

## ЕCHOBOY. КОНТРОЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ



Контрольная панель (Режим Single Echo)

### ОБЩИЙ КОНТРОЛЬ

Хотя расположение главной панели управления EchoBoy варьируется в зависимости от выбранного в данный момент режима Echo, многие общие элементы управления являются общими для всех режимов. EchoBoy имеет четыре Echo режима: Single Echo (показано выше), Dual Echo, Ping-Pong Echo и Rhythm Echo. Мы подробно обсудим каждый режим, но для начала сосредоточимся на общих элементах управления, которые мы найдем в каждом режиме.

### САТУРАЦИЯ

Регулятор Saturation обеспечивает быстрое и простое насыщением сигнала задержки в виде лампы или ленты со сжатием, акцентом и тонкими искажениями. Saturation -это уникальный параметр, который позволяет EchoBoy эмулировать многие типы аналоговых устройств и различные типы ленточных задержек как высокого, так и низкого уровня. Результирующий эффект от манипулирования регулятором сатурации будет зависеть от текущей настройки Echo Style. В некоторых случаях изменения насыщенности могут показаться довольно деликатным.

Например, при использовании стиля "Studio Tape" увеличение количества насыщенности добавит нечетные гармонические искажения в низком и среднем диапазоне и вызовет эффект высокочастотного сжатия. Этот эффект особенно хорош для вокала, добавляя немного автоматического ослабления эха во время более громких вокальных пассажей. Или, когда стиль установлен на "Limited", управление насыщенностью функционирует больше как порог ограничителя и добавляет увеличивающееся количество очень крутого эффекта накачки.

### УРОВНИ INPUT И OUTPUT

Регуляторы входного и выходного уровней используются либо для усиления, либо для ослабления входного или выходного сигнала EchoBoy. Входное и выходное управление EchoBoy позволяет изменять тон входного сигнала, посылаемого в цепь Echoboy. Вы можете сохранить его красивым и чистым или сделать его грязным и хаотичным. Эти элементы управления были разработаны для воспроизведения того, как истинные секции аналогового ввода реагировали на физическом аналоговом оборудовании (и они будут звучать очень по-разному в зависимости от настройки Echo Style). Светодиодные индикаторы, расположенные под ручками Input и Output, обеспечивают визуальное отображение уровней входного и выходного сигналов. Желтый индикатор показывает что сигнал на 6дБ ниже клиппинга. Красный индикатор показывает максимальный уровень сигнала, и возможно клиппинг (который вы хотите или не хотите слышать в вашем звуке).

Важно отметить, что входной и выходной уровень влияет только на эхо-сигнал, оставляя сухой сигнал неизменным.

# ЕCHOBOY. КОНТРОЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ

## СТИЛИ ЕCHO

Echo стили, найденные в меню "Style" под элементами управления Input/Output, позволяют радикально изменить тон и качество эха в соответствии с вашим проектом. В меню стиля вы найдете ошеломляющее количество различных звуков эха, смоделированных из обширной коллекции аппаратных блоков в лаборатории Soundtoys. От деликатного тепла высококлассного студийного ленточного эха до громкого звука классических ленточных эхо-боксов (таких как Echoplex и Roland Space Echo), наряду с классическими коробками, стойками и другими разнообразными эффектами задержки/хоруса, EchoBoy имеет все это! Чтобы изменить стиль эха, просто нажмите на окно отображения Style.

### Master Tape

Деликатное сжатие и искажение ленты, смоделированное по образцу Ampex ATR-102, который мы имеем в нашей лаборатории, работает на 30 ips. Высокая точность воспроизведения, но гладкая и музыкально приятная, очень хорошо насыщает.

### Studio Tape

Деликатное искажение и высокочастотное сжатие, смоделированные по образцу ATR-102, работающего на 15 ips, типичный звук студийной ленты.

### EchoPlex

Один из самых настоящих классиков. Этот стиль смоделирован с ленточного эха EP-3.

### Space Echo

Один из наших фаворитов, смоделированный с помощью Roland RE-201 Space Echo. Теплый и песчаный, RE-201 является основным звуком даб и регги, но звучит феноменально на самых разных источниках. Истинный оригинальный характер, с уникальным автовозбуждением Space Echo достигим в EchoBoy, используя регулятор Feedback.

### Tube Tape

По образцу современного магнитофонного эха. Много высоких средних и искажений.

### Cheap Tape

Разработка Soundtoys, смоделированная по характеристикам разнообразных винтажных запасов лент. Яркий и очень сжатый звук.

### Memory Man

Теплое низкочастотное хорированное эхо, смоделированное по образцу педали задержки Electro-Harmonix Memory Man.

### DM-2

Звук гитарного эха, смоделированный по образцу классической гитарной педали Boss DM-2. Произведенный в 1981-84 годах. Теплый, звонкий, резкий, но чистый.

### TelRay

Смоделированный по образцу adineko (произносится как "add-an-echo") от калифорнийского производителя 1960-х годов Tel-Ray (позже ставшего Morley). Работая от механизма, состоящего из магнитной головки щетки, вращающегося изолированного ремня вокруг банки и большого количества диэлектрического масла, плещущегося вокруг, Tel-Ray производит темное и колеблющееся эхо.

### Telephone

Узкополосный телефонный эффект. Это здорово на вокале, как вы можете себе представить.

### AM Radio

# ЕCHOBOY. КОНТРОЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ

Моделирует пропускную способность сжатой сжатого АМ-радио.

## **FM Radio**

Ультра-сжатый и громкий звук, как у DJ утреннего шоу.

## **Shortwave**

Преувеличенный звук междугородного радио, очень ограниченный и отрывистый. Прохладный эффект на вокал или генерируемые шумы.

## **Transmitter**

Симулирует СВ радио, этот звук очень искажен и резонирует на средних частотах. Хорошо подходит для добавления эхо-песка в синтезаторные звуки.

## **Digital Delay**

Поскольку мы романтически относимся к звуку аналога, иногда вам действительно нужно гиперточное представление цифровой задержки. Вот где этот стиль вступает в игру. Просто чистая и четкая цифровая задержка.

## **Analog Delay**

Теплый и слегка искаженный. Очень напоминает винтажные стойки задержек в 1970-80-х годов.

## **Digital Chorus**

Звук хорированный 80-х годов, настоящий и четкий, но скомпрометированный ограничениями мощности цифровой обработки, как раз подходит для того, чтобы эффект хоруса хорошо сочетался с исходным звуком.

## **Analog Chorus**

Отличный универсальный теплый хорус, отлично подходящий практически для любого источника.

## **CE-1 Chorus**

Всемирно известный теплый хорус 1970-х годов, педаль BOSS CE-1 Chorus Ensemble. Это абсолютно красиво на гитарных треках.

## **Vibrato**

Истинное вибрато высоты тона, отлично подходит для клавиш и гитары.

## **Saturated**

Чрезмерное искажение ленты, хорошо подходит для вокальных или барабанных треков.

## **Fat**

Супер-теплое искаженное эхо. Фантастическое на гитаре или любом источнике, который извлеч бы выгоду из толстого слоя эха, окружающего его.

## **Distressed**

Сильно сжатое и искаженное эхо.

## **Limited**

Этот стиль имеет встроенный ограничитель, отлично сочетающийся с высокими настройками Feedback.

## **Distorted**

Искажение, и много чего еще!

# ЕCHOBOY. КОНТРОЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ

## Queeked

Странное, но очень крутое многополосное эхо сжатия, очень насыщенный эффектами звук.

## Ambient

Искажение и распространение - едины. Отлично подходит для длинных задержек обратной связи и сольных инструментов.

## Diffused

Отлично подходит для создания эффектов окруженных реверберацией, подобным эху.

## Splattered

Высокоэффективный эффект реверберации.

## Verbed

Эхо с дешевой реверберацией в последовательности, очень отзывчив к обратной связи и регулятору насыщенности.

## MIX

Регулятор MIX определяет баланс смешивания между сухим сигналом и задержанным сигналом. На 12 часов баланс составляет 50/50. Когда контроль увеличивается после 12 часов, уровень сухого сигнала уменьшается до тех пор, пока у вас не будет чистой задержки. Если вы используете EchoBoy как Send посыл, вы, вероятно, захотите использовать Mix для определения баланса сухого и задержанного сигнала. Если вы используете EchoBoy в микшерной шине, то, скорее всего, захотите установить MIX на 100% и использовать уровни посыл/возврата для отправки на определенную аудио дорожку.

## FEEDBACK

Ручка Feedback позволяет подавать переменную величину задержки обратно на вход для создания многократного повторяющегося эха. Увеличение обратной связи увеличивает количество повторов. В зависимости от выбранного стиля это позволяет создавать ленточные эхо-сигналы, которые затухают с течением времени, многократные повторы и уникальные ритмические эффекты, основанные на выбранном режиме эха.

Обратите внимание, что установка значения обратной связи слишком высоко или близко к максимуму может легко привести EchoBoy в "безконтрольный" режим. Управление обратной связью позволяет добиться такого рода автоколебаний, которые достижимы в таких единицах, как Space Echo RE-201. При более высоких настройках все может стать довольно диким очень быстро. Высокие настройки регулятора обратной связи могут значительно повысить выходной уровень EchoBoy, поэтому, пожалуйста, будьте осторожны при повороте ручки обратной связи в больших количествах.

## PRIME NUMBERS

Когда переключатель Prime Numbers находится в верхнем положении, повторы задержки слегка изменяются во времени особым образом, чтобы минимизировать резонансные эффекты. Это наиболее заметно в режиме Dual или режиме Rhythm. Переключатель Prime Numbers особенно полезен, когда вы используете короткое время задержки с обратной связью, когда нужно создать хорированные или реверберационные эффекты. Это удерживает повторяющиеся эхо от создания резонанса, который часто возникает, когда каждое повторение находится в точно таком же временном интервале.

# ЕCHOVOY. КОНТРОЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ

## LOW CUT / HIGH CUT

Low Cut - срез низких частот, добавляет ясность/прозрачность задержки. High Cut - срез высоких частот, добавляет затемнение/отдаление сигнала. Важно иметь в виду, что эффект обоих элементов управления будет сильно зависеть от выбранного стиля эха.

## TWEAK BUTTON

Каждый режим эха, найденный в EchoBoy, имеет дополнительное выдвижное меню настроек, дающее вам доступ к расширенным элементам управления, которые позволяют полностью настроить каждый аспект ваших эффектов эха. Элементы управления меню Tweak подробно описаны с их соответствующими режимами эха, начиная со стр. 16.

## TAP TEMPO

Tap Tempo делает то, что он говорит; начните нажимать на серую кнопку, и она определит темп вашего нажатия BPM. Этот элемент управления полезен не только для определения темпа для живых треков, не записанных на клик-трек, но и для поиска подходящего "ощущения" для ваших эхо-сигналов. Даже на материале, который был строго выровнен по сетке, часто позволяет эхо-эффектам отклоняться от сетки, что добавляет треку более органичное ощущение.

## MIDI ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ

Когда MIDI-тумблер (расположенный под дисплеем Tap Tempo) находится в нижнем положении (off), скорость эхо-эффектов определяется введенным вручную или срабатывающим значением. Когда MIDI-переключатель включен, входящие MIDI-часы берут на себя управление мастер-скоростью.

## GROOVE

Регулятор Groove позволяет вам передать ощущение "грува" с помощью EchoBoy одним из двух ароматов: Shuffle и Swing. Установка ручки прямо вверх на 12 часов - это "нулевая" настройка, и никакого ощущения шафл или свинга не будет. Когда вы поворачиваете ручку против часовой стрелки в направлении Shuffle, к ритму эха добавляется все большее количество ощущений смещения. По мере того как вы поворачиваете ручку по часовой стрелке от центра установки "0", все большее ощущение свинга будет передаваться звуку. Количество шафл или свинга, выбранное с помощью ручки, будет соответствовать заданному в данный момент ритму. Настройки Groove передаются на сигнал независимо от типа используемой модуляции, скорости или настройки ритма.

## FEEL

Ручка Feel похожа на регулятор Groove, но в этом случае смещает всю выходящую задержку по отношению к ритму, а не только смещение паттерна. Управление Feel похоже на способность контролировать, как эхо играет по отношению к "привязке"; должны ли они слегка расслабляться позади ритма или продвигать движение вперед, слегка ускоряя темп?

При повороте регулятора против часовой стрелки увеличивающаяся величина задержки передается как на левый, так и на правый каналы до того, как будут услышаны эхо-сигналы, подобно предварительной задержке в реверберации. Мы назвали его волочащимся, потому что он имеет эффект скольжения за спадом. А по мере увеличения добавляется задержка, эффект будет все больше и больше отставать от нисходящего. На другом конце спектра-спешка. Вместо того, чтобы сдвинуть модуляцию за ритм, он начинает двигать ее вперед ритма. Это похоже на добавление отрицательной предварительной задержки. По мере того как вы поворачиваете ручку дальше к максимальному значению, эхо будет двигаться все больше и больше впереди ритма.

## ECHOBOY. РЕЖИМ SINGLE ECHO



### РЕЖИМ SINGLE ECHO

Режим Single Echo на самом деле является нашим любимым режимом в EchoBoy для работы. Он прост в использовании, легок для понимания и способен создавать как классические стили эха, так и индивидуальные эхо-сигналы. Режим Single Echo отлично звучит на самых разнообразных материалах и содержит все инструменты, необходимые для точной настройки ваших эхо-сигналов на исходный материал. Режим Single Echo состоит из всех общих элементов управления, о которых мы говорили в предыдущем разделе, но есть два дополнительных элемента, которые мы обсудим здесь: Echo Time (контроль времени эха) и выдвижное меню Tweak Menu.

### ECHO TIME

Этот регулятор используется для управления количеством времени между вашим исходным звуком и выходом эха, а также количеством времени между «повторами» Эха. Вы заметите, что есть четыре варианта, перечисленные для этих кнопок: Time, Note, Dot и Trip. Time - выбираем время в миллисекундах, либо ввод в ЖК дисплее. Управление Echo Time также реагирует так же, как и в аппаратном обеспечении – когда вы поворачиваете ручку Echo Time в режиме реального времени, высота тона будет слышно меняться точно так же, как в старом аналоговом блоке задержки. Автоматизация управления Echo Time может привести к некоторым очень крутым эффектам перехода слайдов высоты тона.

Имейте в виду, что миллисекунда - это одна тысячная секунды (или очень, очень короткое время!). 500 миллисекунд - это половина секунды, что составляет 1 удар при 120 ударах в минуту. Очень короткое время задержки (от 0 до 10 миллисекунд) может привести к некоторым действительно крутым эффектам фленджера, а немного более длительное время (от 10 до 50 миллисекунд) может быть использовано для получения эффектов хоруса и удвоения. Обычно первые отклики эха приходятся на 100-200мс. Максимальное время эхо-сигнала зависит от конкретного используемого режима эхо-сигнала.

Кнопки Note, Dot и Trip в отличие от кнопки Time, основаны на фиксированных значениях времени, опции Note (целая нота), Dot (нота с точкой) и Trip (триоль).

### TWEAK MENU

Открывает дополнительные параметры для настройки режима Single Echo.

### WIDTH

Параметр Width управляет стерео-распространением выходного сигнала EchoBoy. Если установить его минимальное значение (или выкл.), то время задержки для левого и правого каналов будет точно таким же, и задержка будет отображаться в центре панорамирования в стереополе.



## ECHOBOY. РЕЖИМ SINGLE ECHO

По мере включения регулятора Width стереоизображение будет становиться все шире и шире. Когда этот регулятор ширины поворачивается после положения «3 часа», используется информация «вне фазы», которая может перемещать сигнал задержки за пределы динамиков в псевдо-супер-стерео разброс. Стереозэффект, создаваемый EchoBoy, является функцией параметра L/R Offset, описанного ниже, а также параметров Diffusion и Wobble, которые можно найти на странице Style Edit. Достаточно сказать, что разные стили эхо будут иметь разные вкусы стереоизображения. С помощью этого элемента управления можно действительно «откормить» сигнал задержки, создавая более полный и богатый эффект.

### L/R Offset

Этот регулятор также используется для управления стереоизображением EchoBoy, но путем добавления небольшой разницы в задержке между левым и правым каналами. Этот параметр настраивается в миллисекундах и имеет максимальное значение 25 мс (по умолчанию 8 мс). Меньшие настройки создадут более плотное ритмическое ощущение, но могут ввести эффекты фазирования. Большие настройки, как правило, создают меньше проблем с фазированием, но создают более свободное ритмическое ощущение. Чтобы услышать эффект, регулятор Width должен быть включен.

### ACCENT

Регулятор акцента делает для амплитуды то же, что регулятор Groove делает для синхронизации. Повышая акцент, повторы задержки будут чередоваться между более громкими и мягкими, создавая более динамичный и музыкальный эффект эха.

Чтобы услышать эффект управления акцентом, включите обратную связь, чтобы вы могли слышать много повторов, и выберите значение ноты, например 1/8 или 1/16. Ручка акцента биполярна, так что в 12 часов, ручка акцента не имеет никакого эффекта.

Когда вы повернете ручку акцента вправо или по часовой стрелке, вы заметите, что громкость каждого повторения будет чередоваться между громким и мягким. Это подчеркнет 1-й, 3-й, 5-й и т. д. эхо-паттерн. Это создаст сильно акцентированное музыкальное ощущение. Поворот ручки в противоположном направлении или против часовой стрелки будет иметь противоположный эффект, подчеркивая размер повторов «вне ритма», что приводит к более синкопированному ощущению. В этом случае 2-й, 4-й, 6-й и т. д. будет подчеркнуто, и повторы, которые попадают на такт, будут тише.

Это может добавить значительное оживление и динамику к повторяющимся задержкам и особенно здорово, когда повторы синхронизированы по темпу и когда вы добавляете Shuffle или Swing с помощью регулятора Groove на главной панели управления.

## ECHOBOY. РЕЖИМ DUAL ECHO



### РЕЖИМ DUAL ECHO

Управление режимом Dual Echo аналогично управлению режимом Single Echo за исключением того, что теперь вы получаете два независимых канала эха. Секция Echo 1 управляет эхо-сигналом левого канала, а секция Echo 2 эхо-сигналом правого канала. Таким образом, в режиме Dual Echo вы можете иметь один канал свободного хода (основанный на времени) и не синхронизироваться с темпом, в то время как другой канал синхронизирован по темпу нотой. Это позволяет создавать всевозможные творческие комбинации задержек.

Режим Dual Echo также является прекрасным инструментом для создания очень больших звуковых ландшафтов эха, поскольку левый и правый каналы отличаются. Имейте в виду, что другие элементы управления - Feedback, High Cut, Saturation и тому подобное влияют на оба канала одинаково, независимо от того, является ли вход моно или стерео. Режим Dual Echo использует те же элементы управления, что и режим Single Echo, но с добавлением второго элемента управления временем эха. Работа эхо-сигналов 1 и 2 идентична работе ранее описанного управления временем эхо-сигналов.

### TWEAK MENU

Открывает дополнительные параметры для настройки режима Dual Echo.

### BALANCE

Управление балансом очень простое: оно позволяет контролировать относительную громкость левого и правого каналов. Поверните ручку влево, чтобы сделать левый канал громче. Поверните его вправо, чтобы сделать правый канал громче.

### WIDTH И L/R OFFSET

Работают также как и в режиме Single Echo.

### ACCENT

Работает также как и в режиме Single Echo. Только ACCENT 1 для левого канала, ACCENT 2 для правого канала.

### FB MIX

Обычно два эхо-канала в режиме Dual Echo полностью независимы. Управление FB Mix позволяет некоторым выходным сигналам Echo 1 передавать обратную связь в Echo 2 и наоборот. По мере увеличения значения регулятора FB Mix все большее количество Echo 1 будет подаваться в Echo 2, а все большее количество Echo 2-в Echo 1.



## ECHOBOY. РЕЖИМ DUAL ECHO

В нулевом положении (12 часов) в оба канала будет подаваться одинаковое количество эхо 1 и эхо 2. Это отличный способ получить плотные, похожие на реверберацию эхо-звуки. При максимальной настройке Echo 1 получит всю обратную связь от Echo 2, и наоборот. Это называется «перекрестным» смешиванием и обеспечивает некоторые действительно уникальные перекрестные и синкопированные звуки задержки, в зависимости от настроек для двух эхо-каналов.

Имейте в виду, что ручка Feedback на передней панели должна быть немного повернута вверх, чтобы услышать эффект FB Mix.

### FB BAL

Включение регулятора Feedback в режиме Dual Echo обычно одинаково влияет на Эхо-1 и Эхо-2. Чтобы получить больше Feedback в правом канале, поверните регулятор FB Bal (Feedback Balance) вправо (по часовой стрелке). Чтобы получить больше обратной связи в левом канале, поверните ручку влево (против часовой стрелки).

Это может быть особенно полезно, когда Echo 1 и Echo 2 настроены на разное время, так как обратная связь одной стороны может “казаться” громче, чем другая сторона. Этот элемент управления позволяет лучше адаптировать и настроить баланс и стереоизображение эхо-обратной связи. Как и регулятор FB Mix, эта ручка будет иметь эффект только тогда, когда ручка Feedback на передней панели была повернута вверх.

## ECHOBOY. РЕЖИМ PING PONG ECHO



### РЕЖИМ PING PONG ECHO

Режим Ping Pong используется для создания эха, которое отскакивает назад и вперед между левым и правым выходными каналами. Панель управления почти идентична режиму Dual Echo, однако эффект очень отличается.

Важно иметь в виду, что начальное эхо ВСЕГДА будет появляться в левом канале "Ping" с начальным повторением, определяемым временем эха, установленным для пинга, будь то в миллисекундах или нотах. Второе эхо всегда будет появляться в правом канале "Pong", и оно появляется только на основе времени "Ping" ПЛЮС время "Pong".

Даже если время задержки Pong установлено короче, чем Ping, вы всегда будете слышать сначала Ping, а затем Pong.

Когда вы включаете управление Feedback, все может стать действительно интересным, поскольку каждое последующее повторение основано на том, что другая сторона слышит. Итак, допустим, Ping - это 500 мс, а Pong - 250 мс. Если вы сыграете ноту, вы услышите Ping 500 мс позже, Pong 750 мс позже (пинг + понг) и снова Ping в 1250 мс (пинг+понг+пинг), затем снова Pong в 1500 мс (пинг + понг + пинг + понг) и так далее, и так далее. Таким образом, повторы задержки относительно друг друга с каждым повторением Ping появляются в левом канале и каждый Pong повторяется, появляясь в правом канале, но только после того, как другой был услышан. Однако имейте в виду, что другие элементы управления - Feedback, High Cut, Saturation и тому подобное влияют на оба канала одинаково, независимо от того, является ли вход моно или стерео.

Вы можете получить некоторые действительно дикие результаты, когда Ping или Pong установлен на определенное значение ноты с MIDI-синхронизацией, а противоположное значение установлено на миллисекунды. Настройка Ping или Pong, на значения нот и MIDI-синхронизации могут обеспечить некоторые фантастически ритмичные задержки.

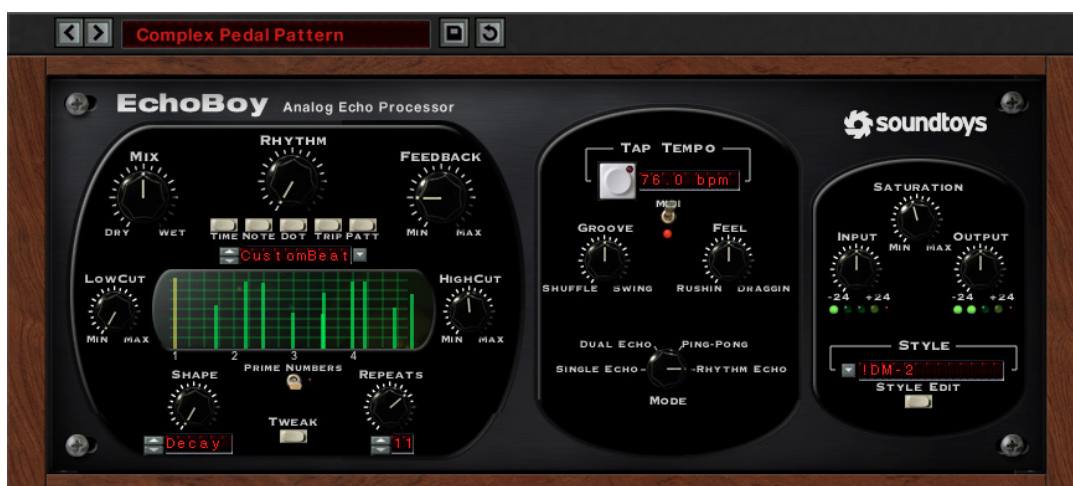
### TWEAK MENU

Ну, в то время как режим Ping-Pong может потребовать некоторого объяснения, Tweak Menu довольно прямолинейно относительно. Tweak Menu в этом режиме состоит всего из двух элементов управления: Width и Balance.

Как было описано ранее, Width управляет стерео-распределением выходного сигнала EchoBoy. При установке на минимум задержки будут отображаться в центре стереофонического поля. По мере увеличения регулятора Width стереоизображение будет становиться все шире и шире. После поворота после положения "3 часа", "вне фазы" используется для создания эффекта "за пределами динамиков".

Balance контролирует относительную громкость левого и правого каналов. Поверните ручку влево, чтобы сделать левый канал громче, вправо, чтобы сделать правый канал громче.

## ЕХОБОЙ. РЕЖИМ RHYTHM ECHO



Режим Rhythm Echo

### РЕЖИМ RHYTHM ECHO

Режим Rhythm Echo - здесь действительно становится интересным! В этом режиме вы можете иметь до шестнадцати эхо-выходов, программируемых практически в любом мыслимом ритме. Это аналогично магнитофонному эхо с шестнадцатью считывающими головками.

Режим Rhythm Echo разработан таким образом, чтобы позволить вам достичь очень крутых результатов с минимальным количеством поворотов ручек и настроек. Вы можете быстро создавать эхо-паттерны с различным количеством повторов и формами огибающей, которые могут заставить вас почувствовать себя по-другому, если потратили много времени на другие, более традиционные задержки с долгими настройками. Итак, давайте начнем с учебника по основам режима Rhythm Echo.

Режим Rhythm Echo очень похож на базовый паттерн для драм-машины с эхо, при каждом «ударе» - отдельное эхо. Вы это заметите, в режиме Rhythm Echo между кнопками Low и High Cut появляется новое окно Rhythm Editor. Используя этот редактор, вы можете разместить эхо в любом месте сетки (эхо будет отображаться в виде ярко-зеленых вертикальных полос), создавая паттерны для воспроизведения. Эхо, находящееся слева, будет слышно первым, а эхо справа - последним. Громкость каждого эхо-сигнала представлена высотой каждой зеленой эхо-полосы. Более высокое эхо будет громче, а более короткое - тише. Включение управления **Feedback** приведет к повторению паттерна (и может даже привести к авто-возбуждению). Паттерны также могут быть синхронизированы с MIDI для генерации паттернов задержки с блокировкой темпа.

Вы заметите еще одно дополнение к панели управления, помимо большой сетки в редактора; теперь есть дополнительная кнопка с надписью «PATT», позволяющая вам вспомнить или сохранить настроенные ритмические паттерны. Ритмические паттерны Soundtoys могут быть совместимы с любым плагином Soundtoys (где есть ритмический режим).

Сетка Rhythm Edit представляет полную длину эхо-паттерна, то есть вы будете слышать только повторы, которые видны на этом дисплее (по умолчанию длиной 2 удара). Чтобы сделать эхо-паттерн длиннее или короче, вы можете настроить длину паттерна в меню Tweak (которое мы обсудим дальше).

### SHAPE

Управление формой является особым для режима Rhythm Echo и позволяет применять различные амплитудные формы ко всем эхо-сигналам на экране, обеспечивая быстрый и простой способ манипулирования уровнем эха.

Ручка Shape определяет, какое количество будет применено к громкости эха в шаблоне. Доступные варианты таковы:

## ЕCHOBOY. РЕЖИМ RHYTHM ECHO

### Decay

Последовательные эхо-сигналы становятся все менее громкими, перемещаясь слева направо. Это используется для создания «естественного» паттерна затухания эха и может быть полезно для создания звуков, подобных реверберации.



### Reverse

Противоположность Decay. Прогрессивное эхо становится громче. Это часто используемый эффект, и его можно использовать, чтобы сделать классические звуки обратного эха 80-х годов.



### Swell

Эхо начинается с низкой громкости, становится громче в середине и снова становится тише. Полезно для ритмических задержек.



### Fade

Противоположность Swell, когда начинается громко, а затем появляется провал в середине рисунка.



### NonLin

Полуслучайный паттерн с множеством мелких вершин и впадин. Это сделано по образцу другой классики 80-х годов-нелинейной настройки от высококлассного цифрового ревербератора AMS RMX16.



### СОЗДАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РИТМИЧЕСКИХ ПАТТЕРНОВ

Rhythm Editor дает вам графическое представление каждого из эхо, а также средство настройки каждого отдельного эха. Просто щелкните внутри окна сетки, чтобы установить и настроить любое из (до) 16 отдельных эхо-сигналов. При редактировании имейте в виду следующее:

- Только эхо, которое вы можете видеть в окне, является тем, что вы слышите.
- Каждое эхо можно регулировать двумя способами: время/размещение и громкость. То, где он появляется на сетке, определяет его «время» в пределах паттерна, а его "высота" определяет его громкость.
- Вы не можете иметь два эха в одном и том же месте/времени. Если вы попытаетесь переместить один из эхо - сигналов в место, где уже существует другое эхо, EchoBoy автоматически переместит эхо обратно в исходное место, когда вы отпустите его.
- Используйте элемент управления **Feedback** для повторения полных паттернов, используйте элемент управления **Repeats** для определения количества отдельных эхо-сигналов, которые будут повторяться.

### ДОБАВЛЕНИЕ/УДАЛЕНИЕ ЕCHO

Чтобы создать новое эхо (учитывая, что все 16 эхо еще не появились на экране), просто нажмите кнопку в окне Rhythm Edit. Новая зеленая полоса появится там, где вы случайно нажмете, и она автоматически будет помещена на ближайшую вертикальную линию сетки. Чтобы удалить эхо, нажмите и удерживайте клавишу Option (Alt), а затем нажмите на одну из существующих полос задержки, которую хотите удалить.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ/ГРОМКОСТЬ ЕCHO

Если вы нажимаете на эхо и удерживаете мышью нажатой, вы можете переместить эхо в любое место сетки. Вы заметите, что эхо всегда будет прыгать на одну из линий сетки. Имейте в виду, что вы можете выбрать более тонкую сетку, например 1/32-ю, чтобы более точно настроить расположение эхо-сигналов.

Чтобы настроить громкость эха, просто нажмите на эхо и перетащите курсор вверх или вниз, и полоса станет длиннее или короче в зависимости от того, в каком направлении вы перетаскиваете. Выше-громче, а ниже-мягче.

### НАСТРОЙКА ЭХА МЕЖДУ ЛИНИЯМИ СЕТКИ

Так вот, могут быть моменты, когда вы захотите поместить эхо между линиями сетки и вообще не квантовать его, даже до 1/64 - й ноты. Никаких проблем! Просто нажмите и удерживайте клавишу Cmd (Shift для Windows), а затем нажмите на эхо. Теперь вы можете перемещать эхо в любом месте вперед или назад по сетке и между линиями сетки, чтобы получить эхо именно там, где вам нужно. Вы также заметите, что рядом с эхом появляются два набора чисел. Верхний набор чисел отображает местоположение в долях такта, а нижний - фактическую громкость эха в дБ. Это позволяет вам устанавливать эхо впереди или позади ритма в очень точных местах.

### «ЕДИНОЕ» ЭХО

Ну, теперь вы, вероятно, заметили, что первая полоса на вашем паттерне желтая, а не зеленая. Так почему же это так? Мы называем это «единым» эхо. Любое эхо, помещенное точно в первый удар (или 0 миллисекунд в режиме времени), будет отображаться таким образом. Он также не будет услышан, если не будет включена обратная связь. Если нет обратной связи, "единый" - это нота, которую вы играете, которая является сухим сигналом. Первое эхо, которое будет слышно в этом случае, на самом деле является вторым эхом в паттерне. Однако, если вы включите обратную связь, весь паттерн повторится, и поэтому "один" будет слышен, когда паттерн перезапу-

## ЕCHOBOY. РЕЖИМ RHYTHM ECHO

стится. Если вы переместите его во времени так, чтобы он не находился в начале паттерна, его цвет изменится на зеленый, указывая, что он больше не является "единым", и теперь вы будете слышать его как дискретное эхо. Если вы не хотите слышать звук этой полосы, просто удалите его или уменьшите громкость. Обратите внимание, что если вы действительно удалите "единое" эхо, вы всегда можете восстановить его, просто нажав на левый край сетки.

### СОХРАНЕНИЕ ПАТТЕРНА

После того как вы создали эхо-паттерн, который вам действительно нравится, вы можете сохранить его, нажав стрелку вниз в правой части ЖК-дисплея меню. Выберите "Save", введите имя для вашего шаблона и нажмите "OK". Ваш пользовательский шаблон был только что сохранен и теперь появится в списке предустановок.

### REPEATS

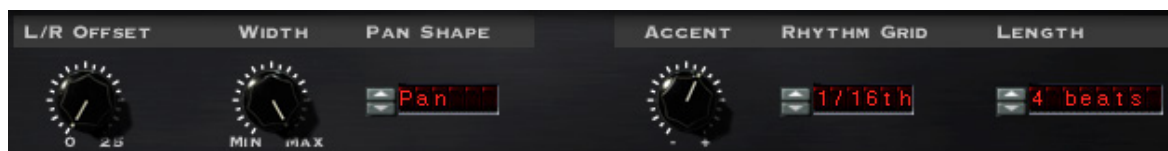
Этот элемент управления используется для определения количества отдельных повторов эха, которые вы услышите, и является очень мощным элементом управления. Вы можете выбрать количество повторов, повернув ручку или с помощью кнопок на левой стороне соответствующего ЖК дисплея.

Если вы повернете число повторов вниз ниже числа эхо-сигналов, уже показанных в Rhythm Editor, любые эхо-сигналы выше этого вновь выбранного значения исчезнут, и вы больше не будете их слышать. Увеличение значения управления повторами приведет к тому, что эти эхо-сигналы снова появятся и будут услышаны. Если вы увеличите количество эхо-сигналов, EchoBoy автоматически разместит новые полосы в следующих логических местах на основе выбранного значения сетки.

В режиме Rhythm Echo можно набрать определенное количество повторов эха с помощью ручки **Repeats**, а не с помощью регулятора **Feedback**. Это позволяет контролировать как уровень громкости, так и точное время каждого эха, что дает вам гораздо больше творческой энергии.

Так, чтобы услышать именно четыре повторения в 1/16-й интервалы, наберите значение 1/16-й, и установите **Repeat** на 4. Вы увидите на дисплее четыре зеленые полосы, по одной для каждого эхо-повтора. Для большего или меньшего количества повторов просто отрегулируйте значение **Repeats**. При выборе **Dot/Trip** будет создаваться эхо картина основанная на ноте с точкой или триодной ноты. Выбрав задержки в режиме **Time**, создастся эхо-паттерн в миллисекундах (и вы услышите этот классный аналоговый эффект сдвига высоты тона при регулировке задержки).

### МЕНЮ TWEAK



Меню Tweak

### ФОРМА ПАНАРОМИРОВАНИЯ

ЖК меню **Pan Shape** позволяет выбрать одну из нескольких предустановленных форм панорамирования для эхо-сигналов. Варианты: Double, Center, Alt 1,2,3, Sweep L, Sweep R и Pan. Каждый из этих паттернов перемещает полосы в разные заданные позиции, и вы будете ясно слышать вариации, когда будете двигаться по паттернам. При выборе Double, количество полос сокращается вдвое, с 16 до 8, и каждая полоса становится стереовыходом с независимой модуляцией. Эта форма подходит для создания действительно мясистых и объемных эффектов хора.



## ACCENT

Регулятор **Accent** работает так же, как и в предыдущих режимах, позволяя повторам задержки чередоваться между громкими и мягкими сигналами, в зависимости от настройки элемента управления. Элемент управления **Accent** делает акцент на четных полосах, когда он сдвигается вправо и нечетных полосах, когда он сдвигается влево. Когда выбран режим **Time**, управление акцентом меняется на **Warp**: совершенно другой (и очень уникальный) эффект. **Warp** создает переменный эффект "временного смещения" или "временной кучности" и смещает/кластеризует все полосы в тандеме к началу паттерна при повороте влево или к концу паттерна при повороте вправо. Вы увидите, как он меняет полосы на экране, когда вы настраиваете **Warp**. Деформация может быть действительно полезна при взаимодействии с контролем **Shape** для создания подпрыгивающей задержки и роботизированных эффектов.

## RHYTHM GRID

Меню Rhythm Grid позволяет легко изменять масштаб сетки в Rhythm Edit, не затрагивая уже существующие эхо-сигналы. Другими словами, это позволяет вам изменять значение сетки (например, 1/32 ноты) без изменения ранее размещенного шаблона 1/16 ноты. Чем тоньше настройка сетки, тем точнее вы располагаете эхо-сигналы.

Однако любые корректировки ранее размещенных эхо-сигналов или вновь созданных эхо-сигналов будут выровнены по новому значению сетки.

## LENGTH

Это меню позволяет определить общую длину ритмического паттерна от 1 до 4 ударов.

Если вы думаете о длине паттерна как о музыкальном размере, то число здесь определяет, сколько ударов приходится на один такт. Например, если вы выберете "3 удара", паттерн будет повторяться каждый третий такт. Это как играть в 3/4 времени. Если вы выберете "4 удара", паттерн будет иметь длину 4 удара, и это похоже на игру в 4/4 раза, так как для завершения паттерна потребуется 4 "удара".