

RP360

RP360 XP

GITAROWE PROCESORY EFEKTÓW

INSTRUKCJA OBSŁUGI



ZGODNOŚĆ I BEZPIECZEŃSTWO



UWAGA: ABY ZREDUKOWAĆ SZANSE PORAŻENIA PRĄDEM LUB OGNIEM NALEŻY UNIKAĆ WYSTAWIANIA URZĄDZENIA NA DZIAŁANIE DESZCZU I PŁYNÓW

Symbole powyżej to międzynarodowe symbole ostrzegające o potencjalnym ryzyku związanym z produktami elektrycznymi. Błyskawica ze strzałką w trójkącie oznacza, że urządzenie jest pod napięciem. Natomiast wykrzyknik w trójkącie oznacza potrzebę zapoznania się z instrukcją obsługi.

Niniejsze symbole oznaczają, że urządzenie nie ma części, które mogą być naprawiane przez użytkownika. Nie należy otwierać urządzenia. Nie naprawiaj urządzenia na własną rękę. Wszystkie prace serwisowe należy zlecić przeszkolonemu personelowi. Otworzenie obudowy będzie skutkować utratą gwarancji. Nie moczyć urządzenia. W razie rozlania płynu na urządzenie, wyłącz je i oddaj do serwisu. W razie burzy wyłącz

Urządzenie oznaczone w ten sposób może być używane na niskich wysokościach; nie należy korzystać z produktu powyżej 2000 m. n.p.m.



ZGODNOŚĆ ELEKTROMAGNETYCZNA

Urządzenie jest zgodne z 15 częścią przepisów FCC oraz ze Specyfikacją Produktu zawartą w **Deklaracji Zgodności**. Działanie urządzenia podlega następującym warunkom:

- urządzenie nie może powodować szkód, oraz
- urządzenie musi być podatne na wpływy, włącznie ze wpływami, które mogą powodować niepożądane działanie.

Należy unikać używania tego urządzenia w obszarze narażonym na znaczne oddziaływanie pól elektromagnetycznych.

- używaj jedynie przewodów z osłonkami.

DLA WŁASNEGO BEZPIECZEŃSTWA ZAPOZNAJ SIĘ Z PONIŻSZYMI:

ZACHOWAJ NINIEJSZĄ INSTRUKCJĘ

ZWAŻAJ NA WSZYSTKIE OSTRZEŻENIA

PRZESTRZEGAJ INSTRUKCJI

Przyrząd nie powinien być wystawiany na działanie kapiących lub rozpryskiwanych cieczy; ponadto żadne przedmioty wypełnione płynem, jak wazy, nie powinny być na nim ustawiane.

CZYŚCIĆ ZA POMOCĄ SUCHEJ SZMATKI.

TYLKO DO UŻYTKU WEWNĘTRZNEGO.

NIE BLOKOWAĆ UJŚĆ
WENTYLACJI. ZAMONTOWAĆ
ZGODNIE Z ZALECENIAMI
PRODUCENTA

NIE MONTOWAĆ W POBLIŻU
ŹRÓDEŁ CIEPŁA JAK GRZEJNIKI,
KALORYFERY, PIECE I INNYMI
(WŁĄCZNIE ZE WZMACNIACZEM)
URZĄDZENIAMI WYTWARZAJĄCYMI
CIEPŁO

UŻYWAĆ JEDYNIĘ WRAZ Z AKCESORIAMI
ZATWIERDZONYMI PRZEZ PRODUCENTA

ODŁĄCZAĆ PODCZAS BURZ LUB
PODCZAS DŁUGICH OKRESÓW
BIERNOŚCI

Nie usuwaj zabezpieczeń uziemionej lub spolaryzowanej wtyczki. Spolaryzowana wtyczka ma dwa bolce, oba szerokie. Wtyczka uziemiona ma dwa bolce oraz uziemienie. Szerokie bolce lub uziemienie są zamontowane dla twojego bezpieczeństwa. Jeśli wtyczka nie pasuje do twojego gniazdka, skonsultuj się z elektrykiem by ją wymienić.

Chroń przewód zasilający przed nadepnięciem oraz przytrzaśnięciem, zwłaszcza w okolicach wtyczki, gniazdka oraz punktu, w którym przewód wychodzi z urządzenia.

Korzystaj jedynie z wózka, uchwytu lub stołu określonego przez producenta lub sprzedawanego wraz z produktem. Podczas korzystania z wózka uważaj na ruchome części wózka/urządzenia, by uniknąć kontuzji.



Wszystkie prace serwisowe zlecaj wykwalifikowanemu personelowi. Serwisowanie jest wymagane, gdy urządzenie ulegnie uszkodzeniu, np. przewód zasilający zostanie uszkodzony, zostanie rozlany płyn, do urządzenia wpadną przedmioty, urządzenie zostanie narażone na działanie wilgoci, nie działa normalnie lub zostało przewrócone.

WŁĄCZNIK/WYŁĄCZNIK: Przełącznik używany w tym urządzeniu NIE wyłącza głównego źródła zasilania.

GŁÓWNY WYŁĄCZNIK: Wtyczka powinna być łatwo dostępna. W razie używania stojaka lub montażu w sposób uniemożliwiający dostęp do wtyczki do instalacji należy dołączyć przełącznik wielobiegunowy z przerwą stykową równą co najmniej 3 mm na każdy biegun.

W razie podłączania do zasilania 240V należy skorzystać z certyfikowanego przewodu CSA/UL.

ZGODNOŚĆ I BEZPIECZEŃSTWO

DEKLARACJA ZGODNOŚCI

Nazwa producenta: DigiTech
Adres producenta: 8760 S. Sandy Parkway
Sandy, Utah 84070, USA

Dodatkowe informacje:

Produkt spełnia wymagania:
Dyrektywy niskiego napięcia 2006/95/WE
Dyrektywy w sprawie zgodności elektromagnetycznej 2004/108/WE.
Dyrektywy w sprawie zgodności RoHS 2011/65/WE
Dyrektywy WEEE 2002/96/WE
Rozporządzenia WE 278/2009

deklaruje się, że produkt:

Nazwa: RP360 i RP360XP

Model: wszystkie (wymagające adaptera
Klasy II, który spełnia wymagania PN-
EN60065, PN-EN60742 lub ich
odpowiedników.)

Zgodnie z dyrektywą 2005/32/WE oraz rozporządzeniem
WE 1275/2008 z 17 grudnia 2008, ten produkt jest
zaprojektowany, wyprodukowany oraz sklasyfikowany
jako profesjonalny sprzęt audio i jest zwolniony z tej
dyrektywy.

jest zgodny z następującą specyfikacją:

Bezpieczeństwo: IEC 60065 -01+Amd1

EMC: PN-EN 55022:2006
PN-EN 55024:1998
FCC część 15

Rex C. Reed
Dyrektor inżynierii
Przetwarzanie sygnału
8760 S. Sandy Parkway
Sandy, Utah 84070, USA
Data: 9 lipca 2013

Biuro w Europie: Lokalny dystrybutor/biuro obsługi Digitech lub

Harman Signal Processing
8760 South Sandy Parkway
Sandy, Utah
84070 USA
Tel: (801) 566-8800
Faks: (801) 568-7583



Jeśli chcesz wyrzucić produkt, to nie mieszaj go ze zwykłymi odpadami. Dla odpadów elektronicznych przewidziany został inny system utylizacji, zgodny z ustawą regulującą odpowiednią utylizację oraz recykling.

Domostwa z 25 krajów UE, Szwajcarii i Norwegii mogą nieodpłatnie zutylizować sprzęt elektroniczny w wyznaczonych placówkach lub u sprzedawcy (w razie zakupu podobnego produktu).

Jeśli jesteś z innego kraju, to skontaktuj się z lokalnymi władzami, by uzyskać informacje o poprawnej utylizacji.

Poprzez takie działania upewnij się, że produkt przechodzi odpowiedni recykling oraz, że nie będzie miał negatywnego wpływu na środowisko naturalne oraz organizm człowieka.

GWARANCJA

Firma DigiTech® jest bardzo dumna ze swych produktów oraz zabezpieczenia, jakie sprzedajemy poprzez niniejszą gwarancję:

1. Karta rejestracyjna produktu musi zostać przesłana w ciągu dziesięciu dni od zakupu produktu w celu potwierdzenia gwarancji. Gwarancja jest ważna jedynie na terenie Stanów Zjednoczonych.
2. Firma DigiTech gwarantuje, że produkt ten, zakupiony jako nowy od autoryzowanego sprzedawcy U.S. DigiTech oraz wykorzystywany wyłącznie na terenie Stanów Zjednoczonych, jest wolny od wad materiałowych i produkcyjnych w warunkach normalnego użytkowania i obsługi. Gwarancja jest ważna jedynie dla oryginalnego klienta i nie ulega przeniesieniu.
3. Odpowiedzialność firmy DigiTech z tytułu niniejszej gwarancji jest ograniczona do naprawy lub wymiany wadliwych materiałów, które wskazują na wadę, pod warunkiem, że produkt zostanie zwrócony do firmy DigiTech do Punktu Autoryzowanego Zwrotu, gdzie wszystkie części i robocizna zostaną pokryte w ciągu jednego roku. Numer autoryzacji zwrotu można uzyskać kontaktując się telefonicznie z firmą DigiTech. Firma nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody poniesione w wyniku użycia produktu w dowolnym systemie lub podczas montażu.
4. Zachowanie dowodu sprzedaży należy do obowiązku konsumenta. Kopia oryginalnego dowodu zakupu musi być dostarczona w celu uzyskania gwarancyjnego serwisu.
5. DigiTech zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w projekcie lub dokonania uzupełnień lub ulepszeń dotyczących tego produktu bez obowiązku naniesienia tego samego na produkt wcześniej wytworzony.
6. Konsument traci korzyści wynikające z niniejszej gwarancji, jeżeli produkt jest zmodyfikowany przez osoby inne niż certyfikowany technik DigiTech albo jeżeli produkt używany jest pod napięciem prądu zmiennego poza zakresem sugerowanym przez producenta.
7. Powyższe postanowienia obowiązują w miejsce wszystkich innych gwarancji, zarówno tych wyrażonych jak i dorozumianych, DigiTech ani nie ustanawia, ani nie upoważnia jakiegokolwiek osoby do przyjęcia zobowiązania lub odpowiedzialności w związku ze sprzedażą tego produktu. Firma DigiTech lub jej sprzedawcy w żadnym wypadku nie są odpowiedzialni za szkody umyślne albo wynikowe lub za jakiegokolwiek opóźnienia w realizacji niniejszej gwarancji z przyczyn od nich niezależnych.

UWAGA: Informacje zawarte w tej instrukcji mogą ulec zmianie w dowolnym czasie bez powiadomienia. Niektóre informacje zawarte w niniejszej instrukcji mogą być niedokładne z powodu nieudokumentowanych zmian w produkcie z powodu sfinalizowania tej wersji instrukcji obsługi. Informacje zawarte w niniejszej wersji instrukcji obsługi zastępują wszystkie poprzednie wersje.

WSPARCIE TECHNICZNE I SERWIS

Jeżeli potrzebujesz wsparcia technicznego, skontaktuj się z pomocą techniczną DigiTech. Przygotuj się, aby dokładnie opisać problem. Pamiętaj numer seryjny urządzenia – jest on wydrukowany na naklejce przyklepionej do obudowy. Jeśli dotąd nie znalazłeś czasu na zarejestrowanie produktu, zrób to teraz na stronie digitech.com.

Zanim zwrócisz produkt do serwisu, zalecamy zapoznać się z niniejszą instrukcją. Upewnij się, że postąpiłeś zgodnie z kolejnymi krokami instalacyjnymi oraz z procedurami operacyjnymi. W celu uzyskania pomocy technicznej lub skorzystania z serwisu prosimy o kontakt z naszym Działem Wsparcia Technicznego (801) 566-8800 lub odwiedzenie strony digitech.com. Jeżeli chcesz zwrócić produkt do producenta w celu dokonania naprawy, MUSISZ najpierw skontaktować się z Pomocą Techniczną w celu uzyskania Numeru Autoryzacji Zwrotu.

Zwracane produkty nie będą akceptowane bez podania Numeru Autoryzacji Zwrotu.

Proszę zapoznać się z informacjami gwarancyjnymi, które obejmują pierwszego użytkownika końcowego. Po wygaśnięciu okresu gwarancji należy uiścić rozsądną opłatę za części, robocizną i pakowanie, jeżeli zdecydujesz się skorzystać z możliwości serwisu fabrycznego. We wszystkich przypadkach jesteś odpowiedzialny za opłaty dotyczące transportu do producenta. Jeżeli produkt nadal obejmuje gwarancja, DigiTech zapłaci za wysyłkę powrotną.

Używaj oryginalnego opakowania, jeśli jest ono dostępne. Oznacz paczkę adresem nadawcy oraz słowami zaznaczonymi na czerwono: DELIKATNY INSTRUMENT, OSTROŻNIE! Ubezpiecz odpowiednio paczkę. Wysyłaj paczkę opłaconą z góry, nie za pobraniem.

OGÓLNE	2
Wprowadzenie	2
Cechy	3
INTERFEJS UŻYTKOWNIKA I PODŁĄCZENIA ...	4
Górny panel	4
Tylny panel	6
DIAGRAMY PODŁĄCZEŃ	8
Wzmacniacz mono	8
Wzmacniacze stereo	9
Mikser/system nagłaśniający	10
Nagrywanie komputerowe	11
Próby na słuchawkach	13
DZIAŁANIE	14
Podstawowe operacje	14
Gotowość do działania	14
Edycja ustawień	14
Ustawienia systemowe	14
Perkusja	14
Zarządzanie ustawieniami	15
Nawigacja po ustawieniach	15
Zapisywanie/kopiowanie/nazywanie	17
Praca z efektami	19
Edycja parametrów efektów	19
Zmiana efektów	20
Zmiana kolejności efektów	21
Dodawanie efektów	22
Usuwanie efektów	23
Przypisywanie efektów do przełączników nożnych (tylko tryb stompa)	24
Poziom ustawienia i główny poziom	25
Omijanie efektów/ustawień	26
Tuner	27
Looper	28
Kontrola dźwięku	29
Automat perkusyjny	30
Wejście Aux	32
Tempo uderzeń	33
Sterowanie pedałem ekspresji	34
Przypisywanie LFO	36
Korzystanie z opcjonalnego przełącznika nożnego FS3X	37

KONFIGURACJA SYSTEMU	41
Tryby przełącznika nożnego	41
Wyjście do	44
Tryby wyjść	45
Poziom nagrywania USB	46
Odtwarzanie miksu USB	47
Kontrast wyświetlacza	48
Wejście sterowania	49
Sampler fraz	51
Kalibracja pedału	52
Fabryczny reset	53
Wersja oprogramowania	54
EFEKTY I PARAMETRY	55
Ikony menu edycji efektów	55
Modelowanie wzmacniaczy	56
Modelowanie kolumny	64
Kompresja	67
Opóźnienie	69
Overdrive	74
Korektor	83
Pedał ekspresji	84
LFO	84
Modulacja	85
Brama szumów	103
Pogłos	104
Głośność	106
Wah	107
EDYTOR NEXUS/OPROGRAMOWANIE	
BIBLIOTEKI	108
Wymagania systemowe	108
LISTA USTAWIEŃ	109
PARAMETRY RZYPISYWANE PEDAŁOWI	
EKSPRESJI I LFO	110
SPECYFIKACJA	114

Wprowadzenie

RP360 i RP360XP reprezentują nową generację procesorów efektów gitarowych firmy DigiTech®. Dzięki 85 stompoxom, 54 modelom wzmacniacza oraz 26 modelom kolumn ogranicza cię jedynie twoja wyobraźnia! Jednocześnie można wykorzystać do 10 efektów, które mogą być ustawione w dowolnej kolejności, dając ci całkowitą kontrolę nad kształtowanie twoich tonów i efektów.

99 ustawień fabrycznych pozwoli ci zapoznać się z wszystkimi efektami, które RP ma do zaoferowania oraz będzie stanowić punkt wyjścia do szybkiego tworzenia twoich własnych dźwięków! 99 lokalizacji ustawień użytkownika pozwoli ci zapisać swoje ulubione dźwięki na później.

Za pomocą wbudowanego 40-sekundowego loopera fraz nadpisz dźwięki na swoich partiach lub wzmocnij swój występ na żywo. Funkcja sprawdzania dźwięku pozwoli ci nagrać pętlę, a następnie odtworzyć ją w wewnętrznym łańcuchu efektów, byś mógł w prosty sposób przesłuchać i edytować efekty bez potrzeby ciągłego grania na gitarze.

Wyjścia mogą być skonfigurowane zarówno do pracy mono, jak i stereo. Wyjście słuchawek 1/8" umożliwi ci pracę w każdym miejscu, w każdym czasie. Podłącz przenośny odtwarzacz muzyki do wejścia aux 1/8", by ćwiczyć według lekcji, uczyć się ulubionych piosenek, lub by grać wraz z wbudowanym automatem perkusyjnym, by doskonalić swoje poczucie rytmu.

Podłącz port USB do komputera Mac® lub PC, by nagrać dźwięk bezpośrednio do swojego DAW (stanowiska cyfrowej obróbki dźwięku, ang. *Digital Audio Workstation*) lub do darmowej aplikacji zarządzającej ustawieniami – edytora Nexus/oprogramowania bibliotecznego.

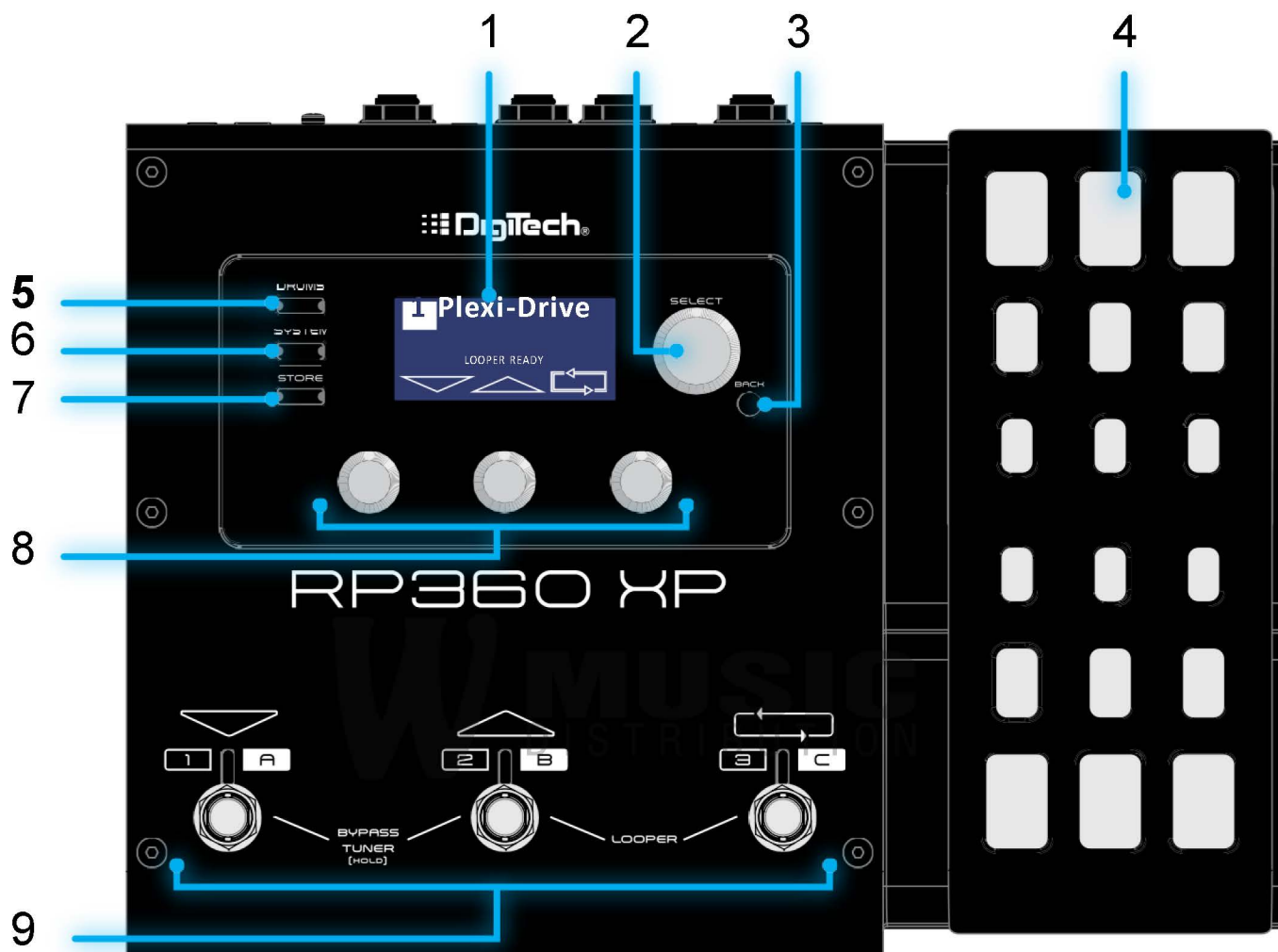
Dzięki solidnej i stylowej konstrukcji, szerokiej bibliotece wzmacniaczy, kolumn oraz efektów pedału do wyboru, procesory RP360 i RP360XP wyglądają i brzmią świetnie.

Dziękujemy za wybór DigiTech.

Cechy

- 85 Stompboxów, 54 wzmacniaczy i 26 kolumn
- Do 10 równoczesnych efektów
- 99 ustawień użytkownika i 99 ustawień fabrycznych
- Elastyczny routing wzmacniacza i efektów
- 40-sekundowy looper fraz
- Pogłosy Lexicon®
- Wyjścia mono lub stereo
- Kontrola dźwięku dla łatwego odsłuchu i edycji efektów
- Streaming audio przez USB
- Darmowy edytor Nexus Editor/oprogramowanie biblioteczne dla komputerów Mac i PC
- Wytrzymała metalowa obudowa i przełączniki nożne
- Zasilacz w zestawie

Górny panel



1. WYŚWIETLACZ

Wyświetlacz pokazuje informacje zwrotne niezbędne do kontroli procesorów RP360/RP360XP.

2. POKRĘTŁO WYBORU

Pokrętło wykonuje różne zadania po wciśnięciu lub przekręceniu, zależnie od wybranego stanu operacyjnego. W trybie grania przekręcanie pokrętła umożliwia nawigację po ustawieniach predefiniowanych, a wciskanie edytuje efekty i ich ustawienia. Podczas edycji ustawień predefiniowanych, kręcenie pokrętłem wybiera efekt do edycji, a wciskanie umożliwia nawigację po stronach z parametrami wybranego efektu.

3. PRZYCIŚK WSTECZ

Wciśnij ten przycisk, by powrócić do wyższego poziomu menu podczas nawigacji. Wciśnij kilkakrotnie, by powrócić do stanu grania.

4. PEDAŁ EKSPRESJI (TYLKO RP360XP)

Pedał ekspresji umożliwia kontrolę nad głośnością, wah lub parametrami efektu w czasie rzeczywistym. Pedał ekspresji posiada przełącznik V, który włącza i wyłącza efekt wah podczas jego wciskania. Patrz ***Sterowanie pedałem ekspresji na stronie 34*** po więcej informacji o przypisywaniu parametrów do pedału ekspresji. Patrz ***Parametry przypisywane pedałowi ekspresji i LFO na stronie 110*** po listę dostępnych parametrów.

5. PRZYCISK PERKUSJI

Wciśnij ten przycisk, by wejść w menu edycji automatu perkusyjnego, gdzie będziesz mógł edytować jego parametry (WZORZEC, TEMPO i POZIOM). Po wejściu do tego menu wciskanie przycisku PERKUSJI będzie włączać i wyłączać automat perkusyjny – możesz również wcisnąć przycisk WYBÓR. Patrz ***Automat perkusyjny na stronie 30*** po więcej informacji o automacie perkusyjnym.

UWAGA: Automat perkusyjny nie może być używany, gdy looper jest aktywny. Jeśli pętla została nagrana za pomocą loopera, to przed użyciem automatu musisz ją wyczyścić. Aby ją wyczyścić, zatrzymaj odtwarzanie, a następnie wciśnij i przytrzymaj PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3. Patrz ***Looper na stronie 28*** po więcej informacji.

6. PRZYCISK SYSTEMU

Wciśnij ten przycisk, by wejść do menu globalnych ustawień systemowych, gdzie możesz edytować globalne parametry, które sterują działaniem RP360/RP360XP. Patrz ***Konfiguracja systemu na stronie 41*** po więcej informacji o opcjach i parametrach dostępnych w tym menu.

7. PRZYCISK PRZECHOWYWANIA

Za pomocą tego przycisku możesz zapisywać, zmieniać nazwy i kopiować ustawienia. Kontrolka PRZECHOWYWANIA zaświeci się, gdy parametry ustawienia zostaną zmienione, wskazując że zmiany muszą zostać zapisane na pozycji użytkownika, by zostały zachowane. Patrz ***Zarządzanie ustawieniami na stronie 15*** po więcej informacji.

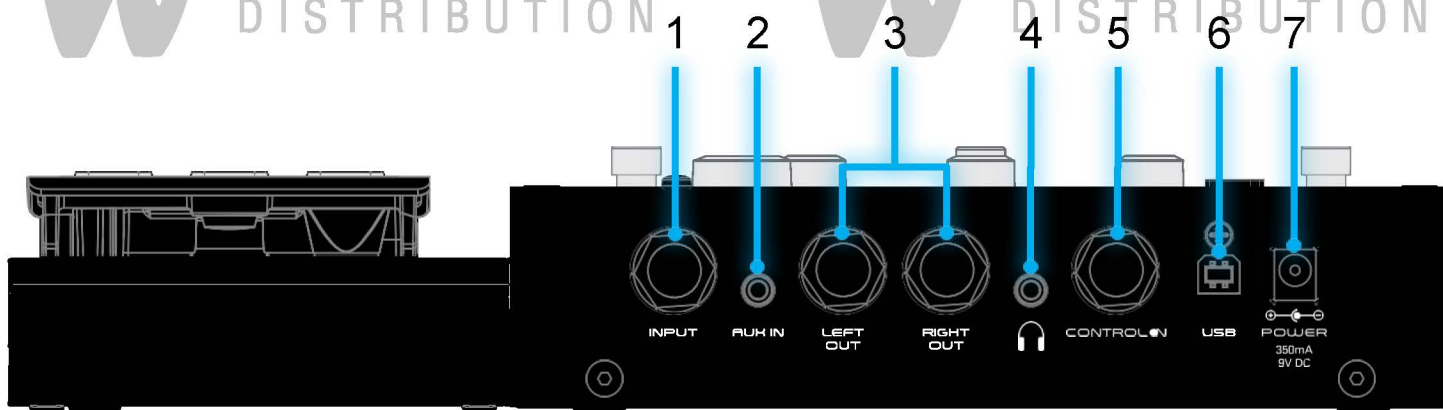
8. POKRĘTŁA EDYCJI

W niniejszej instrukcji pokrętała te są nazywane EDYCJA 1, EDYCJA 2 oraz EDYCJA 3 – od lewej do prawej. Pokrętała te są używane do edycji wyświetlanych parametrów efektów oraz systemu. W trybie grania, pokrętło EDYCJA 1 będzie korygować poziom ustawienia (który wpływa na wyjściowy poziom aktualnie wybranego ustawienia), a pokrętło EDYCJA 3 będzie korygować główny poziom (który wpływa na wyjściowy poziom wszystkich ustawień). Patrz ***Poziom ustawienia i główny poziom na stronie 25*** po więcej informacji.

9. PRZEŁĄCZNIKI NOŻNE

Przełączniki te są wykorzystywane w wielu funkcjach i mogą zostać skonfigurowane do pracy w trybie ustawień, trybie stopa lub trybie banku. Patrz ***Tryby przełącznika nożnego na stronie 41*** po więcej informacji.

Tylny panel



1. WEJŚCIE

Podłącz swoją gitarę do tego wejścia 1/4" o wysokiej impedancji.

2. WEJŚCIE AUX

Za pomocą przewodu 1/8" stereo podłącz wyjście słuchawek przenośnego odtwarzacza muzyki do tego złącza 1/8" TRS, by grać wraz ze swoją ulubioną muzyką. Patrz **Wejście aux na stronie 32** po więcej informacji.

3. LEWE WYJŚCIE/PRAWE WYJŚCIE

Te wyjścia 1/4" TRS mogą zostać skonfigurowane do pracy mono lub stereo. Użyj ich do podłączenia jednego wzmacniacza, pary wzmacniaczy stereo, lub bezpośrednio do podłączenia wejść miksera lub urządzenia nagrywającego.

WSKAZÓWKA: Podczas podłączania tych wyjść bezpośrednio do miksera lub urządzenia nagrywającego włącz opcję "MIKSER" w menu ustawień systemowych, by włączyć kompensację głośników. Patrz **Wyjście do na stronie 44** po więcej informacji.

UWAGA: Praca mono/stereo jest ustawiana w menu ustawień systemowych. Patrz **Tryby wyjść na stronie 45** po więcej informacji.

4. WYJŚCIE SŁUCHAWEK

Podłącz swoje słuchawki do tego złącza 1/8" mini TRS. Wyjście to jest zoptymalizowane do pracy ze słuchawkami o impedancji 60 Ohmów lub mniejszej.

UWAGA: Gdy słuchawki są jedynym podłączonym urządzeniem (nic nie jest podłączone do wyjść 1/4"), to wyjścia są optymalizowane do pracy z pełnym zakresem głośników/słuchawek. Patrz **Wyjście do na stronie 44** po więcej informacji.

5. WEJŚCIE STEROWANIA

W modelu RP360 złącze to służy do podłączania zewnętrznego pedału ekspresji lub głośności, które w rzeczywistym czasie kontrolują parametry efektów, lub do podłączenia przełącznika nożnego DigiTech FS3X, który służy do dodatkowej kontroli nożnej. W modelu RP360XP złącze to służy do podłączania przełącznika nożnego DigiTech FS3X, który służy do dodatkowej kontroli nożnej. Patrz ***Sterowanie pedałem ekspresji na stronie 34*** i ***Korzystanie z opcjonalnego przełącznika nożnego FS3X na stronie 37*** po więcej informacji.

6. USB

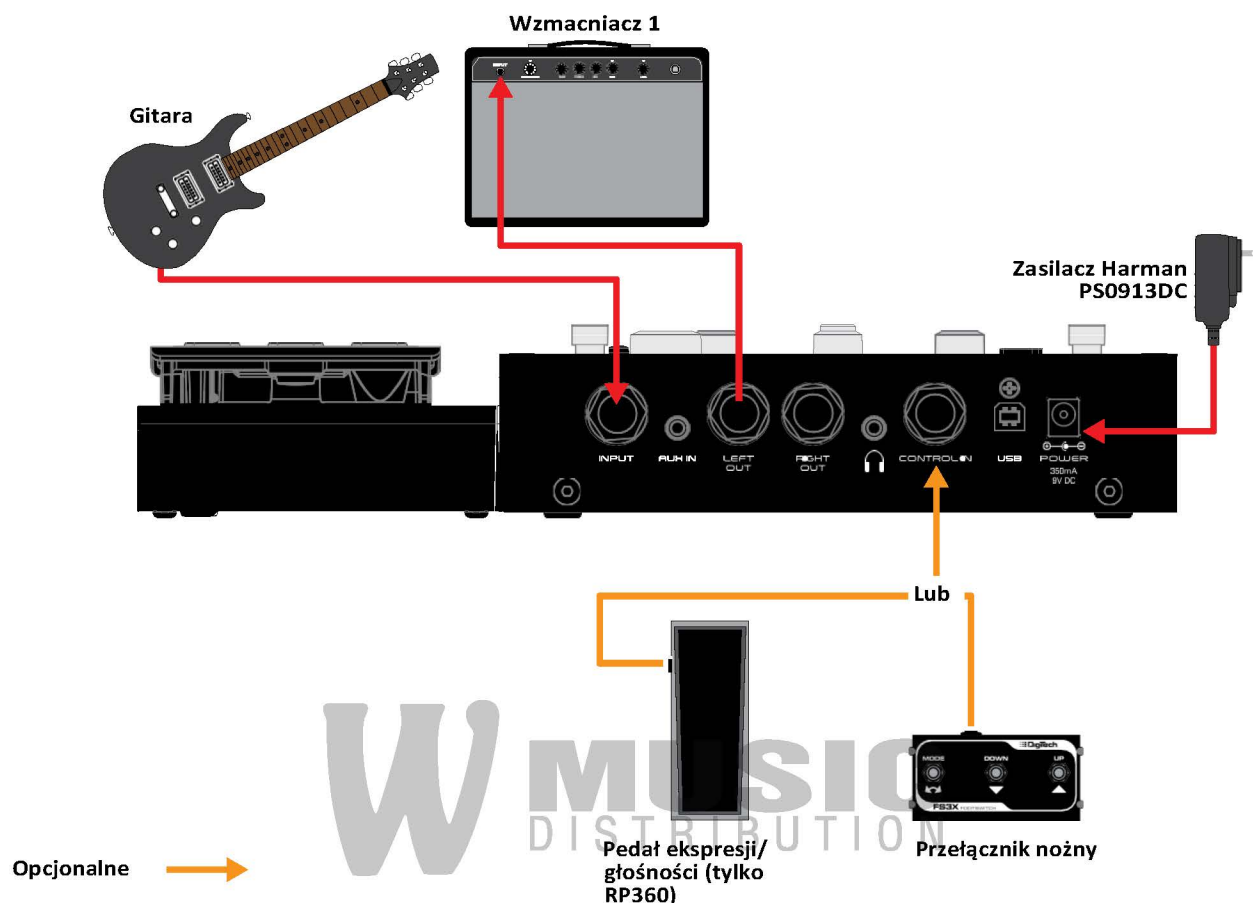
To złącze USB łączy procesor RP360/RP360XP z komputerem w celu zarządzania ustawieniami za pomocą edytora Nexus/oprogramowania biblioteki oraz/lub w celu streamowania 4 kanałów dźwięku (2 kanałów na komputer oraz 2 kanałów z komputera) w celu nagrania na ulubione stanowisko cyfrowej obróbki dźwięku.

7. ZASILANIE

Podłącz dołączony zasilacz PS0913DC do tego gniazda.



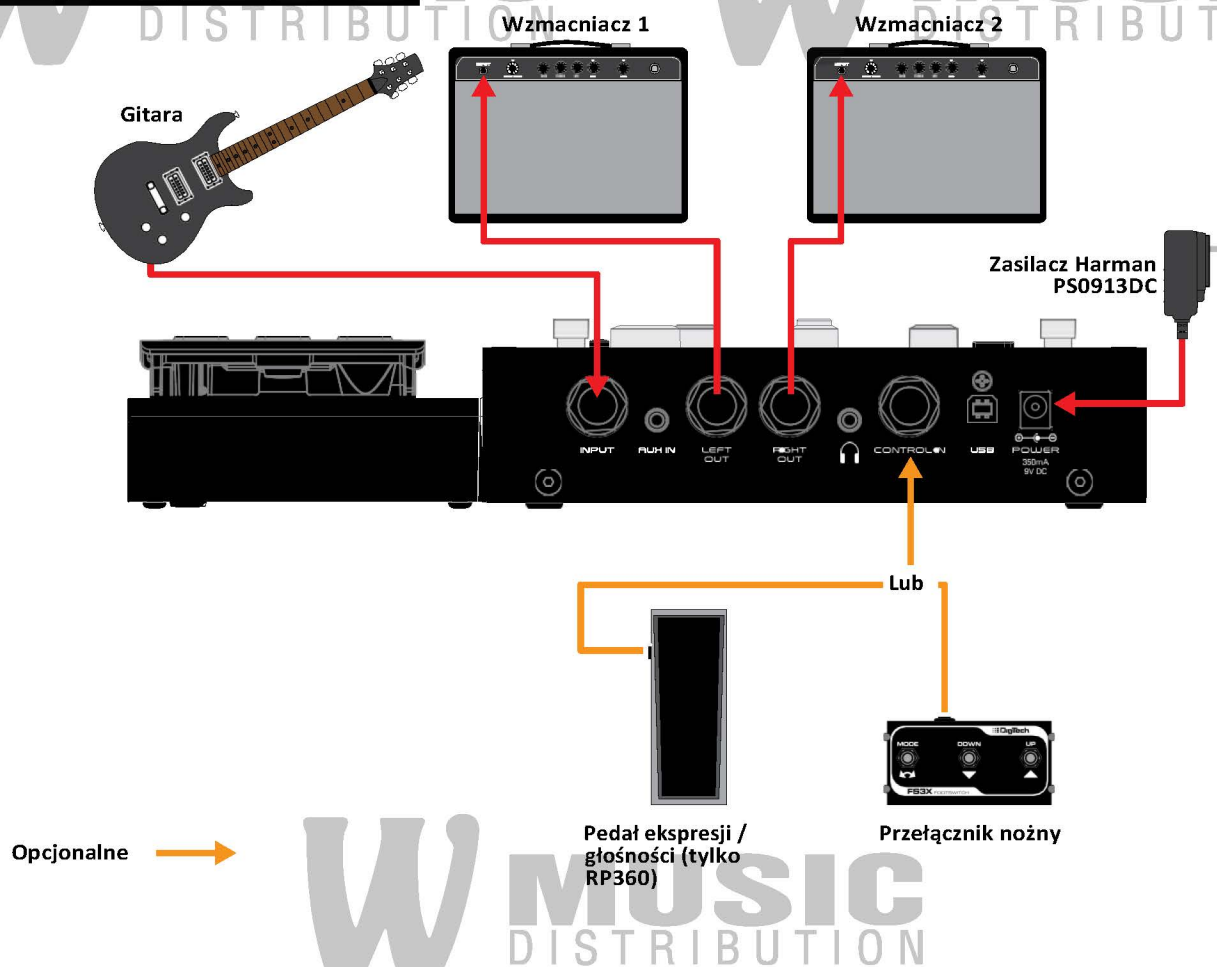
Wzmacniacz mono



Aby korzystać z RP wraz ze wzmacniaczem:

1. Przycisnąj główny poziom dźwięku wzmacniacza, a następnie go wyłącz.
2. Wykonaj wszystkie podłączenia wskazane na powyższym diagramie.
3. Włącz RP poprzez podłączenie dołączonego zasilacza do gniazda ZASILANIE oraz podłączenie jego drugiego końca do gniazda.
4. Włącz swój wzmacniacz. Brzdękaj na gitarze i stopniowo zwiększaj główny poziom głośności wzmacniacza do momentu osiągnięcia pożądanego poziomu.

Wzmacniacze stereo

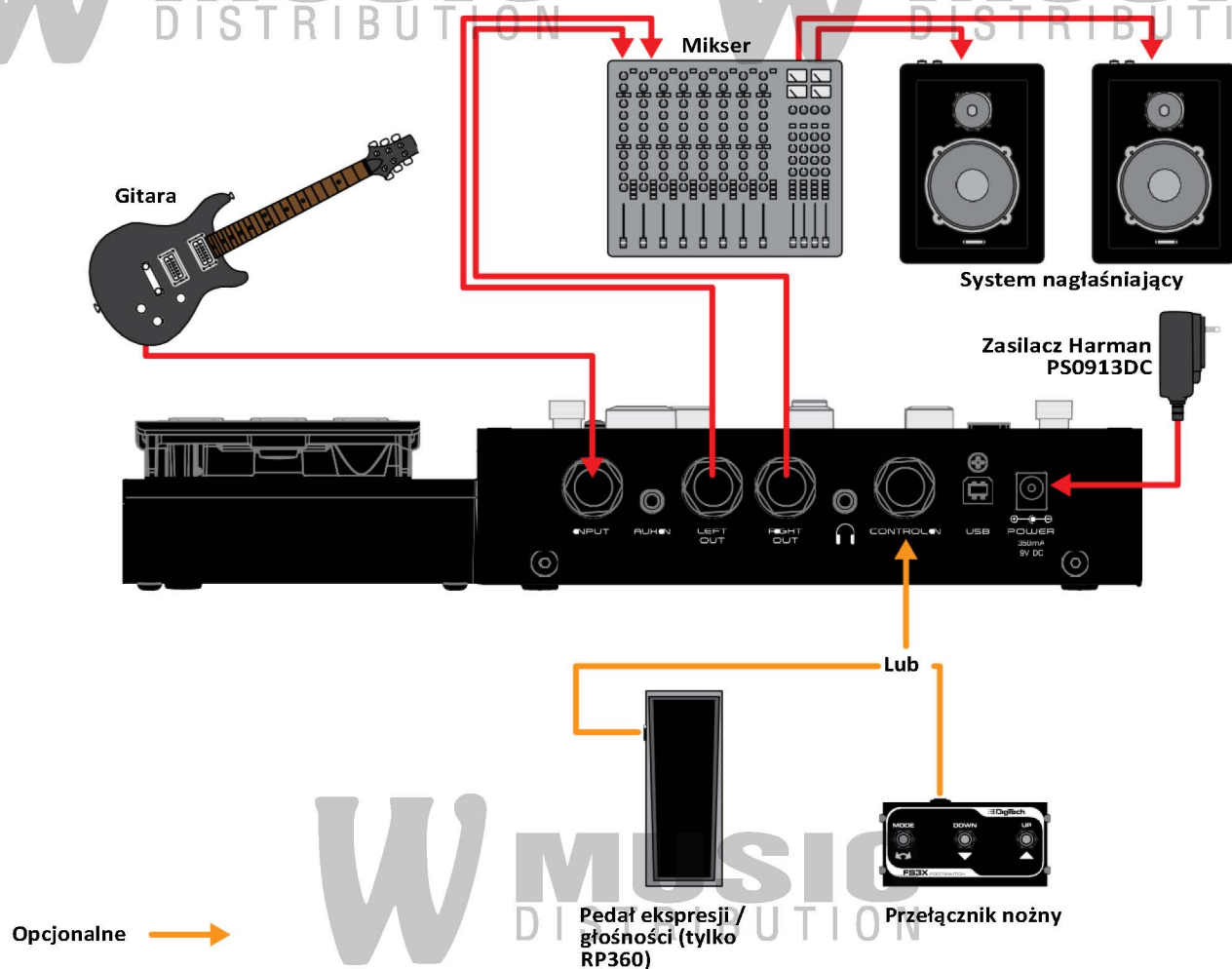


Aby korzystać z RP wraz z dwoma wzmacniaczami:

1. Przycisnąj główne poziomy dźwignię wzmacniaczy, a następnie je wyłącz.
2. Wykonaj wszystkie podłączenia wskazane na powyższym diagramie.
3. Włącz RP poprzez podłączenie dołączonego zasilacza do gniazda ZASILANIE oraz podłączenie jego drugiego końca do gniazdka.
4. Włącz swoje wzmacniacze. Brzdękaj na gitarze i stopniowo zwiększaj główny poziom głośności wzmacniaczy do momentu osiągnięcia pożądanego poziomu.
5. Do pracy w trybie stereo zmień parametr TRYB WYJŚCIA na STEREO.

Patrz **Tryby wyjść** na **stronie 45** po więcej informacji.

Mikser/system nagłaśniający



Aby korzystać z RP wraz z mikserem:

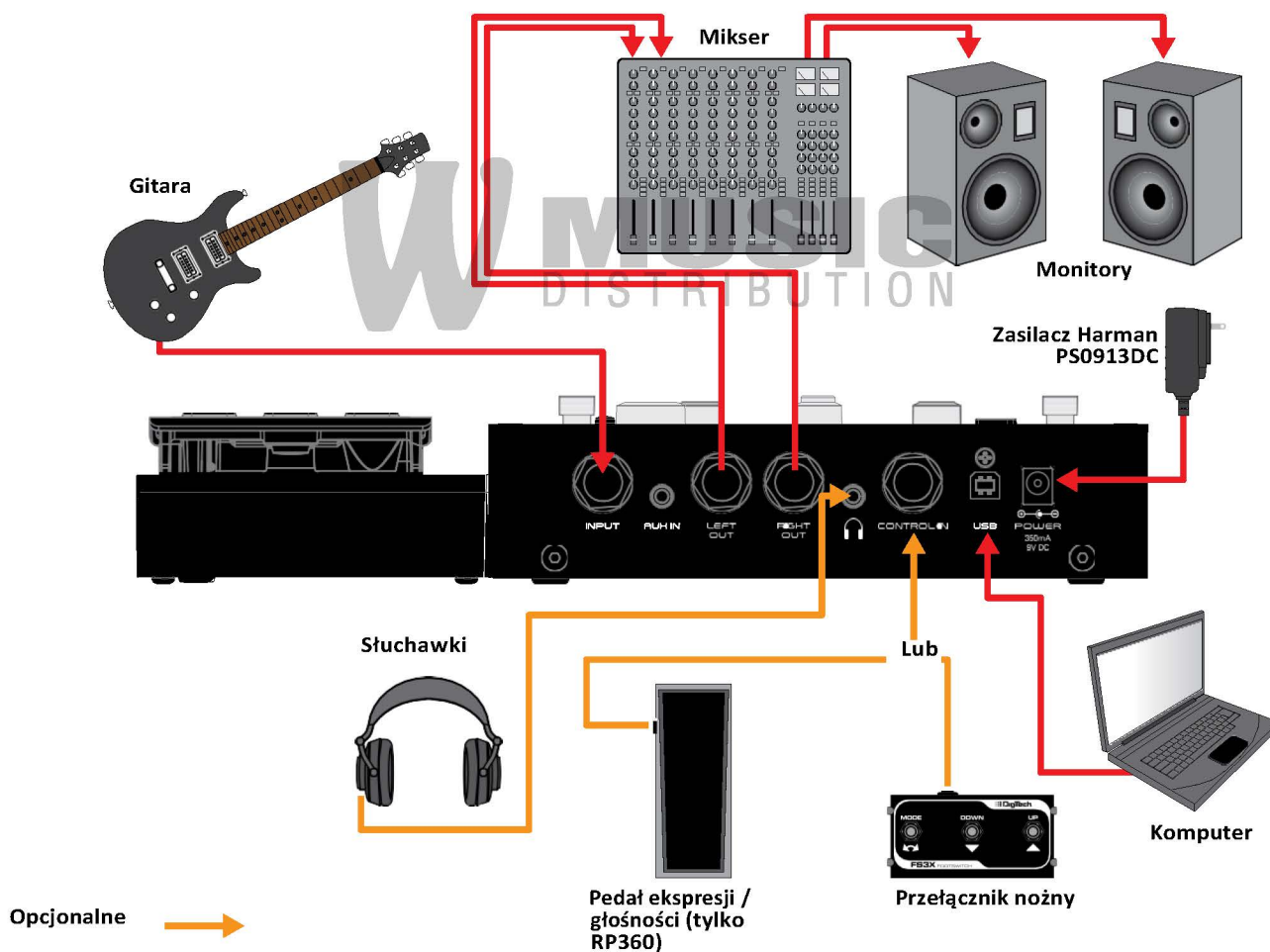
1. Obniż poziom głównych regulatorów miksera.
2. Podłącz wszystko zgodnie z powyższym diagramem. Podłącz RP do dwóch wejść kanałów miksera. Na tych kanałach obniż podbicie wejście oraz poziom regulatorów i ustaw rozkład pierwszego kanału na skrajne lewo, a drugiego na skrajne prawo.
3. Włącz RP poprzez podłączenie dołączonego zasilacza do gniazda ZASILANIE oraz podłączenie jego drugiego końca do gniazdka.
4. Brzdęknij na gitarze i dopasuj poziomy miksera do pożądanego poziomu. Za pomocą stopniowania podbicia zoptymalizuj stosunek sygnału do dźwięku i zatrzymaj przycinanie na wyjściach miksera. Odnies się do dokumentacji miksera po więcej informacji o stopniowaniu podbicia.
5. Zmień parametr WYJŚCIE DO na MIKSER w menu ustawień systemowych. Zoptymalizuje to wyjścia do pracy w pełnym zakresie. Patrz **Wyjście do na stronie 44** po więcej informacji.
6. Do pracy w trybie stereo zmień parametr TRYB WYJŚCIA na STEREO.
Patrz **Tryby wyjść na stronie 45** po więcej informacji.

Nagrywanie komputerowe

RP360 i RP360XP wykorzystują standardowe sterowniki systemów Mac OS X i Windows. Nie ma więc potrzeby instalacji dodatkowych sterowników. Po prostu podłącz swój RP do komputera.

RP będzie równocześnie streamował 2 kanały audio do komputera oraz 2 kanały audio z komputera przy częstotliwości próbkowania 44,1kHz oraz rozdzielczości 16 lub 24-bit (rozdzielczość można ustawić w DAW-ie). Audio nagrywane przez USB pochodzi z LEWEGO i PRAWEGO wyjścia RP.

Następujące dwa parametry są wykorzystywane do sterowania poziomem twojego dźwięku podczas nagrywania: **POZIOM NAGRYWANIA USB** oraz **MIKS ODTWARZANIA USB**. Parametry te pozwalają ci kontrolować poziom dźwięku nagrywanego z RP oraz poziom odtwarzanego dźwięku z DAW. Patrz **Poziom nagrywania USB** i **Odtwarzanie miksu USB** na stronie 47 po więcej informacji.



Aby korzystać z RP wraz z komputerowym systemem nagrywającym:

1. Obniż poziom głównych regulatorów miksera.
2. Podłącz wszystko zgodnie z powyższym diagramem. Podłącz RP do dwóch wejść kanałów miksera. Na tych kanałach obniż podbicie wejście oraz poziom regulatorów

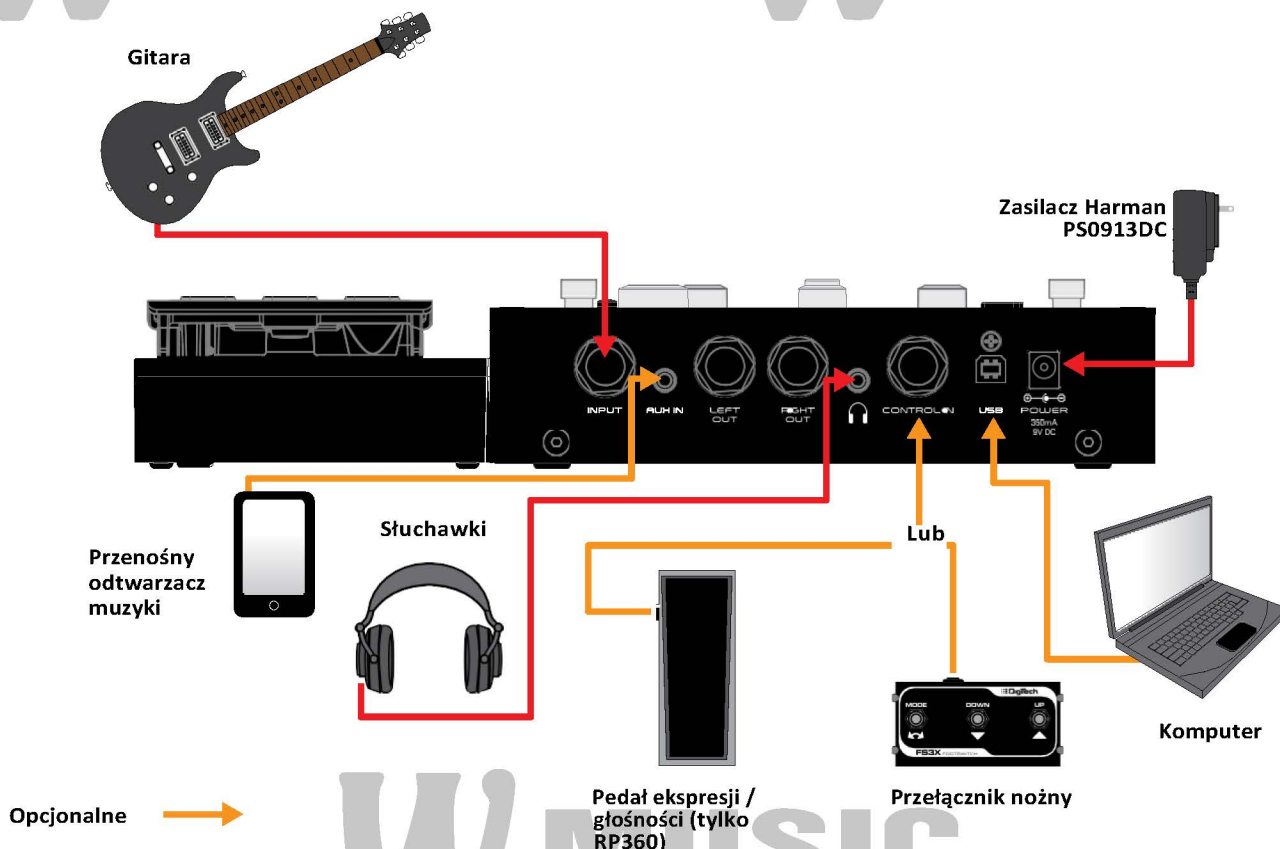
i ustaw rozkład pierwszego kanału na skrajne lewo, a drugiego na skrajne prawo.

3. Włącz RP poprzez podłączenie dołączonego zasilacza do gniazda ZASILANIE oraz podłączenie jego drugiego końca do gniazdka.
4. Brzdęknij na gitarze i dopasuj poziomy miksera do pożądanego poziomu. Za pomocą stopniowania podbicia zoptymalizuj stosunek sygnału do dźwięku i zatrzymaj przycinanie na wyjściach miksera. Odnies się do dokumentacji miksera po więcej informacji o stopniowaniu podbicia.
5. Zmień parametr WYJŚCIE DO na MIKSER w menu ustawień systemowych. Zoptymalizuje to wyjścia do pracy w pełnym zakresie. Patrz **Wyjście do na stronie 44** po więcej informacji.
6. Do pracy w trybie stereo zmień parametr TRYB WYJŚCIA na STEREO. Patrz **Tryby wyjść na stronie 45** po więcej informacji.
7. W swoim DAW/wybierz RP jako urządzenie wejścia/wyjścia. Więcej informacji znajdziesz w dokumentacji DAW.

WSKAZÓWKA: Edytor Nexus/oprogramowanie biblioteki również może być użyte w tej konfiguracji do edycji efektów oraz do zarządzania ustawieniami. Patrz **Edytor Nexus / Oprogramowanie biblioteki na stronie 108** po więcej informacji.



Próby na słuchawkach



Aby korzystać z RP wraz ze słuchawkami:

1. Podłącz wszystko zgodnie z powyższym diagramem.
2. Włącz RP poprzez podłączenie dołączonego zasilacza do gniazda ZASILANIE oraz podłączenie jego drugiego końca do gniazdzka.
3. Przekręć pokrętkę EDYCJA 3 (to poniżej pokrętki WYBORU) w lewo, by obniżyć sterowanie głównym poziomem RP do 0.
4. Brzdęknij na gitarze i kręć pokrętką EDYCJA 3 w prawo do momentu osiągnięcia pożądanego poziomu.

UWAGA: Gdy słuchawki zostaną podłączone do złącza SŁUCHAWKI, a nic nie będzie podłączone do LEWEGO i PRAWEGO WYJŚCIA 1/4", to RP automatycznie ustawi parametry WYJŚCIE DO oraz TRYB WYJŚCIA na "PRACA NA SŁUCHAWKACH". Dzięki temu wyjścia będą zoptymalizowane dla słuchawek, a wszystkie efekty stereo będą słyszalne w stereo. Ustawienia te zostaną cofnięte zaraz po podłączeniu LEWEGO lub PRAWEGO WYJŚCIA. Dzięki temu będziesz mógł ćwiczyć zaraz po podłączeniu słuchawek – nie będziesz musiał nic ustawiać!

UWAGA: Wyjście SŁUCHAWEK jest zoptymalizowane do pracy ze słuchawkami o impedancji 60 Ohmów lub mniejszej.

Podstawowe operacje

Gotowość do działania

RP po włączeniu jest gotowy do działania. Jest to wskazywane przez numer i nazwę aktualnego ustawienia wskazane na wyświetlaczu. W trybie grania możesz poruszać się po ustawieniach i kontrolować wbudowany looper.



W trybie grania mogą być wykorzystywane trzy tryby przełącznika nożnego: tryb *ustawień*, *stompa* oraz *banku*. Więcej informacji o tych trybach znajdziesz w **Trybach przełącznika nożnego na stronie 41**. W trybie grania możesz również sterować poziomami ustawień oraz głównym, za pomocą pokręteł **EDYCJA 1** i **EDYCJA 3**. Patrz **Poziom ustawienia i główny poziom na stronie 25** po więcej informacji.

Edycja ustawień

Wciśnij pokrętło WYBORU, by wejść do menu edycji parametrów ustawień. Za pomocą pokręta WYBORU oraz pokręteł EDYCJA 1-3 możesz poruszać się po efektach, zmieniać efekty i ich ustawienia oraz dodawać/usuwać/przenosić efekty w łańcuchu sygnałowym. Jak skończysz edycję, to możesz powrócić do trybu grania poprzez wciśnięcie jednego z trzech PRZEŁĄCZNIKÓW NOŻNYCH lub poprzez wciśnięcie przycisku WSTECZ do momentu, gdy na wyświetlaczu pojawi się numer i nazwa ustawienia. Patrz **Praca z efektami na stronie 19** po więcej informacji.



Ustawienia systemowe

Wciśnięcie przycisku SYSTEM spowoduje wejście do menu globalnych ustawień systemowych, gdzie możesz zmieniać tryby przełączników nożnych i wyjść, ustawienia USB oraz gdzie możesz skalibrować pedał ekspresji, czy wykonać reset fabryczny. Patrz **Konfiguracja systemu na stronie 41** po więcej informacji.

Perkusja

Wciśnięcie przycisku PERKUSJA spowoduje wejście do menu wbudowanego automatu perkusyjnego. W tym menu będziesz mógł włączać i wyłączać automat oraz zmieniać jego parametry. Patrz **Automat perkusyjny na stronie 30** po więcej informacji.

Zarządzanie ustawieniami

Nawigacja po ustawieniach

RP360/RP360XP posiada łącznie 198 dostępnych ustawień. Ustawienia te są podzielone na dwa banki, ustawienia użytkownika oraz fabryczne, każdy z nich zawiera 99 ustawień. Fabrycznie oba te banki zawierają te same ustawienia. Stąd przykładowo fabryczne ustawienie 45 będzie takie samo jak ustawienie użytkownika 45. Ustawienia użytkownika są pokazywane na wyświetlaczu jako 1-99, a fabryczne jako F1-F99. Banki ustawień robią pętlę podczas nawigacji. Innymi słowy przejście ponad ustawienie użytkownika 99 spowoduje wybranie ustawienia fabrycznego 1 (F1) z banku ustawień fabrycznych. Wybranie ustawienia poniżej ustawienia użytkownika 1 spowoduje wybranie ustawienia fabrycznego 99 (F99) z banku ustawień fabrycznych. Aby poruszać się po ustawieniach i wybierać je, musisz być w trybie grania.



Aby poruszać się po ustawieniach za pomocą pokrętła WYBÓR (Przełącznik nożny ustawiony na „USTAWIENIA” lub „STOMP”):

1. Przełącznik nożny musi być ustawiony na “USTAWIENIA” (domyślny tryb) lub “STOMP”. Więcej informacji znajdziesz w **Trybach przełącznika nożnego na stronie 41**.
2. Przekręć pokrętło WYBORU w prawo, by przełączać na wyższe ustawienia, lub w lewo, by przełączać na niższe ustawienia.

Aby poruszać się po ustawieniach za pomocą przełącznika nożnego (Tryb „USTAWIENIA”):

1. Przełącznik nożny musi być ustawiony na “USTAWIENIA” (domyślny tryb). Więcej informacji znajdziesz w **Trybach przełącznika nożnego na stronie 41**.
2. Wciśnij GÓRNY PRZEŁĄCZNIK, by przełączać na wyższe ustawienia, lub DOLNY PRZEŁĄCZNIK, by przełączać na niższe ustawienia.

Aby poruszać się po ustawieniach za pomocą przełącznika nożnego (Tryb „STOMP”):

1. Przełącznik nożny musi być ustawiony na “STOMP”. Więcej informacji znajdziesz w **Trybach przełącznika nożnego na stronie 41**.
2. Wciśnij równocześnie PRZEŁĄCZNIKI 2 i 3. Wyświetlacz się zmieni, pokazując nawigację góra/dół oraz ikony loopera oraz komunikat “LOOPER GOTOWY”.
3. Wciśnij GÓRNY PRZEŁĄCZNIK, by przełączać na wyższe ustawienia, lub DOLNY PRZEŁĄCZNIK, by przełączać na niższe ustawienia. Zauważysz, że RP działa tak, jak w trybie ustawień.

4. Gdy zakończysz nawigację, ponownie równocześnie wciśnij PRZEŁĄCZNIKI 2 i 3. Wyświetlacz powróci do trybu stopa.

Aby poruszać się po ustawieniach (przełącznik nożny ustawiony na "BANK"):

1. Przełącznik nożny musi być ustawiony na "BANK". Więcej informacji znajdziesz w **Trybach przełącznika nożnego na stronie 41**.
2. Jeśli chcesz wybrać ustawienie z innego banku, przekręć pokrętło WYBORU w prawo, by przełączać na wyższe banki, lub w lewo, by przełączać na niższe banki – prosta nawigacja bez użycia rąk może być przeprowadzona za pomocą opcjonalnego przełącznika nożnego FS3X. Łącznie istnieje 66 banków (33 użytkownika (1-33) oraz 33 fabryczne (F1-F33)). Po wyborze banku 3 kontrolki przełączników się zaświecą, sugerując wybór ustawienia oraz aktywację banku.
3. Wyświetlacz pokaże 3 wybieralne ustawienia dla wybranego banku. Wciśnij odpowiedni PRZEŁĄCZNIK NOŻNY, by załadować pożądane ustawienia.

UWAGA: Jeśli przełącznik nie zostanie wciśnięty przez 3 sekundy, to RP zaniecha operacji i powróci do ostatniego aktywnego banku ustawień.

4. Możesz przełączać się między trybami banku i ustawień, by poruszać się po ustawieniach podczas bycia w trybie banku. Aby to zrobić, równocześnie wciśnij PRZEŁĄCZNIKI 2 i 3. Wyświetlacz będzie teraz pokazywał nawigację góra/dół oraz ikony loopera oraz komunikat "LOOPER GOTOWY".
5. Wciśnij GÓRNY PRZEŁĄCZNIK, by przełączać na wyższe ustawienia, lub DOLNY PRZEŁĄCZNIK, by przełączać na niższe ustawienia. Zauważysz, że RP działa tak, jak w trybie ustawień.
6. Gdy zakończysz nawigację, ponownie równocześnie wciśnij PRZEŁĄCZNIKI 2 i 3. Wyświetlacz powróci do trybu banku.

Zapisywanie/kopiowanie/nazywanie ustawień

Przycisk PRZECHOWYWANIA jest wykorzystywany do zapisywania zmian w parametrach ustawień. Kontrolka przycisku PRZECHOWYWANIA zaświeci się, gdy

którykolwiek z parametrów ustawienia zostanie zmieniony. Wszelkie zmiany w parametrach muszą zostać zapisane przed wyłączeniem procesora, by zmiany zostały zachowane. Edycje ustawień mogą być zapisywane jedynie do lokalizacji użytkownika, jako że ustawienia fabryczne nie mogą być nadpisane. RP360 i RP360XP mają 99 lokalizacji ustawień. Ustawienia fabryczne mogą być edytowane i zapisywane do lokalizacji użytkownika. Podczas zapisywania ustawienia będziesz mógł zmienić jego nazwę.



Aby zapisać/skopiować/zmienić nazwę ustawienia:

1. Wciśnij przycisk **PRZECHOWYWANIA**, by rozpocząć procedurę zapisu.
2. Jeśli nie chcesz zmieniać nazwy ustawienia przejdź do kroku 3. Aby zmienić nazwę użyj 3 pokręteł EDYCJI. Pokrętło EDYCJA 1 (LITERA) będzie edytować wybrany znak. Pokrętło EDYCJA 2 (KURSOR) wybiera znak do edycji. Przekręcenie pokrętła EDYCJA 3 (USUŃ/WSTAW) w prawo wstawi spację po lewej od wybranego znaku; przekręcenie go lewego usunie znaki po lewej wybranego znaku. Nazwa ustawienia może mieć do 16 znaków.
3. Jeśli nie chcesz zmieniać lokalizacji ustawienia, przejdź do kroku 4. Aby wybrać nową lokalizację kręć pokrętłem WYBÓR do momentu wyświetlenia pożądanego lokalizacji pod nazwą ustawienia.
4. Ponownie wciśnij przycisk **PRZECHOWYWANIE**, lub wciśnij przycisk **WYBÓR**, by potwierdzić przechowywanie. Wyświetlacz pokaże "Zapisywanie" i zapisze ustawienie.

UWAGA: Wciśnięcie przycisku **WSTECZ** w dowolnej chwili spowoduje przerwanie procedury zapisywania.

Aby szybko zapisać ustawienie (do aktualnej lokalizacji z aktualną nazwą):

1. Dwukrotnie wciśnij przycisk **PRZECHOWYWANIE**. Wyświetlacz pokaże „Zapisywanie”, a następnie ustawienie zostanie zapisane do aktualnej lokalizacji z aktualną nazwą.

UWAGA! Jeśli wykonasz powyższą procedurę na ustawieniu fabrycznym, to zmiany zostaną zapisane do odpowiadającego mu ustawienia użytkownika. Przykładowo, jeśli załadujesz ustawienie 5 (F5), zmienisz je i wciśniesz dwukrotnie przycisk **PRZECHOWYWANIE**, to nadpiszesz ustawienie użytkownika 5 (5). W związku z tym korzystaj z tej procedury ostrożnie, by upewnić się, że nie nadpiszesz istniejących ustawień.

Aby skopiować ustawienie do innej lokalizacji z zachowaniem nazwy:

1. Wybierz ustawienie, które chcesz skopiować.
2. Wciśnij przycisk **PRZECHOWYWANIA**, by rozpocząć procedurę zapisu.
3. Kręć pokrętką **WYBORU** do momentu wyświetlenia pożądanej lokalizacji użytkownika pod nazwą ustawienia.
4. Ponownie wciśnij przycisk **PRZECHOWYWANIA**, by potwierdzić procedurę zapisu. Wyświetlacz pokaże „Zapisywanie”, a następnie ustawienia zostaną skopiowane do nowej lokalizacji użytkownika.



Praca z efektami

Efekty mogą być modyfikowane, przenoszone, usuwane oraz dodawane w obrębie łańcucha efektów. Jeśli RP jest ustawiony w trybie stopa, to mogą być również przypisane do trzech przełączników nożnych, które będą je włączać lub wyłączać. W łańcuchu efektów jednorazowo może znajdować się do 10 efektów. Niniejsza sekcja instrukcji opisuje pracę z efektami dostępnymi w procesorach RP360 i RP360XP.

Edycja parametrów efektu

Podczas tworzenia nowego dźwięku, musisz zacząć od istniejącego ustawienia.

Najprostszym sposobem stworzenia nowego dźwięku jest załadowanie ustawienia zbliżonego do pożądanego przez ciebie dźwięku, a następnie zmodyfikowanie go. Zmodyfikowany efekt możesz zapisać do jednej z 99 lokalizacji użytkownika.



Aby edytować parametry efektu:

1. W trybie grania wciśnij pokrętkę WYBORU, by wejść w menu edycji efektu.
2. Przekręć pokrętkę WYBORU, by wybrać efekt, który chcesz edytować.
3. Za pomocą pokręteł EDYCJI dopasuj pożądaną parametry efektu. Niektóre efekty będą miały więcej niż jedną stronę parametrów. Jeśli efekt ma więcej niż jedną stronę parametrów (jest to określone przez wskaźnik 1/X w prawym górnym rogu wyświetlacza), wciśnij pokrętkę WYBORU, by poruszać się po stronach.
4. Gdy skończysz, wciśnij przycisk WSTECZ, by powrócić do trybu grania.
5. Zapisz zmiany w ustawieniu, patrz **Zapisywanie/kopiowanie/nazywanie na stronie 17**.

Zmiana efektów

Większość efektów RP360/RP360XP posiada różne tryby. Przykładowo, efekt opóźnienia ma tryby ping pongowy, taśmowy, cyfrowy, itd.



Aby zmienić efekt:

1. W trybie grania wciśnij pokrętkę WYBORU, by wejść w menu edycji efektów.
2. Za pomocą pokrętki WYBÓR wybierz efekt, który chcesz edytować.
3. Za pomocą pokrętki EDYCJA 2 zmień rodzaj efektu. Wybrany efekt będzie pokazany na górnej części wyświetlacza.
4. Powtórz kroki 2-3, by zmienić inne efekty.
5. Gdy skończysz, wciśnij przycisk WSTECZ, by powrócić do trybu grania.
6. Zapisz zmiany w ustawieniach użytkownika, patrz **Zapisywanie/kopiowanie/nazywanie na stronie 17**.

UWAGA: Efekty mogą być również zmieniane w menu opcji efektów. Do tego menu można wejść wciskając i przytrzymując pokrętkę WYBORU będąc w menu edycji efektów. Następnie możesz przekręcić pokrętkę EDYCJA 1, by zmienić model efektu. W tym menu możesz również przenieść efekt do innej lokalizacji w łańcuchu efektów lub usunąć efekt z łańcucha.

Zmiana kolejności efektów

Każdy efekt wykorzystany w ustawieniu może zostać przeniesiony na inną pozycję w łańcuchu efektów.

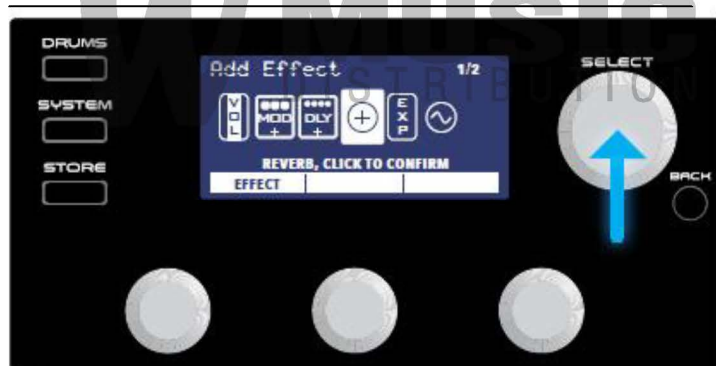


Aby przenieść efekt w łańcuchu efektów:

1. W trybie grania wciśnij pokrętkę WYBORU, by wejść w menu edycji efektów.
2. Za pomocą pokrętła WYBORU wybierz efekt, który chcesz przenieść.
3. Wciśnij i przytrzymaj pokrętkę WYBORU, by wejść w menu opcji edycji efektów.
4. Przekręć pokrętkę EDYCJA 2 (RUCH), by przesunąć wybrany efekt w lewo lub w prawo w łańcuchu efektów.
5. Wciśnij pokrętkę WYBORU, by potwierdzić nową lokalizację. Wyświetlacz powróci do menu edycji efektu.
6. Powtórz kroki 2-5 dla innych efektów.
7. Gdy skończysz, wciśnij przycisk WSTECZ, by powrócić do trybu grania.
8. Zapisz zmiany w ustawieniach użytkownika, patrz **Zapisywanie/kopiowanie/nazywanie na stronie 17**.

Dodawanie efektów

W każdym ustawieniu może być wykorzystane do 10 efektów. Jeśli w ustawieniu znajduje się dostępne miejsce, to ikona „+” zostanie wyświetlona w końcowej części menu edycji efektu. Ikona ta jest wykorzystywana do dodawanie efektów do łańcucha. Jeśli wszystkie 10 miejsc będzie zajęte, to ikona „+” nie będzie widoczna.



Aby dodać efekt do łańcucha efektów:

1. W trybie grania wciśnij pokrętkę WYBORU, by wejść w menu edycji efektu.
2. Za pomocą pokrętki WYBORU przejdź do ikony plusa (dodania efektu) w łańcuchu. „Dodaj efekt” będzie widoczne na górze wyświetlacza.
3. Za pomocą pokrętki EDYCJA 1 (EFEKT) wybierz dostępną kategorię efektu (np., Kompresor, Modulacja, Pogłos, itd.).
4. Wciśnij pokrętkę WYBORU, by potwierdzić wybór kategorii.
5. Możesz zmienić rodzaj dodanego efektu poprzez kręcenie pokrętką EDYCJA 2 (MODEL).
6. Po wybraniu pożądanego efektu wciśnij przycisk WSTECZ, by powrócić do trybu grania.
7. Zapisz zmiany w ustawieniach użytkownika, patrz **Zapisywanie/kopiowanie/nazywanie na stronie 17**.

UWAGA: Jeden efekt z danego rodzaju (Kompresor, Overdrive, Modulacja, itd.) może być użyty w jednym ustawieniu.

Usuwanie efektów

Możesz usuwać nieużywane efekty z łańcucha. Nie jest to obowiązkowe, gdyż możesz wyłączyć nieużywane efekty, ale usuwanie nieużywanych efektów oczyści menu edycji efektów, sprawiając że będzie bardziej czytelne podczas edycji.



Aby usunąć efekt z łańcucha efektów:

1. W trybie grania wciśnij pokrętkę WYBORU, by wejść w menu edycji efektu.
2. Za pomocą pokrętki WYBORU wybierz efekt, który chcesz usunąć.
3. Wciśnij i przytrzymaj pokrętkę WYBORU, by wejść do menu edycji opcji efektów.
4. Przekręć pokrętkę USUŃ, by rozpocząć procedurę usuwania. Na wyświetlaczu pokaże się „KLIKNIJ BY POTWIERDZIĆ USUNIĘCIE”. Jeśli zmienisz zdanie, wciśnij przycisk WSTECZ, by anulować usuwanie efektu.
5. Wciśnij pokrętkę WYBORU, by potwierdzić usunięcie. Efekt zostanie usunięty z łańcucha efektów, a wyświetlacz powróci do menu edycji opcji efektów.
6. Dwukrotnie wciśnij przycisk WSTECZ, by powrócić do trybu grania.
7. Zapisz zmiany w ustawieniach użytkownika, patrz **Zapisywanie/kopiowanie/nazywanie na stronie 17**.

Przypisywanie efektów do przełączników (tylko tryb stopna)

Jeśli RP360/RP360XP jest skonfigurowany do pracy w trybie stopna, to efekty mogą zostać przypisane do przełączników nożnych. Możesz wtedy włączać i wyłączać indywidualne efekty w ustawieniu podczas grania.



Aby przypisać efekt do jednego z trzech przełączników nożnych:

1. RP musi być skonfigurowany do pracy w trybie stopna, patrz **Tryby przełącznika nożnego na stronie 41** po więcej informacji.
2. W trybie grania wciśnij pokrętkę WYBORU, by wejść w menu edycji efektów.
3. Pokrętkiem WYBORU wybierz ikonę  (przypisywanie przełącznika nożnego) zlokalizowaną na końcu łańcucha sygnałowego.
4. Przekręć odpowiednie pokrętki EDYCJI, by wybrać efekty, który mają zostać przypisane do przełączników A, B, i C.
5. Gdy skończysz, wciśnij przycisk WSTECZ, by powrócić do trybu grania.
6. Zapisz zmiany w ustawieniach użytkownika, patrz **Zapisywanie/kopiowanie/nazywanie na stronie 17**.

Poziom ustawienia i główny poziom

RP360 i RP360XP są wyposażone w sterowanie dwoma poziomami wyjściowymi: poziomem ustawienia i głównym.

Poziom ustawienia

Poziom ustawienia koryguje poziom wyjściowy aktualnie załadowanego ustawienia. Zmiany w poziomie ustawienia muszą zostać zapisane, by zostały zachowane. Wykorzystaj ten parametr do dopasowania poziomów wyjściowych twoich ustawień lub ustaw poziomy, które dodadzą dynamii do twoich piosenek (przykładowo, partia gitary prowadzącej może wymagać delikatnego podbicia poziomu, a intro może być delikatnie obniżone, by pierwszy wers był odczuwalny jako mocniejszy).



Główny poziom

Główny poziom koryguje globalny poziom wyjścia, który równo wpływa na głośność wszystkich ustawień. Użyj tego parametru do zwiększenia lub zmniejszenia ogólnego poziomu wszystkich ustawień.



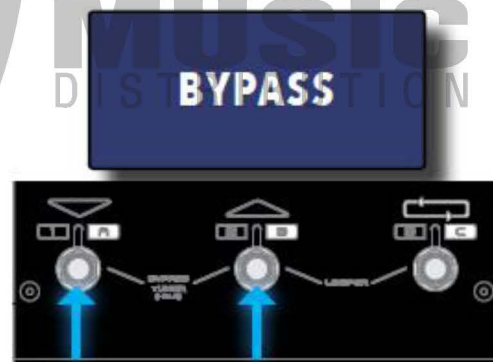
UWAGA: Główny poziom oraz poziom ustawienia mają wpływ na wszystkie wyjścia.

Aby dopasować poziom ustawienia lub główny poziom:

1. Musisz być w trybie grania, by dopasować te parametry. Powinieneś widzieć numer i nazwę ustawienia na wyświetlaczu. Jeśli ich nie widzisz, wciskaj przycisk **WSTECZ** do momentu, gdy je zobaczysz.
2. Za pomocą pokrętki **EDYCJA 1** dopasuj poziom ustawienia. Za pomocą pokrętki **EDYCJA 3** dopasuj główny poziom. Podczas dopasowywania parametru wyświetlacz tymczasowo pokaże korygowane wartości. Po około 2 sekundach nieaktywności, okno poziomu parametru automatycznie zniknie.
3. Jeśli wprowadziłeś zmiany w poziomie ustawienia, to przycisk **PRZECHOWYWANIA** zaświeci się, wskazując że musisz zapisać zmiany w ustawieniach użytkownika. Patrz **Zapisywanie/kopiowanie/nazywanie na stronie 17**.

Omijanie efektów/ustawień

Funkcja omijania ustawień omija wszystkie efekty aktualnie załadowanego ustawienia i wysyła czysty (nieprzetworzony) sygnał do wyjść. Jeśli ustawienie jest omijane, to inne funkcje nie są dostępne. Omijany sygnał gitarowy będzie przesyłany do USB podczas gdy omijanie będzie aktywne, ale nie będzie słyszalny na komputerze. Tryb omijania może być aktywowany na różne sposoby, zależnie od wybranego trybu przełącznika nożnego. Patrz **Tryby przełącznika nożnego na stronie 41** po więcej informacji.



Aby ominąć efekty ustawienia (przełącznik nożny ustawiony na „USTAWIENIE” lub „STOMP”):

1. Równocześnie wciśnij PRZEŁĄCZNIKI NOŻNE 1 i 2, by włączyć omijanie ustawienia. Na wyświetlaczu pojawi się „BYPASS”.
2. Gdy skończysz wciśnij dowolny przełącznik nożny, by wyjść z omijania ustawień.

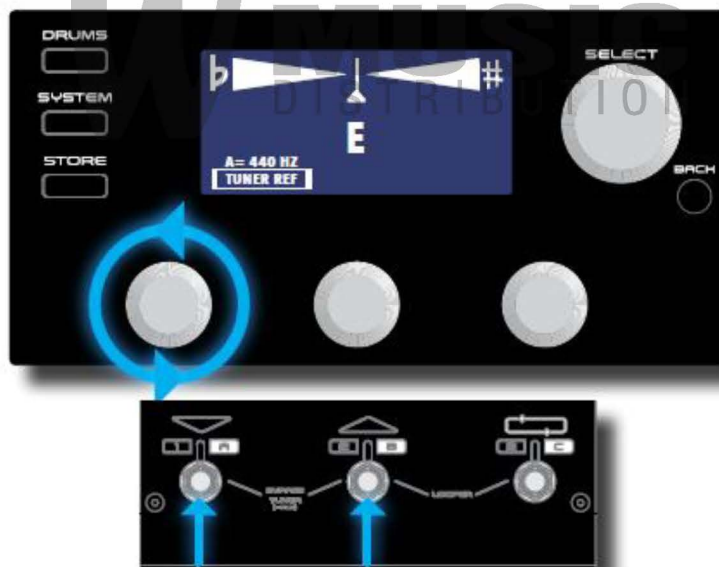
Aby ominąć efekty ustawienia (przełącznik nożny ustawiony na „BANK”):

1. Wciśnij PRZEŁĄCZNIK NOŻNY aktualnie aktywnego ustawienia (wskazany przez kontrolkę zaświeconą nad przełącznikiem). Na wyświetlaczu pojawi się „BYPASS”.
2. Gdy skończysz wciśnij dowolny przełącznik nożny, by wyjść z omijania ustawień.

Tuner

Wbudowany tuner pozwoli ci szybko dostroić gitarę, a ponadto posiada różne tryby, zależnie od wybranego trybu przełącznika nożnego.

Patrz **Tryby przełącznika nożnego na stronie 41** po więcej informacji.



Parametry

NAZWA PARAMETRU	OPIS
ODNIESIENIE TUNERA	Wybiera tonację, którą tuner używa do odniesienia nuty A ponad środkowym C. Ustawienia wahają się od A=G $\flat$, A=G, A=A $\flat$, oraz A=427Hz-453Hz. Domyślne ustawienie to A=440Hz – jest to standardowe odniesienie tunera.

Aby skorzystać z tunera (Przełącznik ustawiony na "USTAWIENIA" lub "STOMP"):

1. Wciśnij i przytrzymaj PRZEŁĄCZNIKI NOŻNE 1 i 2 przez około 2 sekundy, by włączyć tuner.
2. Aby zmienić odniesienie tunera, przekręć pokrętkę EDYCJA 1 (ODNIESIENIE TUNERA).
3. Zagraj dźwięk wzorcowy na gitarze. Wykryta nuta będzie pokazana na środkowej części wyświetlacza, a wskaźniki pokażą kierunek, w którym należy dostroić instrument. Dostrajaj tonację do momentu, gdy poprawna nuta zostanie wyświetlona, a strzałka w górę będzie wskazywać możliwie najbliżej środkowej linii (tak jak pokazano na rysunku na górze strony). Dostrój pozostałe struny w ten sam sposób.
4. Aby wyjść z tunera wciśnij dowolny PRZEŁĄCZNIK NOŻNY.

Aby skorzystać z tunera (Przełącznik nożny ustawiony na "BANK"):

1. Wciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny aktualnie aktywnego ustawienia (będzie ono wskazane poprzez zapaloną kontrolkę nad przełącznikiem) przez około 2 sekundy. Pojawi się tuner.
2. Aby zmienić odniesienie tunera, przekręć pokrętkę EDYCJA 1 (ODNIESIENIE TUNERA).
3. Zagraj dźwięk wzorcowy na gitarze. Wykryta nuta będzie pokazana na środkowej części wyświetlacza, a wskaźniki pokażą kierunek, w którym należy dostroić instrument. Dostrajaj tonację do momentu, gdy poprawna nuta zostanie wyświetlona, a strzałka w górę będzie wskazywać możliwie najbliżej środkowej linii (tak jak pokazano na rysunku na górze strony). Dostrój pozostałe struny w ten sam sposób.
4. Aby wyjść z tunera wciśnij dowolny PRZEŁĄCZNIK NOŻNY.

Looper

RP360 oraz RP360XP posiadają wbudowany 40-sekundowy looper fraz. Looper może być używany do zapętlenia twoich partii. Wykorzystaj looper do zapisania lub ćwiczenia twoich partii prowadzących nad zapętloną frazą lub wykorzystaj go do stworzenia kolejnych pętli, by spotęgować swoje granie. Poniższe instrukcje opisują pracę z looperem.



UWAGA: Looper oraz automat perkusyjny nie mogą być używane jednocześnie. Jeśli automat perkusyjny jest włączony, to należy go wyłączyć przed włączeniem loopera. Aby wyłączyć automat perkusyjny, wciśnij dwukrotnie przycisk PERKUSJI.

Korzystanie z loopera:

1. Sampler fraz w menu ustawień systemowych musi być ustawiony na **LOOPER** (domyślne ustawienie w stanie fabrycznym). Patrz **Sampler fraz na stronie 51** po więcej informacji.
2. Jeśli RP jest w trybie ustawień (jest to domyślny tryb przełącznika nożnego), to możesz pominąć ten krok. Jeśli RP jest w trybie banku lub stompa, wciśnij równocześnie **PRZEŁĄCZNIKI NOŻNE 2 i 3**, by wejść do loopera. Patrz **Tryby przełącznika nożnego na stronie 41** po więcej informacji.
3. Wciśnij **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3**, by uzbroić looper do nagrywania. Wyświetlacz pokaże „**UZBROJONY DO NAGRYWANIA**”, a RP będzie mógł rozpocząć nagrywanie.
4. Zaczynij grać frazę na gitarze. Looper rozpocznie nagrywanie, a wyświetlacz pokaże „**NAGRYWANIE**”.
5. Gdy skończysz nagrywać, wciśnij ponownie **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3**, by zakończyć nagrywanie pętli. Pętla będzie nadal odtwarzana, a ty będziesz mógł grać wraz z nią, lub będziesz mógł dodać do niej overduby.

WSKAZÓWKA: Możesz poruszać się po ustawieniach za pomocą przełączników **GÓRA/DÓŁ** lub za pomocą pokrętła **WYBORU**. Pozwoli ci to wybierać różne dźwięki, z którymi będziesz grał, lub dla których będziesz nagrywał overduby. Zmiana ustawień nie zmieni nagranej pętli.

6. Aby dodać overdub, wciśnij **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3**. Wyświetlacz pokaże „**OVERDUBBING**”. Zagraj overdubowaną partię.
7. Wciśnij **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3**, by zakończyć nagrywanie overdubów. Pętla będzie nadal odtwarzana z nowo nagrany overdubem. Powtórz kroki 6 i 7, by nagrać dodatkowe overduby.
8. Gdy skończysz, wciśnij dwukrotnie **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3**, by zatrzymać odtwarzanie.
9. Po zatrzymaniu odtwarzania wciśnij i przytrzymaj **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3** przez 2 sekundy, by wyczyścić nagrany pętli i przygotować RP do nagrania nowej. Wyświetlacz pokaże „**LOOPER GOTOWY**”, a ty będziesz mógł powtórzyć powyższe kroki.

Kontrola dźwięku

Kontrola dźwięku umieszcza wbudowany looper na początku łańcucha sygnałowego. Umożliwia to nagrywanie czystej pętli gitary, która będzie odtwarzana przez efekty. Pozwala to wyeliminować potrzebę ciągłego brzdąkania na gitarze podczas odsłuchiwania edytowanych efektów i umożliwia bardziej wydajne, wygodne i miłe edytowanie ustawień.



Aby skorzystać z kontroli dźwięku:

1. Wciśnij przycisk **SYSTEM**, by wejść do menu ustawień systemowych.
2. Wciśnij przycisk **SYSTEM** do momentu wybrania strony 3/4 w górnym prawym rogu wyświetlacza.
3. Za pomocą pokrętki **EDYCJA 3** ustaw **SAMPLER FRAZ** dla **KONTROLI DŹWIĘKU**.
4. Wciśnij przycisk **WSTECZ**, by powrócić do trybu grania.
5. Jeśli jesteś w trybie banku lub stopa, to wciśnij **PRZEŁĄCZNIKI 2 i 3** równocześnie, by wejść do loopera. Jeśli jesteś aktualnie w trybie ustawień (jest to domyślny tryb), to możesz pominąć ten krok.
6. Wciśnij **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3**, by uzbroić loopera do nagrywania i zacznij grać.
7. Ponownie wciśnij **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3**, by ustawić punkt końcowy pętli.
8. Pętla będzie nadal odtwarzana, a ty będziesz mógł poruszać się po ustawieniach i edytować efekty podczas odsłuchiwania zmian. Patrz **Zarządzanie ustawieniami na stronie 15** i **Praca z efektami na stronie 19** po więcej informacji.
9. Gdy skończysz korzystać z kontroli dźwięku wciśnij dwukrotnie **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3**, by zatrzymać odtwarzanie.
10. Jeśli chcesz wyłączyć kontrolę dźwięku i włączyć loopera, to wykonaj kroki 1-3 i zmień ustawienie **SAMPLER FRAZ** na **LOOPER**.

Automat perkusyjny

Wbudowany automat perkusyjny oferuje 60 szablonów perkusji i metronomu, a ponadto jest świetnym narzędziem do poprawy twojego poczucia rytmu oraz do ćwiczenia riffów. Aby wejść do parametrów automatu wciśnij przycisk PERKUSJA.



UWAGA: Looper oraz automat perkusyjny nie mogą być używane jednocześnie. Jeśli automat perkusyjny jest włączony, to należy go wyłączyć przed włączeniem loopera. Aby wyczyścić pętlę, wejdź w tryb grania i wciśnij dwukrotnie PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3, by zatrzymać odtwarzanie. Po zatrzymaniu odtwarzania, wciśnij i przytrzymaj PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3 przez 2 sekundy, by wyczyścić nagraną pętlę.

Parametry

NAZWA PARAMETRU	OPIS
SZABLON	Wybiera jeden z wielu szablonów perkusji i metronomu
TEMPO	Koryguje tempo automatu perkusyjnego (40 BPM-240 BPM)
POZIOM	Koryguje poziom automatu perkusyjnego

Lista szablonów perkusji

NAZWA	OPIS	NAZWA	OPIS
BEATS1-5	Ósemka	JAZZ1-4	Jazz
BEATS6-8	Szesnastka	HIPHP1-4	Hip Hop
ROCK1-8	Rock	WORLD1-4	World
HROCK1-8	Hard Rock	MFT4/4	Metronom z akcentem i znakiem metrycznym 4/4
METAL1-8	Metal	MFT3/4	Metronom z akcentem i znakiem metrycznym 3/4
BLUES1-8	Blues	MFT5/8	Metronom z akcentem i znakiem metrycznym 5/8
GROOV1-4	Groove	MFT7/8	Metronom z akcentem i znakiem metrycznym 7/8
CNTRY1-4	Country	MTRNOM	Czysty metronom bez akcentu

Korzystanie z automatu perkusyjnego:

1. Wciśnij przycisk PERKUSJA. Wejdiesz w menu edycji perkusji.
2. Ponownie wciśnij przycisk PERKUSJA, lub przycisk WYBORU, by aktywować automat perkusyjny. Przycisk PERKUSJA zaświeci się, a górny prawy róg wyświetlacza pokaże, że automat perkusyjny jest "WŁ."

3. Za pomocą pokrętki EDYCJA 1 (SZABLON) zmień szablon perkusji.
4. Za pomocą pokrętki EDYCJA 2 (TEMPO) zmień tempo.
5. Za pomocą pokrętki EDYCJA 3 (POZIOM) dopasuj poziom automatu.
6. Gdy skończysz, wciśnij przycisk PERKUSJA, by wyłączyć automat.
7. Wciśnij przycisk WSTECZ, by powrócić do trybu grania.

UWAGA: Parametry automatu perkusyjnego są globalne i nie są zapisywane w ustawieniach.

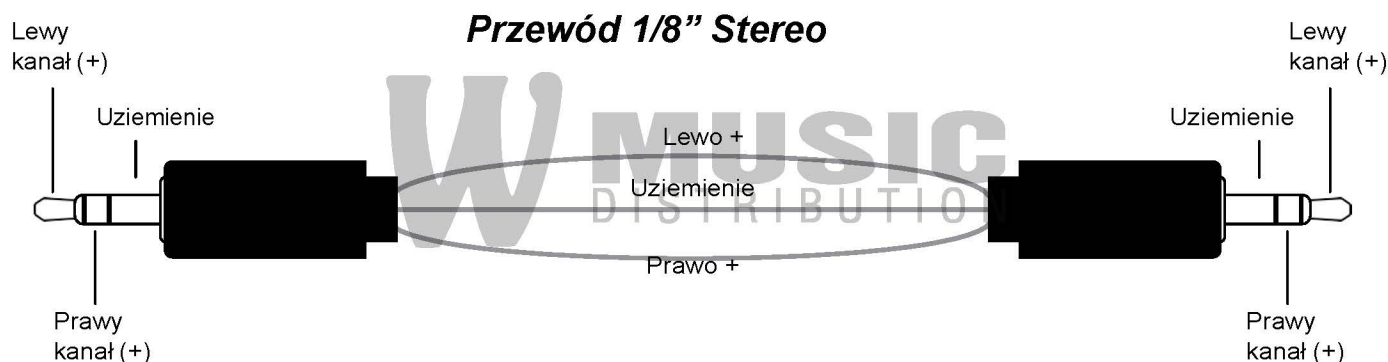


Wejście aux

WEJŚCIE AUX jest wykorzystywane do podłączania przenośnego odtwarzacza muzyki lub innego liniowego urządzenia odtwarzającego do RP i grania wraz z twoją ulubioną muzyką. Sygnał z urządzenia odtwarzającego nie przechodzi przez żadne efekty i wychodzi przez LEWE i PRAWE WYJŚCIE oraz SŁUCHAWKI RP.

Korzystanie z WEJŚCIA AUX:

1. Podłącz wyjście słuchawek twojego urządzenia odtwarzającego do WEJŚCIA AUX na tylnym panelu RP za pomocą przewodu 1/8" stereo, jak wskazano na poniższym rysunku.
2. Wciśnij "play" na twoim urządzeniu odtwarzającym.
3. Dopasuj poziom głośności twojego urządzenia odtwarzającego oraz Główny poziom RP, by osiągnąć pożądany balans miks. Patrz **Poziom ustawienia i główny poziom na stronie 25** po więcej informacji.



Tempo uderzeń

Tempo uderzeń pozwoli ci dopasować czas opóźnienia podczas grania dzięki wystukaniu rytmu za pomocą przełącznika nożnego.

UWAGA: Musisz skonfigurować RP do pracy w trybie stompa, włączyć efekt opóźnienia w załadowanym ustawieniu, oraz przypisać efekt opóźnienia do przełącznika nożnego, by korzystać z tempa uderzeń.

Korzystanie z tempa uderzeń:

1. Skonfiguruj RP do pracy w TRYBIE STOMPA w menu ustawień systemowych. Patrz **Tryby przełącznika nożnego na stronie 41** po więcej informacji.
2. Załaduj ustawienie z aktywnym efektem opóźnienia, lub dodaj efekt opóźnienia do wybranego ustawienia. Większość ustawień będzie posiadać efekt opóźnienia w łańcuchu efektów. Więcej informacji o dodawaniu i edycji efektów znajdziesz w **Pracy z efektami na stronie 19**.
3. Przypisz efekt opóźnienia do jednego z 3 przełączników nożnych. Przełącznik nożny przypisany do opóźnienia będzie wykorzystywany w tempie uderzeń. Większość ustawień RP posiada przypisany efekt opóźnienia do jednego z trzech przełączników nożnych. Patrz **Przypisywanie efektów do przełączników nożnych (tylko tryb stompa)** po więcej informacji.
4. W trybie grania wciśnij i przytrzymaj PRZEŁĄCZNIK NOŻNY przypisany do opóźnienia przez około 2 sekundy. Kontrolka nad przełącznikiem zacznie mrugać w tempie aktualnie ustawionego opóźnienia.
5. Wystukaj opóźnienie przypisanego PRZEŁĄCZNIKA NOŻNEGO w pożądanym tempie, by dopasować czas opóźnienia. Kontrolka nad przełącznikiem zmieni tempo, mrugając wraz z tempem nowego opóźnienia.
6. Gdy skończysz, wciśnij i przytrzymaj PRZEŁĄCZNIK NOŻNY przypisany do opóźnienia przez około 2 sekundy, by wyjść z tempa uderzeń. Kontrolka nad przełącznikiem przestanie mrugać.

Sterowanie pedałem ekspresji

RP360XP posiada wbudowany pedał ekspresji, który może zostać przypisany do kontroli głośnością, wah, Whammy™, YaYa™, lub niemalże każdym innym parametrem efektu RP360XP w czasie rzeczywistym, za pomocą stopy. RP360 może być kontrolowany w podobny sposób za pomocą zewnętrznego pedału ekspresji lub głośności podłączonego do WEJŚCIA STEROWANIA

na tylnym panelu. Gdy parametr zostanie przypisany do pedału ekspresji, to można dla niego ustawić wartości MINIMALNE (podniesiony pedał) i MAKSYMALNE (opuszczony pedał). Pozwoli ci to ustawić dolny i górny limit dla pedału ekspresji. Przykładowo, powiedzmy że sterujesz dźwiękiem in ie chcesz, by podniesienie pedału całkowicie go wyciszało. Możesz ustawić wartość MINIMALNĄ powyżej 0, powiedzmy na 12. Teraz gdy pedał ekspresji zostanie podniesiony (ustawiony na minimum), to sygnał nie zostanie całkowicie wyciszony, jako że pedał nie może ustawić głośności poniżej 12.



Jako, że wszystkie parametry pedału ekspresji mogą być przechowywane w ustawieniach użytkownika, to do każdego ustawienia można przypisać inny parametr sterowany za pomocą pedału ekspresji wraz z różnymi wartościami MINIMALNYMI i MAKSYMALNYMI. Patrz **Parametry przypisywane pedałowi ekspresji i LFO na stronie 110**.

Wbudowany pedał ekspresji w RP360XP posiada przełącznik V, który włącza i wyłącza efekt wah. Aby użyć przełącznik V, wciśnij pedał ekspresji, a następnie go jeszcze dociśnij – czułość przełącznika V może zostać dopasowana podczas kalibracji pedału ekspresji. Efekt wah musi znajdować się w łańcuchu efektów, by przełącznik V był aktywny. Domyślnie wszystkie ustawienia RP360XP zawierają efekt wah w łańcuchu efektów.

Możesz również przypisać LFO (Generator wolnych przebiegów, *ang. Low Frequency Oscillator*) do parametrów efektu. Jest to podobne do przypisywania parametru efektu do pedału ekspresji, poza tym że tworzy efekt, którego modulacja jest wcześniej ustalana. Patrz **Przypisywanie LFO na stronie 36** po więcej informacji.

Aby przypisać parametr do sterowania pedałem ekspresji i ustawić wartości MINIMALNE/MAKSYMALNE:

1. Jeśli korzystasz z RP360, to musisz najpierw włączyć WEJŚCIE STEROWANIA. Patrz **Wejście sterowania na stronie 49** po więcej informacji.
2. Efekt, który chcesz kontrolować musi znajdować się w łańcuchu efektów, by mogło do niego być przypisane sterowanie za pomocą pedału ekspresji. Jeśli się tam nie znajduje, to go dodaj. Patrz **Dodawanie efektów na stronie 22** po więcej informacji.
3. Pomocne jest włączenie efektu, który chcesz przypisać do pedału, byś mógł przesłuchać sterowania podczas ustawiania pedału. Patrz **Edycja parametrów efektu na stronie 19** po więcej informacji. Możesz również włączyć kontrolę dźwięku oraz

nagrać pętlę, która ma być wykorzystywana, by ułatwić ten proces jeszcze bardziej. Patrz **Kontrola dźwięku na stronie 29** po więcej informacji.

4. W trybie grania wciśnij pokrętkę WYBORU, by wejść w menu edycji efektu.
5. Kręć pokrętką WYBORU aż wybierzesz  (ikonę pedału ekspresji). Aktualnie przypisany parametr zostanie wyświetlony nad pokrętką EDYCJA 1.
6. Za pomocą pokrętki EDYCJA 1 wybierz parametr, który chcesz kontrolować. Możesz wciskać i popuszczać pedał ekspresji, by odsłuchiwać sterowanie.
7. Za pomocą pokrętki EDYCJA 2 (MIN) dopasuj minimalną wartość dla podniesionego pedału ekspresji. Możesz wciskać i popuszczać pedał ekspresji, by odsłuchiwać sterowanie.
8. Za pomocą pokrętki EDYCJA 3 (MAKS) dopasuj maksymalną wartość dla podniesionego pedału ekspresji. Możesz wciskać i popuszczać pedał ekspresji, by odsłuchiwać sterowanie.
9. Gdy skończysz, wciśnij przycisk WSTECZ, by powrócić do trybu grania.
10. Zapisz zmiany w ustawieniach użytkownika. Patrz **Zapisywanie/kopiowanie/nazywanie ustawień na stronie 17** po więcej informacji.

UWAGA: Zewnętrzny pedał RP360 i wbudowany pedał RP360XP muszą być skalibrowane, by działały poprawnie. Jeśli masz jakiś problem z pedałem ekspresji i podejrzewasz, że mogą wymagać ponownej kalibracji, to patrz **Kalibracja pedału na stronie 52** po więcej informacji.

Przypisywanie LFO

Podobnie do przypisywania parametru efektu do kontroli za pomocą pedału ekspresji, możesz powiązać parametr efektu z LFO (generatorem wolnych przebiegów) by nim sterować. Może to być wykorzystywane do tworzenia efektów, które są modulowane w ustalonym wcześniej tempie. Możesz wybrać parametr, który chcesz

kontrolować, rodzaj kształtu fali, dopasować jego prędkość oraz kontrolowane zakresy za pomocą parametrów MINIMALNY i MAKSYMALNY. Patrz **LFO na stronie 84** po więcej informacji. Patrz **Parametry przypisywane pedałowi ekspresji i LFO na stronie 110** po listę możliwych do przypisania parametrów.



Aby przypisać parametrowi sterowanie LFO i dopasować parametry LFO:

1. W trybie grania wciśnij pokrętkę WYBORU, by wejść w menu edycji efektów.
2. Kręć pokrętką WYBORU do momentu gdy ikona  (LFO) zostanie wybrana. Aktualnie przypisany parametr zostanie wyświetlony ponad pokrętką EDYCJA 1.
3. Za pomocą pokrętki EDYCJA 1 wybierz parametr, który chcesz kontrolować.
4. Za pomocą pokrętki EDYCJA 2 (MIN) wybierz minimalną wartość zakresu LFO.
5. Za pomocą pokrętki EDYCJA 3 (MAKS) wybierz maksymalną wartość zakresu LFO.
6. Wciśnij pokrętkę WYBORU, by wyświetlić pozostałe parametry LFO. Za pomocą odpowiednich pokręteł EDYCJI dopasuj PRĘDKOŚĆ oraz KSZTAŁT FALI – te parametry określają stosunek oraz zachowanie modulacji.
7. Gdy skończysz wciśnij przycisk WSTECZ, by powrócić do trybu grania.
8. Zapisz zmiany w ustawieniach użytkownika, patrz **Zapisywanie/Kopiowanie/Nazywanie ustawień na stronie 17**.

Korzystanie z opcjonalnego przełącznika nożnego FS3X

Opcjonalny przełącznik nożny DigiTech FS3X może być podłączony do WEJŚCIA STEROWANIA RP, by dodać opcjonalne trzy przełączniki nożne do sterowania RP. W menu ustawień systemowych są dwa parametry, które determinują działanie tych przełączników, są to: parametr WEJŚCIA STEROWANIA oraz TRYB PRZEŁĄCZNIKA NOŻNEGO. Dostęp do tych parametrów jest możliwy poprzez wciśnięcie przycisku SYSTEM. Patrz **Wejście sterowania na stronie 49** oraz **Tryby przełącznika nożnego na stronie 41** po więcej informacji.

Funkcje przełącznika nożnego FS3X

Poniższa macierz pokazuje funkcje każdego przełącznika nożnego FS3X, zależnie od konfiguracji parametrów WEJŚCIE STEROWANIA oraz TRYB PRZEŁĄCZNIKA NOŻNEGO.

	TRYB PRZEŁĄCZNIKA "USTAWIENIA"	TRYB PRZEŁĄCZNIKA "STOMP"	TRYB PRZEŁĄCZNIKA "BANK"
WYŚWIETLACZ			
PRZEŁĄCZNIK FS3X			
WEJŚCIE STEROWANIA NA "FS3X"	Omijanie Tuner ustawień	-	*Wiele pętli Ustawienie niżej Ustawienie wyżej
WEJŚCIE STEROWANIA NA "LOOPER"	*Wiele Zatrzymanie pętli pętli Czyszczenie pętli	*Wiele pętli Zatrzymanie pętli Czyszczenie pętli	*Wiele pętli Zatrzymanie pętli Czyszczenie pętli

**Wiele pętli oznacza, że jeden przełącznik steruje wieloma funkcjami loopera. Funkcje loopera są opisane na diagramy na kolejnych stronach.*

Działanie FS3X

(WEJŚCIE STEROWANIA ustawione na "FS3X", TRYB PRZEŁĄCZNIKA na "STOMP")

Gdy opcja "FS3X" WEJŚCIA STEROWANIA zostanie wybrana, a TRYB PRZEŁĄCZNIKA NOŻNEGO zostanie ustawiony na "STOMP", to przełącznik nożny FS3X będzie mógł być używany do pełnej kontroli nad nawigacją po ustawieniach i looperem. Poniższy diagram pokazuje dostępne funkcje.

Uzbrajanie do nagrywania

Wciśnij, by uzbroić loopera do nagrywania.

Nagrywanie pętli

Po uzbrojeniu zacznij grać, lub wciśnij ponownie, by rozpocząć nagrywanie. Gdy skończysz, wciśnij raz jeszcze, by ustawić punkt końcowy pętli.

Nagrywanie overdubu pętli

Gdy pętla zostanie nagrana i będzie odtwarzana, wciśnij ten przycisk, by zacząć nagrywanie overduba. Wciśnij ponownie, by zakończyć nagrywanie.

Zatrzymanie odtwarzania pętli

Gdy pętla zostanie nagrana i będzie odtwarzana, wciśnij dwukrotnie ten przycisk, by zatrzymać odtwarzanie.

Odtwórz pętlę

Gdy pętla jest nagrana, a odtwarzanie zatrzymane, wciśnij ten przycisk, by rozpocząć odtwarzanie.

Czyszczenie pętli

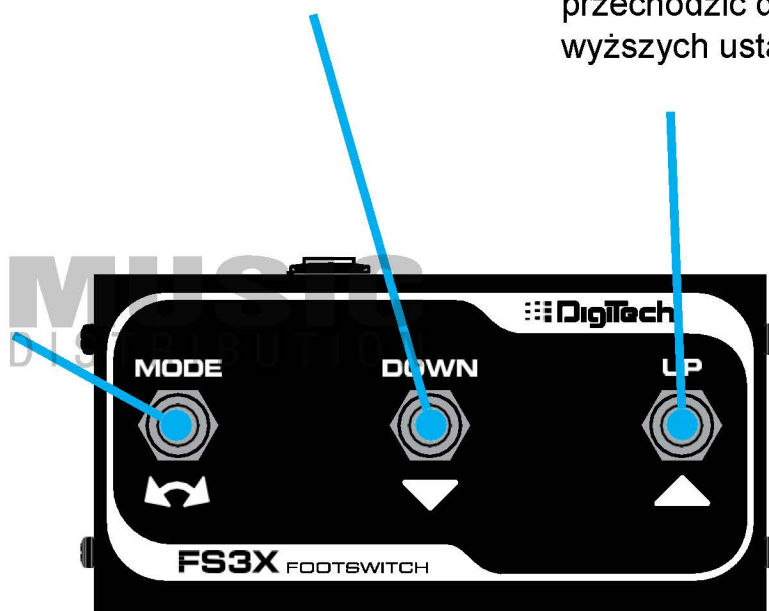
Gdy pętla jest nagrana, a odtwarzanie zatrzymane, wciśnij i przytrzymaj ten przycisk, by wyczyścić pętlę.

Ustawienie niżej

Wciskaj, by przechodzić do niższych ustawień.

Ustawienie wyżej

Wciskaj, by przechodzić do wyższych ustawień.



Działanie FS3X

(WEJŚCIE STEROWANIA ustawione na "FS3X", TRYB PRZELĄCZNIKA na "BANK")

Gdy opcja "FS3X" WEJŚCIA STEROWANIA zostanie wybrana, a TRYB PRZELĄCZNIKA NOŻNEGO zostanie ustawiony na "BANK", to przełącznik nożny FS3X będzie mógł być używany do pełnej kontroli nad nawigacją po banku ustawień i looperem. Poniższy diagram pokazuje dostępne funkcje.

Uzbrajanie do nagrywania

Wciśnij, by uzbroić loopera do nagrywania.

Nagrywanie pętli

Po uzbrojeniu zacznij grać, lub wciśnij ponownie, by rozpocząć nagrywanie. Gdy skończysz, wciśnij raz jeszcze, by ustawić punkt końcowy pętli.

Nagrywanie overduba pętli

Gdy pętla zostanie nagrana i będzie odtwarzana, wciśnij ten przycisk, by zacząć nagrywanie overduba. Wciśnij ponownie, by zakończyć nagrywanie.

Zatrzymanie odtwarzania pętli

Gdy pętla zostanie nagrana i będzie odtwarzana, wciśnij dwukrotnie ten przycisk, by zatrzymać odtwarzanie.

Odtwórz pętlę

Gdy pętla jest nagrana, a odtwarzanie zatrzymane, wciśnij ten przycisk, by rozpocząć odtwarzanie.

Czyszczenie pętli

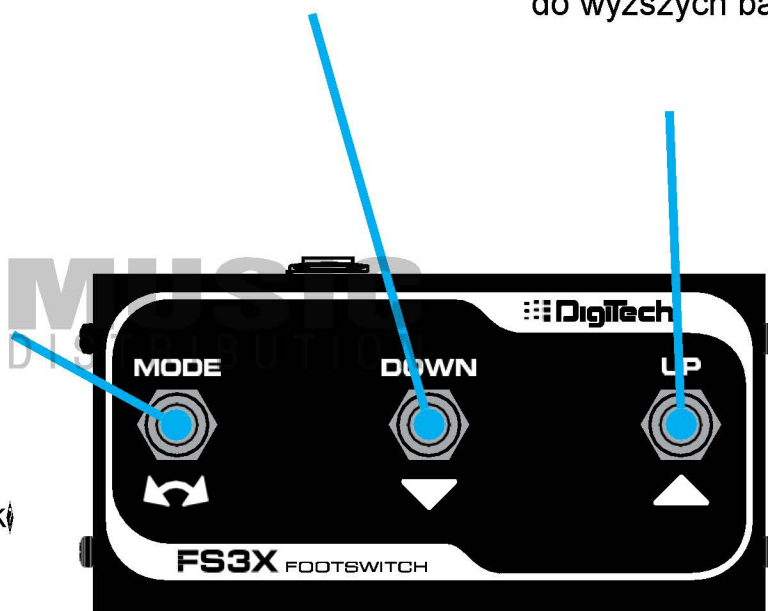
Gdy pętla jest nagrana, a odtwarzanie zatrzymane, wciśnij i przytrzymaj ten przycisk, by wyczyścić pętlę.

Bank ustawień niżej

Wciskaj, by przechodzić do niższych banków.

Bank ustawień wyżej

Wciskaj, by przechodzić do wyższych banków.



Działanie FS3X

(WEJŚCIE STEROWANIA ustawione na „LOOPER”, TRYB PRZELĄCZNIKA nie dotyczy)

Gdy WEJŚCIE STEROWANIA zostanie ustawione na „LOOPER”, to przełącznik nożny FS3X będzie mógł być używany do pełnej kontroli nad looperem, a funkcje loopera będą kontrolowane za pomocą trzech przełączników FS3X. Gdy ta opcja zostanie wybrana, to FS3X będzie wykonywał te same funkcje, niezależnie od wybranego trybu przełącznika. Poniższy diagram pokazuje dostępne funkcje.

Uzbrajanie do nagrywania

Wciśnij, by uzbroić loopera do nagrywania.

Nagrywanie pętli

Po uzbrojeniu zacznij grać, lub wciśnij ponownie, by rozpocząć nagrywanie. Gdy skończysz, wciśnij raz jeszcze, by ustawić punkt końcowy pętli.

Nagrywanie overduba pętli

Gdy pętla zostanie nagrana i będzie odtwarzana, wciśnij ten przycisk, by zacząć nagrywanie overduba. Wciśnij ponownie, by zakończyć nagrywanie.

Odtwórz pętlę

Gdy pętla jest nagrana, a odtwarzanie zatrzymane, wciśnij ten przycisk, by rozpocząć odtwarzanie.

Czyszczenie pętli

Wciśnij, by wyczyścić pętlę.



Zatrzymanie odtwarzania pętli

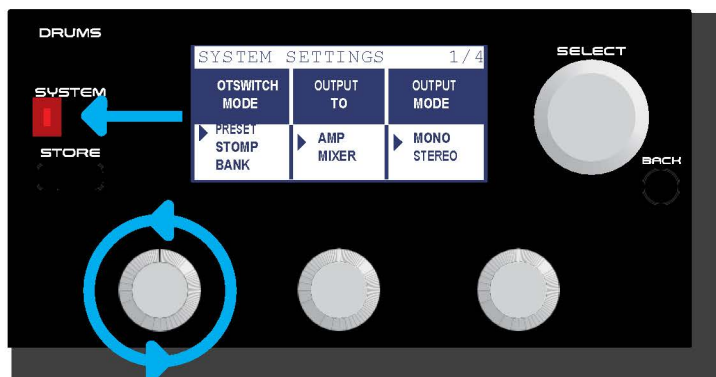
Gdy pętla zostanie nagrana i będzie odtwarzana, wciśnij dwukrotnie ten przycisk, by zatrzymać odtwarzanie.

KONFIGURACJA SYSTEMU

Menu ustawień systemowych jest wykorzystywane do konfiguracji globalnych ustawień RP i jest dostępne poprzez wciśnięcie przycisku SYSTEM. Gdy wejdiesz do menu ustawień systemowych, wciskanie przycisku SYSTEM lub pokrętła WYBORU będzie nawigować po kolejnych stronach menu (aktualna strona będzie wyświetlana w prawym górnym rogu wyświetlacza). Parametry znajdujące się na ekranie można dopasować z pomocą trzech pokręteł EDYCJI zlokalizowanych pod wyświetlaczem. Parametry dostępne w menu ustawień systemowych są globalne (obejmują cały system) i nie są przechowywane dla indywidualnych ustawień, ale są zachowywane w procesorze.

Tryby przełącznika nożnego

Tryby przełącznika nożnego pozwalają ci określić działanie przełączników RP. Są trzy tryby do wyboru: *USTAWIENIA*, *STOMP* i *BANK*. Kolejne sekcje opisują każdy z tych trybów.



• Tryb ustawienia

To domyślny tryb przełącznika nożnego. Tryb ten jest używany do nawigacji po ustawieniach i umożliwia dostęp do loopera. Poniższa tabela opisuje działanie przełącznika nożnego w trybie ustawienia.



Działanie przełącznika RP w trybie ustawienia

TRYB USTAWIENIA	
PRZELĄCZNIK NOŻNY RP FUNKCJE JEDNEGO PRZELĄCZNIKA KOMBINACJA PRZELĄCZNIKÓW – FUNKCJA 1	Ustawienie niżej Ustawienie wyżej *Wiele pętli Wciśnij, by ominąć wszystkie efekty w ustawieniu. Wciśnij i przytrzymaj, by wejść do tunera

*Wiele pętli oznacza, że jeden przełącznik może kontrolować wiele funkcji loopera (tj., nagrywanie pętli, overdub, odtwarzanie, zatrzymywanie i czyszczenie).

• Tryb stompa

Ten tryb jest wykorzystywany do włączania i wyłączania pojedynczych efektów przełączników nożnych za pomocą stompboxów. Podczas korzystania z tego trybu możesz przypisywać dowolne efekty z łańcucha efektów do jednego z trzech przełączników nożnych. Takie przypisanie efektu jest pokazywane na wyświetlaczu w trybie grania, gdzie każda trzecia część wyświetlacza odpowiada przełącznikowi (tj. lewa = przełącznik 1, środkowa = przełącznik 2, a prawa = przełącznik 3). Więcej informacji o przypisywaniu efektów do przełączników znajdziesz w dziale **Przypisywanie efektów do przełączników nożnych (tylko tryb stompa)** na stronie 24.



Będąc w trybie stompa, wciśnij równocześnie PRZEŁĄCZNIK 2 i 3, by wejść do loopera i ustawić przełączniki 1 i 2 na nawigację po ustawieniach (RP będzie się zachowywał tak jak w trybie ustawień). Równoczesne wciśnięcie PRZEŁĄCZNIKA 2 i 3 ustawi stompbox na tradycyjną pracę w trybie stompa. Poniższa tabela opisuje działanie RP podczas pracy w trybie stompa.

Funkcje przełącznika RP w trybie stompa

TRYB STOMPA	
PRZEŁĄCZNIK RP	
FUNKCJE JEDNEGO PRZEŁĄCZNIKA	Włącza i wyłącza efekt 1. Włącza i wyłącza efekt 2. Włącza i wyłącza efekt 3.
KOMBINACJA PRZEŁĄCZNIKÓW – FUNKCJA 1	Wciśnij, by ominąć wszystkie efekty w ustawieniu. Wciśnij i przytrzymaj, by wejść do tunera
KOMBINACJA PRZEŁĄCZNIKÓW – FUNKCJA 2	Przełącza między trybem stompa (wł./wył.) i trybem ustawień (nawigacja po ustawieniach i kontrola loopera).

UWAGA: Gdy efekt opóźnienia jest przypisany do jednego z przełączników, który steruje nim w trybie stompa, to wciskanie i przytrzymywanie przypisanego przełącznika wejdzie w opcję tempo uderzeń. Patrz **Tempo uderzeń na stronie 33** po więcej informacji.

• Tryb banku

Ten tryb nawiguje po ustawieniach znajdujących się w trójkowych bankach. Sprawdza się doskonale, jeśli chcesz przełączać się podczas piosenki i chcesz stworzyć grupę ustawień, która będzie wykorzystywana w danej piosence. Łącznie istnieje 66 lokalizacji banku w trybie banku (33 ustawień użytkownika i 33 fabryczne, każda zawiera 3 ustawienia). Banki są wybierane poprzez kręcenie pokrętką WYBÓR lub poprzez opcjonalny przełącznik nożny FS3X.

1 Plexi-Drive

BANK: 1

1 | 2 | 3

Będąc w trybie banku, wciśnij równocześnie PRZEŁĄCZNIK 2 i 3, by wejść do loopera i ustawić przełączniki 1 i 2 na nawigację po ustawieniach (RP będzie się zachowywał tak jak w trybie ustawień). Równoczesne wciśnięcie PRZEŁĄCZNIKA 2 i 3 ustawi stompbox spowoduje powrót do stylu banku ustawień w trybie banku. Poniższa tabela opisuje działanie RP podczas pracy w trybie banku.

Funkcje przełącznika RP w trybie banku

PRZEŁĄCZNIK NOŻNY RP	TRYB BANKU		
	1 A	2 B	3 C
FUNKCJE JEDNEGO PRZEŁĄCZNIKA	Wciśnij, by wybrać 1. ustawienie z aktywnego banku. Wciśnij ponownie, by ominąć ustawienie lub przytrzymaj, by wejść do tunera.	Wciśnij, by wybrać 2. ustawienie z aktywnego banku. Wciśnij ponownie, by ominąć ustawienie lub przytrzymaj, by wejść do tunera.	Wciśnij, by wybrać 3. ustawienie z aktywnego banku. Wciśnij ponownie, by ominąć ustawienie lub przytrzymaj, by wejść do tunera.
	Wciśnij, by ominąć wszystkie efekty w ustawieniu. Wciśnij i przytrzymaj, by wejść do tunera.		
KOMBINACJA PRZEŁĄCZNIKÓW – FUNKCJA 1			
KOMBINACJA PRZEŁĄCZNIKÓW – FUNKCJA 2	Wciśnij, by przełączać się między trybem ustawień (nawigacja po ustawieniach i sterowanie looperem), a trybem banku (wybiera ustawienia z banków).		

Aby zmienić TRYB PRZEŁĄCZNIKA:

1. Wciśnij przycisk SYSTEM. Upewnij się, że jesteś na pierwszej stronie menu ustawień systemowych, co jest wskazywane oznaczeniem 1/4 pokazywanym w prawym górnym rogu wyświetlacza. Jeśli nie jesteś, to wciskaj pokrętkę WYBORU lub przycisk SYSTEM do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 1/4.
2. Za pomocą pokrętki EDYCJA 1 (TRYB PRZEŁĄCZNIKA) wybierz pożądany tryb.
3. Wciśnij przycisk WSTECZ lub dowolny PRZEŁĄCZNIK NOŻNY, by wyjść z menu ustawień systemowych i powrócić do trybu grania.

Wyjścia

Ten parametr ma dwie opcje: **WZMACNIACZ** i **MIKSER**. Parametr optymalizuje wyjścia podczas podłączania wzmacniacza lub miksera i jest dostępny jedynie, gdy połączenie zostało ustanowione za pomocą złącza LEWE lub PRAWE WYJŚCIE.



• **WZMACNIACZ**

Wybierz tę opcję podczas podłączania wzmacniacza gitarowego. Jest to domyślna opcja w momencie, gdy połączenie jest ustanowione za pomocą przewodu podłączonego do LEWEGO lub PRAWEGO WYJŚCIA.

• **MIKSER**

Wybierz tę opcję podczas podłączania LEWEGO/PRAWEGO WYJŚCIA bezpośrednio do miksera lub interfejsu nagrywającego lub podczas nagrywania za pomocą portu USB. Gdy ta opcja zostanie wybrana, to wyjścia zostaną zoptymalizowane do pełnego zakresu głośników, sprawiając że twój sygnał gitarowy będzie brzmiał, jakby był odtwarzany przez kolumnę.

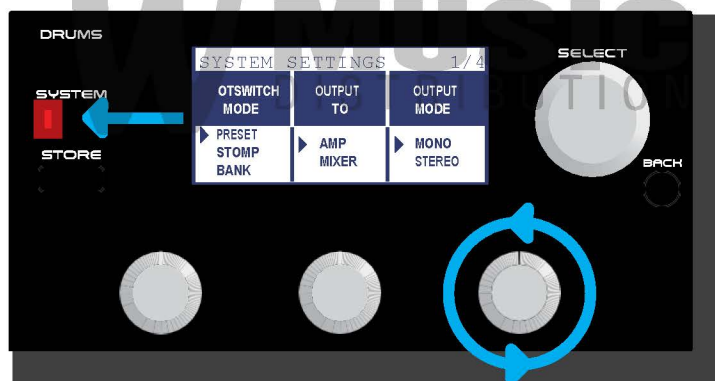
UWAGA: Jeśli do LEWEGO lub PRAWEGO WYJŚCIA nic nie zostanie podłączone, to automatycznie zostanie wybrana opcja MIKSER, by zoptymalizować wyjścia do pracy z wyjściem SŁUCHAWEK lub z wyjściem USB.

Aby edytować opcje WYJŚCIA:

1. Wciśnij przycisk **SYSTEM**. Upewnij się, że jesteś na pierwszej stronie menu ustawień systemowych, co jest wskazywane oznaczeniem 1/4 pokazywanym w prawym górnym rogu wyświetlacza. Jeśli nie jesteś, to wciskaj pokrętkę **WYBORU** lub przycisk **SYSTEM** do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 1/4.
2. Za pomocą pokrętki **EDYCJA 2 (WYJŚCIA)** wybierz pożądany tryb.
3. Wciśnij przycisk **WSTECZ** lub dowolny **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY**, by wyjść z menu ustawień systemowych i powrócić do trybu grania.

Tryb wyjścia

Ten parametr systemowy ma dwie opcje: **MONO** i **STEREO**. Parametr określa, czy wyjścia są ustawione do pracy mono, czy stereo i jest dostępny jedynie, jeśli zostało wykonane podłączenie do LEWEGO lub PRAWEGO WYJŚCIA. Modyfikacja tego parametru wpłynie na wszystkie wyjścia.



- **MONO**

Wybierz tę opcję, jeśli podłączasz pojedynczy wzmacniacz lub kanał miksera.

- **STEREO**

Wybierz tę opcję, jeśli podłączasz dwa wzmacniacze lub kanały miksera zbalansowane na lewo i prawo.

UWAGA: Jeśli do LEWEGO lub PRAWEGO WYJŚCIA nic nie zostanie podłączone, to automatycznie zostanie wybrana opcja STEREO, by zoptymalizować wyjścia do pracy z wyjściem SŁUCHAWEK lub z wyjściem USB.

Aby edytować opcję TRYB WYJŚCIA:

1. Wciśnij przycisk **SYSTEM**. Upewnij się, że jesteś na pierwszej stronie menu ustawień systemowych, co jest wskazywane oznaczeniem 1/4 pokazywanym w prawym górnym rogu wyświetlacza. Jeśli nie jesteś, to wciskaj pokrętło **WYBORU** lub przycisk **SYSTEM** do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 1/4.
2. Za pomocą pokrętła **EDYCJA 3 (TRYB WYJŚCIA)** wybierz pożądany tryb.
3. Wciśnij przycisk **WSTECZ** lub dowolny **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY**, by wyjść z menu ustawień systemowych i powrócić do trybu grania.

Poziom nagrywania USB

Ten parametr systemowy oferuje cyfrowy poziom kontroli nad zwiększaniem lub zmniejszaniem poziomu wysyłanego z portu USB RP do aplikacji nagrywającej zainstalowanej na twoim komputerze. Zakres wyboru to od -12 dB do 24 dB. Parametr jest dostępny jedynie, gdy z RP zostało ustanowione połączenie USB.



Aby edytować POZIOM NAGRYWANIA USB:

1. Podłącz RP do komputera za pomocą standardowego kabla USB.
2. Wciśnij przycisk SYSTEM.
3. Wciskaj pokrętkę WYBORU lub przycisk SYSTEM do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 2/4 w prawym górnym rogu wyświetlacza.
4. Za pomocą pokrętki EDYCJA 1 (POZIOM NAGRYWANIA USB) dopasuj ustawienie.
5. Wciśnij przycisk WSTECZ lub dowolny PRZEŁĄCZNIK NOŻNY, by wyjść z menu ustawień systemowych i powrócić do trybu grania.

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

Odtwarzanie miksu USB

Ten parametr systemowy steruje wyjściowym miksem przetworzonego sygnału RP oraz odtwarzanego sygnału USB (z komputera).

Gdy parametr zostanie ustawiony na środek kontrolowanego zakresu, to pokaże

"USB:RP" – oznacza to równy miks poziomów sygnału RP i odtwarzanego

sygnału. Kręcenie pokrętkiem w lewo zmienia

poziom odtwarzania USB w odniesieniu do poziomowi RP. Kręcenie pokrętkiem w prawo

zmienia poziom sygnału RP w odniesieniu do poziomu odtwarzania USB. Ten parametr jest dostępny jedynie po ustanowieniu połączenia USB z RP.



Aby edytować ODTWARZANIE MIKSU USB:

1. Podłącz RP do komputera za pomocą standardowego kabla USB.
2. Wciśnij przycisk SYSTEM.
3. Wciskaj pokrętkę WYBORU lub przycisk SYSTEM do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 2/4 w prawym górnym rogu wyświetlacza.
4. Za pomocą pokrętki EDYCJA 2 (ODTWARZANIE MIKSU USB) dopasuj ustawienie.
5. Wciśnij przycisk WSTECZ lub dowolny PRZELĄCZNIK NOŻNY, by wyjść z menu ustawień systemowych i powrócić do trybu grania.

Kontrast wyświetlacza

Ten parametr systemowy zmienia kontrast wyświetlacza.



Aby edytować KONTRAST WYŚWIETLACZA:

1. Wciśnij przycisk SYSTEM.
2. Wciskaj pokrętkę WYBORU lub przycisk SYSTEM do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 2/4 w prawym górnym rogu wyświetlacza.
3. Za pomocą pokrętki EDYCJA 3 (KONTRAST WYŚWIETLACZA) dopasuj ustawienie.
4. Wciśnij przycisk WSTECZ lub dowolny PRZEŁĄCZNIK NOŻNY, by wyjść z menu ustawień systemowych i powrócić do trybu grania.

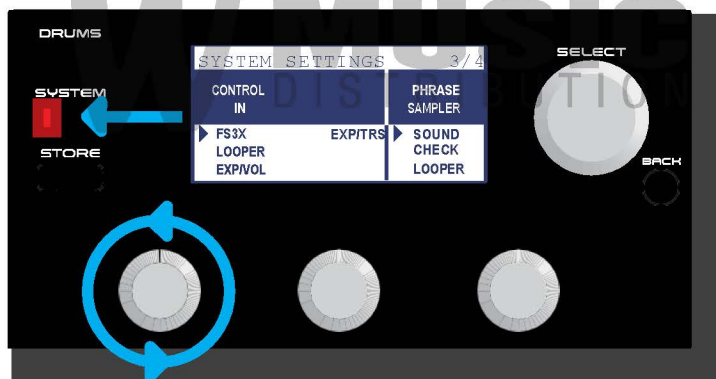
W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

Wejście sterowania

Ta opcja systemowa konfiguruje WEJŚCIE STEROWANIA do pożądanego trybu pracy. W modelu RP360 do WEJŚCIA STEROWANIA można podłączyć zewnętrzny pedał ekspresji lub głośności dla kontroli w czasie rzeczywistym nad parametrami efektu lub przełącznik nożny DigiTech FS3X do dodatkowej kontroli nożnej. W modelu RP360XP do WEJŚCIA STEROWANIA można podłączyć przełącznik nożny FS3X umożliwiający dodatkową kontrolę nożną. Niniejsza sekcja opisuje opcje wejścia sterowania.



• FS3X

Wybierz tę opcję, jeśli podłączasz opcjonalny przełącznik DigiTech FS3X. Przykładowo, jeśli konfigurujesz RP360XP do pracy w trybie stompa, to możesz użyć trzech przełączników RP360XP do włączania/wyłączania stompboxa, a przełącznika FS3X do nawigacji po ustawieniach i do kontroli loopera. Patrz **Korzystanie z opcjonalnego przełącznika nożnego FS3X na stronie 37** po więcej informacji.

• LOOPER

Jest to opcja domyślna. Wybierz ją, jeśli podłączasz opcjonalny przełącznik DigiTech FS3X w celu pełnej kontroli nad looperem. Patrz **Korzystanie z opcjonalnego przełącznika nożnego FS3X na stronie 37** po więcej informacji.

• EKSPRESJA/GŁOŚNOŚĆ (tylko RP360)

Wybierz tę opcję, jeśli zewnętrzny kontroler dźwięku ma kontrolować parametry RP360.

UWAGA: Pedał głośności sterujący RP360 musi spełniać następujące wymagania:

- Musi być pasywnym pedałem głośności gitary.
- Musi być podłączony za pomocą kabla 1/4" TS.
- Musi wykorzystywać potencjometr 250 kOhm lub wyższy.

• EKSPRESJA/TRS (tylko RP360)

Wybierz tę opcję, jeśli zewnętrzny kontroler dźwięku ma kontrolować parametry RP360.

UWAGA: Zewnętrzny pedał ekspresji sterujący RP360 musi spełniać następujące wymagania:

- Musi być rezystancyjnym pedałem.
- Musi być podłączony za pomocą kabla 1/4" TRS.
- Musi wykorzystywać potencjometr 10 kOhmów lub wyższy.

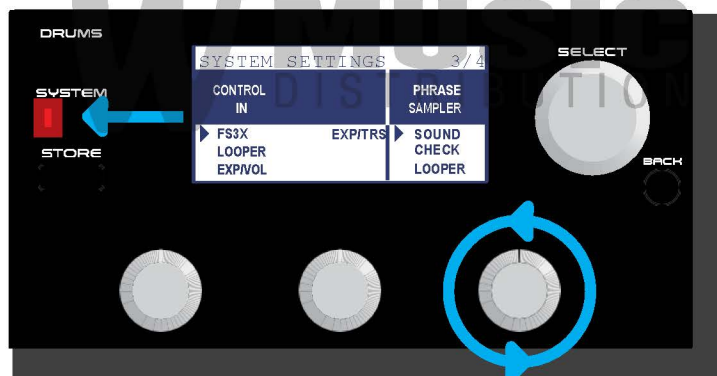
Aby edytować WEJŚCIE STEREOWANIA:

1. Wciśnij przycisk **SYSTEM**.
2. Wciskaj pokrętło **WYBORU** lub przycisk **SYSTEM** do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 3/4 w prawym górnym rogu wyświetlacza.
3. Za pomocą pokrętła **EDYCJA 1 (WEJŚCIE STEROWANIA)** dopasuj ustawienie.
4. Wciśnij przycisk **WSTECZ** lub dowolny **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY**, by wyjść z menu ustawień systemowych i powrócić do trybu grania.



Sampler fraz

Ten parametr systemowy określa, jak wbudowany sampler fraz jest wykorzystywany. Parametr dostarcza dwie opcje: **KONTROLA DŹWIĘKU** i **LOOPER**.



• **KONTROLA DŹWIĘKU**

Wybranie tej opcji spowoduje ustawienie samplera fraz na początku łańcucha sygnałowego w celu kontroli dźwięku. Patrz **Kontrola dźwięku na stronie 29** po więcej informacji.

• **LOOPER**

Wybranie tej opcji spowoduje ustawienie samplera fraz na końcu łańcucha sygnałowego w celu korzystania z loopera. Patrz **Looper na stronie 28** po więcej informacji.

Aby edytować SAMPLER FRAZ:

1. Wciśnij przycisk **SYSTEM**.
2. Wciskaj pokrętło **WYBORU** lub przycisk **SYSTEM** do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 3/4 w prawym górnym rogu wyświetlacza.
3. Za pomocą pokrętła **EDYCJA 2 (SAMPLER FRAZ)** dopasuj ustawienie.
4. Wciśnij przycisk **WSTECZ** lub dowolny **PRZEŁĄCZNIK NOŻNY**, by wyjść z menu ustawień systemowych i powrócić do trybu grania.

Kalibracja pedału

Wybranie tej opcji systemowej zainicjuje procedurę kalibracji pedału ekspresji. Procedura ta jest wykorzystywana do kalibracji wbudowanego pedału ekspresji RP360XP lub zewnętrznego sterownika ekspresji podłączonego do RP360, jeśli ten nie będzie działał poprawnie.



Aby skalibrować pedał ekspresji RP360XP:

1. Wciśnij przycisk SYSTEM.
2. Wciskaj pokrętkę WYBORU lub przycisk SYSTEM do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 4/4 w prawym górnym rogu wyświetlacza.
3. Za pomocą pokrętki EDYCJA 1 (KALIBRACJA PEDAŁU) zainicjuj procedurę kalibracji.
4. Wciśnij pokrętkę WYBORU, by potwierdzić akcję.
5. Wyświetlacz powinien zalecić ci wciśnięcie i przytrzymanie pedału ekspresji, a następnie wciśnięcie PRZEŁĄCZNIKA NOŻNEGO 3.
6. Wyświetlacz powinien zalecić ci podniesienie pedału ekspresji, a następnie wciśnięcie PRZEŁĄCZNIKA NOŻNEGO 3.
7. Zostaniesz poproszony o dopasowanie czułości przełącznika V pedału ekspresji (tylko RP360XP). Wciśnij PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 1, by zmniejszyć czułość lub PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 2, by ją zwiększyć. Czułość jest pokazywana na wyświetlaczu w postaci numerycznej.
8. Przetestuj przełącznik V poprzez wciśnięcie pedału ekspresji, a następnie dociśnięcie go do końca. Po aktywacji przełącznika V wyświetlacz będzie pokazywał "WŁ." lub "WYŁ.", zależnie od pozycji przełącznika V. Powtórz kroki 7-8, by dostroić kalibrację przełącznika V. Przełącznik V ma działać konsekwentnie, ale nie może być zbyt czuły, gdyż może to powodować jego przypadkowe uruchomienie.
9. Gdy skończysz, wciśnij PRZEŁĄCZNIK NOŻNY 3, by ukończyć procedurę kalibracji i powrócić do trybu grania.

UWAGA: Jeśli podczas kalibracji na wyświetlaczu pokaże się "Błąd kalibracji!", powtórz kroki 8. Wciśnięcie przycisku WSTECZ w dowolnej chwili podczas przeprowadzania powyższej procedury spowoduje jej przerwanie.

Fabryczny reset

Ta opcja systemowa jest wykorzystywana do przywrócenia wszystkich ustawień RP do stanu fabrycznego.



UWAGA! Przeprowadzenie tej procedury spowoduje przywrócenie wszystkich ustawień do stanu fabrycznego. Wszelkie zmiany wprowadzone do ustawień zostaną utracone! Procedura jest nieodwracalna.

Aby przeprowadzić fabryczny reset:

1. Wciśnij przycisk SYSTEM.
2. Wciskaj pokrętkę WYBORU lub przycisk SYSTEM do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 4/4 w prawym górnym rogu wyświetlacza.
3. Za pomocą pokrętki EDYCJA 2 (FABRYCZNY RESET) zainicjuj procedurę resetu.
4. Wciśnij pokrętkę WYBORU, by potwierdzić akcję. Urządzenie rozpocznie resetowanie, co będzie wskazane przez komunikat „Resetowanie” pokazany na wyświetlaczu. Poczekaj na ukończenie procedury.
5. Jeśli korzystasz z RP360, to procedura w tym momencie się zakończy. Jeśli korzystasz z RP360XP, to przejdź do kolejnego kroku, by skalibrować pedał.
6. Po zakończeniu procedury zostaniesz poproszony o kalibrację pedału (tylko RP360XP). Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie. Patrz **Kalibracja pedału na stronie 52** po więcej informacji.

Wersja oprogramowania

Wyświetla wersję oprogramowania zainstalowaną w RP.



Aby sprawdzić zainstalowaną wersję oprogramowania:

1. Wciśnij przycisk SYSTEM.
2. Wciśnij pokrętkę WYBORU lub przycisk SYSTEM do momentu, gdy wyświetlacz pokaże 4/4 w prawym górnym rogu wyświetlacza.
3. Wersja oprogramowania będzie wyświetlona w lewym dolnym rogu wyświetlacza.
4. Wciśnij przycisk WSTECZ, by wyjść z menu ustawień systemowych.

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

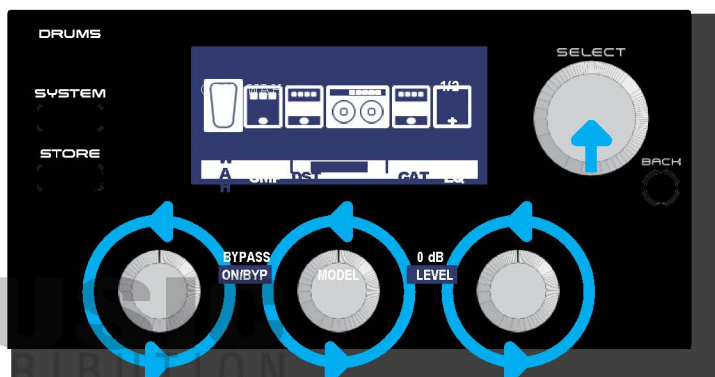
W MUSIC
DISTRIBUTION

EFEKTY I PARAMETRY

Ogólnie standardowy sprzęt gitarowy będzie zawierał kilka stompboxów, wzmacniacz gitarowy oraz kolumnę głośnika. Procesory gitarowe RP zawierają kilka wirtualnych stompboxów, wzmacniaczy oraz kolumn głośnika, a wszystko to w pojedynczym, programowalnym urządzeniu. Kolejność podłączenia stompboxów wpływa na ogólne brzmienie. RP360 oraz RP360XP umożliwiają ci zmianę kolejności efektów oraz zmianę umiejscowienia wzmacniacza/kolumny w łańcuchu efektów, dając ci więcej elastyczności podczas kształtowania dźwięku.

Każdy wzmacniacz, kolumna oraz model efektu mogą być zaprogramowane w RP tak, by spełniać twoje wymagania. Zrozumienie tego, jak te modele zmieniają dźwięk oraz jak każdy parametr zmienia model pomoże ci osiągnąć dźwięk, którego oczekujesz. Niniejsza sekcja instrukcji zawiera listę wzmacniaczy/kolumn/modeli efektów dostępnych w RP360 i RP360XP oraz opis parametrów każdego modelu.

Wszystkie efekty są dostępne poprzez menu edycji efektów, do którego można wejść wciskając pokrętkę WYBORU w trybie grania. Więcej informacji o edycji parametrów efektu znajdziesz w **Edycja parametrów efektu na stronie 19**. Niżej znajduje się lista i krótki opis ikon znajdujących się w tym menu.



Ikony menu edycji efektów



Ikona wzmacniacza/kolumny

Wybierz ją, by wejść w ustawienia edycji wzmacniacza/kolumny.



Ikona kompresora

Wybierz ją, by wejść w ustawienia kompresora.



Ikona opóźnienia

Wybierz ją, by edytować ustawienia opóźnienia



Ikona overdrive'u

Wybierz ją, by edytować ustawienia overdrive'u.



Ikona korektora

Wybierz ją, by edytować ustawienia korektora.



Ikona modulacji

Wybierz ją, by edytować ustawienia modulacji.



Ikona bramy szumów

Wybierz ją, by edytować bramę szumów.



Ikona pogłosu

Wybierz ją, by edytować ustawienia pogłosu.



Ikona głośności

Wybierz ją, by wejść w ustawienia głośności.



Ikona wah

Wybierz ją, by wejść w ustawienia wah.



Ikona pedału ekspresji

Wybierz ją, by przypisać parametr efektu do sterowania pedałem ekspresji.



Ikona LFO

Wybierz ją, by przypisać wbudowany LFO do parametru efektu dla modulacji efektów.



Ikona dodawania efektu

Wybierz ją, by dodać efekt do łańcucha efektów. Ikona będzie niewidoczna, jeśli w łańcuchu będzie 10 efektów, gdyż jest to jego maksimum.



Ikona przypisania przełącznika nożnego

W trybie stopa wybierz tę ikonę, by przypisać maksymalnie trzy efekty do trzech przełączników, które je będą włączać lub wyłączać. Ikona będzie widoczna tylko podczas pracy w trybie stopa.

Modelowanie wzmacniacza

Modelowanie wzmacniacza jest technologią, która nakłada ton wybranego wzmacniacza na twój sygnał gitarowy. RP jest wyposażony w szeroki wybór popularnych klasycznych i nowoczesnych wzmacniaczy oraz w dwa symulatory gitary akustycznej. Zwróć uwagę na to, że gdy wybierzesz model wzmacniacza, to domyślny model kolumny zostanie automatycznie wybrany i pokazany w dolnym prawym rogu wyświetlacza.

Po wybraniu modelu wzmacniacza możesz za pomocą pokrętła EDYCJA 3 (KOLUMNA) zmienić model kolumny. Wciskanie pokrętła WYBORU umożliwia nawigację po różnych stronach oraz dostęp do innych parametrów dostępnych dla wybranego modelu wzmacniacza (tj., Podbicie, Poziom wzmacniacza, czy korektor). Poniżej znajduje się opis modeli wzmacniacza dostępnych w RP oraz ich parametry. Zwróć uwagę na to, że wszystkie modele mają te same parametry.

Parametry

NAZWA	OPCJE I ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI.	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza wzmacniacz.
KOLUMNA	Różne wybory	Wybiera model kolumny.
PODBICIE	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = większe nasycenie.
POZ. WZM.	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy wzmacniacza.
BAS	1.0 – 10.0	Koryguje poziom niskich częstotliwości (basu). 5.5 = niski, 1.0 = pełne ucięcie i 10.0 pełne wzmocnienie.
ŚREDNIE	1.0 – 10.0	Koryguje poziom średnich częstotliwości. 5.5 = niski, 1.0 = pełne ucięcie i 10.0 pełne wzmocnienie.
SOPRAN	1.0 – 10.0	Koryguje poziom wysokich częstotliwości. 5.5 = niski, 1.0 = pełne ucięcie i 10.0 pełne wzmocnienie.

MODELE WZMACNIACZY

• 57 Champion

(Bazowany na '57 Fender® Tweed Champ®)

Tweed Champ jest prostym, warczącym wzmacniaczem, który najlepiej sprawdza się dla bluesa i muzyki garażowej. Ton jest niski ze względu na niską moc, ale się niesie!

• 57 D-Luxe

(Bazowany na '57 Fender Tweed Deluxe®)

Jeden z najbardziej rozchwytywanych powzmacniaczy w historii – nigdy nie masz go dość. To cacuszko pokazuje co potrafi, gdy wyciska się z niego ostatnie soki.

• 59 Bass Man

(Bazowany na '59 Fender Tweed Bassman®)

Klasyczny ryk wraz z niskimi końcami. Idealny do riffów bluesowych, ale sprawdza się również dla rocka oraz rock and rolla.

- **62 Bass Man**

(Bazowany na '62 Fender® dla Brownface Bassman)

Od początku ery pierwszego wzmacniacza Fendera pokrytego tolexem to ten wzmacniacz był używany w klasycznym utworze Hendrixa pt. "Voodoo Child".

- **65 Fraternal**

(Bazowany na '65 Fender Blackface Twin Reverb®)

Punkt odniesienia dla zestawów głośników. Ten świetny wzmacniacz jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych czystych tonów od 4 dekad.

- **65 D-Luxe Reverb**

(Bazowany na '65 Fender Blackface Deluxe Reverb®)

Pojedyncza wersja swojego starszego brata, nadaje się idealnie do bluesa, country i rocka.

- **45 JTM**

(Bazowany na '65 Marshall® JTM-45)

Możliwy punkt zwrotny dla bluesa i rock and rolla, wzmacniacz ten ustawił kurs dla przyszłych wzmacniaczy Marshalla. Rozpoczął "chrześzczącą" rewolucję, podkreślając klasyczne utwory AC/DC oraz album „Bluesbreakers Beano” z udziałem Erica Claptona.

- **68 Plexi**

(Bazowany na '68 Marshall 100Watt Super Lead (plexi))

Niewątpliwie jest to wzmacniacz, który zmienił rock and rolla. Stanowi punkt odniesienia dla wielu świetnych gitarowych dźwięków. Od Hendrixa do Van Halena, ten wzmacniacz ma to coś.

- **Jump Panel**

(Bazowany na '68 Marshall Jump Panel)

Efekt jest bazowany na metodzie, która wyciągała największy stopień nasycenia z klasycznego plexi – dzięki skakaniu z kanału 1 na kanał 2 osiągniesz bardziej podbity bit.

- **Master Volume**

(Bazowany na '77 Marshall MasterVolume)

Ten wzmacniacz był królem rock and rolla w latach 70-tych. Ten wzmacniacz JMP 100W jest wyposażony w cztery wyjściowe tuby 6550, dzięki czemu idealnie nadaje się do rock and rolowej muzyki.

- **800 JCM**

(Bazowany na '83 Marshall JCM800)

Wzmacniacz, który zdefiniował wiele metalowych dźwięków lat 80-tych jest nadal jednym z najbardziej poważanych wzmacniaczy Marshalla.

- **900 JCM**

(Bazowany na '93 Marshall® JCM900)

Ten wzmacniacz z diodą da ci więcej podbicia, niż mógłbyś sobie wymarzyć.

- **2000 JCM**

(Bazowany na 01 Marshall JCM2000 (Kanał solo))

TSL100 jest nadrzędnym tonem wspierającym riffy gitarowe, lub solowe wokale.

- **British 15**

(Bazowany na '62 Vox® AC15)

Pierwszy świetny wzmacniacz Voxa. Pojedyncza 12-calowa wersja swojego bardziej znanego 30-wattowego brata ma do zaoferowania podobne funkcje.

- **British 30**

(Bazowany na '63 Vox AC30 Top Boost)

Istotny wzmacniacz, który zdefiniował dźwięki Briana May'a i Edge'a. Podkręć go, a usłyszysz najbardziej niesamowite growle, które mogą pochodzić ze wzmacniacza.

- **Hi Wattage**

(Bazowany '69 Hiwatt® Custom 100 DR103)

Ten świetny rock and rollowy wzmacniacz był podstawą tonu Pete'a Townshenda we wczesnych latach 70-tych. Potwór, który potrafi zamieszać w głowie, najlepiej brzmi, gdy jest sparowany z kolumną Fane 4x12.

- **Mark IIC**

(Bazowany na '81 Mesa/Boogie® Mark II C™)

Oryginał bazowany na podkręconych wzmacniaczach Fendera, klasyk ten posiada najlepsze rytmy i prowadzące tony. Wzmacniacz ten był flagowym dla Mesy/Boogiego podczas ich dni budowy na zlecenie.

- **Mark 4**

(Bazowany na '94 Mesa/Boogie Mark IV™)

Jeśli lubujesz się w dużym podbiciu, to jest to coś dla ciebie. Wzmacniacz ten jest tak samo wpływowy dziś, jak był ponad dekadę temu.

- **Duo Rectified**

(Bazowany na '01 Mesa/Boogie Dual Rectifier®)

Nowy standard dla gitary metalowej, ta seria Rectifier rozpoczyna nową erę rozwałki z wykorzystaniem wzmacniaczy o dużym podbiciu.

- **Tri Rectified**
(Bazowany na '04 Mesa/Boogie® Triple Rectifier®)
Kolejna perełka od ludzi z Petalумы, ten starszy brat Dual Rectifiera ma dodatkowe 50 Wattów mocy.
- **Caliber 22**
(Bazowany na '86 Mesa/Boogie .22 Caliber)
Mała potworna kombinacja z klasycznym tonem Boogie Mark.
- **Heritage**
(Bazowany na '99 Carvin® LegacyVL-100)
Popisowy wzmacniacz Steve'a Vaia, używany od 1999. Podkreślony ton według specyfikacji Steve'a oraz tubowe wyjście EL-34. Idealny do solówek.
- **Matched 30**
(Bazowany '96 Matchless™ HC30)
Idealny skrzeczący ton klasy A ze stylowym, odpowiednio niskim końcem. Idealny do domu i country, bluesa oraz rocka.
- **Chief**
(Bazowany na '95 Matchless Chieftain)
Piękny, pełny ton wzmacniacza z charakterem. Chief jest świetnym wzmacniaczem dodającym nieco inny ton do twojej muzycznej palety.
- **Solo 100**
(Bazowany na '88 Soldano® SLO100)
Uważany za jeden z pierwszych sprzedawanych w sklepikach, SLO100 jest istnym marzeniem. Gładki overdrive z niesamowitym podtrzymywaniem jest wręcz niesamowity.
- **Super Group**
(Bazowany na '69 Laney™ Supergroup)
Supergroup był wykorzystywany między innymi przez Tony'ego Iommi oraz był kluczowym dźwiękiem we wczesnych nagraniach Black Sabbath.
- **GA-40**
(Bazowany na '59 Gibson® GA-40)
Świetny bluesowo/rockowy wzmacniacz rangi Deluxes, ale z własną osobowością.
- **Citris 120**
(Bazowany na '74 Orange™ OR 120)
Często pomijany wzmacniacz świetnej brytyjskiej firmy był używany przez wielkich jak Jimmy i Frank Zappa. Nic więc dziwnego, że wraca do łask.

- **PV 5150**
(Bazowany na '99 Peavey® 5150® II)
Projektowany w porozumieniu z Eddiem Van Halenem przez Peavey®, tej wzmacniacz oferuje podbicie na dni.
- **RG100**
(Bazowany na '88 Randall® RG-100)
Klasyczny solidny wzmacniacz, który wprowadził nowe pokolenie metalu. Tego wzmacniacza używał Dimebag we wczesnych dniach Pantery.
- **Jazz 120**
(Bazowany na '84 Roland® JC-120)
Ten solidny wzmacniacz był synonimem czystego dźwięku w latach 80-tych.
- **Solar 100**
(Bazowany na '67 Sunn® 100S)
Wykorzystywany przez Pete'a Townshenda podczas tournée po USA w późnych latach 60-tych, oferował dźwięki, które były uwielbiane przez The Who.
- **Solo**
Idealny dla stonowanych solówek w country, rocku, jazzie, bluesie, a nawet w metalu. Dodaj trochę opóźnienia oraz pogłosu, by otrzymać każdy dźwięk, który przyjdzie ci do głowy.
- **Metal**
Prawdziwy metalowy ton zarówno dla klasycznego, jak i nowoczesnego metalu z masywnymi końcówkami. Efekt ten jest zdolny osiągnąć szeroki zakres tonów metalowych dzięki sterowaniu korektorem i podbiciem.
- **Bright Combo**
Idealna, czysta dualna struktura wzmacniacza. Jasny i czysty wzmacniacz. Idealny do surfu, country, czystego rocka i metalu.
- **Chunk**
Grubszy niż Marshall, daje ci dużo podbicia oraz niskich końców, które ci nie wadzą.
- **Clean Tube**
Wzmacniacz oferuje dźwięk czystej tuby z dodatkiem harmoniki.
- **High Gain**
Dla muzyków rockowych lub hard rockowych, którzy od początku wymagają dużego overdrive'u. Efekt ten oferuje cięty ton dla rytmicznej i prowadzącej pracy przypominającej dobrze dopieszczony album.

- **Blues**

Idealne połączenie czystości i odwagi. Bluesowy wzmacniacz przecina się, ale męci podczas pokręcania podbicia.

- **Fuzz**

DigiTech Fuzz jest bazowany na tonach angielskich zespołów z późnych lat 60-tych, ale z czymś od nas. Dzięki temu DigiTech Fuzz jest idealny do wszystkiego od grunge'u lat 90-tych do dzisiejszej muzyki.

- **Spank**

Pogodny i cięty czysty dźwięk, który może być nieco zmodyfikowany. Idealny dla domowego funku lub innych tonów, które potrzebują podkręcenia.

- **2101 Clean**

DigiTech GSP2101™ przez lata stał się ikonicznym przedwzmacniaczem/procesorem dla wielu graczy. Po latach prośb od muzyków przywróciliśmy temu dźwiękowi dawny blask. 2101 Clean potrafi uchwycić ciepło oraz pogodność podczas odważnej produkcji ciepłego czystego dźwięku.

- **2101 Saturated**

Dźwięk przedwzmacniacza GSP2101 tworzy łagodne podbicie bez mącenia dźwięku. Idealne ustawienie tonu dla wszystkich rodzajów muzyki.

- **Crunch**

Crunch jest tuba chrzęszcząca bardziej od innych. Crunch ma dodatkowe podbicia i podcięcia. Idealny zarówno dla rytmów, jak i solówek.

- **Monster**

DigiTech Monster został stworzony na stole operacyjnym w europejskim zamku pod kątem jednego – pełnego metalowego podbicia. Idealne ustawienia dla death metalu lub “norweskich” brzmień.

- **Tweedface**

(Bazowany na przedwzmacniaczu Tweed i wzmacniaczu Blackface)

Wyobraź sobie połączenie dwóch najlepszych wzmacniaczy Fendera® w jedną bestię. Dokładnie to zrobiliśmy z Tweedface. Weź przedwzmacniacz klasycznego Tweed Deluxe™ i połącz go z wyjściem Blackface Twin Reverb®, a otrzymasz tego potwora.

- **Black Bass**

(Bazowany na przedwzmacniaczu '65 Blackface i wzmacniaczu Bassman®)

Co się stanie, jeśli połączysz czyste wejście Blackface'a i ziarnisty wzmacniacz Bassmana? Otrzymasz eksperymentalny wzmacniacz, który idealnie sprawdza się dla bluesa, rockabilly, country, czy rocka. Będziesz chciał go przetestować.

- **Stoner Rock**

Stoner Rock oferuje tony, które stały się sławne dzięki So-Cal i Desert. Potężny niski koniec oraz ciepły wysoki koniec Stoner Rock sprawia, że będziesz chciał korzystać z mostków, przykręcić tonację gitary i grać Godzillę całą noc.

- **DarkMetal**

Wytwarzający stylowy, skoncentrowany ton, wzmacniacz DarkMetal ma wysokie podbicie, ale nie tłumi twoich gitarowych tonów – jest to idealne rozwiązanie, jeśli grasz skomplikowany metal

- **Transistor**

DigiTech Transistor emuluje ziarniste, zawężone pasmo dźwięku korektora wraz z solidnym wzmacniaczem tranzystorowym. Idealny do nastrojowej muzyki.

- **Brown Sound**

(Bazowany na podkreślonym tonie Marshalla®)

Brown jest podkreślony tonem Marshalla® z wczesnych lat 80-tych, osławionym przez dzikich gitarzystów.

- **Mosh**

Ten dźwięk został opracowany w oparciu o tony z lat 80-tych z Nowego Jorku i San Francisko. Poczujesz nieźle trashowe uderzenie. Metalowy dźwięk z odrobiną trzasków.

- **Dread Acoustic**

Świetna dreadnaughtowa akustyczna symulacja z dołączonym górnym końcem.

UWAGA: Modele kolumn są niedostępne po włączeniu tej opcji.

- **Jumbo Acoustic**

W porównaniu do Dread Acoustic, ten efekt oferuje cieplejszy akustyczny model z większą ilością średnich zakresów.

UWAGA: Modele kolumn są niedostępne po włączeniu tej opcji.

MODELE WZMACNIACZY

- **Direct**

Przesyła bezpośredni sygnał (sygnał nie jest modulowany przez wzmacniacz.). Gdy ta opcja jest wybrana, to modele kolumny są nadal dostępne do wyboru. Wybierz tę opcję, jeśli chcesz wykorzystać modelowanie kolumny bez modelowania wzmacniacza.



Modelowanie kolumny



Modelowanie kolumny jest technologią, która nakłada ton wybranej kolumny na twój sygnał gitarowy. RP jest wyposażony w szeroki wybór popularnych klasycznych i nowoczesnych modeli kolumn. Zwróć uwagę na to, że gdy wybierzesz model wzmacniacza, to domyślny model kolumny zostanie automatycznie wybrany i pokazany w dolnym prawym rogu wyświetlacza. Możesz jednak zmienić model kolumny do wybraniu modelu wzmacniacza, by osiągnąć różne tony. Poniższa sekcja zawiera opis każdego modelu kolumn dostępnego w RP. Zwróć uwagę na to, że żadne parametry nie są dostępne dla modeli kolumn, jako że nie są one wymagane.

MODELE KOLUMN

- **1x8: Champ**
(Bazowana na 1x8 '57 Fender® Tweed Champ®)
Mały, choć dobrze przecinający się przez miks głośnik.
- **1x12: D-Luxe**
(Bazowana na 1x12 '57 Fender Tweed Deluxe®)
Marzenie bluesmana. Idealnie nadaje się do klasycznych tonów, gdy zostanie sparowany ze zgodnym modelem wzmacniacza.
- **1x12: LuxRev**
(Bazowana na 1x12 '65 Fender Blackface Deluxe Reverb®)
Oferuje solidne tony, które mogą być połączone z każdym wzmacniaczem.
- **1x12: AC British**
(Bazowana na 1x12 '62 Vox® AC15)
Świetna mała kolumna, idealna do rocka i bluesa.
- **1x12: Gib-GA**
(Bazowana na 1x12 '59 Gibson® GA-40)
Podobna do kolumn Deluxe, ale z podkreślonymi górnymi końcami.
- **2x12: Bass Man**
(Bazowana na 2x12 '57 Fender Blonde Bassman®)
Ciepła kombinacja dwóch głośników. Idealna do rytmu prowadzącego lub czystych chórków.
- **2x12: Twin**
(Bazowana na 2x12 '65 Fender Blackface Twin Reverb®)
Punkt odniesienia, który wielu starało się odwzorować. Klasyczny czysty ton.
- **2x12: AC British**
(Bazowana na 2x12 '63 Vox AC30 Top Boost i Jensen® Blue Backs)
Świetnie niskie końce. Nasze ulubione głośniki we wczesnej erze Voxa/Jensena.

• **2x12: Jazz**

(Bazowana na 2x12 '84 Roland® JC-120)

Idealna dla szybkich czystych tonów ze wzmocnionymi górnymi końcami.

• **2x15: JBL**

(Bazowana na 2x15 '68 Sunn® 200S i JBL®-Lansings)

Potężny dolny koniec od przełomowego projektanta. Klasyczne tony późnych lat 60-tych.

• **4x10: Bass Man**

(Bazowana na 4x10 '59 Fender® Tweed Bassman®)

Potężna, chrapliwa i po prostu świetna. Połączenie tej kolumny z odpowiadającym jej wzmacniaczem da ci najlepsze możliwe tony.

• **4x12: Classic**

(Bazowana na 4x12 Marshall® 1969 Straight i Celestion® G12-T70)

Głośniki świetnie zarządzające mocą dadzą ci poczucie klasycznego Marshalla. Potrzeba wiele energii, by je rozbijać.

• **4x12: Green**

(Bazowana na 4x12 Marshall 1969 Slant i Celestion® 25W Green backs)

Ten świetny głośnik oferuje dźwięk, który jest tak samo charakterystyczny, jak jego nazwa. Świetnie współgra z Plexi.

• **4x12: Fane**

(Bazowana na 4x12 Hiwatt® Custom i Fane® Speakers)

Unikalne ciepłe tony ze świetnym balansem.

• **4x12: Boutique**

(Bazowana na 4x12 '96 VHT® Slant i Celestion Vintage 30s)

Rzadkie połączenie od ludzi z VHT. Świetne uderzenie, które się nieźle przecina.

• **4x12:V30**

(Bazowana na 4x12 Johnson® Straight i Celestion Vintage 30s)

Ten ton jest świetny dla rocka, hard rocka i metalu. Niskie końce kompresują odpowiednią ilość miksu ze względu na połączenie Celestion Vintage 30's i głośności kolumny.

• **4x12: Recto**

(Bazowana na 4x12 '07 Mesa/Boogie® Rectifier i Celestion Vintage 30s)

Najlepszy 4x12 dla najcięższych tonów. Masywny dolny koniec oraz cięty średni zakres.

• **4x12: Solo**

Sola muszą się przebijać przez miks bez miażdżenia dźwięku. Kolumna Solo jest frazowana, by wytwarzać czysty ton z maksymalnym overdrivem.

- **2x12: Bright**

Szczególnie jasno, ale pełnie brzmiąca kolumna. Idealna do czystych dźwięków.

- **4x12: Metal**

Kolumna Metal oferuje głębszą odpowiedź, ale z bardziej stylowymi niskimi końcami. Świetna ze wzmacniaczem potrzebującym ostrości.

- **4x12: Rock**

Weź standardową kolumnę 4x12 i dodaj 600Hz do przecinania się przez miks. Kolumna Rock nie tylko brzmi dobrze dla rocka, ale celuje również w hard rocka i daje nowe życie overdrive'owi.

- **4x12: Alternative**

Kolumna DigiTech Alternative jest bardziej nieczystą kolumną z większą ilością skwierczenia, niż standardowa kolumna 4x12. Użyj ją, jeśli chcesz wycisnąć maksimum ze swoich tonów.

- **4x12: Vintage**

Klasyczna kolumna z "przełamanym" ciepłym tonem.

- **4x12: Chunk**

Chunk jest mocniejszą kolumną, która nadaje się do hard rocka i solówek. Pomaga każdemu wzmacniaczowi przeciąć się przez miks.

- **4x12: Spank**

Potrzebujesz brzęczącego, funkowego wysokiego końca? Spank jest idealny do funku.

- **2101 Speaker**

Ta kompensacja głośnika pochodzi od GSP2101, który stał się standardem dla bezpośrednich mikrofonów w każdym rodzaju muzyki.

- **Direct**

Przesyła bezpośredni sygnał (modelowanie kolumny nie jest używane). Wybierz tę opcję, jeśli chcesz korzystać z wybranego rodzaju wzmacniacza, ale nie chcesz korzystać z kolumny.

Kompresja



Kompresor jest wykorzystywany do zwiększenia podtrzymania i podrasowania tonu. Odbywa się to poprzez zwiększenie ilości sygnałów o niższym poziomie i ograniczenie tych głośniejszych. Poniższa sekcja zawiera opis modeli kompresora dostępnych w RP oraz ich parametry.

MODELE KOMPRESORA

• Main Squeeze

(Kompresor DigiTech)

Kompresor DigiTech Main Squeeze kompresuje wysokie sygnały i podbija niskie sygnały, dając ci gładkie i długie podtrzymanie bez zmniejszania jakości oryginalnego dźwięku. Ponadto steruje tonem skompresowanego sygnału.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.
PODTRZYMANIE	0 - 99	Steruje ilością kompresji. Wyższa wartość = więcej kompresji.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu po zastosowaniu kompresji.
ATAK	0 - 99	Koryguje czas, który jest potrzebny do reakcji kompresora i nałożenia kompresji. Wyższe wartości pozwalają na większy wstępny atak sygnału przed kompresją.

• Blue Compressor

(Bazowany na kompresorze/podtrzymywaczu Boss® CS-2)

CS-2 kompresuje wysokie sygnały przed podbiciem niskim, dając ci gładkie i długie podtrzymanie bez zmniejszania jakości oryginalnego dźwięku.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	ON,	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.
PODTRZYMANIE	0 - 99	Steruje ilością kompresji. Wyższa wartość = więcej kompresji.
ATAK	0 - 99	Koryguje czas, który jest potrzebny do reakcji kompresora i nałożenia kompresji. Wyższe wartości pozwalają na większy wstępny atak sygnału przed kompresją.

MODELE KOMPRESORA

- **Red Compressor**

(Bazowany na MXR® Dyna Comp™)

MXR Dyna Comp skompresuje wysokie sygnały i podbije niskie dodając unikalne głosy, które stały się popularne dla wielu graczy jako partie prowadzące, dodając chicken picking oraz proste podbicia.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
WYJŚCIE	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.
CZUŁOSC	0 - 99	Koryguje ilość kompresji.

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

Opóźnienie



Opóźnienie jest efektem, który nagrywa część przychodzącego sygnału, a następnie odtwarza go nieco później. Nagranie może być powtórzone raz lub kilka razy, zależnie od wybranego rodzaju opóźnienia i ustawień.

RP posiada funkcję tempa uderzeń, która aktualizuje czas opóźnienia podczas występu poprzez wystukanie stopą na przełączniku nożnym pożądanego tempa. Patrz **Tempo uderzeń na stronie 33** po więcej informacji.

Poniższa sekcja zawiera opis modeli opóźnienia dostępnych w RP oraz ich parametrów.

MODELE OPÓŹNIENIA

• Opóźnienie analogowe

Opóźnienie analogowe wytwarza opóźnienia, które pochodzą z analogowych chipów "BBD". Chipy BBD były pierwszym sposobem tworzenia opóźnienia poza kosztownymi taśmowymi opóźnieniami. Dźwięk opóźnienia nie był w hi-fi, ale przypominał oryginalny sygnał i szybko stał się kamieniem węgielnym dla nowoczesnych dźwięków gitarowych ze względu na ciepłe właściwości.

Parametry

NAZWA	OPCJA LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza lub wyłącza efekt.
CZAS	0 – 5.000 SEK	Ustawia czas opóźnienia.
POWTÓRZENIA	0 - 99, STAŁE	Ustawia ilość opóźnień. Najniższa wartość = jedno powtórzenie. Wyższa wartość = więcej powtórzeń, a najwyższa = stałe powtórzenia (nieskończone).
POZIOM	0 – 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.
PODZIAŁ UDERZEŃ	3 ĆWIERĆNUTY, ÓSEMKA, ÓSEMKA Z KROPKĄ, ĆWIERĆNUTA, PÓŁNUTA	Ustawia stopień podziału uderzeń lub wartość nuty, przy której pojawia się opóźnienie.

• Opóźnienie DM

(Bazowane na analogowym opóźnieniu Boss® DM-2)

DM-2 jest klasycznym, standardowym, analogowym opóźnieniem BBD, które wykorzystuje 4,096 etapów opóźnienia. Charakterystyka częstotliwościowa i szum jest zależny od czasu opóźnienia. Wzrost sygnału spada z każdym powtórzeniem, więc powtórzenia są podkreślane, sygnał staje się coraz mniej rozpoznawalny i staje się bardziej efektem niż opóźnieniem.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POWTÓRZENIA	0.024 – 0.310 SEK	Ustawia czas opóźnienia.
INTENSYWNOŚĆ	0 - 99	Ustawia ilość powtórzeń opóźnienia. Najniższa wartość = jedno powtórzenie. Wyższe wartości = więcej powtórzeń.
ECHO	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

• Opóźnienie cyfrowe

Cyfrowe opóźnienie może stanowić idealną reprezentację twojego sygnału gitarowego. Pożądane ze względu na swoją świetną jakość, cyfrowe opóźnienia właściwie nie są zanieczyszczone szumem i mają pełną charakterystykę częstotliwościową.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
CZAS	0 – 5.000 SEK	Ustawia czas opóźnienia.
POWTÓRZENIA	0 - 99, STAŁE	Ustawia ilość opóźnień. Najniższa wartość = jedno powtórzenie. Wyższa wartość = więcej powtórzeń, a najwyższa = stałe powtórzenia (nieskończone).
POZIOM	0 – 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.
PODZIAŁ UDERZEŃ	3 ĆWIERĆNUTY, ÓSEMKA, ÓSEMKA Z KROPKĄ, ĆWIERĆNUTA, PÓŁNUTA	Ustawia stopień podziału uderzeń lub wartość nuty, przy której pojawia się opóźnienie.
PRÓG WYCISZENIA	0 - 99	Dodaje dodatkowe wyciszenie do opóźnionego sygnału. Parametr koryguje próg efektu wyciszenia. Niższa wartość zwiększa poziom efektu, a wyższa go zmniejsza.
POZIOM WYCISZENIA	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu wyciszenia.

MODELE OPÓŹNIENIA

• Modulowane opóźnienie

Modulowane opóźnienie jest cyfrowym opóźnieniem z dodanym chórem, który wytwarza szersze opóźnienie stereo.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
CZAS	0.010 – 5.000 SEK	Ustawia czas opóźnienia.
POWTÓRZENIA	0 - 99, STAŁE	Ustawia ilość opóźnień. Najniższa wartość = jedno powtórzenie. Wyższa wartość = więcej powtórzeń, a najwyższa = stałe powtórzenia (nieskończone).
GŁĘBIA	0 – 99	Koryguje intensywność zmodulowanej części efektu.
POZIOM	0 – 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.
PODZIAŁ UDERZEŃ	3 ĆWIERĆNUTY, ÓSEMKA, ÓSEMKA Z KROPKĄ, ĆWIERĆNUTA, PÓŁNUTA	Ustawia stopień podziału uderzeń lub wartość nuty, przy której pojawia się opóźnienie.

• Opóźnienie ping-pongowe

Opóźnienie ping-pongowe powtarza skoki od strony do strony i do poprawnego działania wymaga konfiguracji stereo.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
CZAS	0 – 5.000 SEK	Ustawia czas opóźnienia.
POWTÓRZENIA	0 - 99, STAŁE	Ustawia ilość opóźnień. Najniższa wartość = jedno powtórzenie. Wyższa wartość = więcej powtórzeń, a najwyższa = stałe powtórzenia (nieskończone).
POZIOM	0 – 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.
PODZIAŁ UDERZEŃ	3 ĆWIERĆNUTY, ÓSEMKA, ÓSEMKA Z KROPKĄ, ĆWIERĆNUTA, PÓŁNUTA	Ustawia stopień podziału uderzeń lub wartość nuty, przy której pojawia się opóźnienie.
PRÓG WYCISZENIA	0 - 99	Dodaje dodatkowe wyciszenie do opóźnionego sygnału. Parametr koryguje próg efektu wyciszenia. Niższa wartość zwiększa poziom efektu, a wyższa go zmniejsza.
POZIOM WYCISZENIA	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu wyciszenia.

MODELE OPÓŹNIENIA

• Opóźnienie taśmowe

Opóźnienie taśmowe wytwarza ciepły ton poprzez ograniczanie charakterystyki częstotliwościowej oraz poprzez dodawanie overdrive'u z taśmowego opóźnienia.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI JANIE	Włącza i wyłącza efekt.
CZAS	0.010 – 5.000 SEK	Ustawia czas opóźnienia.
POWTÓRZENIA	0 - 99, STAŁE	Ustawia ilość opóźnień. Najniższa wartość = jedno powtórzenie. Wyższa wartość = więcej powtórzeń, a najwyższa = stałe powtórzenia (nieskończone).
POZIOM	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.
WOW	0 - 99	Symuluje wolną wariację prędkości ze starych maszyn taśmowych, znaną jako efekt wow.
DRGANIE	0 - 99	Symuluje szybką wariację prędkości ze starych maszyn taśmowych.
PODZIAŁ UDERZEŃ	3 ĆWIERĆNUTY, ÓSEMKA, ÓSEMKA Z KROPKĄ, ĆWIERĆNUTA, PÓŁNUTA	Ustawia stopień podziału uderzeń lub wartość nuty, przy której pojawia się opóźnienie.

• Echo Flex

(Bazowane na Maestro™ EP-2 Tube Echoplex™)

Echoplex jest standardem, do którego porównuje się wszystkie analogowe opóźnienia. Echoplex był pierwszym szeroko wykorzystywanym opóźnieniem taśmowym z własnym tonem. Echoplex może być słyszalny w wielu utworach z gatunku rockabilly, surf, country, oraz rock.

Parametry

NAZWA	OPCJA LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI JANIE	Włącza i wyłącza efekt.
CZAS	0.110 – 0.870 SEK	Ustawia czas opóźnienia.
POWTÓRZENIA	0 - 99, STAŁE	Ustawia ilość opóźnień. Najniższa wartość = jedno powtórzenie. Wyższa wartość = więcej powtórzeń, a najwyższa = stałe powtórzenia (nieskończone).
GŁOŚNOŚĆ	0 – 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.
PODZIAŁ UDERZEŃ	3 ĆWIERĆNUTY, ÓSEMKA, ÓSEMKA Z KROPKĄ, ĆWIERĆNUTA, PÓŁNUTA	Ustawia stopień podziału uderzeń lub wartość nuty, przy której pojawia się opóźnienie.

• Opóźnienie Lo Fi

Opóźnienie Lo Fi jest analogowym opóźnieniem z ograniczoną charakterystyką częstotliwościową, wytwarzającym brudniejszy rodzaj opóźnienia.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
CZAS	0 – 5.000 SEK	Ustawia czas opóźnienia.
POWTÓRZENIA	0 - 99, STAŁE	Ustawia ilość opóźnień. Najniższa wartość = jedno powtórzenie. Wyższa wartość = więcej powtórzeń, a najwyższa = stałe powtórzenia (nieskończone).
GŁOŚNOŚĆ	0 – 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.
PODZIAŁ UDERZEŃ	3 ĆWIERĆNUTY, ÓSEMKĄ, ÓSEMKĄ Z KROPKĄ, ĆWIERĆNUTA, PÓŁNUTA	Ustawia stopień podziału uderzeń lub wartość nuty, przy której pojawia się opóźnienie.

• 2-uderzeniowe opóźnienie

Większość opóźnień jest wywoływana po jednym uderzeniu. Natomiast 2-uderzeniowe opóźnienie wykorzystuje pojedynczą linię opóźnienia wraz z dwoma punktami końcowymi oddzielonymi różnym tempem. Wykorzystaj ten efekt, by dodać więcej rytmiki do swoich opóźnień.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
CZAS	0 – 5.000 SEK	Ustawia czas opóźnienia.
POWTÓRZENIA	0 - 99, STAŁE	Ustawia ilość opóźnień. Najniższa wartość = jedno powtórzenie. Wyższa wartość = więcej powtórzeń, a najwyższa = stałe powtórzenia (nieskończone).
POZIOM	0 – 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.
TEMPO	0% - 99%	Koryguje odstęp między dwoma uderzeniami opóźnienia. Wyższa wartość = więcej powtórzeń, a najwyższa nieskończone powtórzenia.
PODZIAŁ UDERZEŃ	3 ĆWIERĆNUTY, ÓSEMKĄ, ÓSEMKĄ Z KROPKĄ, ĆWIERĆNUTA, PÓŁNUTA	Ustawia stopień podziału uderzeń lub wartość nuty, przy której pojawia się opóźnienie.

Overdrive



Pedały overdrive'u zostały zaprojektowane w taki sposób, by podbić ton twojej gitary zanim dojdzie on do wzmacniacza. Wiele ciężkich pedałów, takich jak DigiTech Grunge™ zostało zaprojektowanych tak, by dostarczyć więcej podbicia i przechodzić przez czystszy wzmacniacz. Overdrive'y są świetne do podbić dźwięku gitarowego oraz do prowadzenia już zniekształconego wzmacniacza, dając ci więcej podbicia tonu oraz cięższe dźwięki. Overdrive'y wykorzystywane z czystymi wzmacniaczami wytwarzają bluesowe tony. Poniżej znajduje się opis modeli overdrive'u dostępnych w RP oraz ich parametry.

MODELE OVERDRIVE'ÓW

• Screamer

(Bazowany na Ibanez® TS-9 Tube Screamer™)

Jeden z najbardziej znanych pedałów, TS-9 przetrwał próbę czasu i można go znaleźć niemalże na każdym pedalboardzie.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PROWADZENIE	0 - 99	Ustawia ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu.
POZIOM	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

• Eight-Oh-Eight

(Bazowany na Ibanez TS-808 Tube Screamer™)

Poprzednik sławnego TS-9, TS-808 zapoczątkował modyfikacje klasycznych projektów na rynku. Jeśli wymagasz takich standardów w overdrive'ie, to jest to opcja dla ciebie.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PROWADZENIE	0 - 99	Ustawia ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu.
POZIOM	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

• TS Modded

(Bazowany na modyfikowanym Ibanez® TS-9 Tube Screamer™)

Weź TS-9, dodaj nieco podbicia i zmodyfikuj niskie końce, by wytworzyć grubszy, bardziej bluesowy overdrive

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PROWADZENIE	0 - 99	Ustawia ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu.
POZIOM	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

• Supreme Drive

(Bazowany na Boss® SD-1 Overdrive)

Z nieco większym podbiciem niż OD-1, SD-1 poprowadzi każdy wzmacniacz do innego wymiaru. Idealny dla ciebie, jeśli szukasz klasycznego rockowego tonu.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PROWADZENIE	0 - 99	Ustawia ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu.
POZIOM	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

• Over Drive

(Bazowany na Boss OD-1 Overdrive)

OD-1 idealnie nadaje się do dodania małej ilości podbicia do twojego tonu, bez względu na rodzaj używanego przez ciebie wzmacniacza. Aby wytworzyć bluesowe tony, sparuj go z czystym kombo. Jeśli potrzebujesz prowadzenia, podkręć pobicie i poziom.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PROWADZENIE	0 - 99	Ustawia ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
POZIOM	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

• Who Do Drive

(Bazowany na Voodoo Lab® Sparkle Drive™)

Sparkle Drive łączy ton 808 z podbitym czystym tonem, formując idealne urządzenie do prowadzenia wzmacniaczy.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PODBICIE	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu.
CZYSTY	0 - 99	Miksuje czysty (nieprzetworzony) sygnał ze zniekształconym. Wyższa wartość = więcej czystego sygnału.
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

• Driven Over

(Bazowany na Guyatone® Overdrive OD-2)

OD-2 jest kolejnym rodzajem overdrive'u. OD-2 jest transparentny i nie miesza się z odtwarzaniem nut lub chórów.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PODBICIE	0 - 99	Ustawia ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
POZIOM	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

• DOD® 250

DOD 250 jest kolejnym klasycznym overdrivem. Po wyeliminowaniu sterowaniem tonacją, piękno 250 tkwi w czystym overdrive'ie.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PODBICIE	0 - 99	Ustawia ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
POZIOM	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

• Redline

W porównaniu do standardowego overdrive'u, Redline przenosi zniekształcenia do miejsca, które nigdy nie istniało. Obwód Redline's modyfikuje sygnał gitarowy w nierówny sposób – porównywalnie do tubowego overdrive'u. Wystarczy dodać nieco podbicia i grubsze niższe końce, a otrzymamy Redline.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI JANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PODBICIE	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Większa wartość = więcej nasycenia.
NISKIE	0 - 99	Koryguje niskie częstotliwości efektu.
WYSOKIE	0 - 99	Koryguje wysokie częstotliwości efektu.
POZIOM	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

• Amp Driver

Overdrive Amp Driver został zaprojektowany do zmiany zwykłego overdrive'u w bestie. Amp Driver nie tylko zniekształca sygnał gitarowy, ale również pobija częstotliwość do około 600Hz. Dzięki wzmocnieniu częstotliwości do około 600Hz wzmacniacze mogą grać ciężiej, wydając więcej metalowych tonów. „Złośliwy” dźwięk jest określany nie tylko przez ilość podbicia we wzmacniaczu, ale również przez to, jak ciężko gra i na jakiej częstotliwości.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ., OMI JANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PROWADZENIE	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
ŚREDNIE WZM.	0 - 99	Koryguje średnie częstotliwości efektu.
POZIOM	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

Anxiety Disorder

(Bazowany na Fulltone® OCD Overdrive)

Rozciągający granice różnych rodzajów overdrive'u, OCD wytwarza niesamowitą harmonię oraz prowadzi każdy wzmacniacz w stronę zapomnienia. Overdrive jest grubszy niż większość, ale przepuszcza każdą strunę oraz nutę.

Parametry

NAZWA	OPCJA LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI JANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PROWADZENIE	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu.
WW/NW	WW, NW	Opcja WW (Wysoki Wierzchołek) mocniej podbija głośność górnych częstotliwości średnich zakresów, niskie końce oraz overdrive przecinający kontrolę PROWADZENIEM dając bardziej "brytyjski" dźwięk. Opcja NW (Niski Wierzchołek) oferuje mniej zabarwienia dając czystsze podbicie.
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

Rodent

(Bazowany na Pro Co® RAT™)

Chcesz podbicia? Chcesz więcej podbicia? Rat był jednym z pierwszych pedałów przenoszących podbicie do innego wymiaru. Kontrola filtra daje Rat jego unikalne brzmienie oraz elastyczność. Mówi się, że pierwsze thrashowe zespoły z San Francisco łączyły ten efekt z Marshall JCM800 w celu osiągnięcia ciężkich brzmień.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI JANIE	Włącza i wyłącza efekt.
OVER	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
FILTR	0 - 99	Kontrola tonami. Koryguje wysoki filtr. Niższa wartość = mniej sopranu.
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

• Overdrive MX

(Bazowany na MXR® Distortion +)

Klasyczny ze względu na swoją prostotę – podłącz i graj. Distortion + wytwarza dobry, przyzwoity overdrive, idealny dla zniekształconych wzmacniaczy.

Parametry

NAZWA	OPCJA LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
OVER	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej
WYJŚCIE	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

• Overdrive Orange

(Baz Boss® DS-1™ Distortion)

Klasyczny overdrive. Przyjemny, powszechny overdrive, którego tony wahają się od rocka do łagodnego metalu. Wykorzystaj go do prowadzenia zniekształconego wzmacniacza!

Parametry

NAZWA	OPCJE UB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
OVER	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu.
POZIOM	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

• Grunge®

Pod koniec 1991 roku muzyka grunge'owa przedarła się do radia, a ten pedał został zaprojektowany jako DOD FX69 Grunge. Pedał ten został zaprojektowany przez młodego inżyniera, który grał punka i został wypuszczony jak eksperyment sprawdzający, o co chodzi w tej nowej muzyce. DOD FX69 Grunge stał się top-sellerem i sprzedawał się tak przez ponad dekadę. Grunge wytwarza tony od wczesnych Seattle do pogranicza metalu.

Parametry

NAZWA	OPCJA LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
GRUNGE	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
GRZBIET	0 - 99	Koryguje częstotliwość basu efektu.
LICO	0 - 99	Koryguje częstotliwość sopranu efektu.
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

- **Zone**

(Bazowany na Boss® MT-2 Metal Zone®)

Metal Zone wytworzy niemalże każdy metalowy dźwięk od stylowej perkusji do głęboko rozstrojonego grindcore'u.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI	Włącza i wyłącza efekt.
PODBICIE	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
NISKIE	0 - 99	Koryguje częstotliwości basu efektu.
ŚREDNIE	0 - 99	Koryguje niskie częstotliwości efektu.
ŚR. CZĘS.	0 - 99	Koryguje centralną częstotliwość filtra MID.
WYSOKIE	0 - 99	Koryguje częstotliwość soprano efektu.
POZIOM	0 - 99	Koryguje poziom wyjściowy efektu.

- **Death Metal**

Zaprojektowany w 1992, by dać death metalowym muzykom ścianę dźwięku. Niezależnie, czy grasz grindcore z lat 90-tych, czy nowoczesny death metal, to kontrola nad dźwiękami Death Metal daje ci szeroki zakres możliwości.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.
NISKIE	0 - 99	Koryguje częstotliwości basu efektu.
ŚREDNI	0 - 99	Koryguje niskie częstotliwości efektu.
HIGH	0 - 99	Koryguje częstotliwość soprano efektu.

• **Gonkulator**

Zaprojektowany, by spełnić potrzeby wielu eksperymentujących gitarzystów, pedal DOD Gonkulator był hitem. Gonkulator jest połączeniem pedału Grunge oraz pierścieniowego modulatora, który wytwarza overdrive i miksuje go z "dzwonieniem". Pierwszy pedal posiada pokrętkę „ssące”.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI J A N I E	Włącza i wyłącza efekt.
GUNK	0 - 99	Steruje podbiciem overdrive'u.
SMUGA	0 - 99	Steruje poziomem wyjściowym obwodu modulującego pierścieni. Dla większej ilości dźwięków w tym stylu podkręć efekt. Przykręć efekt dla Grunge™.
SSANIE	0 - 99	Steruje wyjściowym poziomem overdrive'u.
FALOWANIE	0 - 99	Steruje ogólnym wyjściowym poziomem efektu.

• **8tavia**

(Bazowany na Roger Mayer Octavia™)

Zaprojektowana w 1967, Octavia była używana w "Purple Haze" i "Fire" Jimiego.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI J A N I E	Włącza i wyłącza efekt.
PROWADZENIE	0 - 99	Steruje ilością nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

• **Later Fuzz**

(Bazowany na Demeter™ Fuzzulator)

Podnosi odpowiednie częstotliwości za pomocą wstępnego nacisku tonu, Fuzzulator wytwarza overdrive, który jest unikatowy i nie męci się przy podkręcaniu efektu fuzz.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OVER	WŁ./OMI J A N I E	Włącza i wyłącza efekt.
FUZZ	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu.
LUZY	LUŻNY, NAPRĘŻONY	Przełącza między naprężonym, nieco głośniejszym dźwiękiem, a tym bardziej klasycznym z niższym poziomem wyjścia.
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

MODELE OVERDRIVE'U

• DOD Classic Fuzz

Jako członek oryginalnej rodziny DOD FX, Classic Fuzz pozyskał wiele jej cech, w tym czystość grania.

Parametry

NAZWA	OPCJA UB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
FUZZ	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu.
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

• Face Fuzz

(Bazowany na Arbiter® Fuzz Face™)

Dallas Arbiter Fuzz Face wypłynął w 1966 i wykorzystywał germaniczne tranzystory do uzyskania unikatowych dźwięków oraz inspirował wiele kolejnych pedałów. Fuzz Face wytwarza grubą ścianę overdrive'u oraz pełny niski koniec. Idealny do tworzenia stone rockowych dźwięków.

Parametry

NAZWA	OPCJA LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
FUZZ	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

• Big Pi

(Bazowany na Electro-Harmonix® Big Muff Pi®)

Obowiązkowy dla alternatywnych muzyków, Big Muff Pi jest bez wątpienia najlepszym overdrivem dla grunge'u, nowej fali oraz punku.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PODTRZYMANIE	0 - 99	Koryguje ilość nasycenia. Wyższa wartość = więcej nasycenia.
TON	0 - 99	Koryguje ton efektu.
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Koryguje wyjściowy poziom efektu.

Korektor



3-pasmowy, pół-parametryczny korektor jest wykorzystywany do dalszego kształtowania dźwięku oraz umożliwia kontrolę na niskimi, średnimi i wysokimi pasmami, każde ma regulowaną częstotliwość i szerokość pasma.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
NISKI POZIOM	-12 dB do +12 dB	Koryguje poziom niskich częstotliwości (basów).
NISKA CZĘST.	60 Hz - 500 Hz	Ustawia centralną częstotliwość niskiego filtra.
NISKI BW	SZERKI, ŚREDNI WĄSKI	Ustawia szerokość niskiego filtra.
ŚREDNI POZIOM	-12 dB do +12 dB	Koryguje poziom średnich częstotliwości (midów).
ŚR. CZĘST.	300 Hz - 4 kHz	Ustawia centralną częstotliwość średniego filtra.
SREDNI BW	SZEROKI, ŚREDNI WĄSKI	Ustawia szerokość średniego filtra.
WYSOKI POZIOM	-12 dB do +12 dB	Koryguje poziom wysokich częstotliwości (sopranu).
WYS CZĘST.	2 kHz - 8 kHz	Ustawia centralną częstotliwość wysokiego filtra.
WYSOKI BW	SZEROKI, ŚREDNI WĄSKI	Ustawia szerokość wysokiego filtra.

Pedał ekspresji



Wybór ikony pedału ekspresji umożliwia ustawienie parametru przypisanego do pedału ekspresji oraz jego minimalną (opuszczony pedał) i maksymalną (podniesiony pedał) kontrolowaną wartość. Patrz **Sterowanie pedałem ekspresji na stronie 34** po więcej informacji o wbudowanym lub zewnętrznym pedale ekspresji RP360XP lub RP360.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WYBÓR PARAMETRU	Zakres	Wybiera kontrolowalny parametr.
MINIMALNA	Zakres	Ustawia minimalną wartość dla opuszczonego pedału.
MAKSYMALNA	Zakres	Ustawia maksymalną wartość dla opuszczonego pedału.

LFO



Wybór ikony LFO umożliwia przypisanie parametru sterowanego za pomocą LFO. Możesz również ustawić minimalne i maksymalne kontrolowalne wartości, dopasować prędkość oraz wybrać rodzaj kształtu fali. Patrz **Przypisywanie LFO na stronie 36** po więcej informacji odnośnie konfiguracji LFO.

Parametry

NAZWA	OPCJA LUB ZAKRES	OPIS
KONTROLOWANY PARAMETR	Zakres	Wybiera parametr kontrolowany za pomocą LFO.
MINIMALNA	Zakres	Ustawia minimalną wartość, którą LFO ustawi dla parametru, gdy ten osiągnie dolny limit swojej fali.
MAKSYMALNA	Zakres	Ustawia maksymalną wartość, którą LFO ustawi dla parametru, gdy ten osiągnie górny limit swojej fali.
PRĘDKOŚĆ	0.05 HZ – 10.00 HZ	Koryguje tempo, w jakim LFO będzie modulować przypisany parametr.
KSZTAŁT FALI	TRÓJKĄTNA, SINUSOIDALNA, KWADRATOWA	Wybiera kształt fali LFO, który to zmienia czasową charakterystykę modulacji LFO.

Modulacja



Efekt modulacji wybiera jeden rodzaj modulacji spośród chóru, flangera, fazera, vibracji/rotacji, tremolo, panner (auto-panner), filtrów oraz zmiany tonacji. Poniższa sekcja opisuje każdy rodzaj tych efektów.

Chór

Chór dodaje krótkie opóźnienie do twojego sygnału. Opóźniony sygnał jest rozstrajany i dostrajany, a następnie wmikсовany do oryginalnego dźwięku, by stworzyć grubsze, bardziej interesujące brzmienie. Poniżej znajduje się opis modeli chóru dostępnych w RP oraz powiązane z nimi parametry.

MODULACJA – MODELE CHÓRU

• Chór CE

(Bazowany na chorze Boss® CE-2)

Prosty, ale popularny pedał chóru. Składa się z dwóch pokręteł, dzięki czemu jest bardzo prosty w użyciu.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 - 99	Ustawia intensywność efektu.

• Chór duński

(Bazowany na chorze TC Electronics®)

Pedał chóru zaprojektowany dla gitary, ale używany również wśród basistów oraz keyboardzistów. Wielu keyboardzistów wykorzystuje go do podbicia elektrycznego dźwięku Rhoads. Pokrętko prędkości steruje prędkością chóru lub flangera. Pokrętko szerokości steruje ilością modyfikacji rozpiętości efektu przez częstotliwość. Intensywność steruje ilością wykorzystywanego efektu.

Parametry

NAZWA	OPCJA LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
INTENSYWNOŚĆ	0 - 99	Ustawia intensywność efektu.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
SZEROKOŚĆ	0 - 99	Ustawia rozpiętość stereo efektu.

• Chór perłowy

Ciepły dualny chór z kontrolą nad prędkością, głębią, poziomem oraz kształtem fali.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Ustawia poziom wyjściowy efektu.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 - 99	Ustawia intensywność efektu.
KSZTAŁT FALI	TRÓJKĄTNY, SINOSUIDALNY, KWADRATOWY	Wybiera kształt fali LFO, który zmienia charakterystykę modulacji LFO.

• Lśniący chór

Prostszy chór dający cieplejszy ton w stylu CE-2, ale z pokrętle korygujący również ogólny poziom.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Ustawia poziom wyjściowy efektu.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 - 99	Ustawia intensywność efektu.

• Chór Multi

Słynny chór multi DigiTech pozwala osiągnąć niesamowicie ciepły ton chóru poprzez wykorzystanie 16 głosów, które wchodzi z sobą w interakcję w trybie stereo, dając ci niesamowity i unikalny dźwięk chóru.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Ustawia poziom wyjściowy efektu.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 - 99	Ustawia intensywność efektu.
KSZTAŁT FALI	TRÓJKĄTNY, SINOSUIDALNY, KWADRATOWY	Wybiera kształt fali LFO, który zmienia charakterystykę modulacji LFO.

- **Chór Who Doo**

(Bazowany na analogowym chórze aVoodoo Lab®)

Niezwyczajnie wokalny pedał chóru z odległym, naturalnym brzmieniem. Umożliwia wytworzenie szerokiego zakresu dźwięków od grubego, analogowego zdublowania poprzez bujne chóry do rotacyjnego głośnika Leslie.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
INTENSYWNOŚĆ	0 - 99	Ustawia intensywność efektu.

- **Klonujący chór**

(Bazowany na Electro Harmonix® Small Clone™)

Bujny, rozmyty chór, który może być słyszalny w utworach wielu kapel, włącznie z Nirvaną. Chór ten ma bardzo “ziemiste” brzmienie i zdecydowanie przenosi brzmienie twojego chóru do innego wymiaru.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
TEMPO	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 - 99	Ustawia intensywność efektu.

Flanger

Flanger wykorzystuje tę samą zasadę, co efekt chóru, ale wykorzystuje krótsze opóźnienie oraz dodaje regenerację (lub powtórzenia) do modulowanego opóźnienia. Skutkuje to przesadzonym ruchem efektu w dół i w górę. Poniżej znajduje się opis modeli flangera dostępnych w RP oraz ich parametry.

MODULACJA – MODELE FLANGERA

• Flanger

Flanger DigiTech z kontrolą nad prędkością, głębią, regeneracją oraz poziomem.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 – 99	Ustawia poziom wyjściowy efektu.
PRĘDKOŚĆ	0 – 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 – 99	Ustawia intensywność efektu.
REGENERACJA	0 - 99	Ustawia sposób powrotu zmodyfikowanego sygnału przez efekt oraz steruje ogólną intensywnością efektu.
KSZTAŁT FALI	TRÓJKĄTNA, SINOSUIDALNA, KWADRATOWA	Wybiera kształt fali LFO, który zmienia charakterystykę modulacji LFO.

• Wymuszony Flanger

Wymuszony Flanger umożliwia wymuszenie przejścia, zależnie od tego, jak głośno grasz. Ustaw parametr CZUŁOŚĆ, by określał głośność sygnału wymaganą do wymuszenia flangera. Ustaw parametr START LFO, by określał częstotliwość, przy której przejście flangera się rozpocznie.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Ustawia poziom wyjściowy efektu.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
CZUŁOŚĆ	0 - 99	Ustawia czułość wymuszenia. Im wyższe ustawienie, tym bardziej czułe jest wymuszenie.
START LFO	0 - 99	Ustawia częstotliwość, przy której rozpocznie się modulacja LFO po wymuszeniu.

MODULACJA – MODELE FLANGERA

• Filtrowy flanger

Zespół DigiTech rozszerzył tradycyjnego flangera poprzez dodanie filtra pasma w powrotnej ścieżce efektu. Ze względu na ten filtr filtrowy flanger wpływa jedynie na ustawione częstotliwości, generując inne brzmienie flangera.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI J ANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 – 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 – 99	Ustawia intensywność efektu.
REGENERACJA	0 - 99	Ustawia sposób powrotu zmodyfikowanego sygnału przez efekt oraz steruje ogólną intensywnością efektu.
CZĘSTOTLIWOŚĆ	0 - 99	Ustawia częstotliwość filtra pasma.

• Flanger MX

(Bazowany na MXR® M-117 Flanger)

Mocny, bogaty oraz naturalny ton flangera, który stał się popularny przez ludzi jak Eddie Van Halen. Flanger MXR® wytwarza szeroki zakres dzikich dźwięków, od dynamicznego odrzutowca lub kosmicznych efektów do krótkiego opóźnienia, chórów oraz wibracji.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI J ANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 – 99	Ustawia prędkość modulacji.
SZEROKOŚĆ	0 – 99	Ustawia intensywność opóźnienia.
REGENERACJA	0 - 99	Ustawia sposób powrotu zmodyfikowanego sygnału przez efekt oraz steruje ogólną intensywnością efektu.
RĘCZNY	0 - 99	Ustawia ilość zmian faz.

• Flanger EH

(Bazowany na Electro Harmonix® Electric Mistress™)

Ten flanger ma unikatowy dźwięk nieco zmiksowanego chóru/flangera, dzięki czemu nie jest tak beznamiętny, jak część flangerów (ma za to bardziej wyraźne przejścia). Łatwo się nim steruje dzięki 3 pokrętlom (barwa, zakres i stopień).

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI J ANIE	Włącza i wyłącza efekt.
TEMPO	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
ZAKRES	0 - 99	Ustawia intensywność opóźnienia.
BARWA	0 - 99	Ustawia sposób powrotu zmodyfikowanego sygnału przez efekt oraz steruje ogólną intensywnością efektu.

• Flanger AD**(Bazowany na flangerze A/DA™)**

Bardzo cichy flanger z dużym marginesem. Popularny dzięki wytwarzaniu grubszego oraz bardziej soczystego dźwięku za pomocą nie tylko standardowych pokręteł, ale również za pomocą pokrętła harmonii, które oferuje nieco inne brzmienie od płaskiej do zniekształconej harmonii.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
WZMOCNIENIE	0 - 99	Ustawia ilość przetworzonego sygnału przesyłanego przez efekt i kontroluje ogólną intensywność efektu.
ZAKRES	0 - 99	Ustawia głębokość przejścia oraz określa, czy opóźnienie jest określane przez parametr RĘCZNY, przez PRĘDKOŚĆ, czy przez kombinację tych parametrów.
RĘCZNY	0 - 99	Ustawia opóźnienie i jest wyłączony, jeśli ZAKRES jest pełny
HARMONIA	0 - 99	Ustawia pasmo na szczytowanie w płaskiej lub zniekształconej harmonii.

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

Fazer

Fazer dzieli przychodzący sygnał i zmienia jego fazowanie. Sygnał jest rozstrajany i dostrajany do fazy, a następnie miksowany z sygnałem oryginalnym. Wraz ze zmianą fazowania inne częstotliwości zostają anulowane, co skutkuje ciepłym, pokrętnym dźwiękiem. Poniższa sekcja zawiera opisy modeli fazera dostępnych w RP oraz ich parametry.

MODULACJA – MODELE FAZERA

• Wiązka fazera

Ten fazer da ci standardowy dźwięk fazera oraz wszystkie parametry, które potrzebujesz do jego kontroli.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Ustawia poziom wyjściowy efektu.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 - 99	Ustawia intensywność efektu.
REGENERACJA	0 - 99	Ustawia sposób powrotu zmodyfikowanego sygnału przez efekt oraz steruje ogólną intensywnością efektu.
KSZTAŁT FALI	TRÓJKĄTNA, SINOSUIDALNA, KWADRATOWA	Wybiera kształt fali LFO, który zmienia charakterystykę modulacji LFO.

• Wymuszony fazer

Wymuszony fazer umożliwia wymuszenie przejścia, zależnie od tego, jak głośno grasz. Ustaw parametr CZUŁOŚĆ, by określał głośność sygnału wymaganą do wymuszenia flangera. Ustaw parametr START LFO, by określał częstotliwość, przy której przejście flangera się rozpocznie.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Ustawia poziom wyjściowy efektu.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
CZUŁOŚĆ	0 - 99	Ustawia czułość wymuszenia. Im wyższe ustawienie, tym bardziej czułe jest wymuszenie.
START LFO	0 - 99	Ustawia częstotliwość, przy której rozpocznie się modulacja LFO po wymuszeniu.

Fazer MX

(Bazowany na MXR® Phase 100)

Kolejny przemysłowy standard w pedałach fazowania, który posiada swoje unikalne brzmienie. Jest wyposażony w prosty 2-pokrętłowy panel (intensywność i prędkość). Pokrętło prędkości steruje prędkością przejścia, a pokrętło intensywności wybiera jedną z czterech dostępnych intensywności, określanych jako "predefiniowane wzorce kształtów fali". Dzięki różnym ustawieniom intensywności i prędkości odkryjesz niezłe źródło świetnych dźwięków!

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.

INTENSYWNOŚĆ 1 - 4 Ustawia siłę efektu. Wybiera spośród czterech różnych ustawień intensywności.

Kamienne fazowanie

(Bazowane na Electro-Harmonix® Small Stone™)

Pełne trójwymiarowe fazowanie Small Stone dodaje wyjątkowe wirowanie do każdego stylu muzycznego. Bluesmani wykorzystują jego efekt obrotowego głośnika, a muzycy country wykorzystują go do dopracowywania ich chicken picking. Metalowcy i industrialci korzystają z równego syczenia. Prosty w użyciu 2-pokrętłowy panel sterowania (zakres i barwa) sprawia, że ten fazer może być użyty niemalże z marszu.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
ZAKRES	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
BARWA	OMIJANIE/WŁ.	Jeśli parametr jest włączony, to zwiększa intensywność efektu.

Wibracja/Rotacja

Efekt wibracji moduluje tonację przychodzącego sygnału w równym stopniu, delikatnie rozstrajając, a następnie dostrajając dźwięk w równym tempie. Efekt rotacji emuluje urządzenie, które posiada obrotowy róg oraz woofer. Rotacja tych dwóch głośników wytwarza interesującą kombinację dźwięku przechodzącą od strony do strony. Wytwarza również małą zmianę tonacji ze względu na prędkość przychodzącego, a następnie odchodzącego dźwięku, znanego jako efekt Dopplera. Poniżej znajduje się opis modeli wibracji/rotacji dostępnych w RP oraz ich parametry.

MODULACJA – MODELE WIBRACJI/ROTACJI

• Wibracja

Efekt wibracji wytwarza różne zmiany w tonacji. Efekt można usłyszeć w wielu klasycznych utworach muzyki surf i country.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
INTENSYWNOŚĆ	0 - 99	Ustawia siłę efektu.

• Rotator

Efekt rotatora symuluje efekt Dopplera oraz wahania głośności obrotowego głośnika. Efekt jest bujny i pełny.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość obrotów głośnika/rogu.
INTENSYWNOŚĆ	0 - 99	Ustawia siłę efektu.
DOPPLER	0 - 99	Ustawia ilość zmian w wariacji tonacji. Wyższa wartość wprowadza większy stopień zmiany tonacji.
PRZEJSCIE X	0 - 99	Wybiera częstotliwość przejścia między rogiem, a siłownikiem, zmieniając brzmienie efektu.

• Vibro-Pan

Vibro-Pan nie tylko zmienia tonację, ale również wprowadza automatyczny panner z efektem wibracji, który tworzy bujny, chóralny dźwięk. Efekt sprawdza się świetnie w ustawieniach stereo

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
INTENSYWNOŚĆ	0 - 99	Ustawia siłę efektu.
VIBPAN	0 - 99	Ustawia szerokość stereo auto-panningu.
KSZTAŁT FALI	TRÓJKĄTNA, SINOSUIDALNA, KWADRATOWA	Wybiera rodzaj kształtu fal LFO wykorzystywany do modulacji efektu.

• Uno-Vibe

(Bazowany na Unicord™ Uni-Vibe™)

Bazowany na pedale Unicord Uni-Vibe, Uno-Vibe wytwarza efekt symulujący obrotowy głośnik w połączeniu z chórem lub wibracją, wytwarzając bujny, wirujący efekt.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Ustawia poziom wyjściowy efektu.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
INTENSYWNOŚĆ	0 - 99	Ustawia siłę efektu.
CHO VIBE	CHÓR,WIBRACJE	Ustawia rodzaj modulowanego efektu.

Tremolo/Panner

Efekt tremolo moduluje głośność sygnału w równym stopniu. Możesz znać ten efekt z klasycznych wzmacniaczy gitarowych, które miały wbudowany efekt tremolo (czasem niepoprawnie nazywanym wibracjami).

Efekt panner moduluje sterowanie panem, sprawiając że sygnał przeskakuje między prawym i lewym głośnikiem. Poniższa sekcja zawiera opis modeli tremolo/panner dostępnych w RP oraz ich parametry.

MODULACJA – MODELE TREMOLO/PANNERA

• Tremolo

Jest to standardowy efekt tremolo. Wykorzystaj go, by stworzyć natarciwe, straszliwe efekty, lub by dodać klimatu do riffu. Wykorzystaj parametry prędkość, głębia oraz kształt fali, by stworzyć pożądane odczucie.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 - 99	Ustawia intensywność modulacji efektu.
KSZTAŁT FALI	TRÓJKĄTNA, SINOSUIDALNA, KWADRATOWA	Wybiera rodzaj kształtu fali LFO wykorzystywanej do modulacji efektu.

• Rozproszone Tremolo

Rozproszone tremolo łączy dwa rozstrojone tremolo, wytwarzając nieprzewidywalne, rozproszone brzmienie tremolo.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 - 99	Ustawia intensywność modulacji efektu.

• Tremolo Opto

(Bazowane na tremolo Fender® Opto)

Dźwięk tremola Fender Opto Tremolo jest tak samo klasyczny, jak i wzmacniacze. Zarówno zmiana tonacji, jak i efekty głośności nadają temu dźwiękowi unikalności.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
INTENSYWNOŚĆ	0 - 99	Ustawia siłę efektu.

• Tremolo Bias

(Bazowany Vox® Bias Tremolo)

Innym sposobem osiągnięcia efektu tremolo jest zmienienie biasu tub wzmacniacza. Efekt tremolo bias emuluje takie rozwiązanie i wytwarza dźwięk oraz ton słyszalny w wielu znanych brytyjskich utworach.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 - 99	Ustawia intensywność modulacji efektu.

• Panner

Efekt ten przenosi dźwięk od strony do strony. Prędkość kontroluje szybkość występowania panning, a głębia steruje ilością przetworzonego sygnału.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
GŁĘBIA	0 - 99	Ustawia intensywność modulacji efektu.
KSZTAŁT FALI	TRÓJKĄTNA, SINOSUIDALNA, KWADRATOWA	Wybiera rodzaj kształtu fali LFO wykorzystywanej do modulacji efektu.

Filtr koperty

Efekt filtru koperty jest dynamicznym efektem wah, który zmienia twój dźwięk zależnie od tego, jak ciężko grasz. Poniżej znajduje się opis modeli filtru koperty dostępnych w RP oraz ich parametry.

MODULACJA – MODELA FILTRU KOPERTY

• Filtr koperty

Filtr koperty jest często nazywany efektem “auto-wah” ze względu na jego efekt wah. Ilość efektu wah jest zależna od wyjściowego poziomu gitary – im ciężiej grasz, tym więcej go otrzymasz. Brzmienie wyrwane ze ścieżek dźwiękowych filmów klasy B.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
CZUŁOŚĆ	0 - 99	Ustawia ilość poziomu wejściowego wymaganego do uruchomienia efektu.
ZAKRES	0 - 99	Steruje zakresem częstotliwości zmieniających ruch koperty.

• Filtr koperty DOD

DOD FX25 jest klasycznym analogowym filtrem koperty, który można znaleźć w wielu funkowych i alternatywnych utworach. Używany zarówno przez gitarzystów, jak i basistów. Wypróbuj go, jeśli poszukujesz funkowego brzmienia.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
CZUŁOŚĆ	0 - 99	Ustawia ilość poziomu wejściowego wymaganego do uruchomienia efektu.
ZAKRES	0 - 99	Steruje zakresem częstotliwości zmieniających ruch koperty.
MIKS	0 - 99	Ustawia balans między przetworzonym, a czystym sygnałem.

• Auto Yah™

Auto Yah łączy charakterystyki efektów wah i flangera, tworząc niemalże ludzki odgłos, jakby gitara mówiła “Yah”. Auto Yah automatycznie animuje dźwięk w równym stopniu.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
INTENSYWNOŚĆ	0 - 99	Ustawia siłę efektu.
ZAKRES	0 - 49	Steruje zakresem częstotliwości zmieniających ruch koperty.

• YaYa™

Efekt Ya Ya można znaleźć tylko w produktach DigiTech. Łączy on cechy charakterystyczne wah i flangera wytwarzając unikalny rodzaj efektu, który jest kontrolowany przez pedał ekspresji.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PEDAŁ	0 - 99	Przypisuje pedał ekspresji kontrolujący efekt YaYa.
INTENSITY	0 - 99	Ustawia siłę efektu.
ZAKRES	0 - 49	Steruje zakresem częstotliwości zmieniających ruch filtra koperty.

• Synth Talk™

Kolejny twór DigiTech, Synth Talk sprawi, że twoja gitara zacznie mówić (samogłoskami), bazując na dynamice twojego stylu grania.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
ATAK	0 - 99	Ustawia czas, który jest potrzebny do aktywacji syntezywanego głosu po włączeniu efektu. Niższa wartość = krótszy czas.
ZWOLNIENIE	0 - 99	Ustawia czas, który jest potrzebny do aktywacji syntezywanego głosu po zejściu poniżej progu. Niższa wartość = krótszy czas.
VOX	0 - 99	Zmienia charakterystykę syntezywanego głosu.
CZUŁOŚĆ	0 - 99	Ustawia ilość poziomu wejściowego wyzwalającego efekt.
BALANS	LEWY 99 - LEWY 1, ŚRODEK, PRAWY 1 PRAWY 99	Koryguje ustawienie przetworzonego sygnału w polu stereo.

• Filtr kroków

Filtr kroków zmienia częstotliwość powiązanych wzorców takich jak efekt próbki, czy przytrzymania. Zachowuje się jak automatyczny "losowy wah" o kwadratowym kształcie fali.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRĘDKOŚĆ	0 - 99	Ustawia prędkość modulacji.
INTENSYWNOŚĆ	0 - 99	Ustawia siłę efektu.

Zmiana tonacji

Zmiana tonacji może być wykorzystywana do dodawania zmienionego sygnału lub harmonii do riffu lub do rozstrojenia twojej gitary, by osiągnąć bujne, strunowe efekty. Poniżej znajduje się opis modeli tonacji dostępnych w RP oraz ich parametry.

MODULACJA – MODELE ZMIANY TONACJI

• Whammy™

Efekt Whammy DigiTech umożliwia dynamiczną zmianę tonacji oraz efekt harmonii i powinien być wykorzystywany wraz z pedałem ekspresji. Wraz z ruchem pedału nuta się podwyższa lub obniża – tonacji nuty jest zależna od opcji wybranej dla parametru ILOŚĆ.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
ILOŚĆ	1 OKT. W GÓRĘ	Wybiera interwał(y) oraz kierunek efektu tonacji/harmonii.
	2 OKT. W GÓRĘ	
	DRUGA W DÓŁ POD.	
	DRUGIEJ CZW. W DÓŁ	
	1 OKT W DÓŁ	
	2 OKT W DÓŁ BOMBA	
	MN3>DUR3	
	DWÓJKA>DUR3	
	TRÓJKA->KWARTA	
	KWARTA->KWINTA	
MIKS	0 - 99	Ustawia balans między czystym, a przetworzonym sygnałem.
	POZYCJA 0 - 99	Przypisuje pedał ekspresji do sterowania za pomocą Whammy.

• Tonacja

Zmiana tonacji kopiuje przychodzący sygnał, a następnie zmienia tonację kopii. Zmieniony sygnał jest następnie miksowany z oryginalnym, co daje efekt dwóch gitarzystów grających równocześnie różne nuty.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
MIKS	0 - 99	Ustawia balans między czystym, a przetworzonym sygnałem.
ZMIANA	-24 do +24	Ustawia ilość zmiany tonacji. Zakres od -24 (2 oktawy niżej) do 24 (2 oktawy wyżej).

- **Rozstrojenie**

Rozstrojenie tworzy kopię przychodzącego sygnału, delikatnie rozstraja skopiowany sygnał, a następnie miksuje oba sygnały. Wynikiem jest bujny, dublujący się efekt dwóch gitarzystów grających równocześnie tę samą partię.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Ustawia wyjściowy poziom efektu.
ZMIANA	-24 do +24	Ustawia ilość zmiany tonacji i waha się od -24 do 24.

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

• Harmonia

Harmonijna zmiana tonacji tworzy kopię przychodzącego sygnału i zmienia tonację skopiowanej wersji na diatoniczny interwał określony przez parametr ZMIANA. Harmonijna zmiana tonacji wyostża lub spłaszcza zmianę tonacji, by utrzymać określony interwał w zakresie wybranego klucza oraz skali, tworząc prawdziwą harmonię.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI J A N I E	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Ustawia wyjściowy poziom efektu.
ZMIANA	OKTAWA W DÓŁ SIÓDEMKA W DÓŁ SEKSTA W DÓŁ KWINTA W DÓŁ KWARTA W DÓŁ TRÓJKA W DÓŁ DWÓJKA W DÓŁ DWÓJKA W GÓRĘ TRÓJKA W GÓRĘ KWARTA W GÓRĘ KWINTA W GÓRĘ SEKSTA W GÓRĘ SIÓDEMKA W GÓRĘ OKTAWA W GÓRĘ	Wybiera interwał oraz kierunek harmonii.
KLUCZ	KLUCZ E KLUCZ F KLUCZ G $\flat$ KLUCZ G KLUCZ A $\flat$ KLUCZ A KLUCZ B $\flat$ KLUCZ B KLUCZ C KLUCZ D $\flat$ KLUCZ D KLUCZ E $\flat$	Wybiera muzyczny klucz, do którego będzie się odnosić harmonijna zmiana tonacji podczas tworzenia swojej harmonii.
SKALA	DUR MOL DORYCKA MIKSOLIDYJSKA LIDYJSKA HARMOL	Wybiera muzyczną skalę, do której harmonijna zmiana tonacji będzie się odnosić podczas tworzenia harmonii. Do wyboru: dur, mol, dorycka, miksolidyjska, lidyjska oraz harmonijny mol.

• **Oktawa**

(Bazowany na Boss® OC-2 Octaver)

Bazowany na Boss OC-2 Octaver, pedał ten dodaje dwa sygnały do twojego oryginalnego sygnału gitarowego. Pierwszy jest o oktawę niższy od twojej gitary, a drugi o dwie oktawy niższy. Każdy dodatkowy sygnał ma własną kontrolę głośności.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
OKTAWA 1	0 - 99	Ustawia poziom sygnału o oktawę niższego od wejściowego.
OKTAWA 2	0 - 99	Ustawia poziom sygnału o 2 oktawy niższego od wejściowego.
NIEP. PZM.	0 - 99	Ustawia poziom czystego (nieprzetworzonego) sygnału.

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

Brama szumów



Brama szumów jest wykorzystywana do sterowania głośnością sygnału audio. W najprostszej formie, brama szumów przepuszcza jedynie ten sygnał, którego wartość znajduje się powyżej ustawionego progu. W takiej sytuacji brama jest „otwarta”. Jeśli wartość sygnału spadnie poniżej progu, to nie będzie on przepuszczany (lub będzie znacznie wyciszany), a brama będzie „zamknięta”. Poniżej znajduje się opis modeli bramy dostępnych w RP oraz ich parametry.

MODELE BRAMY SZUMÓW

• Tłumik

Brama szumów redukuje liniowy szum, gdy poziom sygnału spadnie poniżej progu.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
PRÓG	0 - 99	Ustala punkt otwarcia bramy. Wyższe wartości wymagają głośniejszego sygnału do otwarcia bramy.
ROZRZEDZENIE	0 - 99	Ustawia poziom rozrzedzenia sygnału po zamknięciu bramy. Wyższa wartość = więcej rozrzedzenia.
ATAK	0 - 99	Ustawia ilość czasu od przekroczenia progu przez sygnał do otwarcia bramy. Wyższa wartość = wolniejsze otwarcie.
ZWOLNIENIE	0 - 99	Ustawia ilość czasu od opuszczenia progu przez sygnał do zamknięcia bramy. Wyższa wartość = wolniejsze zamknięcie.

• Nabrzmiwanie

Ta brama szumów również pozwoli ci ustawić próg sygnału, ale zamiast sztywnych wartości otwarcia i zamknięcia będziesz mógł skorzystać z automatycznego dostrajania, dzięki czemu przejście między pozycjami będzie płynniejsze.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
CZUŁOŚĆ	0 - 99	Ustala punkt otwarcia bramy. Wyższe wartości wymagają głośniejszego sygnału do otwarcia bramy.
ROZRZEDZENIE	0 - 99	Ustawia poziom rozrzedzenia sygnału po zamknięciu bramy. Wyższa wartość = więcej rozrzedzenia.
ATAK	0 - 99	Ustawia ilość czasu od przekroczenia progu przez sygnał do otwarcia bramy. Wyższa wartość = wolniejsze otwarcie.
ZWOLNIENIE	0 - 99	Ustawia ilość czasu od opuszczenia progu przez sygnał do zamknięcia bramy. Wyższa wartość = wolniejsze

Pogłos



Pogłos może być wykorzystany do pogrubienia twojego tonu, przedłużenia twoich nut oraz do stworzenia bujnych pejzaży dźwiękowych. RP posiada pogłosy Lexicon®, których bogate, ciepłe pogłosy zostały wykorzystane w niezliczonej liczbie utworów, ścieżek dźwiękowych oraz występów na żywo na przestrzeni dekad. Poniżej znajduje się opis modeli pogłosu dostępnych w RP oraz ich parametry.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMI JANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	0 - 99	Ustawia wyjściowy poziom efektu.
PRZEDOPOZ	0 - 15	Opóźnia początek pogłosu. Parametr wykorzystywany do oddzielenia czystego i przetworzonego sygnału.
ROZKŁAD	0 - 99	Ustawia czas rozkładu pogłosu.
ZYWE LINIE	0 - 99	Ustawia odpowiedź o wysokiej częstotliwości sygnału pogłosu. Wyższe wartości wytwarzają jaśniejszy pogłos, a niższe cieplejszy.

MODELE POGŁOSU

- **Pogłos sprężynowy**

(Bazowany na Fender® Twin Reverb™)

Brzmienie oraz reakcja sprężynowego pogłosu zostały uchwycone! Praca pogłosu sprężynowego polega na przesyłaniu sygnału audio przez sprężynę. Pogłosy sprężynowe są często wbudowane we wzmacniacze gitarowe ze względu na ich małą konstrukcję i niski koszty. Takie wzmacniacze mają bardzo charakterystyczne brzmienie i od dekad są wykorzystywane w gitarach, wokalach i wielu innych. Jeśli poszukujesz dźwięku surf, który przeniesie cię na plażę, to ten efekt jest dla ciebie.

- **Otoczenie Lexicon**

Ten pogłos wytwarza małą przestrzeń (w stylu małego studia nagrań) i jest pełny, ciepły i subtelny. Wykorzystaj go do dodania pogrubienia, wzmocnienia oraz głębi do twojego dźwięku.

- **Studio Lexicon**

Ten pogłos wytwarza przestrzeń nieco większą od efektu Otoczenia (w stylu małego studia nagrań z odrobiną ożywienia). Wytwarza on miły, ale szybko rozkładający się ogon. Wykorzystaj go do przedłużenia dźwięku oraz wzmocnienia tonu.

- **Pokój Lexicon**

Ten pogłos symuluje duże, żywe studio nagrań (w stylu dużego pokoju w profesjonalnym studio). Wykorzystaj go do podkręcenia twoich ballad.

- **Hala Lexicon**

Największy z pogłosów Lexicon, wytwarza długo rozkładające się, bujne pogłosy z wirującym rozkładem, różniącym się od innych dzisiejszych pogłosów. Wykorzystaj go do utworzenia bujnych pejzaży dźwiękowych z rozproszonymi utworami lub z sekcjami utworów.

MODELE POGŁOSU

- **Klasyczny płytowy**
(Bazowany na EMT® 240 Reverb)

Pogłos EMT 240 Reverb jest wzorcowym pogłosem, do którego są porównywalne wszystkie inne studyjne pogłosy. Pogłosy płytowe działają tak jak sprężynowe, ale przesyłają sygnał audio przez płytę, zamiast przez sprężynę. Są znane z jasności i dobrego mieszania się z nieprzetworzonym dźwiękiem. Wykorzystaj go, jeśli chcesz uzyskać jasny pogłos z dużą ilością opóźnienia oraz charakteru.



Głośność

Moduł głośności ustawia głośność sygnału, niezależnie od lokalizacji ikony głośności w łańcuchu sygnałowym. Moduł głośności może być przypisany do wbudowanego pedału ekspresji RP360XP (lub do zewnętrznego pedału ekspresji, jeśli korzystasz z RP360), abyś mógł kontrolować głośność gitary za pomocą stopy.

Ikona głośności w menu edycji efektów przedstawia lokalizację modułu w łańcuchu efektów, gdzie można ustawić głośność. Należy zaznaczyć, że umieszczenie tej ikony w różnych miejscach łańcucha sygnałowego będzie skutkowało osiągnięciem różnych wyników. Przykładowo, umieszczenie go przed kompresorem lub bramą może spowodować nieoczekiwane jego zachowanie, jako że ten efekt bazuje na wcześniej ustalonych progach. Umieszczenie ikony głośności przed efektem overdrive'u spowoduje, że ilość nasycenia będzie się zmniejszała wraz z obniżaniem głośności nieprzetworzonych przez overdrive dźwięków i może nie wpływać na niższe poziomy. Inny przykład to pogłosy i opóźnienia. Umieszczenie ikony głośności przed pogłosem lub opóźnieniem spowoduje, że ich ogony będą się zachowywały naturalnie. Jeśli umieścisz ikonę głośności po pogłosie lub opóźnieniu, to spowoduje to, że ogony efektu będą wyciszane wraz z sygnałem. Logicznie przemysł kolejność łańcucha efektów oraz poeksperymentuj z różną kolejnością w łańcuchu do momentu, aż osiągniesz pożądany wynik. Patrz **Zmiana kolejności efektów na stronie 21** po więcej informacji.

Dostępne parametry

NAZWA	OPCJA LUB ZAKRES	OPIS
GŁOŚNOŚĆ	0 - 99	Ustawia głośność modułu. Pamiętaj, że gdy moduł głośności jest kontrolowany za pomocą pedału ekspresji, to ten parametr zostanie nadpisany po wykonaniu ruchu tym pedałem.

Wah



Wah jest efektem, który jest kontrolowany przez pedał ekspresji i sprawia, że gitara wytwarza dźwięk, jakby mówiła "Wah". Poniższa sekcja zawiera opis modeli wah dostępnych w RP oraz ich parametry. Pamiętaj, że wszystkie modele wah mają te same parametry, które zostały wypisane w poniżej tabeli.

Parametry

NAZWA	OPCJE LUB ZAKRES	OPIS
WŁ./OMI	WŁ./OMIJANIE	Włącza i wyłącza efekt.
POZIOM	-6 dB - +12 dB	Ustawia wyjściowy poziom efektu Wah.
PEDAŁ	0 - 99	Umożliwia ręczną korektę pozycji pedału efektu Wah.
MIN	0 - 99	Ustawia minimalny limit efektu Wah dla podniesionego pedału.
MAKS	0 - 99	Ustawia maksymalny limit efektu Wah dla opuszczonego pedału

MODELE WAH

- **Cry Wah**

(Bazowany na Dunlop® Crybaby™ Wah)

Tradycyjne brzmienie pedału wah, które można usłyszeć w gitarowych solówkach w przedziale lata 60-te, lata 80-te. Ten efekt przechodzi z niskich do średnich częstotliwości.

- **Clyde Wah**

(Bazowany na aVox® Clyde McCoy™ Wah)

Oryginalny pedał, zaprojektowany do emulacji dźwięku wyciszonej trąbki. Clyde McCoy był trębaczem, który poprosił Vox o opracowanie urządzenia, które brzmi jak jego wyciszona trąbka. Ten efekt ma grubszy ton i przechodzi przez wyższe końce zakresu słyszalnych częstotliwości.

- **Pełen Zakres**

Pełen zakres DigiTech przechodzi przez cały zakres słyszalnych częstotliwości, dając ci największy możliwy zakres tonów w pedale wah.

EDYTOR NEXUS/OPROGRAMOWANIE BIBLIOTEKI

Darmowy edytor Nexus/oprogramowanie biblioteki, dostępny dla komputerów Mac i PC, pozwala ci podłączyć się do RP360 lub RP360XP i edytować efekty, zmieniać ich kolejność za pomocą interfejsu przeciągnij i upuść oraz zapisywać i zarządzać ustawieniami.



Wymagania systemowe

Aby pobrać Nexusa i zobaczyć najnowsze informacje dotyczące wymagań systemowych, odwiedź sekcję pobierania na stronie www.digitech.com/en-US/products/rp360 lub www.digitech.com/en-US/products/rp360-xp.

LISTA USTAWIEŃ

NUMER	NAZWA
1	Plexi-Drive
2	Clear Sky
3	Voxx Delay
4	Fuzz Royal
5	Solo Dude
6	Brit Force
7	Clean Funk
8	Rumble
9	Hazy
10	Fazed Out
11	Echo Head
12	DC/AC
13	Jump Panel
14	Slider
15	Rock Stack
16	Undone
17	Citrus
18	Legacy
19	U2 Streets
20	Swell
21	Mudd Money
22	Sabbath Void
23	15 IPS D-Lux
24	Black Label
25	BeamMeUp
26	Smashing Muffins
27	Airbag
28	The Crowing
29	Dark Room
30	Spankers
31	DualPetaluma
32	Clyde McWah
33	Black Stripes

NUMER	NAZWA
34	Satisfactory
35	PlayYerBass
36	Sad But True
37	FuzzyBottom
38	Front Phase
39	ThroatCoat
40	Chimey
41	TouchOPhase
42	Funk 49
43	Slayed
44	NewYearEdge
45	Rocket Skates
46	BaseManEcho
47	Arcadium
48	Foxy Gal
49	Baby Devil
50	Gilmour
51	Brown Sucrose
52	La Grange
53	De-Loused
54	TremYourOD
55	A Perfect Oval
56	WhiteKeys
57	Rhapsody
58	Dover
59	Silver Walls
60	Wipe Clean
61	Lotta Jimmy
62	Stray Kat
63	Morning View
64	Dist Bass
65	Bass Solo
66	Bass Harmonics

NUMER	NAZWA
67	70s Bass
68	SkinnyFunk
69	MysteryWhey
70	UberBlakhole
71	No One Nos
72	My Curse
73	Juturna
74	Menos El Oso
75	Carnavas
76	The West
77	Rooster
78	Visitors
79	Saltines
80	Dustbloom
81	Phobia
82	Eons
83	WalkTheMoon
84	Huldra
85	Poor Ophelia
86	Buster
87	Tighten Up
88	Harmonics
89	Lift Me Up
90	White Limo
91	Amsterdam
92	Wildfire
93	Methenyish
94	Luxury
95	WoccaWocca
96	Whammy Lead
97	Fretless Gtr
98	Ethereal
99	Best Solo

PARAMETRY PRZYPISYWANE PEDAŁOWI EKSPRESJI I LFO

Wah

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3
Cry Wah	Wł./omijanie	Poziom	Pedał
Clyde Wah	Wł./omijanie	Poziom	Pedał
Pełen zakres	Wł./omijanie	Poziom	Pedał

Kompresor

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3	PARAMETR 4	PARAMETR 5
Main Squeeze	Wł./omijanie	Poziom	Podtrzymanie	Ton	Atak
Blue Compressor	Wł./omijanie	Poziom	Podtrzymanie	Ton	Atak
Red Compressor	Wł./omijanie	Wyjście	Czułość		

Overdrive

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3	PARAMETR 4	PARAMETR 5	PARAMETR 6	PARAMETR 7
Screamer	Wł./omijanie	Prowadzenie	Ton	Poziom			
Eight-Oh-Eight	Wł./omijanie	Overdrive	Ton	Poziom			
TS Modded	Wł./omijanie	Prowadzenie	Ton	Poziom			
Supreme Drive	Wł./omijanie	Prowadzenie	Ton	Poziom			
Over Drive	Wł./omijanie	Prowadzenie	Poziom				
Who Do Drive	Wł./omijanie	Podbicie	Ton	Czysty	Głośność		
Driven Over	Wł./omijanie	Podbicie	Poziom				
DOD 250	Wł./omijanie	Podbicie	Poziom				
Redline	Wł./omijanie	Podbicie	Niski	Wysoki			
Level Amp Driver	Wł./omijanie	Prowadzenie	Śr. podbicie	Poziom			
Anxiety Disorder	Wł./omijanie	Prowadzenie	Ton	WW/NW			
Volume Rodent	Wł./omijanie	Zniekształcenie	Filtr	Głośność			
MX Distortion	Wł./omijanie	Zniekształcenie	Wyjście				
Orange Distortion	Wł./omijanie	Zniekształcenie	Ton	Poziom			
Grunge	Wł./omijanie	Grunge	Grzbiet	Lico	Głośność		
Zone	Wł./omijanie	Podbicie	Niskie	Średnie	Śr. częst.	Wysokie	Poziom
Death Metal	Wł./omijanie	Poziom	Niskie	Średnie	Wysokie		
Gonkulator	Wł./omijanie	Gunk	Smuga	Ssanie			
Heave 8Tavia	Wł./omijanie	Prowadzenie		Głośność			
Later Fuzz	Wł./omijanie	Fuzz	Ton	Luzy	Głośność		
DOD Classic Fuzz	Wł./omijanie	Fuzz	Ton	Głośność			
Face Fuzz	Wł./omijanie	Fuzz	Głośność				
Big Pi	Wł./omijanie	Podtrzymanie	Ton	Głośność			

Wzmacniacz

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3	PARAMETR 4	PARAMETR 5	PARAMETR 6
Dread & Jumbo	Wł./omijanie	Poziom	Bas	Średnie	Sopran	
Bezpośredni	Wł./omijanie	Poziom				
Inne modele	Wł./omijanie	Podbicie	Poziom wzm.	Bas	Średnie	Sopran

Korektor

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3	PARAMETR 4	PARAMETR 5	PARAMETR 6	PARAMETR 7
N/D	Wł./omijanie	Niskie częst.	Niski poziom	Śr. częst.	Śr. poziom	Wys. częst.	Wys. poziom

Brama

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3	PARAMETR 4	PARAMETR 5
Tłumik	Wł./omijanie	Próg	Wyciszanie	Atak	Zwolnienie
Nabrzmiwanie	Wł./omijanie	Czułość	Wyciszanie	Atak	Zwolnienie

Głośność

MODEL	PARAMETR 1
N/D	Głośność

Efekty

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3	PARAMETR 4	PARAMETR 5	PARAMETR 6
Chór CE	Wł./omijanie	Prędkość	Głębia			
Chór duński	Wł./omijanie	Intensywność	Prędkość	Szerokość		
Chór perłowy	Wł./omijanie	Poziom	Prędkość	Głębia	Kształt fali	
Chór Isniący	Wł./omijanie	Poziom	Prędkość	Głębia		
Chór multi	Wł./omijanie	Poziom	Prędkość	Głębia	Kształt fali	
Chór Who Doo	Wł./omijanie	Prędkość	Intensywność			
Sklonowany chór	Wł./omijanie	Tempo	Głębia			
Flanger	Wł./omijanie	Poziom	Prędkość	Głębia	Regeneracja	Kształt fali
Wymuszony Flanger	Wł./omijanie	Poziom	Prędkość	Czułość	Start LFO	
Filtrowany Flanger	Wł./omijanie	Prędkość	Głębia	Regeneracja	Częstotliwość	
Flanger MX	Wł./omijanie	Prędkość	Szerokość	Regeneracja	Ręczny	
Flanger EH	Wł./omijanie	Tempo	Zakres	Barwa		
Flanger AD	Wł./omijanie	Prędkość	Wzmocnienie	Zakres	Ręczny	Harmonia
Wiązka fazera	Wł./omijanie	Poziom	Prędkość	Głębia	Regeneracja	Kształt fali
Wymuszony fazer	Wł./omijanie	Poziom	Prędkość	Czułość	Start LFO	
Fazer MX	Wł./omijanie	Prędkość	Intensywność			
Kamienne fazowanie	Wł./omijanie	Tempo	Barwa			

EFEKTY

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3	PARAMETR 4	PARAMETR 5	PARAMETR 6
Wibracje	Wł./omijanie	Prędkość	Intensywność			
Rotator	Wł./omijanie	Prędkość	Intensywność	Doppler	X Over	
Vibro-Pan	Wł./omijanie	Prędkość	Intensywność	Vibpan	Kształt fali	
Uno-Vibe	Wł./omijanie	Głośność	Prędkość	Intensywność	Chór/Wibracje	
Tremolo	Wł./omijanie	Prędkość	Głębina	Kształt fali		
Rozproszone Tremolo	Wł./omijanie	Prędkość	Głębina			
Opto Tremolo	Wł./omijanie	Prędkość	Intensywność			
Tremolo bias	Wł./omijanie	Prędkość	Głębina			
Panner	Wł./omijanie	Prędkość	Głębina	Kształt fali		
Filtr koperty	Wł./omijanie	Czułość	Zakres			
Filtr koperty DOD	Wł./omijanie	Czułość	Zakres	Miksowanie		
Auto Ya	Wł./omijanie	Prędkość	Intensywność	Zakres		
YaYa	Wł./omijanie	Pedał	Intensywność	Zakres		
Synth Talk	Wł./omijanie	Atak	Zwolnienie	Vox	Czułość	Balans
Filtr kroków	Wł./omijanie	Prędkość	Intensywność			
Whammy	Wł./omijanie	Ilość	Miks	Pozycja		
Tonacja	Wł./omijanie	Miks	Zmiana			
Rozstrojenie	Wł./omijanie	Poziom	Zmiana			
Harmonia	Wł./omijanie	Poziom	Zmiana	Klucz	Skala	
Oktawa	Wł./omijanie	Oktawa 1	Oktawa 2	Czysty poziom		

Opóźnienie

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3	PARAMETR 4	PARAMETR 5	PARAMETR 6
Analogowe	Wł./omijanie	Powtórzenia	Poziom	Wiele		
DM	Wł./omijanie	Intensywność	Echo			
Cyfrowe	Wł./omijanie	Powtórzenia	Poziom	Wiele	Próg wycisz.	Poziom wycisz.
Modulowane	Wł./omijanie	Powtórzenia	Głębina	Poziom	Mult	
Ping-pongowe	Wł./omijanie	Powtórzenia	Poziom	Wiele	Próg wycisz.	Poziom wycisz.
Taśmowe	Wł./omijanie	Powtórzenia	Poziom	Wow	Trzepotanie	Wiele
Echo Flex	Wł./omijanie	Powtórzenia	Głośność	Wiele		
Lo Fi	Wł./omijanie	Powtórzenia	Poziom	Wiele		
2-uderzeniowe	Wł./omijanie	Powtórzenia	Poziom	Podział	Wiele	

Pogłos

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3	PARAMETR 4	PARAMETR 5
Sprężynowy	Wł./omijanie	Pogłos			

Pogłos

MODEL	PARAMETR 1	PARAMETR 2	PARAMETR 3	PARAMETR 4	PARAMETR 5
Otoczenie Lexicon	Wł./omijanie	Poziom	PrzedOpóź.	Rozkład	Żywość
Studio Lexicon	Wł./omijanie	Poziom	PrzedOpóź.	Rozkład	Żywość
Pokój Lexicon	Wł./omijanie	Poziom	PrzedOpóź.	Rozkład	Żywość
Hala Lexicon	Wł./omijanie	Poziom	PrzedOpóź.	Rozkład	Żywość
Klasyczny płytowy	Wł./omijanie	Poziom	PrzedOpóź.	Rozkład	Żywość

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

W MUSIC
DISTRIBUTION

SPECYFIKACJA

Ogólna specyfikacja

Przetwornik analogowo-cyfrowy:	24-bitowe audio
Częstotliwość próbkowania:	44.1 kHz
Sekcja DSP:	Procesor AudioDNA2™ DSP
Równoczesne efekty:	10
Pamięć ustawień:	99 użytkownika/99 fabrycznych
Looper fraz:	40 sekund nagrywania
Automat perkusyjny:	60 szablonów

Wejścia analogowe

Wejście gitarowe:	Niesymetryczne 1/4" (TS)
Wejściowa impedancja:	1 MOhm
Maksymalne wejście:	+10 dBu
Wejście aux:	1/8" Stereo (TRS)

Wyjścia analogowe

Wyjścia 1/4"	
Prawe/lewe wyjście:	Niesymetryczna impedancja 1/4"
Impedancja wyjść:	Maksymalnie 500 Ohmów na stronę
Maksymalne wyjście:	+8.5 dBu
Wyjście słuchawek:	1/8" Stereo (TRS) – 118 mW na kanał @ 50 Ohmów Zoptymalizowane do pracy ze słuchawkami o impedancji 60 Ohmów lub mniejszej

Cyfrowe złącza

Universal Serial Bus (USB):	Typu B, wspiera pełną prędkość USB 1.1 (kompatybilne z pasmem USB 2.0 12 Mbps)
-----------------------------	--

Specyfikacja nagrywania USB RP360/RP360XP

Częstotliwość próbkowania:	44.1 kHz
Głębia bitów:	Wspiera 16-bit lub 24-bit (zależnie od ustawień oprogramowania nagrywającego)

Fizyczna

Wymiary:	RP360: 19 cm (D) x 21,5 cm (S) x 5 cm (W) RP360XP: 29 cm (D) x 21,5 cm (S) x 5 cm (W)
Waga jednostki:	RP360: 1,29 kg RP360XP: 1,87 kg

Zasilanie

Wymagania zasilania:	9 VDC, 300mA, 2,7 W, centralny pin GND, zewnętrzne gniazdo dodatnie
Zasilacz:	PS0913DC-01 (USA, JAP, UE) PS0913DC-02 (AUS, UK)

Specyfikacja produktu może ulec zmianie bez wcześniejszego powiadomienia.



TELEFON: (801) 566-8800

STRONA WWW: www.digitech.com

WSPARCIE: www.digitech.com/en-US/support

DigiTech jest zarejestrowanym znakiem
towarowym firmy Harman

© 2014 Harman

Wszystkie prawa
zastrzeżone

Instrukcja obsługi
RP360/RP360XP
PN: 5041674-B

AutoYa, DigiTech, DOD, Death Metal, Johnson Amplification, Grunge, Lexicon, Multi Chorus, Whammy, i YaYa są znakami towarowymi firmy Harman International Industries, Inc. Nazwy innych produktów, które zostały wykorzystane w niniejszej instrukcji są znakami towarowymi ich firm i nie są w żaden sposób powiązane z DigiTech lub Harman International Industries, Inc. Są one znakami towarowymi ich producentów i zostały wykorzystane do identyfikacji produktów, których dźwięki były przesłuchiwane podczas projektowania tego produktu.