестве справочного материала.

Держите посторонние предметы в стороне от вашего оборудования

- Никогда не располагайте ёмкости с жидкостями вблизи данного оборудования. Если жидкость попадёт внутрь прибора, то она может стать причиной поломки, пожара или удара электрическим током.
- Избегайте попадания металлических предметов внутрь прибора. Если что-то попало внутрь прибора, отключите блок питания от розетки. Затем свяжитесь с поставщиком или продавцом прибора.

Введение

Спасибо за приобретение **Процессора Эффектов Tone Works PANDORA PX3**. С тем чтобы полностью оценить все достоинства прибора, пожалуйста, внимательно прочитайте данное руководство и пользуйтесь прибором правильно. Сохраните данное руководство для дальнейшего использования в качестве справочного материала.

Основные функции

PANDORA является многофункциональным и одновременно компактным процессором эффектов.

56 типов разновидностей эффекта.

Одновременно можно использовать максимум семь эффектов.

50 пользовательских программ и 50 пресетных программ.

Система IPE (Integrated Parameter Edit) делает процесс редактирования проще.

Функция автоматического тюнера

Данная функция упрощает и делает быстрее процесс настройки. Вы также можете настроить инструмент при отключенном приборе, при этом звучание инструмента не будет слышно.

Жидкокристаллический дисплей с подсветкой

Подсветка ЖК-дисплея с помощью светоиспускающих материалов помогает считывать показания в условиях плохого освещения.

Функция ритмического сопровождения с басом

Вы можете проиграть до сорока различных ритмических рисунков с басом.

Функция вспомогательного выхода эффекта

Звучание проигрывателя компакт-дисков или другого источника звука, подключенного к разъёму AUX, может быть транспонировано.

Функция фразового рекордера

Отрезок аудио сигнала (длительностью не более 16 секунд), записанный с проигрывателя компакт-дисков или другого источника аудио сигнала может быть введён в петлю для повторяющегося воспроизведения. Вы даже можете замедлить скорость воспроизведения, не изменяя высоту звучания.

Резонаторная коробка

Выберите нужный тип резонаторной коробки усилителя из числа шести типов корпусов гитарных усилителей.

НВВ (Hyper Bass Boost)

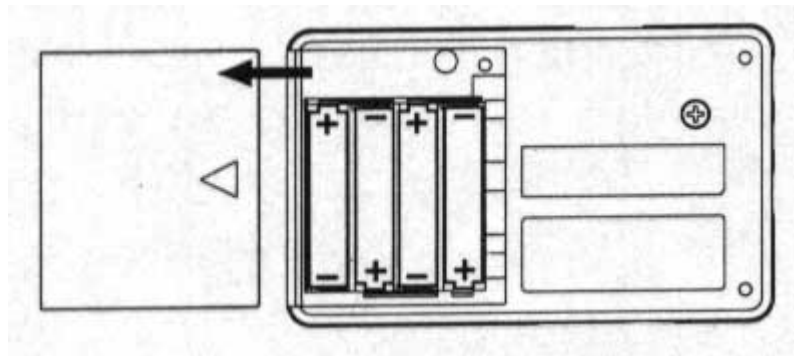
Усиление диапазона низких частот.

Колесо ввода данных

Позволяет быстро выбрать программы или редактировать эффекты.

Включение питания

Снимите, расположенную с обратной стороны прибора, крышку отсека батарей, сдвинув её по направлению, указываемому стрелкой. Вставьте четыре щелочные батареи AAA (продаются отдельно) так, как это изображено на иллюстрации. При установке батарей соблюдайте полярность.



Индикатор расхода батарей

Когда батареи начнут садиться, на дисплее появится индикатор расхода батарей. Если появится этот индикатор, постарайтесь заменить батареи как можно быстрее.

Программы и другие данные (кроме редактируемых данных) не будут утеряны даже после извлечения батарей.

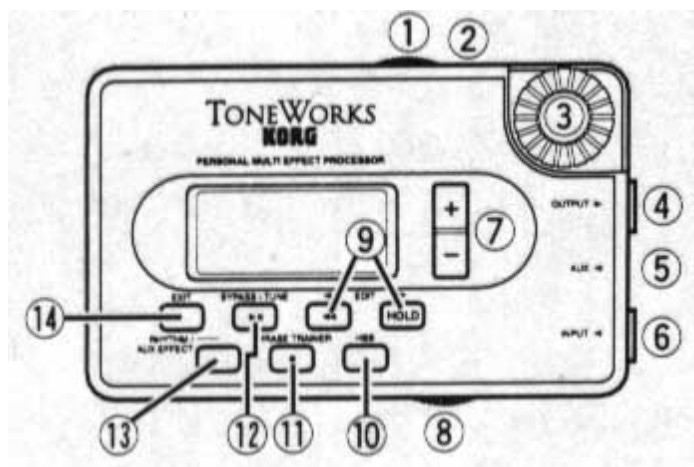


Израсходованные батареи должны быть извлечены из **PANDORA**. Если вы оставите севшие батареи в приборе, это может стать причиной возникновения неисправностей (батарей могут протечь). Батареи также следует извлечь в том случае, если вы не знаете, что не будете использовать **PANDORA** долгое время.



Батареи и блок питания не входят в комплект поставки прибора. Их следует приобретать отдельно.

Средства управления и разъёмы




① Сетевой переключатель/включатель подсветки

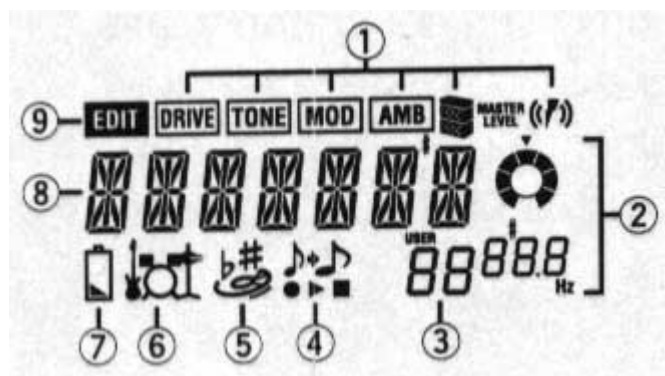
Данный переключатель включает/выключает питание прибора, а также включает/выключает подсветку дисплея.



При использовании батарей оставление подсветки включенной на продолжительный промежуток времени сокращает срок службы батарей.

- ② **DC9V**
Сюда можно подключить приобретённый отдельно блок питания переменного тока (DC9V )
- ③ **Колесо ввода данных**
Используйте это колесо для регулировки основного уровня сигнала, редактирования эффектов и выбора программ.
- ④ **Разъём OUTPUT**
Соедините этот разъём с вашим гитарным усилителем или наушниками и т.п.
- ⑤ **Разъём AUX (стерео)**
Соедините этот разъём с проигрывателем компакт-дисков и т.п.
- ⑥ **Разъём INPUT**
Соедините этот разъём с вашей гитарой.
- ⑦ **Кнопки ±**
Используйте эти кнопки для выбора программ, редактирования эффектов и регулировки основного уровня сигнала.
- ⑧ **Переключатель основного уровня сигнала**
Установите соответствующий вашей гитаре уровень выходного сигнала.
- ⑨ **Кнопки EDIT ◀ [◀◀]/▶ [HOLD]**
Используйте эти кнопки для выбора параметра, который вы желаете редактировать и для работы с функцией фразового рекордера.
- ⑩ **Кнопка HBB (Hyper Bass Boost)**
Данная кнопка включает/выключает функцию усиления низких частот.
- (11) **Кнопка PHRASE TRAINER [●]**
Эта кнопка осуществляет вход в режим фразового рекордера. Она также используется для начала записи в режиме фразового рекордера.
- (12) **Кнопка BYPASS*TUNE [▶||]**
Используйте эту кнопку для осуществления настройки инструмента в игровом режиме (звучание PANDORA или обработка эффектами будут отключены). Эта кнопка также используется для включения/выключения эффектов и для воспроизведения в режиме фразового рекордера.
- (13) **Кнопка RHYTHM/AUX EFFECT**
Данная кнопка осуществляет вход в режим Rhythm & Bass или режим AUX Effect.
- (14) **Кнопка EXIT**
Эта кнопка возвращает вас из любого режима в режим игры (Play mode). Эта кнопка также используется для присвоения той или иной функции колесу ввода данных.

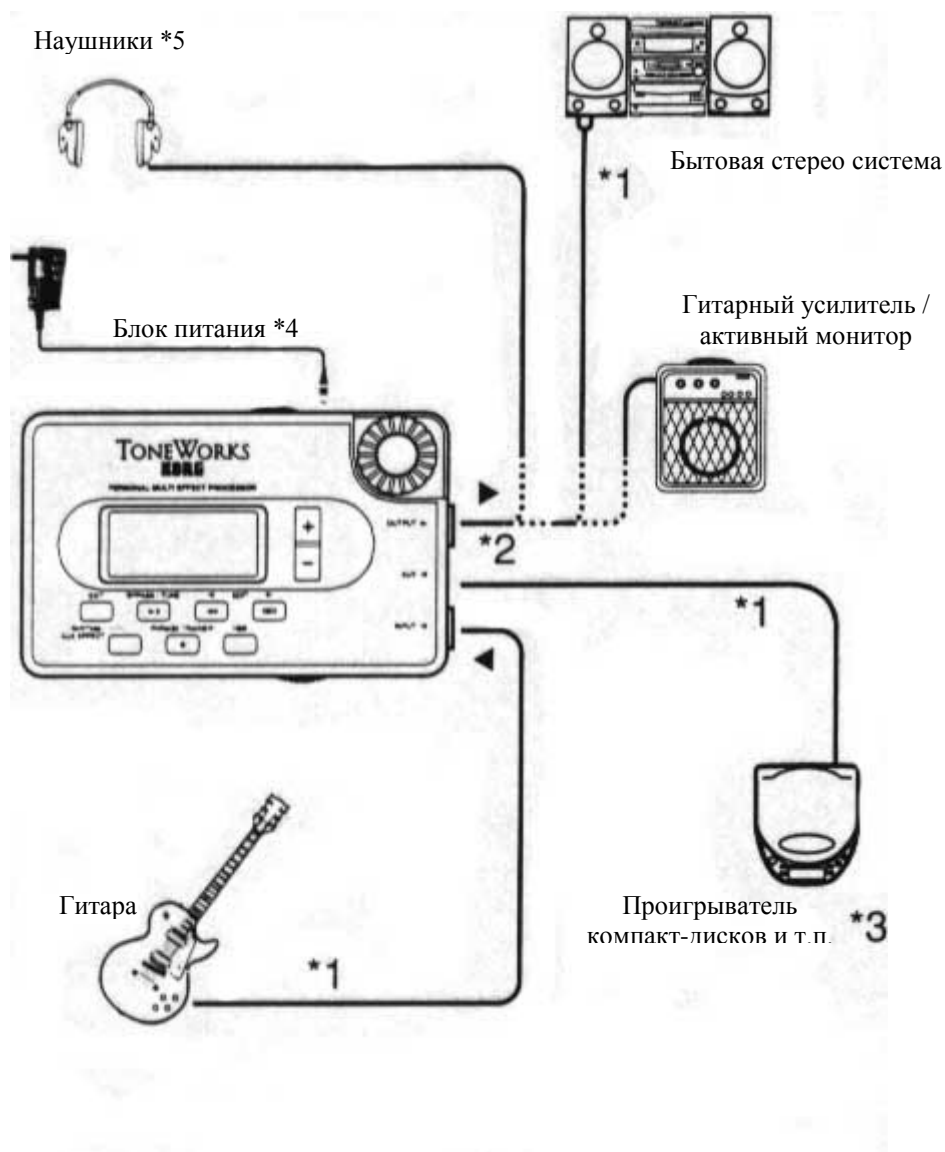
Жидкокристаллический дисплей




- ① **Цепь эффектов**
Индикация включения/выключения эффектов Drive (Драйв), Modulation (Модуляция), Ambience (Пространство), Cabinet Resonator (Резонаторная коробка) и HVB (Усиление НЧ).
- ② **Дисплей значений**
В этой зоне обозначается основной уровень сигнала или значения параметра как графически, так и в числовом виде (при отображении основного уровня сигнала загорается индикатор Master Level).
- ③ **Дисплей номера программы**
Индикация номера программы (при выборе пользовательской программы загорается индикатор USER).
- ④ **Значок режима Phrase Trainer**
Данный значок будет мигать при входе в режим фразового рекордера.
- ⑤ **Значок режима AUX Effect**
Данный значок будет мигать при входе в режим дополнительного эффекта.
- ⑥ **Значок режима Rhythm & Bass**
Данный значок будет мигать при входе в режим ритмического и басового сопровождения.
- ⑦ **Значок Low Battery**
Данный значок будет мигать при расходе батарей.
- ⑧ **Дисплей названия программы/типа эффекта**
В этой зоне отображается название программы или типа эффекта. При отключении эффектов или звучания **PANDORA** эта зона работает в качестве индикатора настройки инструмента.
- ⑨ **Значок режима Edit**
Данный значок будет мигать при входе в режим редактирования.

Коммутация

При подключении любого оборудования выключите его питание и убавьте уровень громкости.

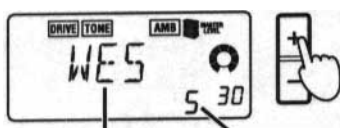


- *1 Соединительные шнуры продаются отдельно.
- *2 Выходной разъем **PANDORA** является стерео разъемом. Если вы используете стандартный моно шнур для соединения прибора с гитарным усилителем, то будет слышен только сигнал с левого канала.
- *3 Если к разъёму **AUX** подключить проигрыватель компакт-дисков или другой источник звукового сигнала, то вы сможете играть на гитаре вместе с записью. Уровень громкости записи следует регулировать на подключённом устройстве.
- *4 Убедитесь в том, что вы используете соответствующий блок питания переменного тока (DC9V )
- *5 Уровень выходного сигнала **PANDORA** и качество звучания будет меняться в зависимости от используемых наушников. Мы рекомендуем использовать высококачественные наушники с

низким сопротивлением, 32 Ом или ниже с диапазоном чувствительности в районе 100 дБ/мВт или выше. Отлично подойдёт большинство наушников, которое продаётся вместе с портативными проигрывателями компакт-дисков или кассет.

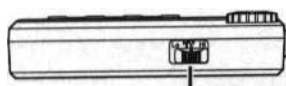
Первые действия

- ① **Закончив выполнение соединений, установите сетевой переключатель в положение “ON”.** (Эта настройка соответствует положению игры (Play).)
Используйте кнопки +/- для выбора программ.
Выберите программу с чистым звуком, подходящую для установки уровня громкости. (В качестве примера выберем программу 5 “WES”)



Название программы Номер программы

- ② **Установите переключатель входного уровня сигнала в положение соответствующее выходному уровню сигнала вашей гитары.**

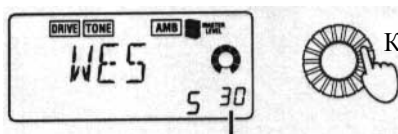


Переключатель входного
уровня сигнала

H: положение для гитар с высоким выходным уровнем сигнала (звукосниматели с двойной обмоткой (хамбакеры)) или бас-гитар.

L: положение для гитар с низким выходным уровнем сигнала (звукосниматели с одиночной обмоткой)

- ③ **Установите регулятор громкости гитары в обычное положение.**
Для регулировки основного уровня сигнала используйте **колесо ввода значений.**



Основной уровень сигнала

Колесо ввода значений

Режим игры

Режим игры – это режим, в котором вы, как правило, будете использовать **PANDORA**.

1. Выбор программ

Вы можете выбирать программы (разновидность звучания) из числа 50 пользовательских программ и 50 пресетных программ. Используйте **кнопки +/-** для выбора программы.

Если выбрана пользовательская программа, на дисплее над номером программы появится надпись **“USER”**.



Программы также можно выбирать в режиме Rhythm & Bass (Ритм и Бас), AUX Effect (Вспомогательный Эффект) или Phrase Trainer (Фразовый Рекордер).

2. Основной уровень сигнала

Если на дисплее горит надпись MASTER LEVEL, то на индикаторе значений будет отображаться значение основного уровня сигнала.



Сразу после включения питания прибора, вы сможете отрегулировать основной уровень сигнала при помощи **колеса ввода значений**. Для регулировки основного уровня сигнала вы также можете использовать **кнопки +/-**.

Значение основного уровня сигнала сохраняется после выключения питания.

3. Отключение эффектов/звучания

При нажатии **кнопки BYPASS-TUNE** отключаются эффекты **PANDORA**, и исходный звук не обрабатывается ни одним эффектом.

Индикаторы цепи эффектов будут мигать, а на дисплее в течение, примерно, одной секунды будет гореть надпись **“BYPASS”**.

Индикаторы мигают



Если вы нажмете, и будете удерживать **кнопку BYPASS-TUNE** в течение более чем одной секунды, выходной сигнал будет отключен.

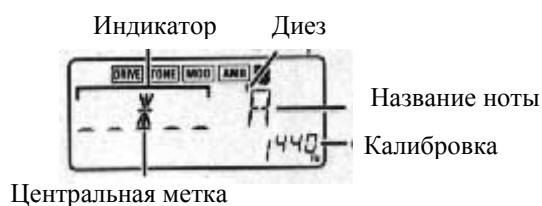
Индикаторы цепи эффектов будут мигать и на дисплее в течение, примерно, секунды будет гореть надпись “MUTE”.



Отключение эффектов или звучания может быть отменено либо если вы снова нажмёте **кнопку BYPASS-TUNE**, либо если вы поменяете программу.

4. Тюнер

Тюнер начинает работать при отключении эффектов или звука в режиме игры.



Дёрните на гитаре одну струну. На дисплее появится название ноты и значение калибровки. Если высота ноты выше более чем на полутон, то в левой верхней части от названия ноты появится символ диеза.

Дисплей теперь будет выступать в качестве индикатора изменения высоты звучания.

Настройте струну на гитаре таким образом, чтобы индикатор загорелся над центральной меткой.

Тюнер (режим отключения эффектов/звука) будет выключен либо при нажатии **кнопки BYPASS-TUNE**, либо при смене программы.

Калибровка (частота стандартной ноты «Ля»)

Вы можете воспользоваться **колесом ввода значений** для настройки калибровки в диапазоне от Ля=438 Гц – 445 Гц.

Выполняемая вами настройка калибровки будет действовать, пока включено питание прибора. Как только питание будет выключено, калибровка будет переустановлена в положение А (Ля) = 440 Гц при следующем включении питания.

5. HVB (Hyper Bass Boost)

Данная функция усиливает нижний диапазон частот, которого обычно недостаточно при использовании небольших наушников. Эта функция также эффективна при подключении **Pandora** к гитарному усилителю или микшеру. Для включения/выключения функции HVB нажмите **кнопку HVB**. При включении усиления низких частот на дисплее появляется соответствующий значок.

Настройка включения/выключения HVB запоминается даже при выключении питания. Эта настройка будет действовать при последующем включении питания.



Эту функцию нельзя включить или выключить, если эффекты или звучание **PANDORA** выключены.

6. Определение функции колеса ввода значений

Вы можете определить функцию, которую будет выполнять **колесо ввода значений** в режиме игры.

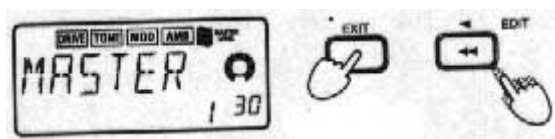
В режиме игры нажмите и удерживайте **кнопку EXIT**, нажав при этом **кнопку EDIT** ◀, **кнопку EDIT** ▶ или **кнопку BYPASS-TUNE** для назначения следующих функций.



Эту настройку нельзя изменить в положении BYPASS или MUTE.

- **Нажмите кнопку EXIT и кнопку EDIT** ◀.

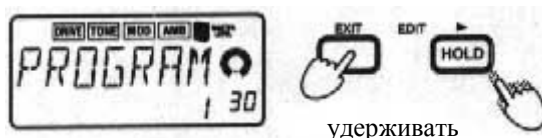
На дисплее появится надпись “MASTER” в течение, примерно, секунды.



Колесо ввода значений будет регулировать основной уровень сигнала, а **кнопки +/-** будут выбирать программы. Вы сможете использовать **колесо ввода значений** для быстрой регулировки основного уровня сигнала. Эта настройка будет применяться при каждом включении питания.

- **Удерживая кнопку EXIT, нажмите кнопку EDIT** ▶.

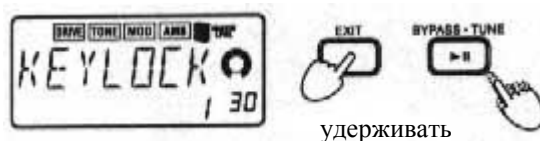
В течение, примерно, секунды на дисплее будет гореть надпись “PROGRAM”.



Колесо ввода значений будет выбирать программы, а **кнопки +/-** будут регулировать уровень основного сигнала. Вы сможете использовать **колесо ввода значений** для быстрого выбора программ.

- **Удерживая кнопку EXIT, нажмите кнопку BYPASS-TUNE.**

В течение, примерно, секунды на дисплее будет гореть надпись “KEYLOCK”.



Кнопки +/- будут выбирать программы, а другие кнопки и **колесо ввода значений** не будут работать (key lock). В этом состоянии выбор программ будет являться единственным действием, которое вы сможете выполнить, что поможет предотвратить выполнение ненужных действий во время концертного выступления.

Для смены настройки нажмите и удерживайте **кнопку EXIT**, нажав кнопку нужной настройки.

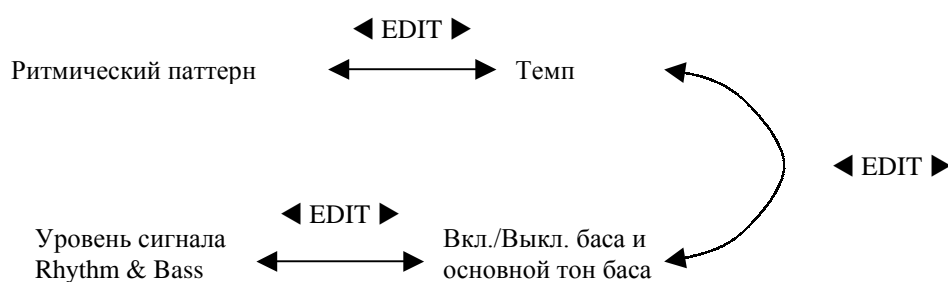
Режим Rhythm & Bass

Для входа в режим ритмического и басового сопровождения, нажмите кнопку **RHYTHM/AUX EFFECT** один раз, находясь в режиме игры (если не выключены эффекты или звучание прибора или не включен режим key lock), режиме вспомогательного эффекта (AUX Effect) или в режиме фразового рекордера (Phrase Trainer).

При входе в этот режим будет запущен выбранный ритмический рисунок и начнёт мигать значок режима Rhythm & Bass.

На дисплее значений появится название паттерна или значение темпа.

В данном режиме имеются следующие четыре параметра. Воспользуйтесь кнопками **EDIT** ◀/▶ для выбора параметров, а **колесо выбора значений** и кнопки **BYPASS-TUNE** для установки значений каждого параметра.



1. Ритмический рисунок

Вы можете осуществить выбор ритмического рисунка из числа 40 различных ритмических паттернов.



Ритмический паттерн

- **Колесо выбора значений:** выберите ритмический рисунок

2. Темп

Установите темп в диапазоне от **40** до **208** уд./мин.



Окно темпа

- **Колесо выбора значений:** установите темп

3. Включение/выключение баса и основного тона баса

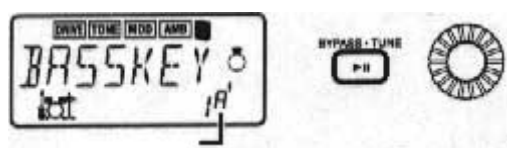
Здесь вы можете включить или выключить сопровождение басом и определить основной тон, в котором будет играть бас.

Если вы нажмёте **кнопку BYPASS-TUNE**, находясь в этом окне, то бас будет играть вместе с ритмическим рисунком.

В зависимости от выбранного вами ритмического рисунка, некоторые басовые линии могут использовать обращения аккорда.

Басовые ноты могут быть настроены на воспроизведение в любой тональности при помощи **колеса выбора значений**.

При использовании басовых линий, включающих в себя обращения аккордов, вы сможете проигрывать ноты в выбранной тональности в целях разучивания соло партий вместе с басовой линией.



Отображение основного тона

- **Кнопка BYPASS-TUNE:** включение и выключение басовых нот.
- **Колесо выбора значений:** определение тональности басовых нот.

Если выбрано положение “**METRONOME**” (метроном) в качестве ритмического паттерна, то бас звучать не будет, и данное окно не появится.

4. Уровень сигнала Rhythm & Bass

Здесь вы можете установить уровень громкости ритма и баса. Управление громкостью басовых нот будет осуществляться, только если бас включен.



Индикация уровня

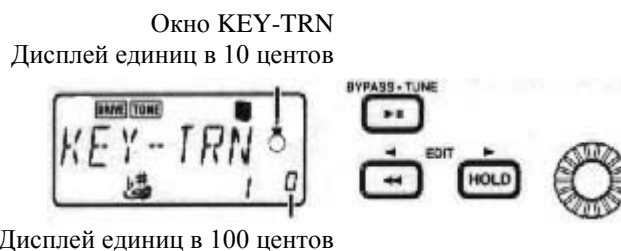
- **Колесо выбора значений:** определение уровня громкости звучания ритма и баса.

Режим вспомогательного эффекта (AUX Effect)

В этом режиме звук с проигрывателя компакт-дисков или магнитофона, подключенного к разъёму AUX, может быть транспонирован (KEY-TRN), либо может быть вытерто звучание гитары или вокала (CC), чья панорама звучания настроена по центру.

В режиме Rhythm & Bass нажмите **кнопку RHYTHM/AUX EFFECT** один раз для входа в режим AUX Effect.

При входе в этот режим загорится значок вспомогательного эффекта.



- **Кнопки EDIT** ◀▶: переключение между окнами KEY-TRN и CC.
- **Кнопка BYPASS-TUNE**: включение и выключение режимов KEY-TRN и CC.
- **Колесо выбора значений**: определение величины транспозиции.
- **Кнопки +/-**: выбор программ.

Настройка транспозиции основного тона может регулироваться в диапазоне ± 1 октавы.

Тональность можно повышать с шагом в 10 центов для первых трёх полутонов, а после них шагами в полутон (100 центов).

Тональность можно понижать с шагом в 10 центов для первых трёх полутонов, а после них шагами в полутон (100 центов).



Если включен режим KEY-TRN или CC, то выходной сигнал будет монофоническим. Если выключены оба режима KEY-TRN и CC, то выходной сигнал будет стереофоническим.



При входе в этот режим эффекты MOD (модуляция) и AMB (пространство) будут автоматически выключены.



При работе с некоторыми входными источниками (моно записями или если во время записи использовались специальные эффекты) функция CC может не привести к желаемым результатам.

Режим фразового рекордера

В этом режиме вы можете записать музыкальную фразу с проигрывателя компакт-дисков или магнитофона, подключенного к разъёму AUX, и «запетлеть» её (заставить фразу воспроизводиться непрерывно). Эта функция помогает репетировать вместе с повторяющейся музыкальной фразой.

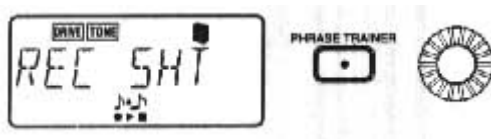
Вы можете замедлить скорость воспроизведения, не оказывая влияния на высоту звучания, что поможет вам разучить сложные фразы.



При входе в этот режим эффекты MOD (модуляция), AMB (пространство) и AUX (вспомогательные) будут автоматически выключены.

1. Выберите режим записи

Находясь в режиме Игры (кроме тех случаев, когда выключены эффекты/звук или включена функция key lock), ритма и баса или вспомогательного эффекта, нажмите кнопку **PHRASE TRAINER** [●] для перехода в режим фразового рекордера.



При входе в этот режим появляется окно выбора режима записи и начинает мигать значок фразового рекордера. Появление этого окна говорит о том, что **PANDORA** готова к записи.

Здесь вы можете определить режим записи (**SHT**: высокое качество звука, **LNG**: длительное время записи).

Положение **SHT** позволяет осуществлять запись длительностью до восьми секунд, а **LNG** позволяет осуществлять запись длительностью до шестнадцати секунд. Выберите режим, соответствующий фразе, которую вы намереваетесь записать.

- **Колесо выбора значений**: выбор режима записи.
- **Кнопка [●]**: начало записи.

Начните воспроизведение записи на вашем CD-плеере или другом источнике звука и в тот момент, когда вы пожелаете начать запись, нажмите кнопку [●]. Начнётся процесс записи.



Записав фразу, вы уже не сможете изменить режим её записи. Если вы пожелаете изменить режим записи, вам сначала понадобится перейти в другой режим и войти в режим фразового рекордера повторно.

2. Запись

Нажав кнопку [●] для начала записи, вы увидите время записи в виде числового значения на дисплее.



Дисплей времени записи

Если вы пожелаете остановить запись, нажмите кнопку [●] или кнопку [▶||].

Когда запись завершится, автоматически начнётся воспроизведение записанного в виде петли.

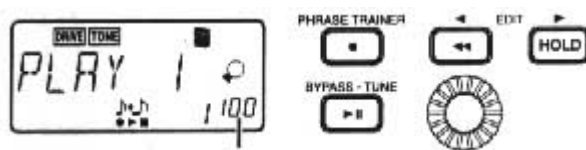
Пока вы не остановите запись вручную, запись будет проигрываться в соответствии с длительностью, определённой выбранным режимом записи.

Фраза будет записана и воспроизведена в моно режиме.

- Кнопка [●]/ кнопка [▶||]: начало воспроизведения и завершение записи.

3. Воспроизведение

Записанная фраза воспроизводится непрерывно. Во время воспроизведения, или остановив запись, вы можете воспользоваться **кнопками +/-** для выбора программ.



Скорость воспроизведения (%)

Поворачивая **колесо выбора значений** влево, вы замедляете скорость воспроизведения, не оказывая влияния на высоту звучания.

Скорость воспроизведения может регулироваться с шагом в 5% в диапазоне **100%, 95%, 90%...25%**.

Во время воспроизведения вы можете использовать **кнопку [HOLD]** для задержки (удержания) звучания (функция HOLD)

- Кнопка [▶||]: пауза/воспроизведение
- Кнопка [●]: перезапись
- Кнопка [◀◀]: перемотка
- Кнопка [HOLD]: включение и выключение функции удержания
- Колесо выбора значений: установка скорости воспроизведения

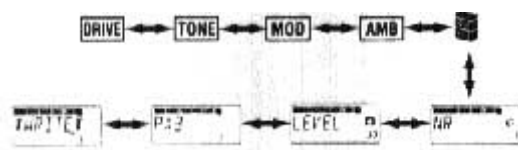
Режим редактирования

Здесь вы можете включить или выключить каждый эффект, выбрать тип эффекта, изменить значения параметра и т.д. В режиме игры нажмите кнопку **EDIT** ► для входа в режим редактирования.

1. Выберите эффект, который вы желаете редактировать

Используйте кнопки **EDIT** ◀▶ для выбора редактируемого эффекта.

При каждом нажатии кнопки **EDIT** ◀▶ вы просматриваете эффекты по кругу в порядке указанном ниже. Когда эффект будет выбран, начнёт мигать соответствующий ему значок.



Те эффекты, которые выключены, редактировать нельзя.

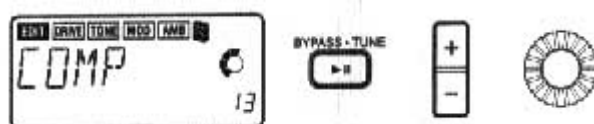
Для того чтобы включить эффект, воспользуйтесь кнопками **EDIT** ◀▶ для выбора эффекта, затем нажмите кнопку **BYPASS-TUNE**.

2. Редактирование каждого эффекта

Для каждого эффекта вы можете определить тип эффекта и настроить значения его параметров. Подробнее о типах эффектов и их параметрах см. перечень параметров эффектов ниже.

1) DRIVE

Здесь имеются такие эффекты как компрессор и множество овердрайвов и дисторшенов.



- Кнопка **BYPASS-TUNE**: включение или выключение эффекта
- Кнопки **+/-**: выбор типа эффекта
- Колесо выбора значений: определение значения параметра.

2) TONE

Эффекты, регулирующие тональную окраску.



- Кнопка **BYPASS-TUNE**: включение или выключение эффекта
- Кнопки **+/-**: переключение между параметрами “LOW G” и “HIGH G”
- Колесо выбора значений: определение чувствительности.

3) MOD

Эффекты модуляции такие, как хорус, фленджер, питч-шифтер и т.п.



- **Кнопка BYPASS-TUNE:** включение или выключение эффекта
- **Кнопки +/-:** выбор типа эффекта
- **Колесо выбора значений:** определение значения параметра.

4) AMB

Пространственные эффекты такие, как реверберация и задержка.



- **Кнопка BYPASS-TUNE:** включение или выключение эффекта
- **Кнопки +/-:** выбор типа эффекта
- **Колесо выбора значений:** определение уровня эффекта.



Нельзя одновременно использовать эффект модуляции (MOD) Intelligent Pitch Shifter с пространственными (AMB) эффектами “ROOM1-ARENA”. Будет задействован только тот эффект, который был выбран последним. Например, если эффекту MOD соответствует положение MAJ3UP – MAJ6TH, то настройка AMB в положение ROOM1 автоматически выключит эффект MOD.

5) CR (резонаторная коробка)

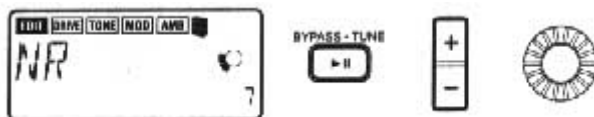
Эффект CR имитирует акустические характеристики корпуса гитарного усилителя. Использование этого эффекта особенно эффективно в тех случаях, когда вы не пользуетесь усилителем (т.е. пользуетесь наушниками, микшером, устройством записи на жёсткий диск или бытовой аудио системой).



- **Кнопка BYPASS-TUNE:** включение или выключение эффекта
- **Кнопки +/-:** выбор объёма корпуса
- **Колесо выбора значений:** определение глубины эффекта.

6) NR (подавление шумов)

Регулировка глубины шумоподавления. Увеличивая это значение, вы подавляете больше шумов. Как правило, регулировка этого параметра осуществляется до момента исчезновения шумов, вызванных прикосновением пальцев к струнам.



- **Колесо выбора значений:** определение глубины шумоподавления.



Нельзя отключить подавление шумов.



Если значение этого параметра будет слишком велико, звук может пропасть совсем, что зависит от подключенного устройства. Если это произойдет – уменьшите это значение.

7) LEVEL

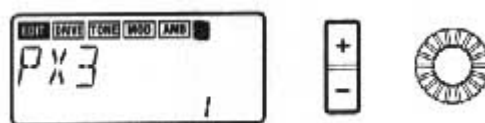
Регулировка уровня сигнала каждой программы с помощью колеса выбора значений.



Уровень громкости каждой программы (каждого звука) будет меняться в зависимости от используемой вами гитары. Отрегулируйте уровень сигнала в соответствии с вашей гитарой.

8) RENAME

Здесь вы можете определить название каждой программы.



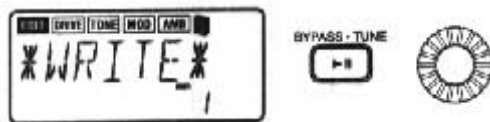
- **Кнопки +/-:** выбор места положения символа (выбранный знак будет мигать)
- **Колесо выбора значений:** выбор знака.

Можно использовать следующие знаки:

Пробел, 0-9, A-Z, ", ' , * , + , - , /

9) WRITE

Здесь вы можете записать (сохранить) отредактированную программу или созданную вами программу.



Используйте **колесо выбора значений** для выбора места положения записи (только в пользовательских ячейках памяти). Выбрав место положения, вы увидите на дисплее название программы, занимающей на этот момент данное место назначения.

Если вы решите остановить запись, нажмите **кнопку EDIT** ◀ для перехода в другое окно.

Если вы нажмёте **кнопку BYPASS-TUNE**, то отредактированная программа будет записана в память.

По окончании записи программы на дисплее в течение, примерно, секунды будет гореть надпись “COMPLT”.

- **Кнопка BYPASS-TUNE:** запись
- **Колесо выбора значений:** выбор номера пользовательской программы в качестве места назначения записи.



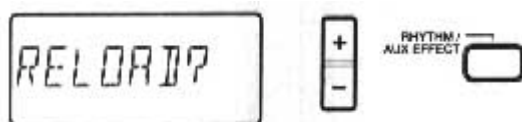
Перед тем как записать отредактированную программу под другим номером, убедитесь в том, что вы не возражаете против перезаписи данных, находящихся под этим номером. Перезаписанные данные программы будут утеряны.



Осуществить запись в пресетную программу нельзя.

3. Перезагрузка фабричных программ

Нажав и удерживая **кнопку RHYTHM/AUX EFFECT** и **кнопку +**, включите питание. На дисплее появится запрос на перезагрузку “RELOAD?”.



Если вы пожелаете не перезагружать фабричные программы, нажмите **кнопки +/-**. Программы не будут перезагружены, на дисплее появится обычное исходное окно и **PANDORA** окажется в режиме программ.

Если вы нажмёте **кнопку BYPASS-tune**, фабричные программы будут перезагружены в зону пользовательских программ. На дисплее на короткое время появится надпись “RELOAD”, а за ней появится обычное исходное окно.



Обратите внимание на то, что при перезагрузке фабричных программ все пользовательские программы перезаписываются.

Устранение неисправностей

Если у вас возникнет подозрение в неисправности прибора, пожалуйста, выполните сначала следующие действия. Если они не решат проблему, свяжитесь с вашим поставщиком.

1. Не включается питание.

- Установлены ли элементы питания? Подключен ли блок питания к розетке переменного тока?

2. Нет звука.

- Верно ли подключены ваша гитара, усилитель и наушники, те ли разъёмы используются?
- Включено ли питание усилителя и правильно ли установлен уровень громкости?
- Не повреждены ли соединительные шнуры?
- Установлен ли основной уровень сигнала **PANDORA** в положение «0» или на более низкое значение?
- Установлен ли уровень сигнала программы **PANDORA** в положение «0» или на более низкое значение?
- Не убрана ли громкость на вашем инструменте?
- Не выключен ли звук **PANDORA**?

3. Уровень громкости подключенного к разъёму AUX устройства слишком велик или низок или звука нет совсем.

- Отрегулируйте уровень громкости подключенного устройства.
- Подключитесь к телефонному разъёму устройства вместо линейного выхода.
- Не находитесь ли вы в режиме фразового рекордера? Выйдите из режима Phrase Trainer.

4. Эффекты не применяются.

- Не отключены ли эффекты **PANDORA** (включен сквозной канал)?
- Включены ли эффекты, используемые программой?
Имеются ограничения на типы эффектов, которые могут использоваться одновременно.
В некоторых режимах определённые эффекты (MOD, AMB) недоступны.

5. Тюнер не работает.

- Не отключены ли эффекты или звук **PANDORA** (включен сквозной канал)?

Перечень параметров эффектов

DRIVE

Тип эффекта		Значение
COMP 1	Компрессор старого типа	Усиление (1...30)
TUBE	Овердрайв старого типа	
CHURCH	Мягкий овердрайв	
SCREAM	«Визжащий» овердрайв	
HOTBOX	Дисторшен со среднечастотными обертонами	
HIGAIN	Дисторшен с высоким уровнем усиления	
VALVE	Искажение усилителя старого типа	
CRUSH	Гладкий и долго звучащий дисторшен	
SCOOP	Искажения камеры среднего размера	
FUZZ	Фузз	

TONE

Тип эффекта		Значение
LOW G	Усиление нижнего диапазона частот	Усиление (-15...15)
HIGH G	Усиление верхнего диапазона частот	

MOD

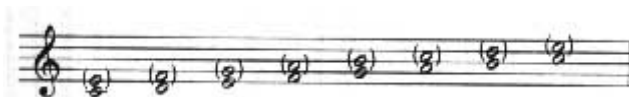
Тип эффекта		Значение
CHORS 1	Хорус, при использовании которого, звук, обработанный эффектом, выводится в левый канал, а прямой сигнал выводится в правый	Глубина эффекта (1...30)
CHORS 2	Хорус (ГНЧ: синусоидальная волна)	Скорость модуляции (1...30)
CHORS 3	Хорус (ГНЧ: квадратная волна)	
CHORS 3	Сдвоенный хорус	
FLANG 1, 2, 3	Фленджер (Фленджеры 1, 2, 3 различаются по величине обратной связи)	
FLANG 4	Фленджер с инвертированной обратной связью	
VIB	Вибрато с меняющейся по кругу высотой звука	
DLYVIB1, 2	Вибрато с задержкой, которое появляется через некоторое время после проигрывания долгой ноты (1 и 2 различаются по времени начала вибрато)	Глубина эффекта (1...30)
PHASE 1	Фейзер старого типа	Скорость модуляции (1...30)
PHASE 2	Фейзер с сильными пиками	
PHASE 3	PHASE 1 с инвертированной обратной связью	
PHASE 4	PHASE 2 с инвертированной обратной связью	
TREM 1	Тремоло (ГНЧ: синусоидальная волна)	
TREM 2	Тремоло (ГНЧ: квадратная волна)	
PAN 1	Автоматическое панорамирование (ГНЧ: синусоидальная волна)	
PAN 2	Автоматическое панорамирование (ГНЧ: квадратная волна)	
AWAH 1	Автоматическое вау	Чувствительность (1...30)
AWAH 2	Автовау с противоположным AWAH 1 направлением	

FIXWAN	Фиксированное вау	Частота (1...30)
RANDM 1, 2, 3	Фильтр случайных шагов,двигающийся беспорядочно (RANDOM 1, 2, 3 различаются по скорости)	Скорость модуляции (1...30)
PITCH 1, 2, 3	Питч-шифтер (PITCH 1, 2, 3 различаются по уровню сигнала звука обработанного эффектом)	Величина сдвига высоты звука
PITCH 4	Питч-шифтер, у которого обработанный и не обработанный эффектом сигналы делятся между правым и левым каналом	
OCTAVE	Эффект понижающий звучание на одну октаву. *Игра аккордами может звучать неадекватно.	Уровень эффекта (1...30)
MAJ3UP	Точный сдвиг высоты; повышение на 3 в мажорной тональности	Определите тональность (До, До#...Ля#, Си)
MAJ3DOWN	Точный сдвиг высоты; понижение на 3 в мажорной тональности	
MIN3UP	Точный сдвиг высоты; повышение на 3 в минорной тональности	
MIN3DOWN	Точный сдвиг высоты; понижение на 3 в минорной тональности	
PER4TH	Точный сдвиг высоты; повышение на 4 в мажорной тональности	
PER5TH	Точный сдвиг высоты; повышение на 5 в мажорной тональности	
PER6TH	Точный сдвиг высоты; повышение на 6 в мажорной тональности	

О точном сдвиге высоты (питч-шифтер)

Функция точного питч-шифтера создаёт музыкально полезные гармоникки, изменяя величину сдвига высоты звучания в соответствии с проигрываемой нотой и тональностью, в которой вы играете. Например, если вы выбираете сдвиг высоты с повышением на 3 в мажорной тональности (**MAJ3UP**), величина сдвига высоты звучания изменится автоматически в рамках трёх полутонов (минорная терция) и четырёх полутонов (мажорная терция).

- Использование **MAJ3UP** в тональности До



Высота, созданная точным питч-шифтером, указана в скобках ().

PANDORA предоставляет семь типов точного сдвига высоты звучания с интервалами в терцию, кварту, квинту и сексту. (В отношении терции вы можете выбрать либо верхнюю или нижнюю часть, а также мажорную или минорную тональность.)



Если ваш инструмент настроен не правильно, результаты могут не соответствовать вашим ожиданиям. В этом случае, подстройте инструмент.



Точный питч-шифтер будет работать при игре отдельными нотами. Эффекта не работает при игре аккордами.

AMB

Тип эффекта		Значение
ROOM 1	Реверберация в помещении с не ровными стенами	Уровень эффекта (1...30)
ROOM 2	Реверберация в помещении с гладкими стенами	
GARAGE1	Реверберация в гараже тип 1	
GARAGE2	Реверберация в гараже тип 2	
HALL	Реверберация в холле	
ARENA	Реверберация в очень большом помещении	
DLY 40... DL1000	Сtereo задержка от 40 до 1000 мс	

CR

Тип эффекта		Значение
1 x 8	Имитация корпуса с 8-дюймовым динамиком	Глубина эффекта (1...30)
1 x 10	Имитация корпуса с 10-дюймовым динамиком	
1 x 12	Имитация корпуса с 12-дюймовым динамиком	
2 x 12	Имитация корпуса с двумя 12-дюймовыми динамиками	
4 x 10	Имитация корпуса с четырьмя 10-дюймовыми динамиками	
4 x 12	Имитация корпуса с четырьмя 12-дюймовыми динамиками	

NR

Тип эффекта		Значение
NR	Подавление шумов	Глубина эффекта (1...30)

Перечень пресетных программ

No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	SUMMER	11	ANGUS	21	RASTA	31	CHORUS	41	OV-DRV
2	S'R'V	12	EDDIE	22	FUNKY	32	FLANGE	42	DIRT
3	OZRIC	13	FLOYD	23	R'N'B	33	PHASED	43	C MAJ3U
4	GOO GOO	14	ROTARY	24	BLUES	34	ARENA	44	C MAJ3D
5	WES	15	HOTROD	25	POP	35	60'S	45	A MIN3U
6	J'B	16	SMOKE	26	ROCK	36	70'S	46	A MIN3D
7	E'C	17	GARGLE	27	THRASH	37	80'S	47	E PER 4
8	HILLAGE	18	SURF	28	SUBHARM	38	90'S	48	E PER 5
9	JIMI	19	COUNTRY	29	FLOWER	39	COMBO	49	A MAJ 6
10	B'B	20	JAZZ	30	FZ WAH	40	STACK	50	OCTAVE


Перечень ритмических рисунков

No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	METRONM	11	16 BEAT 4	21	ROCK3	31	MOTOWN2
2	8BEAT1	12	16 SHFL	22	THRASH	32	SURF1
3	8BEAT2	13	3/4	23	*R'N'B	33	*SURF2
4	*8BEAT3	14	3/4 SHFL	24	*BLUES	34	REGGAE 1
5	8BEAT4	15	*6/8 1	25	COUNTRY	35	*REGGAE 2
6	8 BEAT 5	16	*6/8 2	26	JAZZ 1	36	DANCE 1
7	8 SHFL	17	POP1	27	*JAZZ 2	37	DANCE 2
8	16 BEAT 1	18	POP2	28	FUNK1	38	EURO
9	16 BEAT 2	19	ROCK1	29	FUNK 2	39	BOSSA
10	16 BEAT 3	20	ROCK2	30	*MOTOWN1	40	SAMBA

Басовая линия этих ритмических рисунков следует обращению аккорда (Тональность баса = **Ми**) изображённому ниже.

6	8BEAT5	Em – A
15	6/8 1	E – C#m – A – B
16	6/8 2	Em – G – A – C
17	POP1	E – A – B – E
18	POP2	E – C#m – A – B
23	R'N'B	E – A – Am – E – B – A – E – B
24	BLUES	E – A – E – B – A – E – B
27	JAZZ2	E – G# – C#m – B – E – A – Am – G#m – G – F#m – B
30	MOTOWN1	E – A
33	SURF2	E – C#m – A – B
35	REGGAE2	Em – D – C – D

Спецификация

- **Эффекты:** 56 типов (количество одновременно используемых эффектов 7)
- **Количество программ:**
 - Пользовательские: 50
 - Пресетные: 50
- **Входы:**
 - гитарный вход (моно ¼-дюймовый разъём)
 - вспомогательный AUX (мини стерео разъём)
- **Выходы:** выход двойного назначения, линейный/на наушники (стерео ¼-дюймовый разъём)
- **Секция тюнера**
Диапазон распознавания: 27,5 Гц-2,093 Гц (А0-С7)
Калибровка: А – 438-445 Гц
- **Секция ритма и баса:** уд./мин. = 40 – 208
- **Питание мощности:** четыре щелочные батареи размера ААА (срок службы ламп рассчитан на 9 часов непрерывной работы с выключенной подсветкой) или продающийся отдельно блок питания (DC 9V )
- **Размеры:** 212 (Длина) x 58 (Ширина) x 190 (Высота) мм
- **Масса:** 139 г (без элементов питания)

Внешний вид и спецификация прибора могут быть изменены без особого уведомления о модернизации изделия.