

Collider Delay+Reverb Instrukcja obsługi



Witaj

Dziękujemy za zakup efektu Collider Delay+Reverb. Ten potężny, a jednocześnie łatwy w użyciu efekt stereo zawiera 12 skrupulatnie zaprogramowanych silników delay i reverb. Każdy efekt został starannie dobrany z cenionych i nagradzanych efektów spod szyldu Source Audio: Nemesis Delay i Ventriss Dual Reverb. Intuicyjny panel sterowania Collidera ułatwia miksowanie i łączenie dowolnej dwusilnikowej kombinacji efektów delay i reverb. Ponadto podwójne footswitche zapewniają indywidualne sterowanie włączaniem/wyłączaniem każdego efektu w tej dwusilnikowej kombinacji.

Collider oferuje wyjątkową kolekcję bogatych, przestronnych brzmień, w tym realistyczne kopie wintydżowych, analogowych, taśmowych i olejowych delayów, klasyczne modele sprężynowego reverbu czy pogłosu typu Plate, naturalne repliki dużych i małych przestrzeni akustycznych oraz intrygujący i wysoce muzyczny dobór „nienaturalnych” brzmień, w tym Reverse Delay i Shimmer Reverb.

Efekt posiada również podwójną architekturę DSP, 8 presetów (lub 128 presetów z MIDI), wejścia i wyjścia stereo, analogowe przepuszczanie czystego sygnału, tap tempo dla delaya, reverb hold, pełną funkcjonalność MIDI, możliwość zewnętrznego sterowania ekspresją oraz dodatkowe edytowanie i routing sygnału za pomocą edytorów Neuro Desktop i aplikacji mobilnej Neuro.

Zbudowaliśmy Collider Delay+Reverb aby umożliwić Ci jak najgłębszą eksplorację brzmień. Nie możemy się doczekać, aby usłyszeć, dokąd Cię to zaprowadzi.

- Zespół Source Audio

Spis treści

Witaj	1
Przegląd	3
Podłączenie efektu	4
Podłączenia.....	5
Silniki reverbu	9
Silniki delaya	11
Obsługa.....	13
Skróty sprzętowe	17
Przechowywanie presetów i odtwarzanie	19
Universal Bypass	21
Działanie stereo i routing sygnału	22
Sterowanie zewnętrzne	30
Aplikacja mobilna Neuro i Neuro Desktop Editor	37
Neuro Desktop Editor	37
Aplikacja mobilna Neuro	45
Neuro Hub	46
MIDI	46
USB.....	47
Specyfikacja	46
Rozwiązywanie problemów.....	47
Najczęściej zadawane pytania	47
Gumowe nóżki	49
Uwagi dotyczące utylizacji odpadów.....	49
Historia wersji.....	49

Przegląd

12 ręcznie wybranych silników efektów – Oferuje wintydżowe reverby sprężynowe, pogłosy w stylu Plate i Hall, naturalnie brzmienie typu Room oraz nienaturalne reverby typu Shimmer, E-Dome i Swell. Zawiera także brzmienia cyfrowych, analogowych i taśmowych delayów, jak również brzmienia typu Reverse Delay oraz unikatowe, ciemne brzmienia typu Oli Can.

Elastyczny routing stereo – Collider jest równie znakomity w konfiguracjach mono i stereo. Collider automatycznie wykrywa używane wejścia i wyjścia i odpowiednio kieruje każdy silnik efektu opóźnienia i pogłosu w trybach mono-na-mono, mono-na-stereo lub stereo-na-stereo. Możliwe jest również wybieranie między trybami szeregowym, równoległym i dzielonym stereo, gdy oba silniki są włączone.

Podwójne przetwarzanie – Zawiera dwa całkowicie niezależne procesory. Platforma Dual DSP zapewnia efektowi ogromną moc przetwarzania, zapewniając zasadniczo dwa efekty o dużej mocy w jednej obudowie.

Analogowe przepuszczanie czystego sygnału – W większości konfiguracji przychodzący suchy sygnał utrzymuje niezależną ścieżkę wokół procesorów efektów (dla większości silników), podczas gdy efekt jest włączony, utrzymując w ten sposób 100% czysty suchy sygnał bez konwersji D/A.

Universal Bypass – Wybierz pomiędzy true bypass, buforowanym bypass lub soft bypass z ogonem pogłosu. Collider wyposażony jest w wysokiej jakości przełącznik sygnału dla prawdziwego bypassu i transparentne bufor dla bypassu analogowego.

Kompaktowa konstrukcja – Trwała, anodowana aluminiowa obudowa o niewielkich rozmiarach stworzona została, aby znieść trudy trasy.

Presety – Zapisz swoje ulubione brzmienia za pomocą jednego przycisku. Zapisz do 8 presetów, które można ponownie przywołać za pomocą wbudowanych elementów sterujących efektu, oraz w sumie 128 presetów, które można ponownie uruchomić za pomocą zewnętrznego kontrolera MIDI.

Ustawienie Dual Delay lub Reverb – Funkcja „Unlock” pozwala odblokować pokrętko wyboru efektów i uzyskać dostęp do efektów opóźnienia i pogłosu za pomocą dowolnego footswitcha. Oznacza to, że można użyć Collidera jako efektu Dual Delay lub Dual Reverb.

Mobilna aplikacja Neuro – Aplikacja Neuro jest dostępna bezpłatnie na urządzenia mobilne z systemami iOS i Android. Aplikacja oferuje potężne rozszerzenie podstawowej funkcji efektu z opcjami zapisu i publikowania presetów. Edytuj swoje presety i prześlij je bezpośrednio do efektu, zapisz je w prywatnej bibliotece lub opublikuj i udostępnij je pozostałym członkom społeczności Neuro.

Neuro Desktop Editor - Podłącz Collider Delay + Reverb do portu USB w komputerze Mac lub PC z systemem Windows, aby tworzyć i zapisywać zaawansowane presety za pomocą eleganckiego

interfejsu edycji Neuro Desktop. Oprogramowanie Neuro można pobrać bezpłatnie na komputery Mac lub Windows. Dwukierunkowa komunikacja między efektem a komputerem pozwala również edytorowi zobaczyć ustawienia parametrów każdego presetu zapisanego w Colliderze.

Neuro Hub – Source Audio Neuro Hub łączy do pięciu kompatybilnych efektów Source Audio i pozwala na wieloefektowe zapisanie ustawień, tzw. „Scen”. Za pomocą Neuro Hub można zapisać i przywołać do 128 scen wraz ze standardowym kontrolerem MIDI. Ta opcja łączy w sobie moc systemu wielu efektów z łatwością i elastycznością tradycyjnego pedalboarda.

Pełna obsługa MIDI – Dostęp do parametrów Collidera oraz kontrolę nad nimi można uzyskać za pomocą komunikatów MIDI, przez 5-stykowe wejście DIN, połączenie Neuro Hub lub za pomocą portu USB. Korzystaj z komunikatów MIDI, aby włączać/wyłączać efekt, zmieniać preset, zmieniać parametry za pomocą kontroli ekspresji MIDI i wiele więcej. Collider jest zgodny z klasą USB-MIDI, co pozwala mu pracować jako urządzenie plug-and-play z oprogramowaniem do nagrywania działającym na komputerach Mac i Windows.

Sterowanie zewnętrzne – Łatwo skonfiguruj Collider do pracy z różnymi pedałami ekspresji i footswitchami dla różnych opcji sterowania zewnętrznego

Odkryj pozycje pokręteł – Pozwala poznać, jak ustawione są pokręta efektu dla danego presetu. Jest to możliwe dzięki migającej kontrolce LED, która aktywuje się gdy osiągniesz prawidłowe położenie pokręta.

Podłączenie efektu

Zasilanie

Aby zasilić urządzenie, podłącz dołączony zasilacz 9V DC do gniazda na tylnym panelu oznaczonego DC 9V.

Uwaga: Używanie źródła zasilania innego niż Source Audio, zwłaszcza niestabilizowanego zasilacza, może spowodować uszkodzenie urządzenia. Zasilacz o niewystarczającym natężeniu prądu może również powodować szумы lub inne nieprzewidziane reakcje. Zachowaj szczególną ostrożność podczas korzystania z zasilaczy innych firm i zapoznaj się z wymaganiami dotyczącymi zasilania wydrukowanymi na spodzie obudowy Collidera.



Podłączenia

Podłączenie gitary/audio

Używając standardowych kabli 6,3 mm mono jack, podłącz gitarę, bas lub inny instrument do gniazda INPUT 1 a wzmacniacz (lub następne urządzenie audio w łańcuchu sygnału) do gniazda OUTPUT 1.

Jeśli masz drugi wzmacniacz, podłącz go do gniazda OUTPUT 2.

Po podłączeniu zasilania i pozostałego sprzętu audio, Collider jest gotowy do użycia.

Podłączenia wejść



Input 1

Input 1 jest głównym wejściem gitary, basu i innych instrumentów. Może ono także spełniać rolę wejścia liniowego, a także działać w pętli efektów wzmacniacza. Podłącz do niego instrument lub inne źródła dźwięku za pomocą kabla mono (TS) 6,3 mm. Szczegółowe informacje na temat dopuszczalnych poziomów sygnału dostępne są w rozdziale [Specyfikacja](#).

Input 2

Input 2 działa jako drugie wejście audio lub podłączenie danych dla aplikacji Neuro App.

- *Input 2 jako wejście audio:* Styk końcówki na wejściu 2 działa jako drugorzędne wejście dla gitary, basu lub innych instrumentów. Podłącz go do instrumentu (lub poprzedniego efektu w łańcuchu sygnału) za pomocą kabla mono 6,3 mm. Collider automatycznie skonfiguruje się jako wejście stereo. Inne opcje routingu są dostępne w aplikacji mobilnej Neuro. Więcej informacji na temat

routingu stereo można znaleźć w rozdziale [Działanie Stereo](#).

- *Input 2 jako wejście danych dla aplikacji Neuro:* Styk końcówki na wyjściu 2 działa jako połączenie danych dla aplikacji mobilnej Neuro. Aplikacja Neuro wysyła dane do efektu za pomocą gniazda słuchawkowego urządzenia mobilnego. Podłącz go do urządzenia mobilnego za pomocą dołączonego kabla stereo (TRS) 3,5 mm do 6,3 mm. Można także przyjmować dane z innego, zgodnego z Neuro, efektu w łańcuchu, pod warunkiem, że używany jest kabel TRS. Sygnał audio (jeśli dotyczy) będzie na styku końcówki wtyczki, a dane aplikacji Neuro na styku pierścieniowym. Pozwala to na przesyłanie danych audio i Neuro przez ten sam kabel.

Wejście MIDI

Jest to standardowe 5-stykowe złącze DIN, które przyjmuje komunikaty sterujące MIDI z urządzeń zewnętrznych, w tym komunikaty zmiany programu (PC) i kontrolery ciągłe (CC). W przypadku jakichkolwiek pytań dotyczących implementacji MIDI w Collider Reverb + Delay napisz na contact@sourceaudio.net.

Podłączenia wyjść



Output 1

Jest to główne wyjście mono. Podłącz do niego wzmacniacz, sprzęt do nagrywania lub następne urządzenia w łańcuchu efektów za pomocą kabla mono (TS) 6,3 mm.

Output 2

Działa jako wyjście audio lub połączenie łańcuchowe aplikacji Neuro.

- *Output 2 jako wyjście audio:* Styk końcówki na wyjściu 2 działa jako drugorzędne wyjście audio. Przenosi sygnał audio, gdy Collider jest skonfigurowany z routingiem sygnału w sposób, który wykorzystuje wyjścia stereo. Podłącz do niego wzmacniacz, sprzęt do nagrywania lub następne urządzenia w łańcuchu efektów za pomocą kabla mono (TS) 6,3 mm.
- *Output 2 jako wyjście łączenia łańcuchowego aplikacji Neuro:* Styk pierścieniowy na wyjściu 2 działa jako połączenie danych dla aplikacji Neuro, przekazując dane z Collider do następnego

efektu Source Audio w łańcuchu sygnału. Można łączyć łańcuchowo dane aplikacji Neuro, niezależnie od tego, czy wyjście 2 jest skonfigurowane z audio wyjściowym czy nie. Podłącz wyjście 2 do wejścia Aplikacji Neuro za pomocą kabła stereo (TRS) 6,3 mm. Sygnał audio (jeśli dotyczy) będzie na styku końcówkowym a aplikacja Neuro będzie działać na styku pierścieniowym. Pozwala to na przesyłanie danych audio i Neuro przez ten sam kabel.

MIDI Thru

Jest to standardowe 5-stykowe złącze DIN, które przepuszcza komunikaty MIDI z gniazda MIDI INPUT i wysyła je do innych urządzeń. Collider nie generuje żadnych własnych danych MIDI, ale kopiuje i wyprowadza dane, które otrzymuje.

Podłączenia zasilania i obsługi



DC 9V (Zasilanie)

Podłącz dołączony zasilacz 9 V. Zasilanie musi być stabilizowane przy 9 woltach (prąd stały), musi być zdolne osiągnąć przynajmniej 300 mA (miliamperów) natężenia, a wtyczka powinna mieć polaryzację ujemną na końcówce.

USB

Podłącz komputer (Mac lub Windows) do portu USB Collidera za pomocą standardowego kabla mini USB. Collider jest urządzeniem zgodnym z klasą USB, co oznacza, że komputery Mac i Windows nie wymagają żadnych dodatkowych sterowników i rozpoznają go automatycznie. Aby uzyskać więcej informacji na temat funkcji USB Collider, zapoznaj się z sekcją [USB](#) w instrukcji obsługi.

Control Input

Gniazdo CONTROL INPUT 3,5 mm łączy się z zewnętrznymi urządzeniami sterującymi, takimi jak przełącznik Source Audio Tap Tempo, pedał Dual Expression, Neuro Hub i kontroler ruchu Hot Hand. Aby uzyskać więcej informacji, zapoznaj się z rozdziałami [Wejście pedału ekspresji Input](#), [Wejście Hot Hand](#) i [Neuro Hub](#) w instrukcji obsługi.

Wejście Expression/Switch Pedal

Gniazdo PEDAL IN na tylnym panelu łączy się z zewnętrznym pasywnym pedałem ekspresji lub footswitchem. Przełącznik PEDAL IN pozwala użytkownikowi wybrać, który typ kontrolera zewnętrznego jest używany. Ustaw na EXP dla kontroli ekspresji lub SWITCH dla kontroli footswitchem. Więcej informacji można znaleźć w rozdziale [Sterowanie zewnętrzne](#).

Silniki reverbu

Collider zawiera siedem wbudowanych silników efektu reverb, starannie wybranych z Ventriss Dual Reverb. Ze względu na szerokie możliwości brzmieniowe każdego silnika pogłosu w Collider Delay + Reverb konieczne było wyposażenie efektu w dwa pokręta o oznaczeniach CONTROL 1 i CONTROL 2. Po wybraniu nowego silnika pogłosu do pokręteł CONTROL automatycznie przypisywane są dwa parametry silnika.

Poniżej znajdują się opisy każdego silnika pogłosu i sposób konfiguracji pokręteł CONTROL.

ROOM

Silniki ROOM odtwarzają pogłos otoczenia w prawdziwej przestrzeni akustycznej. W przeciwieństwie do silnika E-DOME (który oferuje ogromny pogłos wielkości areny), silnik ROOM może przywoływać różne rozmiary pomieszczeń, od ciepłego i intymnego domowego pokoju po większą przestrzeń kinową. Użyj pokręteł TIME, PRE-DELAY i MIX, aby zmienić rozmiar i klimat swojego pokoju.

CONTROL 1: *Bass* – Dostosowuje poziom niskich częstotliwości przetworzonego sygnału. Obróć pokrętkę w lewo, aby uzyskać jaśniejszy pogłos lub w prawo, aby uzyskać masywniejsze, bardziej basowe brzmienie.

CONTROL 2: *Mod Depth* – Dodaje modulację wysokości do przetworzonego sygnału. Obróć pokrętkę całkowicie w lewo, aby wyłączyć modulację lub obracaj w prawo, aby stopniowo zwiększyć głębokość wysokości dźwięku.

HALL

Wzorowany na bujnych brzmieniach studyjnych zestawów rackowych lat 80, silnik ten wyróżnia się bardzo rozproszonymi tonami i wspaniałą, promieniującą charakterystyką. Zespół inżynierów Source Audio poświęcił bardzo dużo czasu, aby doskonale uchwycić złożone brzmienia tych potężnych jednostek. Należy zauważyć, że chociaż umieszczamy ten wielki silnik efektów wśród klasycznych pogłosów, ciężko jest znaleźć podobieństwo do pogłosów występujących w świecie naturalnym lub analogowym, a raczej odzwierciedla ekstrawaganckie rozmycie dźwięku popularne podczas pierwszej fali nagrań muzyki ambient.

CONTROL 1: *Bass* – Zobacz opis w sekcji silnika ROOM.

CONTROL 2: *Hall Size* – Wybierz spośród 5 różnych wielkości hal. Obróć pokrętkę w lewo, aby uzyskać mniejsze, bardziej zwarte brzmienie pomieszczeń, lub w prawo, aby zwiększyć pogłos.

Należy pamiętać, że to pokrętko nie zwiększa stopniowo wielkości hali, a raczej jest podzielone na pięć stref. Obracając pokrętko, możesz usłyszeć punkty przejścia, w którym zmienia się rozmiar hali.

TRUE SPRING

Główny mistrz brzmienia Source Audio, Bob Chidlaw, długo i ciężko pracował, aby doskonale uchwycić słodką charakterystykę typowego, sprężynowego zbiornika pogłosu. Rezultatem jest wyjątkowo realistyczny efekt z charakterystycznym odgłosem słyszonym we wzmacniaczach wyposażonych w wintydżowy pogłos.

CONTROL 1: *Bass* – Zobacz opis w sekcji silnika ROOM.

CONTROL 2: *Spring Length* – wybiera pomiędzy trzema różnymi długościami wirtualnej sprężyny. Im dłuższe sprężyny w zbiorniku pogłosu, tym wyraźniejszy staje się efekt „echa”, gdy nadchodzący sygnał przemieszcza się tam i z powrotem wzdłuż długości sprężyn. Należy pamiętać, że to pokrętko nie zwiększa stopniowo wielkości sprężyn, a raczej jest podzielone na trzy strefy. Obracając pokrętko, możesz usłyszeć punkty przejścia, gdy nowa długość sprężyny zostanie włączona.

PLATE

Ten autentycznie brzmiący silnik pogłosu to idealna symulacja wysoce rozproszonego efektu, będąca synonimem wintydżowych pogłosów typu Plate z lat 50. i 60. Podobnie jak przy silniku True Spring, Bob Chidlaw był nieustępliwy w stworzeniu idealnej emulacji tego pięknego i wyrazistego brzmienia. Najważniejszym elementem pogłosu talerzowego jest duża płyta z zawieszanej blachy. Dźwięk uderzający w blachę tworzy piękne, bujne i rezonansowe brzmienie, które można znaleźć w niezliczonych klasycznych nagraniach.

CONTROL 1: *Bass* – Zobacz opis w sekcji silnika ROOM.

CONTROL 2: *Plate Size* – Wybiera pomiędzy trzema różnymi rozmiarami talerzy: małym, średnim i dużym. Zasadniczo, gdy rozmiar talerza staje się większy, pogłos trwa dłużej i rozwija różne charakterystyki zanikania. Należy pamiętać, że to pokrętko nie zwiększa stopniowo rozmiaru talerza, a raczej jest podzielone na trzy strefy. Obracając pokrętko, możesz usłyszeć punkty przejścia, gdy nowy rozmiar talerza jest włączany.

SHIMMER

Ten silnik pogłosu zmieniający wysokość dźwięku łączy tradycyjne brzmienia pomieszczenia z odbiciami zmieniającym się o oktawę, zapewniając anielski efekt pogłosu.

CONTROL 1: *Normal/Shimmer Crossfade* – Kontroluje proporcje pomiędzy normalnym efektem pogłosu a odbiciami pogłosu ze zmianą wysokości dźwięku. Obracaj pokrętko w prawo, aby stopniowo zwiększać pogłos ze zmianą wysokości dźwięku i zmniejszać normalny pogłos w sygnale przetworzonym.

CONTROL 2: Shimmer Regeneration – Zwiększa ilość sygnału typu Shimmer, który jest przekazywany z powrotem do procesora pogłosu. Dla słuchacza efekt Shimmer staje się bardziej wyraźny, gdy pokrętko jest obracane zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

E-DOME

Potężny E-DOME (np. „Enormo-Dome”) wytwarza długi, bujny ogon pogłosu, który trwa kilka dni. Przywołaj brzmienie ogromnych aren dzięki największej symulacji pomieszczenia Ventriss Reverb. Ten silnik jest GIGANTYCZNY.

CONTROL 1: *Bass* – Zobacz opis w sekcji silnika ROOM.

CONTROL 2: *Mod Depth* – Zobacz opis w sekcji silnika ROOM.

SWELL

Tworzy gładkie, amorficzne napęczniałe swelle. Ten silnik stosuje efekt zwiększania głośności do suchego sygnału instrumentu, który jest następnie podawany do efektu pogłosu w celu uzyskania bardzo długich i ambientowych chmur dźwięku. Ten efekt doskonale nadaje się do tworzenia miękkich, klimatycznych akordów. Silnik Swell brzmi również fantastycznie, gdy jest ustawiony na pierwszym planie w trybie podwójnego pogłosu ustawionym na tryb kaskadowy (można to osiągnąć poprzez „odblokowanie” silników pogłosu po stronie delay).

CONTROL 1: Swell Sensitivity – Kontroluje czułość śledzenia obwiedni. Obróć to pokrętko w lewo, jeśli masz przetworniki o niskiej impedancji lub chcesz kostkować bardzo mocno, obróć pokrętko w prawo, przy przetwornikach o wysokiej impedancji lub delikatnym kostkowaniu.

CONTROL 2: Swell Time – Dostosuj prędkość wzrostu głośności. Obróć pokrętko w lewo, aby uzyskać szybsze swelle i w prawo, aby uzyskać dłuższy, płynny efekt.

Silniki delaya

Collider zawiera pięć wbudowanych silników z efektem delay, wybranych ręcznie z efektu Delay Nemezis. Ze względu na szerokie możliwości brzmieniowe każdego silnika Delaya w Collider Delay + Reverb konieczne było wyposażenie efektu w dwa pokrętkła o oznaczeniach CONTROL 1 i CONTROL 2. Po wybraniu nowego silnika delaya do pokręteł CONTROL automatycznie przypisywane są dwa parametry silnika.

Poniżej znajdują się opisy każdego silnika delaya oraz sposób konfiguracji pokręteł CONTROL.

DIGITAL (0)

Nieskazitelne czysty cyfrowy delay. Obrócenie pokrętki TONE w prawo od godziny 12 dodaje filtr wycięcia dołu (górnoprzepustowy) i zapewnia cieńsze brzmienie delaya. Obrócenie pokrętki TONE w lewo od godziny 12 dodaje filtr wycięcia góry (dolnoprzepustowy) i wytwarza cieplejsze brzmienie delaya. Ustawienie pokrętki TONE na godzinę 12 daje czysty, niefiltrowany delay.

Zakres pokrętki Time: 10 milisekund do 2,6 sekund

CONTROL 1: *Modulation Depth* – Kontroluje głębokość modulacji.

CONTROL 2: *Modulation Rate* – Kontroluje prędkość modulacji. Przekręć do końca w lewo, aby nie modulować.

ANALOG

Ten silnik delaya odtwarza charakterystyczne ciemne brzmienie analogowych delayów typu bucket brigade. Tradycyjne analogowe delaye bucket brigade mogą być rezonansowe lub ciepłe. Silnik ten skupia się na ciepłe i został częściowo zainspirowany klasycznym delayem Memory Man ©.

Zakres pokrętki Time: 40 milisekund do 1,2 sekundy

CONTROL 1: *Modulation Depth* – Kontroluje głębokość modulacji.

CONTROL 2: *Modulation Rate* – Kontroluje prędkość modulacji. Przekręć do końca w lewo, aby nie modulować.

TAPE

Szczegółowe odtworzenie klasycznych taśmowych delayów z ruchomą głowicą. Powtórzenia ograniczone są przepustowością i mają elementy charakterystyczne dla wintydzowych taśmowych jednostek, takie jak filtrowanie, nasycenie przedwzmacniacza, noise, wow i flutter.

Zakres pokrętki Time: 20 milisekund do 1,2 sekundy

CONTROL 1: *Modulation Depth* – Kontroluje głębokość modulacji.

CONTROL 2: *Modulation Rate* – Kontroluje prędkość modulacji. Przekręć do końca w lewo, aby nie modulować.

REVERSE

Klasyczne brzmienie odwróconej taśmy, które stało się popularne w psychodelicznym rocku lat 60. Collider może utworzyć kilka nakładających się na siebie odwróconych opóźnień, które stopniowo zanikają i zanikają, tworząc pulsujący efekt tremolo. Pokrętło TONE miksuje dodatkowe odbicia opóźnienia, aby dodać więcej warstw do odwróconego dźwięku.

Zakres pokrętki Time: 200 milisekund do 2,6 sekund

TONE: Miksuje dodatkowe odbicia delaya.

CONTROL 1: *Modulation Depth* – Kontroluje głębokość modulacji.

CONTROL 2: *Modulation Rate* – Kontroluje prędkość modulacji. Przekręć do końca w lewo, aby nie modulować.

OIL CAN

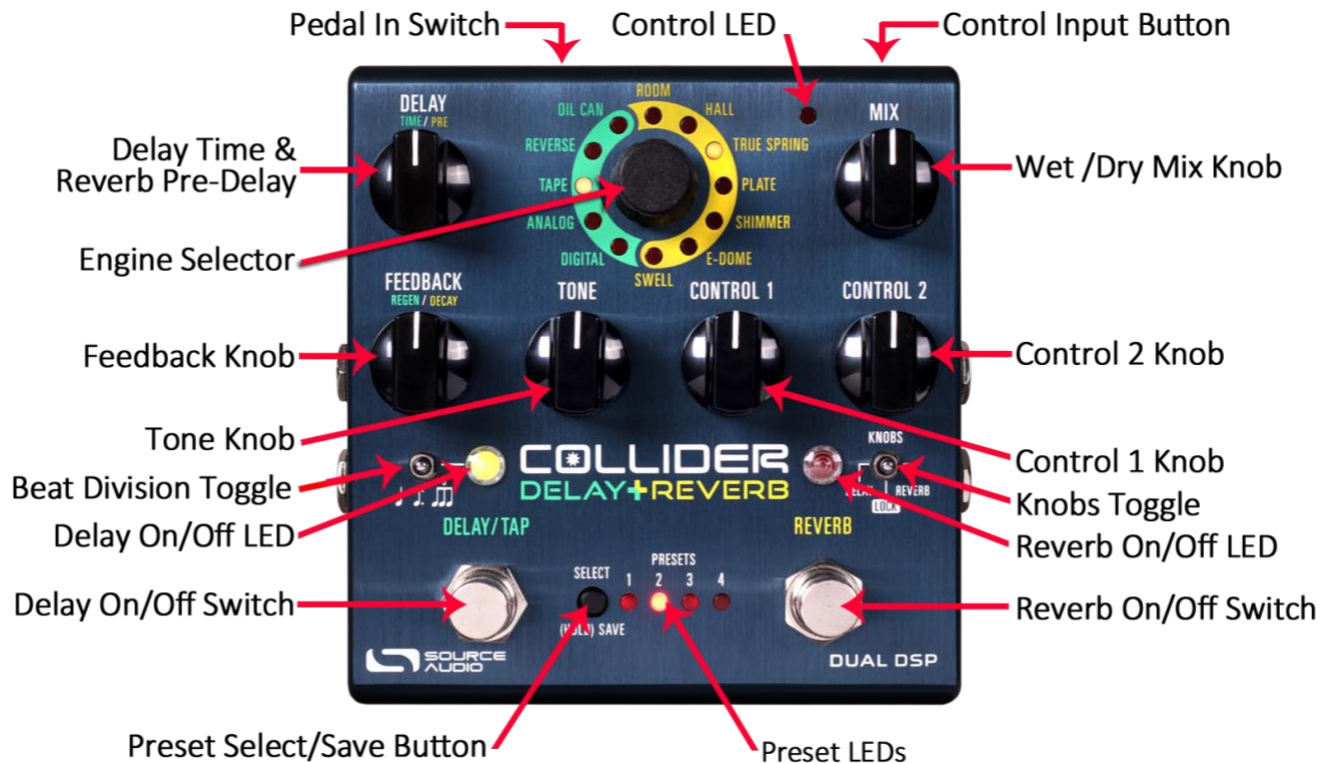
Jest to mroczny, hipnotyzujący, zniekształcający i przesterowujący delay inspirowany starymi konstrukcjami typu oli can. Wcześniej silnik ten pojawił się w „Extended Delay Engines” w Nemesis, ale czuliśmy, że zasługuje na miejsce na pierwszym planie Collidera.

Zakres pokrętki Time: 20 milisekund do 800 millisekund

CONTROL 1: *Modulation Depth* – Kontroluje głębokość modulacji.

CONTROL 2: *Modulation Rate* – Kontroluje prędkość modulacji. Przekręć do końca w lewo, aby nie modulować.

Obsługa



Przełącznik KNOBS

Jest to kluczowy element tej konstrukcji. Przesuń przełącznik w stronę DELAY, aby zmienić silniki i parametry Delay za pomocą pokręteł. Przesuń w stronę REVERB, aby zmienić ustawienia pogłosu. Obróć go do środkowej pozycji „LOCK”, aby zablokować wszystkie elementy sterujące na miejscu, zapobiegając przypadkowym uderzeniom w trakcie gry na żywo.

Pokrętko DELAY (Time/Pre)

REVERB (Pre-Delay): Ustawia opóźnienie wstępne, czyli czas między suchym sygnałem a

początkowymi odbiciami pogłosu. Gdy pokrętko DELAY jest obracane w prawo, zwiększa się czas wstępnego opóźnienia, tworząc dźwięk podobny do naturalnego echa lub efektu „slapback”.

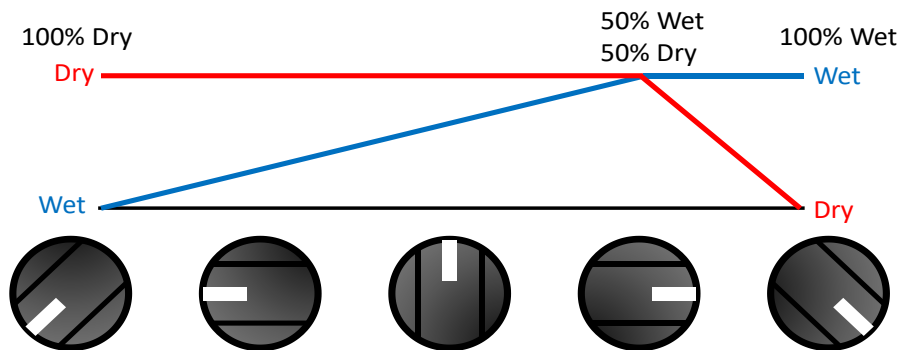
DELAY (Time): Dostosuj czas opóźnienia lub szybkość powtórzeń. Przekręć w lewo dla krótkich powtórzeń typu „slapback” lub w prawo długich, ambientowych powtórzeń.

Pokrętko MIX

Pokrętko MIX służy przede wszystkim do ustawienia stosunku sygnału przetworzonego i czystego. To pokrętko ma nieco inną funkcję w zależności od tego, czy znajdujesz się w trybie kaskadowym, czy równoległym. Należy pamiętać, że Kill Dry Mode jest również dostępny jako opcja globalna (patrz Kill Dry Mode w sekcji [Hardware Options](#) tej instrukcji).

Tryb kaskadowy (Cascade Mode)

Ustawia względne poziomy sygnału przetworzonego i czystego. Całkowicie w lewo sygnał w 100% czysty, a całkowicie w prawo sygnał jest w 100% przetworzony. Około godziny 3 na pokrętkle MIX występuje podział 50/50 pomiędzy przetworzonym a czystym sygnałem.



Tryb równoległy (Parallel Mode)

Gdy Collider działa w trybie równoległym, pokrętko MIX kontroluje tylko poziom sygnału przetworzonego, przy czym przy pokrętkle ustawionym całkowicie w lewo nie występuje sygnał przetworzony, a całkowicie w prawo daje podział 50/50. Ta kontrola działa niezależnie z każdym efektem.

Alternatywna funkcja pokrętkła MIX

W Colliderze pokrętko MIX ma dodatkową, alternatywną (ALT) funkcję, która różni się w zależności od tego, czy jesteś w trybie kaskadowym, czy równoległym. Aby uzyskać dostęp do funkcji pokrętkła ALT MIX, przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT podczas obracania pokrętkła MIX.

Tryb kaskadowy (Cascade Mode)

Kiedy Collider jest ustawiony na Tryb Kaskadowy, pokrętko ALT MIX kontroluje ogólny poziom sygnału wyjściowego każdego silnika, przy czym pokrętko odkręcone całkowicie w lewo oznacza zero, a a całkowicie w prawo daje +6 dB na wyjściu. Godzina 12 na tym pokrętkle to tzw. „unity”.

Tryb równoległy (Parallel Mode)

Kiedy Collider jest ustawiony na Tryb Równoległy, pokrętko ALT MIX kontroluje poziom analogowego czystego sygnału przechodzącego przez efekt, przy czym odkręcone całkowicie w lewo oznacza brak sygnału czystego, a całkowicie w prawo jest analogowym poziomem czystego sygnału „unity”. Ponieważ regulujesz tylko jeden czysty sygnał, to parametr ten działa tak samo bez względu na edytowany silnik.

Pokrętko FEEDBACK (Regeneration/Decay)

REVERB (Decay) Ustawia czas podtrzymania ogona pogłosu. Obróć pokrętko FEEDBACK w lewo dla szybszego zanikania i w prawo dla wolniejszego zanikania i dłuższego ogona pogłosu.

DELAY (Regeneration) Kontroluje ilość powtórzeń delaya. Obróć pokrętko w lewo, aby uzyskać mniej powtórzeń, lub w prawo, aby uzyskać więcej powtórzeń. Obrócenie pokrętki FEEDBACK do końca w lewo spowoduje utworzenie jednego powtórzenia (lub dwóch powtórzeń w stereo). W przypadku większości silników (z wyjątkiem REVERSE) obrócenie pokrętki do końca w prawo powoduje efekt samoscylacji. Ustawienie pokrętki na około godzinę 3 powoduje półstałe powtórzenia, które z czasem ulegają zaniknięciu.

Pokrętko TONE

Kontroluje ilość tłumienia wysokich częstotliwości w przetworzonym sygnale. Obróć pokrętko w prawo, aby uzyskać jaśniejszy delay/reverb, a w lewo, aby uzyskać ciemniejszy delay/reverb. W silniku REVERSE DELAY pokrętko TONE wpływa na liczbę głosów. Obróć w prawo, aby dodać więcej głosów do sygnału i w lewo, aby uzyskać mniej.

CONTROL 1 i CONTROL 2

Ze względu na szerokie możliwości brzmieniowe każdego silnika w Collider Delay + Reverb konieczne było wyposażenie efektu w dwa pokrętki oznaczone CONTROL 1 i CONTROL 2. W trybie DELAY mapowanie jest proste: CONTROL 1 to Modulation Depth (głębokość modulacji), a CONTROL 2 to Modulation Rate (szybkość modulacji).

W trybie REVERB funkcja pokręteł CONTROL różni się w zależności od aktywnego silnika pogłosu. Szczegółowe informacje na temat funkcji każdego pokrętki są dostępne w sekcji [Silniki Reverbu](#) w tej instrukcji.

Selektor silnika efektu i diody LED

Wybiera aktywne silniki delay i reverb i ustawia funkcję pokręteł CONTROL.

Diody LED REVERB ENGINE otaczające żółtą stronę SELEKTORA SILNIKA (ENGINE SELECTOR) wskazują, który silnik REVERB jest obecnie aktywny.

Diody LED DELAY ENGINE otaczające zieloną stronę SELEKTORA SILNIKA wskazują, który silnik DELAY jest obecnie aktywny.

Odblokowywanie selektora silnika efektów

Możliwe jest również „odblokowanie” silników REVERB i DELAY, zarówno na efekcie, jak i przyciskiem UNLOCK w edytorze Neuro Editor.

„Odblokowanie” selektora silnika daje możliwość jednoczesnego działania dwóch silników delay lub dwóch silników reverb, w przeciwieństwie do jednego delaya i jednego reverbu. Aby odblokować, naciśnij przycisk CONTROL INPUT i przekręć selektor silnika, co pozwoli ci kontynuować obracanie przez silniki efektów i przypisać silniki reverbu do footswitcha delay i silniki delaya do footswitcha reverb.

Naturalna kolejność efektów w Colliderze to opóźnienie przed pogłosem, ale funkcja odblokowania pozwala również na zmianę tej kolejności.

Footswitch DELAY/TAP

Włącza i wyłącza delay. Domyślnie Collider używa trybu True/Hard Bypass, ale możliwe jest także przełączenie na buforowany bypass (więcej informacji w sekcji Universal Bypass) lub soft bypass w trybie Trails (patrz sekcja Tryb Trails).

Footswitch DELAY/TAP pełni również drugą funkcję. Gdy efekt jest włączony, lekkie naciśnięcie footswitcha DELAY/TAP co najmniej trzy razy z rzędu w żądanym tempie uruchomi tryb Tap Tempo, umożliwiając kontrolowanie szybkości opóźnienia w każdej chwili. Funkcję tę można również wyłączyć w sekcji Hardware Options, odznaczając „Enable Tap Tempo on Delay/Tap Footswitch”. Należy zauważyć, że ze względu na podwójną funkcjonalność footswitcha DELAY/TAP należy nacisnąć i przytrzymać przełącznik przez ułamek sekundy, aby wyłączyć delay. Jest również możliwe, aby w edytorze Neuro zresetować czas przytrzymywania niezbędny do wyłączenia delaya, co ma wpływ na czułość tap tempo.

Footswitch DELAY/TAP może być również używany do przewijania presetów. Gdy delay jest wyłączony, naciśnij i przytrzymaj footswitch DELAY/TAP, aby przewinąć preset w dół.

Przełącznik zmiany podziału rytmicznego (Beat Division)

Użyj tego przełącznika, aby wybrać podział rytmiczny wybranego tempa. Ćwierćnuta da ci dokładnie to, co wyklikałeś. Ósemka z kropką podzieli twoje uderzenia na ósemki z kropką, aby uzyskać klasyczny efekt „Edge”, a triole podzielą twoje uderzenia na triole. Alternatywne opcje podziałów rytmicznych są dostępne w aplikacji mobilnej Neuro i edytorze Neuro.

Footswitch REVERB

Włącza i wyłącza reverb. Domyślnie Collider używa trybu True/Hard Bypass, ale możliwe jest także przełączenie na buforowany bypass (więcej informacji w sekcji Universal Bypass) lub soft bypass w trybie Trails (patrz sekcja Tryb Trails).

Footswitch REVERB pełni również drugą funkcję. Gdy efekt jest włączony, naciśnięcie i przytrzymanie footswitcha REVERB uruchomi tryb hold, zamrażając pogłos na czas nieokreślony i umożliwiając grę na przedłużonym pogłosie.

Przełącznik REVERB może być również używany do przewijania presetów. Gdy pogłos jest wyłączony, naciśnij i przytrzymaj przełącznik REVERB, aby przewinąć preset w górę.

Tryb Trails

Domyślnie Collider ustawiony jest na tryb Hard Bypass, co oznacza, że ogony delaya/reverbu zatrzymają się natychmiast po wyłączeniu efektu. Tryb Trails („Soft Bypass”) jest opcjonalnym trybem obejścia, który pozwala naturalnie zanikać ogonowi opóźnienia/pogłosu po wyłączeniu efektu.

Tryb Trails można włączyć w menu [Hardware Options](#) w aplikacji mobilnej Neuro lub edytorze Neuro. Możliwe jest również przełączenie efektu w tryb trails poprzez naciśnięcie footswitcha DELAY/TAP, trzymając jednocześnie przycisk CONTROL INPUT. Spowoduje to przełączanie między włączaniem i wyłączaniem trybu trails. Mała dioda LED CONTROL INPUT w prawym rogu efektu będzie migać jeden raz, gdy efekt jest w trybie normal bypass, i dwa razy, gdy efekt jest w trybie trails. Tryb trails jest ustawieniem globalnym i NIE jest zapisywany dla jednego presetu.

Dioda LED Delay On/Off

Dioda LED On/Off powyżej footswitcha DELAY/TAP wskazuje, czy delay jest włączony (świeci na zielono), czy wyłączony (nie świeci). Ta dioda LED monitoruje również Tap Tempo za pomocą naprzemiennego migania na czerwono i zielono.

Dioda LED Reverb On/Off

Dioda LED On/Off powyżej footswitcha REVERB wskazuje, czy reverb jest włączony (świeci na czerwono), czy jest wyłączony (nie świeci). Ta dioda LED miga również podczas korzystania z trybu hold pogłosu.

Funkcja Hold pogłosu z architekturą dwuprocessorową

Jedną z wielkich zalet dwuprocessorowej architektury Collider Delay + Reverb jest możliwość oferowania funkcji Hold. Funkcja Hold podtrzymuje nieskończone przetworzony sygnał silnika Reverb, podczas przytrzymania footswitcha REVERB. Podobnie jak w przypadku większości jednostek, które oferują pewien rodzaj funkcji Hold (np. „Freeze”), możliwe jest również kontynuowanie gry ponad ogonem pogłosu. Collider zapewnia ekscytującą nową funkcjonalność polegającą na graniu z delayem przy jednoczesnym utrzymywaniu ogona pogłosu... a to wszystko w jednym efekcie.

Przycisk Control Input

Ten mały przycisk znajdujący się w górnej części efektu służy do konfiguracji sterowania zewnętrznego. Odgrywa także rolę w wielu skrótach w efekcie. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz sekcję [Sterowanie zewnętrzne](#) i sekcja [Skróty sprzętowe](#).

Dioda LED External Control

Mała dioda LED znajdująca się po lewej stronie pokrętła Mix to dioda LED CONTROL/ACTIVITY. Świecenie oznacza, że aktywny jest tryb kontroli zewnętrznej (ekspresja lub MIDI) lub że dane przychodzące są odbierane przez MIDI lub połączenie Neuro. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz sekcję [Sterowanie zewnętrzne](#).

Skróty sprzętowe

Collider jest wyposażony w wiele „ukrytych” elementów sterujących i funkcji, które pomogą Ci skalibrować efekt do określonych potrzeb. Istnieją dwa rodzaje skrótów: „Normalne”, które są wykonywane bez odłączania zasilania efektu, oraz skróty „zasilania”, które są opcjami ustawianymi przez odłączenie i ponowne podłączenie zasilania efektu.

Skróty w trybie normalnym

Tryb Trails: Aby przełączyć tryb Trails dla delaya/reverbu, przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT w górnej części efektu i naciśnij przełącznik DELAY/TAP. Dioda LED zamiga raz, gdy tryb trails jest wyłączony, a dwa razy, gdy tryb trails jest włączony.

Tryb Preset Extension (rozszerzenia presetów): Aby przełączyć tryb Preset Extension, który podwaja liczbę dostępnych gniazd presetów z 4 do 8, przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT w górnej części efektu i naciśnij przycisk PRESET SELECT.

Dostosuj podział rytmiczny delaya: Aby przełączać między podziałami rytmicznymi delaya stereo, przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT, przesuwając pokrętło DELAY. Istnieją cztery podziały rozmieszczone równomiernie na gałce.

Ukryte pokrętło poziomu wyjściowego: Aby uzyskać dostęp do ukrytego pokrętła „Output Level”, przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT podczas przesuwania pokrętła MIX. Będzie ono kontrolować ogólny poziom wyjściowy Collidera. Wzmocnienie jednostkowe („unity”) znajduje się na godzinie 12. Ta kombinacja jest również używana do kontrolowania poziomu czystego sygnału, gdy efekty są w trybie równoległym.

Skróty w trybie zasilania

Przywrócenie do ustawień fabrycznych: Aby przywrócić ustawienia fabryczne w Colliderze, odłącz kabel zasilający. Następnie naciśnij i przytrzymaj footswitch REVERB podczas ponownego podłączania zasilacza.

Wyłącz wewnętrzne tap tempo: Aby wyłączyć zintegrowaną funkcję Tap Tempo znajdującą się na footswitchu DELAY/TAP, odłącz kabel zasilający. Następnie naciśnij i przytrzymaj footswitch DELAY/TAP podczas ponownego podłączania zasilacza. Wskaźnik LED DELAY/TAP mignie raz, gdy funkcja będzie wyłączona, lub dwa, gdy będzie włączona.

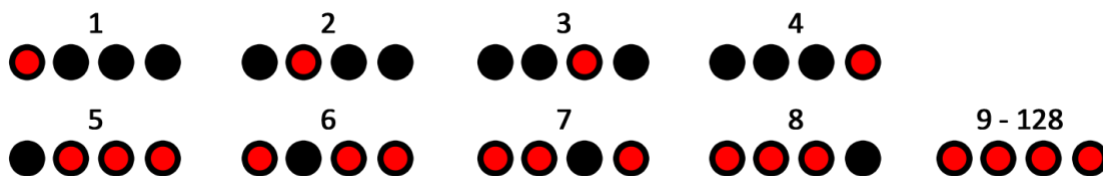
Opcje przypisywania gniazda Control Input: Aby przełączać się między opcjami przypisywania gniazda Control Input, odłącz kabel zasilający. Następnie naciśnij i przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT podczas ponownego podłączenia zasilacza. Przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT, aby przełączać opcje. Wskaźnik LED zamiga raz dla Opcji 1 (Neuro Hub/Expression), dwa razy dla Opcji 2 (Preset Increment), trzy razy dla Opcji 3 (Preset Decrement) i cztery razy dla Opcji 4 (Tap). Zwolnij przycisk CONTROL INPUT, aby wybrać jedną z tych czterech opcji.

Przycisk select/save preset (wybór i zapis presetów) i diody LED

Naciśnij przycisk SELECT, aby przewijać i wybierać zapisane presety. Cztery diody PRESET LED obok przycisku PRESET wskazują, który preset jest aktywny dla miejsc od 1 do 4. Jeśli preset został zmodyfikowany, odpowiadająca mu dioda PRESET będzie migać powoli. Aby zapisać preset, naciśnij i przytrzymaj ten przycisk - powiązana dioda LED presetu będzie migać przez kilka sekund. Gdy dioda LED przestanie migać, zaktualizowany preset zostanie zapisany w bieżącym położeniu.

Tryb Preset Extension: Umożliwia łatwy dostęp do dodatkowych 4 presetów, w sumie dając 8 presetów w efekcie. Aby włączyć Tryb Preset Extension, przejdź do sekcji Hardware Options w Neuro Mobile lub Desktop Editor (patrz [Hardware Options](#)) i wybierz odpowiednią opcję. Wzory oświetlenia diod LED Preset Select wskazują, który preset został wybrany.

Tryb Preset Extension można również włączyć jako skrót sprzętowy w samym Colliderze. Aby włączyć ten tryb, przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT i naciśnij przycisk PRESET SELECT.



Uwaga: w przypadku korzystania z kontrolera MIDI do wyboru presetów poza normalnym bankiem (presety od 1 do 4) i rozszerzonym bankiem (presety od 5 do 8), zaświecą się wszystkie 4 diody PRESET, wskazując, że preset mieści się w zakresie od 9 i 128 i jest aktywny. Szczegółowe informacje na temat edytowania i zapisywania presetów znajdują się w następnym sekcji.

Przechowywanie i odtwarzanie presetów

Presety użytkownika przechowują wszystkie edytowane parametry. Obejmuje to pozycje pokręteł, bieżące silniki efektów, opcje routingu, sterowanie zewnętrzne oraz pełną listę dostępnych parametrów Neuro/MIDI. W każdym presece znajdują się ustawienia dla każdej pozycji przełącznika KNOBS (opóźnienie lub pogłos). Po przywołaniu presetu zawsze możesz go ulepszyć podczas gry, obracając pokrętłami. Parametr pokrętła „przeskoczy” następnie do położenia pokrętła, gdy pokrętło zostanie przesunięte.

Przywoływanie presetów

Pierwsze 4 presety (lub 8 w trybie Preset Extension) są dostępne za pośrednictwem efektu lub zewnętrznego footswitcha w następujący sposób:

1. Kliknij przycisk SELECT, aby przełączać pomiędzy presetami. Ta funkcja działa niezależnie od tego, czy efekt jest włączony, czy wyłączony.
2. Gdy efekt zostanie wyłączony, naciśnij i przytrzymaj footswitch REVERB, aby przejść do kolejnego presetu. Zwolnij, gdy dotrzesz do pożądanego miejsca. Naciśnij i przytrzymaj przycisk DELAY/TAP, aby przełączać wstecz pomiędzy presetami. Jeśli włączony jest pogłos, nie będzie można przewijać presetów do góry i odwrotnie.
3. Podłącz zewnętrzny footswitch do gniazda PEDAL IN i wybierz tryb SWITCH (znajdujący się obok gniazda PEDAL IN), aby przewijać ustawienia wstępnie w górę. Należy pamiętać, że domyślną funkcją zewnętrznego przełącznika Collider jest Tap Tempo, ale można go łatwo zmienić na przełączanie presetu w górę (increment) lub w dół (decrement) w sekcji [Hardware Options](#) w Neuro Desktop lub aplikacji mobilnej Neuro. Są to funkcje globalne.

Przywoływanie presetów MIDI

Wszystkie 128 dostępnych presetów jest dostępnych za pomocą zewnętrznego kontrolera MIDI. Kontrolery MIDI można podłączyć za pomocą 5-stykowego gniazda DIN (MIDI IN) z boku efektu, portu USB na górze efektu lub przez Neuro Hub, który jest podłączony do gniazda CONTROL INPUT na górze efektu. Wszystkie 128 presetów można przywołać za pomocą odpowiednich komunikatów zmiany programu MIDI (PC).

Uwaga: Podczas przywoływania presetów za pomocą komunikatów MIDI PC sytuacja może wymagać ustawienia presetów w kolejce przy wyłączonym efekcie. Aby to zrobić, po prostu załaduj preset, wyłącz go obydwoma footswitchami, a następnie normalnie zapisz preset. Po przywołaniu efekt załaduje zapisane ustawienia, ale efekty zostaną pominięte do momentu włączenia dowolnego silnika.

Kopiowanie presetu do nowej lokalizacji za pomocą przycisku Select/Save

1. Wybierz preset, który chcesz skopiować, naciskając przycisk SELECT, aż zaświeci odpowiednia dioda PRESET.
2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk SELECT przez jedną sekundę, aż odpowiednia dioda PRESET zacznie szybko migać. Szybko puść przycisk SELECT. Dioda PRESET powinna nadal szybko migać. Oznacza to, że Collider jest w trybie kopiowania.
3. Naciskaj przycisk SELECT, aby wybrać położenie presetu do góry. Odpowiednia dioda PRESET powinna nadal szybko migać. Naciśnij ponownie przycisk SELECT, aż zostanie wybrane pożądanego miejsce docelowe kopiowania.
4. Naciśnij i przytrzymaj przycisk SELECT, aż dioda PRESET zacznie powoli migać, a następnie zaświeci się. Oznacza to, że preset został zapisany w nowej lokalizacji. Pierwotna lokalizacja nie zostanie zmieniona ani nadpisana.

Kopiowanie presetu do nowej lokalizacji za pomocą zewnętrznego kontrolera MIDI

1. Wybierz preset, który chcesz skopiować, wysyłając komunikat MIDI PC do Collidera.
2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk SELECT przez jedną sekundę, aż odpowiednia dioda PRESET zacznie szybko migać. Szybko zwolnij przycisk SELECT. Diody LED PRESET powinny nadal szybko migać. Oznacza to, że Collider jest w trybie kopiowania.
3. Wyślij żądany numer MIDI PC, aby wskazać żądane miejsce docelowe kopiowania dla presetu.
4. Dioda PRESET zacznie szybko migać, a następnie zgaśnie. Oznacza to, że preset został zapisany w nowej lokalizacji.

Kopiowanie presetu do nowej lokalizacji za pomocą aplikacji Neuro

Za pomocą polecenia BURN w Neuro Mobile lub Desktop Editor można kopiować ustawienia do dowolnej lokalizacji w pamięci.

Usuwanie wszystkich presetów

Wszystkie 128 presetów użytkownika może być usunięte przy użyciu procedury Factory Reset.

Ostrzeżenie: procedura przywracania ustawień fabrycznych resetuje cały efekt do stanu, w którym został pierwotnie wysłany - obejmuje to wszystkie ustawienia globalne i ustawienia użytkownika.

Resetowanie fabryczne nie usunie żadnych aktualizacji oprogramowania sprzętowego.

Universal Bypass

Większość efektów oferuje albo true bypass albo buforowany bypass. Collider zawiera dwa oddzielne obwody dla trybu bypass, co pozwala wybrać preferowaną metodę. Tor true bypass wykorzystuje przekaźniki sygnałowe, które są przełącznikami elektromechanicznymi. Zapewnia to ścieżkę o ultra niskiej rezystancji od gniazd wejściowych do gniazd wyjściowych, która jest faktycznie taka sama jak pojedynczego przewodu. Tor buforowanego bypassu wykorzystuje wyjątkowo niskie bufory szumowe, które zapewniają bardzo niską impedancję wyjściową i są efektywne do prowadzenia długich kabli lub długich łańcuchów efektów umieszczonych po Collider.

Po wyjściu z pudełka, Collider działa w trybie true bypass. Aby wybrać na buforowany bypass, zmień ustawienia globalne (**global settings**) Collider Delay+Reverb przy użyciu aplikacji Neuro lub Desktop Editor.

Zalecamy stosowanie trybu bypass najlepiej pasującego do wykorzystywanego łańcucha sygnału. Idealnie, pierwszy efekt w łańcuchu sygnału jest zbuforowanym sygnałem wejściowym, po którym następuje true bypass w pozostałej części łańcucha sygnału.

Oba tryby bypass mają swoje wady i zalety. Buforowany bypass zapewnia stałą impedancję wejściową, więc jeśli źródło jest podatne na zmiany impedancji wejściowej (podobne jak w przetworniku gitarowym), nie będzie słyszalnej zmiany brzmienia. True bypass ma tę zaletę, że zapewnia dedykowaną ścieżkę sygnału obejścia przewodowego. Collider posiada przekaźniki małych sygnałów do przełączania true bypass, które oferują redukcję trzasków w porównaniu do tradycyjnej metody przełączania bypass za pomocą przełącznika mechanicznego

W trybie Trails używana jest funkcja o nazwie „soft bypass”, w celu utrzymania ogonów pogłosu po wyłączeniu efektu. Tryb Trails wysyła dźwięk przez DSP przez cały czas, więc Collider musi pozostać w ścieżce buforowanego bypassu. Wybierz opcję Reverb Trails Mode na stronie Hardware Options w Neuro Desktop lub aplikacji mobilnej, aby przełączyć Collider w tryb Trails.

Obsługa stereo i routing sygnału

Collider Delay + Reverb tworzy dramatyczne efekty mono lub stereo za pomocą wejściowych i wyjściowych gniazd stereo. Domyślnie Collider automatycznie wykrywa kable podłączone do wejść i wyjść i włącza odpowiedni tryb routingu. Routing stereo można również ustawić ręcznie za pomocą edytorów Neuro, wybierając pomiędzy „Mono In, Stereo Out” lub „Stereo In, Stereo Out”.

Opcje ścieżki sygnału

Tryb kaskadowy (Cascade Mode)

Tryb kaskadowy (lub A -> B) oferuje standardową ścieżkę Collider Delay + Reverb. Oznacza to, że gdy sygnał gitary trafia do efektu, najpierw jest przetwarzany przez Delay, potem Reverb, a następnie płynie do gniazda wyjściowego. Jest to nic innego jak umiejscowienie delaya przed reverbem w łańcuchu efektów. W trybie Stereo Out tryb kaskadowy zawsze prowadzi A -> B (strona opóźnienia przed stroną pogłosu) przez oba wyjścia.

UWAGA: Jeśli chcesz ustawić reverb przed delayem, jest to możliwe w trybie kaskadowym. Użyj funkcji „Unlock” (Odblokuj) po stronie delaya, aby wybrać silnik reverbu, a następnie powtórz proces dla strony reverbu, aby wybrać silnik delaya.

Tryb równoległy (Parallel Mode)

Inną opcją routingu ścieżki sygnału jest tryb równoległy lub A + B. W trybie równoległym, gdy sygnał gitary trafia do efektu, jest on dzielony i przetwarzany jednocześnie przez delay i reverb, a następnie jest on miksowany. To oznacza jednoczesne korzystanie z obydwu efektów, podobnie jak w wintydżowej analogowej jednostce Space Echo. W trybie Mono Out sygnał jest sumowany, a oba efekty są słyszane jednocześnie. W Stereo Out domyślnym routingiem jest łączenie efektów A + B i wysyłanie ich do każdego wyjścia.

Podzielone Stereo (lewy=A, prawy=B)

W trybie równoległym możliwe jest podzielenie sygnału, aby silnik A (delay) i silnik B (reverb) były wysyłane do osobnych wyjść. Aby to osiągnąć, wybierz opcję Split Stereo (lewy=A, prawy=B) w edytorach Neuro.

Automatyczny routing i tryby domyślne

Domyślnie Collider wykrywa to, co zostało podłączone do jego wejść i wyjść, i automatycznie ustawia tryb routingu. Poniższa tabela zawiera podsumowanie każdego automatycznego trybu routingu i odpowiadających mu połączeń kablowych.

INPUT 1	INPUT 2	OUTPUT 1	OUTPUT 2	Resulting Auto Routing Mode
Connected		Connected		Mono in, Mono Out, Cascade
Connected	Connected	Connected		Stereo in, Wet Stereo Out, Mono Dry, Cascade
Connected		Connected	Connected	Mono in, Stereo Out, Cascade
Connected	Connected	Connected	Connected	Stereo in, Stereo Out, Cascade
SPLIT	STEREO	SELECTED		
Connected	Connected	Connected	Connected	Stereo in, 1=Delay, 2=Reverb
Connected		Connected	Connected	Mono in, 1=Delay, 2=Reverb

Uwaga: Jeśli podłączysz kabel aplikacji Neuro z urządzenia mobilnego do WEJŚCIA 2, Collider wykryje go jako wejście audio i przyjmie jeden z trybów Stereo In, który może powodować dodatkowe szumy i wpływać na sygnał stereo. Jest to szczególnie słyszalne, gdy kabel aplikacji Neuro nie jest podłączony do telefonu. Możesz tego uniknąć, wchodząc do aplikacji i wybierając żądany tryb routingu Mono In. Jeśli chcesz podłączyć wejście stereo ORAZ kabel aplikacji Neuro do WEJŚCIA 2, użyj rozdzielacza stereo TRS (nasadka, pierścień, tuleja) i upewnij się, że sygnał Neuro jest na pierścieniu, a sygnał instrumentu na nasadce (pierścień działa jako uziemienie).

Tryby automatycznego routingu

Dostępne są cztery tryby routingu, gdy Collider znajduje się w domyślnym trybie automatycznego wykrywania. Zobacz szczegółowe opisy każdego trybu automatycznego wykrywania w poniższych sekcjach.

- [Mono In, Mono Out](#)
- [Mono In, Stereo Out](#)
- [Stereo In, Stereo Out](#)
- [Stereo In, Mono Out](#)

Mono In, Mono Out

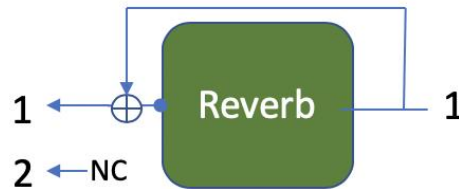
Jest to najczęstsze wykorzystanie efektu. Podłączenie sygnału wejściowego do wejścia 1 z wyjściem 1 podłączonym do wzmacniacza (lub następnego urządzenia w łańcuchu sygnału) wytwarza standardowy sygnał monofoniczny. Podwójne przetwarzanie efektów jest również miksowane z jednym wyjściem.

Mono in, Mono out

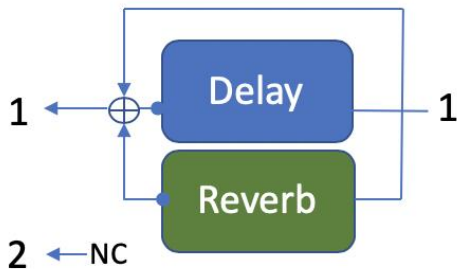
- **I/O Config = Mono In, Mono Out**
- **Toggle = Reverb A**
- **Mode = Parallel or Cascade**



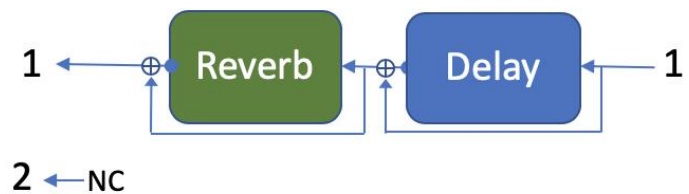
- **I/O Config = Mono In, Mono Out**
- **Toggle = Reverb B**
- **Mode = Parallel or Cascade**



- **I/O Config = Mono In, Mono Out**
- **State = Reverb ON, Delay ON**
- **Mode = Parallel**



- **I/O Config = Mono In, Mono Out**
- **State = Reverb ON, Delay ON**
- **Mode = Cascade**



Mono In, Stereo Out

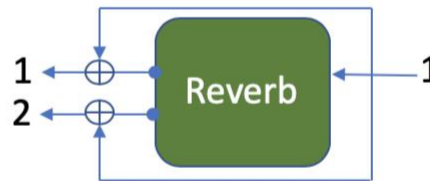
Jest to bardzo częste wykorzystanie, który pozwala stworzyć ładną panoramę stereo z pojedynczego wejścia instrumentu mono.

Mono In, Stereo Out

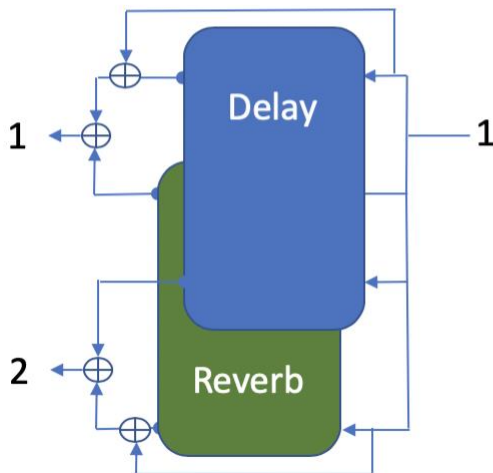
- I/O Config = Mono In, Stereo Out
- State = Delay ON
- Mode = Parallel or Cascade



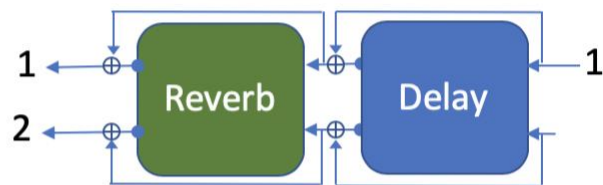
- I/O Config = Mono In, Stereo Out
- State = Delay ON
- Mode = Parallel or Cascade



- I/O Config = Mono In, Stereo Out
- State = Delay ON
- Mode = Parallel



- I/O Config = Mono In, Stereo Out
- State = Reverb ON
- Mode = Cascade



Stereo In, Stereo Out

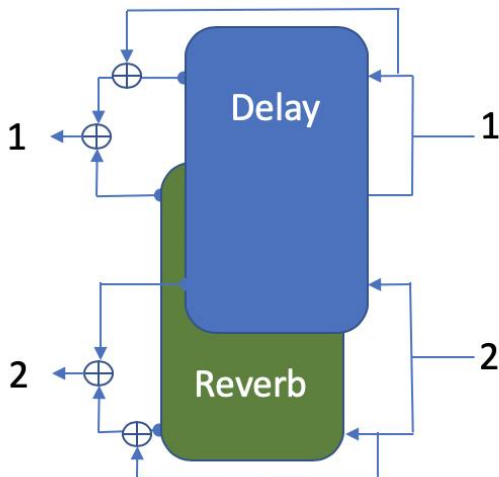
Ten tryb powinien być domyślnym wyborem dla użycia opcji Stereo In i Stereo Out. Najbardziej efektywne przetwarzanie pogłosu stereo odbywa się przy użyciu informacji z obu kanałów wejściowych, dlatego trybów tej sekcji nie należy uważać za całkowicie niezależne kanały audio. Jeśli chcesz niezależności kanału, ustaw opcję routingu na „Parallel Delay/Reverb” i wybierz opcję „Split Stereo (Left=A, Right=B)”

Stereo in, Stereo Out

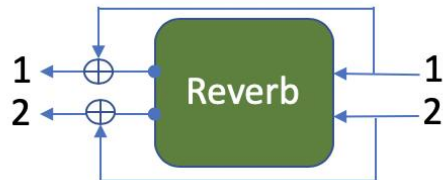
- I/O Config = Stereo In, Stereo Out
- State = Delay ON
- Mode = Parallel or Cascade



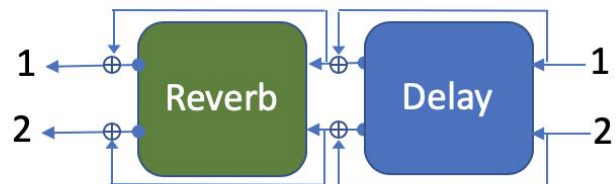
- I/O Config = Stereo In, Stereo Out
- State = Delay ON, Reverb ON
- Mode = Parallel



- I/O Config = Stereo In, Stereo Out
- State = Reverb ON
- Mode = Parallel or Cascade



- I/O Config = Stereo In, Stereo Out
- State = Delay ON, Reverb ON
- Mode = Cascade



Stereo In, Mono Out

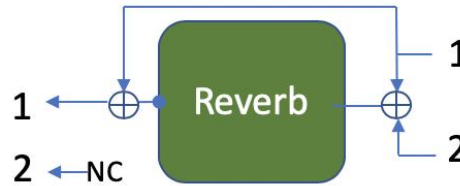
Ten tryb pozwala na podłączenie do obu wejść, ale tylko do wyjścia 1. Łączy to miks wet/dry wejścia 1 z sygnałem przetworzonym z wejścia 2.

Stereo in, Mono Out

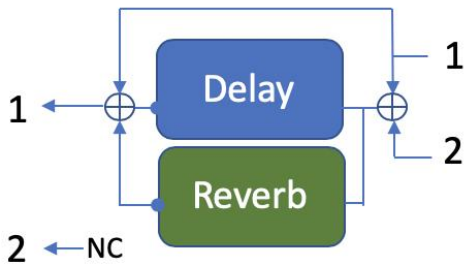
- I/O Config = Stereo In, Mono Out
- State = Delay ON
- Mode = Parallel or Cascade



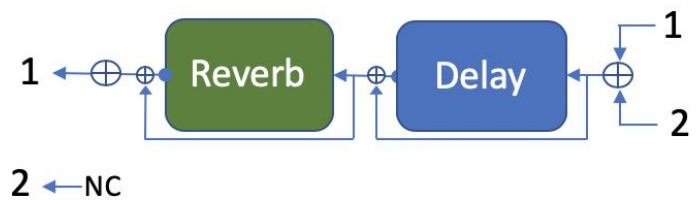
- I/O Config = Stereo In, Mono Out
- State = Reverb ON
- Mode = Parallel or Cascade



- I/O Config = Stereo In, Stereo Out
- State = Reverb ON, Delay ON
- Mode = Parallel



- I/O Config = Stereo In, Stereo Out
- State = Reverb ON, Delay ON
- Mode = Cascade



Tryby Split Stereo

Podczas korzystania z Collidera w trybie równoległym dostępna jest dodatkowa opcja. W bloku Routing Options edytorów Neuro znajduje się przycisk „Split Stereo (Left=A, Right=B)”. Ta opcja zapewnia niezależne przetwarzanie, co oznacza, że możesz zastosować tylko delay do Wejścia i Wyjścia 1, a tylko reverb do Wejścia i Wyjścia 2. Zobacz szczegółowy opis opcji Split Stereo w poniższej sekcji.

- [Mono In, Stereo Out \(Split Stereo\)](#)
- [Stereo In, Stereo Out \(Split Stereo\)](#)

Mono In, Stereo Out (Split Stereo)

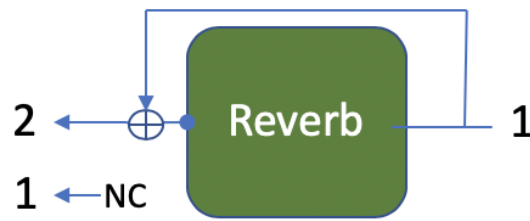
Ten tryb jest używany do kierowania jednego sygnału mono do Split Stereo (lewy=A, prawy=B).

Split Stereo – Mono In

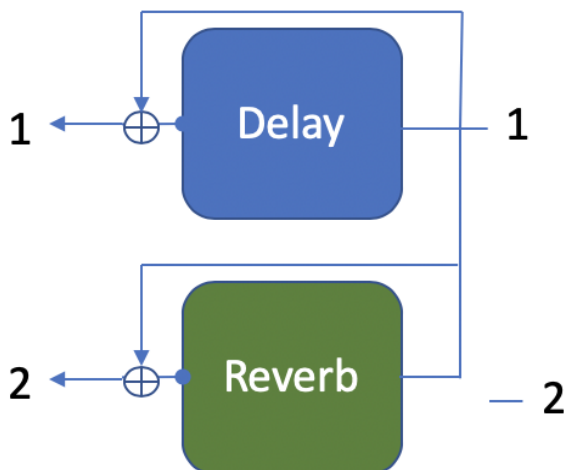
- **I/O Config = Mono In, Stereo Out**
- **State = Delay ON**
- **Mode = Split Stereo**



- **I/O Config = Mono In, Stereo Out**
- **State = Reverb ON**
- **Mode = Split Stereo**



- **I/O Config = Mono In, Stereo Out**
- **State = Reverb ON, Delay ON**
- **Mode = Split Stereo**



Stereo In, Stereo Out (Split Stereo)

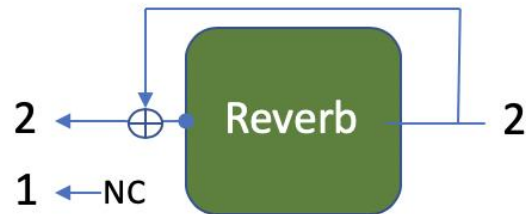
Ten tryb jest używany do kierowania wejściowych sygnałów stereo do Split Stereo (Lewy=A, Prawy=B).

Split Stereo – Stereo Input

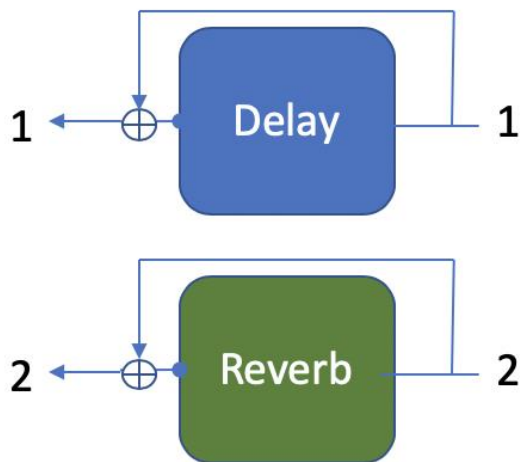
- I/O Config = Stereo In, Stereo Out
- State = Delay ON
- Mode = Split Stereo



- I/O Config = Stereo In, Stereo Out
- State = Reverb ON
- Mode = Split Stereo



- I/O Config = Stereo In, Independent Stereo Out
- State = Reverb ON, Delay ON
- Mode = Split Stereo



Sterowanie zewnętrzne

Podłącz pedał ekspresji, zewnętrzny footswitch, przełącznik Source Audio Tap Tempo lub uniwersalny bezprzewodowy kontroler Source Audio Hot Hand 3 do gniazda CONTROL INPUT lub PEDAL IN w Collider Delay + Reverb i uzyskaj dostęp do szeregu zewnętrznych funkcji i kontroli ekspresją.



Zewnętrzne przełączniki

Zewnętrznych przełączników można użyć do kilku różnych opcji sterowania. Zapewniają łatwy sposób przełączania presetów, wprowadzania tap tempa i nie tylko. Collider jest kompatybilny z większością pasywnych pojedynczych lub podwójnych footswitchy. Collider jest również kompatybilny z przełącznikiem Source Audio Tap Tempo, który można kupić bezpośrednio w sklepie internetowym Source Audio: www.sourceaudiostore.net

Zewnętrzne przełączniki (Połączenie 6,3 mm TRS)

Użyj zewnętrznego przełącznika, aby uzyskać dostęp do szeregu przydatnych opcji sterowania. Podłącz pasywny pojedynczy lub podwójny footswitch do gniazda 6,3 mm PEDAL IN w górnej części efektu i ustaw przełącznik PEDAL IN (znajdujący się obok gniazda PEDAL IN) na ustawienie SWITCH. Jeśli używasz pojedynczego przełącznika, podłącz go zwykłym kablem mono (TS). Jeśli używasz podwójnego przełącznika, użyj kabla stereo (TRS). Domyślnie sygnał TIP (nasadki) służy do Tap Tempo, a sygnał RING (pierścieni) służy do zmiany bieżącego presetu.



Za pomocą Neuro Desktop Editor można również ponownie przypisać funkcje sterowania do zewnętrznego przełącznika. Przejdź do sekcji [Hardware Options](#) edytora Neuro, aby uzyskać

instrukcje dotyczące przypisywania alternatywnych opcji sterowania do podwójnego lub pojedynczego zewnętrznego przełącznika.

Zewnętrzne przełączniki (Połączenie 3,5 mm TRRS)

Footswitch Source Audio Tap Tempo można również podłączyć do gniazda CONTROL INPUT za pomocą kabla 3,5 mm. Domyślnie gniazdo CONTROL INPUT jest przypisane do Neuro Hub lub zewnętrznej kontroli ekspresji. Jeśli chcesz zmienić funkcję tego połączenia, możesz to zrobić za pomocą rozwijanego menu „Control Input Function” w sekcji [Hardware Options](#) w edytorze Neuro. Alternatywnymi opcjami są: przewijanie presetu do góry (Increment), przewijanie presetu w dół (Decrement) i Tap Tempo. Są to ustawienia globalne.

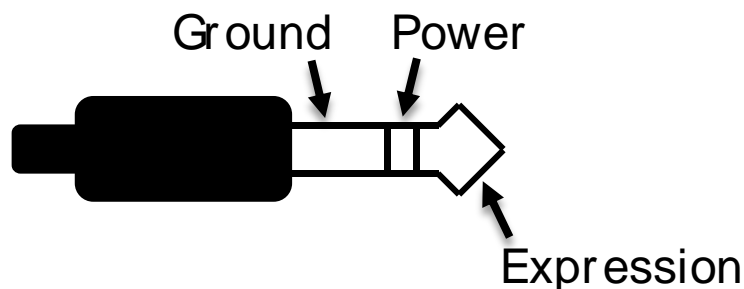
Footswitch Source Audio Tap Tempo można kupić bezpośrednio na stronie [Oficjalnym sklepie online Source Audio](#) na Reverb.com.

Zewnętrzna kontrola ekspresją

Różnorodnymi parametrami efektów Collidera można sterować za pomocą pasywnego pedału ekspresji podłączonego do gniazd PEDAL IN lub CONTROL INPUT. Pedał ekspresji można zmapować, aby jednocześnie kontrolować dowolną kombinację maksymalnie trzech pokręteł. Parametry mapowania można zmienić albo w sekcji [External Control](#) Neuro Desktop Editor, albo za pomocą samego pedału (zobacz sekcję [Konfiguracja pedału ekspresji](#), aby uzyskać instrukcje dotyczące mapowania parametrów pokręteł na pedał ekspresji bez edytora Neuro).

Zewnętrzny kontroler ekspresji (Połączenie 6,3 mm TRS – gniazdo PEDAL IN)

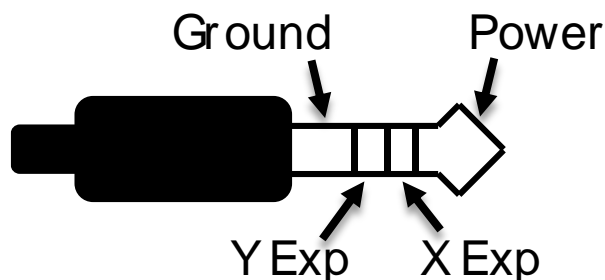
Pasywne pedały ekspresji, takie jak Source Audio Dual Expression Pedal, można podłączyć bezpośrednio do gniazda 6,3 mm PEDAL IN za pomocą kabla TRS. Upewnij się, że przełącznik PEDAL IN (obok gniazda PEDAL IN) jest ustawiony w pozycji EXP podczas korzystania z kontroli ekspresji. Można także używać pedałów ekspresji innych firm, o ile mają one wtyczkę TRS (nasadka, pierścień, tuleja) z zasilaniem na pierścieniu, ekspresją (obracanie potencjometru) na nasadce i uziemieniem na tulei, jak pokazano na poniższym schemacie.



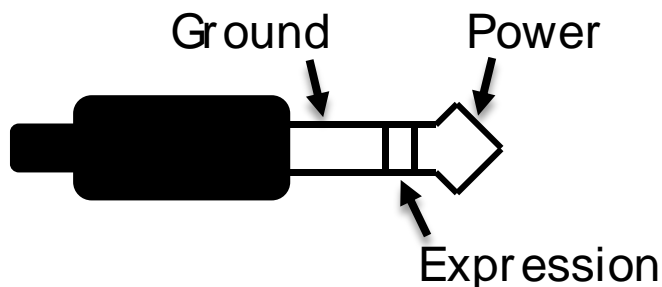
Uwaga: pedały ekspresji z wtyczkami TS (Tip Sleeve) nie będą działały poprawnie z wejściem ekspresji (gniazdo PEDAL IN) Collider. Opór pedału ekspresji również nie jest istotny. Kalibracja pedału odbywa się automatycznie po utworzeniu nowego mapowania zewnętrznego sterowania.

Zewnętrzna kontrola ekspresji (Połączenie 3,5/6,3 mm TRRS – gniazdo CONTROL INPUT)

Pedał ekspresji Dual Expression Source Audio można podłączyć bezpośrednio do gniazda CONTROL INPUT za pomocą kabla TRRS 3,5 mm. W przypadku pedału ekspresji z wtyczką TRRS styk końcowy to zasilanie, pierwszy pierścień to sygnał ekspresji w osi X, drugi pierścień to sygnał ekspresji w osi Y, a połączenie tulei jest uziemieniem. W tej konfiguracji Collider używa sygnału ekspresji X jako źródła ekspresji.



Pedały ekspresji innych firm można również podłączyć do gniazda CONTROL INPUT, o ile mają one wtyczkę TRS 3,5 mm TRS (nasadka, pierścień, tuleja) z zasilaniem na pierścieniu, ekspresją (obracanie potencjometru) na pierścieniu i uziemieniem na tulei, tak jak pokazano na poniższym schemacie.



Pedały ekspresji z wtyczkami TS (Tip Sleeve) nie będą działały poprawnie z gniazdem CONTROL IN Collidera. Aby zapewnić poprawne działanie podczas korzystania z dowolnego pedału ekspresji, niezależnie od tego, czy jest innej firmy, czy Source Audio, należy postępować zgodnie z instrukcją konfiguracji.

Konfiguracja pedału ekspresji

Kiedy pedał ekspresji jest podłączony do Collidera, wykonaj te proste kroki kalibracji i mapowania, aby kontrolować różne parametry efektu.

1. Naciśnij przycisk CONTROL INPUT, aby włączyć sterowanie zewnętrzne. Dioda LED powinna świecić na czerwono.
2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT, aż dioda LED CONTROL zacznie powoli migać (około 1 mrugnięcie na sekundę).
3. Przesuń pedał ekspresji w zakresie ruchu, którego chcesz użyć do sterowania Colliderem. Jeśli chcesz korzystać z pełnego zakresu ruchu pedału ekspresji, upewnij się, że przesuwasz

- go całkowicie z pozycji minimalnej do pozycji maksymalnej. Pamiętaj, że, jeśli chcesz, możesz utworzyć „martwe strefy”, przesuwając pedał ekspresji tylko w ograniczonym obszarze pełnego zakresu ruchu.
4. Po ustawieniu zakresu ruchu pedału ekspresji kliknij raz footswitch DELAY/TAP. Kalibracja jest teraz zakończona, a dioda LED CONTROL będzie migać szybciej (około 2 mrugnięć na sekundę). Teraz nadszedł czas, aby zamapować pedał ekspresji do parametrów efektu.
 5. Przesuń gałki, którymi chcesz sterować za pomocą pedału ekspresji, do minimalnej pożądanej pozycji, a następnie przyciśnij footswitch DELAY/TAP. Dioda LED będzie teraz migać jeszcze szybciej (około 4 mrugnięć na sekundę). Pamiętaj, że możesz kontrolować do trzech pokręteł.
 6. Przesuń gałki, którymi chcesz sterować za pomocą pedału ekspresji do maksymalnej pożądanej pozycji, a następnie przyciśnij footswitch DELAY/TAP. Dioda LED zaświeci się teraz na czerwono.
 7. Po ustawieniu minimalnej i maksymalnej pozycji pokręteł mapowanie parametrów jest zakończone.

Uwaga: Zakres parametrów można odwrócić, zamieniając minimalną i maksymalną pozycję pokręteł podczas kroków 5 i 6.

Uwaga: Aby anulować przypisanie sterowania, naciśnij przycisk CONTROL INPUT w dowolnym momencie powyższego procesu.

Po utworzeniu mapowania można je zapisać jako część presetu. W ten sposób każdy preset można skonfigurować tak, aby miał własne niestandardowe odwzorowanie.

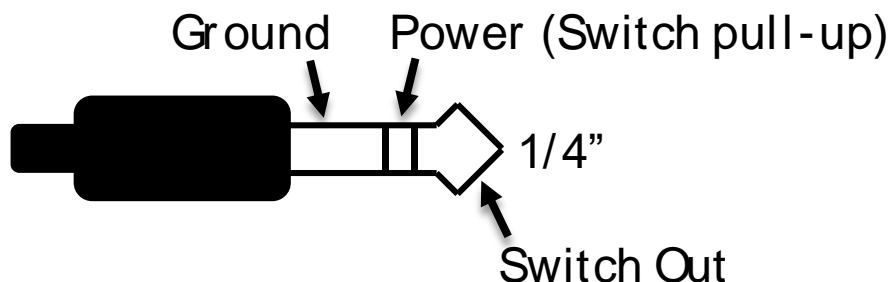
Sterowanie zewnętrzne można włączyć/wyłączyć w dowolnym momencie, naciskając przycisk CONTROL INPUT.

Przełącznik zewnętrzny jako wejście ekspresji („Przełącznik” ekspresji)

Przełącznik zewnętrzny może również działać jako rodzaj pedału ekspresji, który ma tylko dwie pozycje: włączony i wyłączony. Przełącznik zewnętrzny może być chwilowy (momentary) lub latching.

Przełącznik zewnętrzny jako wejście ekspresji (Połączenie 6,3 mm TRS – gniazdo PEDAL IN)

Aby użyć tego trybu, podłącz zewnętrzny przełącznik do gniazda PEDAL IN i ustaw przełącznik PEDAL IN w pozycji EXP zamiast w pozycji SWITCH. Wymagana jest następująca konfiguracja:

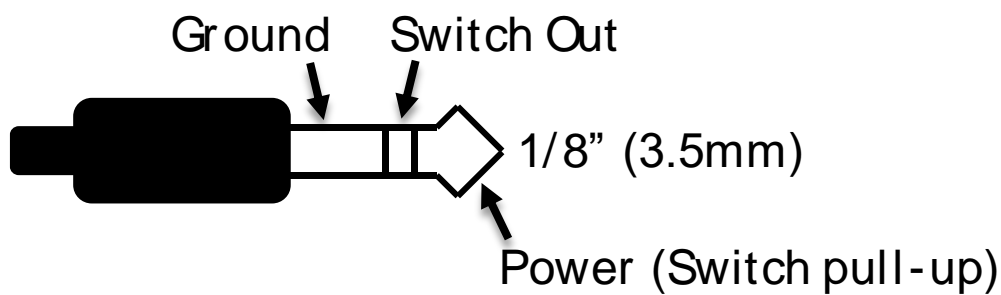


Wykonaj następujące kroki w celu konfiguracji:

1. Naciśnij przycisk CONTROL INPUT, aby włączyć sterowanie zewnętrzne. Kontrolka LED powinna świecić na czerwono.
2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT, aż dioda LED CONTROL zacznie powoli migać (około 1 mrugnięcie na sekundę).
3. Naciśnij footswitch jeden raz.
4. Kliknij raz footswitch DELAY/TAP. Dioda LED zacznie migać szybciej (około 2 mrugnięć na sekundę). Teraz nadszedł czas, aby zmapować zewnętrzny przełącznik do parametrów efektu.
5. Przesuń gałki, którymi chcesz sterować za pomocą zewnętrznego footswitcha do minimalnej żądanej pozycji, a następnie naciśnij footswitch DELAY/TAP. Dioda LED będzie teraz migać jeszcze szybciej (około 4 mrugnięć na sekundę). Pamiętaj, że możesz kontrolować do trzech pokręteł.
6. Przesuń gałki, którymi chcesz sterować za pomocą footswitcha do maksymalnej pożądanej pozycji, a następnie naciśnij footswitch DELAY/TAP. Dioda LED zaświeci się teraz na czerwono.
7. Po ustawieniu minimalnej i maksymalnej pozycji pokręteł mapowanie parametrów jest zakończone.

Przełącznik zewnętrzny jako wejście ekspresji (Połączenie 3,5 mm TRRS – gniazdo CONTROL INPUT)

Aby skorzystać z tego trybu, podłącz zewnętrzny przełącznik do gniazda CONTROL INPUT i ustaw przełącznik PEDAL IN na pozycję SWITCH zamiast na pozycję EXP. Wymagana jest następująca konfiguracja:

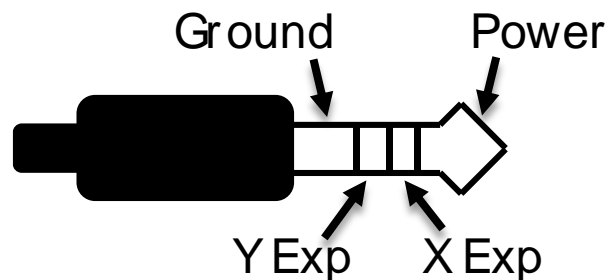


Wykonaj następujące kroki w celu konfiguracji:

1. Naciśnij przycisk CONTROL INPUT, aby włączyć sterowanie zewnętrzne. Kontrolka LED powinna świecić na czerwono.
2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT, aż dioda LED CONTROL zacznie powoli migać (około 1 mrugnięcie na sekundę).
3. Naciśnij footswitch jeden raz.
4. Kliknij raz footswitch DELAY/TAP. Dioda LED zacznie migać szybciej (około 2 mrugnięć na sekundę). Teraz nadszedł czas, aby zmapować zewnętrzny przełącznik do parametrów efektu.
5. Przesuń gałki, którymi chcesz sterować za pomocą zewnętrznego footswitcha do minimalnej żądanej pozycji, a następnie naciśnij footswitch DELAY/TAP. Dioda LED będzie teraz migać jeszcze szybciej (około 4 mrugnięć na sekundę). Pamiętaj, że możesz kontrolować do trzech pokręteł.
6. Przesuń gałki, którymi chcesz sterować za pomocą footswitcha do maksymalnej pożądanej pozycji, a następnie naciśnij footswitch DELAY/TAP. Dioda LED zaświeci się teraz na czerwono.
7. Po ustawieniu minimalnej i maksymalnej pozycji pokręta mapowanie parametrów jest zakończone.

Wejście Hot Hand

Bezprzewodowy kontroler efektów Hot Hand 3 można podłączyć bezpośrednio do gniazda CONTROL INPUT w celu bezprzewodowego sterowania ruchem parametrów efektu Collider Delay + Reverb. Hot Hand ma dwie osie ekspresji: X i Y. Sygnały te są przenoszone na dwa pierścienie kabla TRRS, który pochodzi z odbiornika Hot Hand. Collider używa sygnału ekspresji X.



Konfiguracja Hot Hand

Kiedy Hot Hand jest podłączony do Collidera, wykonaj te proste kroki kalibracji i mapowania, aby kontrolować różne parametry efektu.

1. Naciśnij przycisk CONTROL INPUT, aby włączyć sterowanie zewnętrzne. Dioda LED powinna świecić na czerwono.
2. Naciśnij i przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT, aż dioda LED CONTROL zacznie powoli migać (około 1 mrugnięcie na sekundę).
3. Ruszaj pierścieniem Hot Hand w zakresie ruchu, którego chcesz użyć do sterowania Colliderem. Najłatwiej to zrobić, przesuwając pierścień w ten sam sposób, w jaki zamierzasz

- go przesuwając podczas gry. Collider automatycznie wybierze oś X lub Y Hot Hand na podstawie ruchu pierścienia.
4. Po ustawieniu zakresu ruchu Hot Hand naciśnij raz footswitch DELAY/TAP. Kalibracja jest teraz zakończona, a dioda LED CONTROL będzie migać szybciej (około 2 mrugnięć na sekundę). Teraz nadszedł czas, aby zmapować Hot Hand do parametrów efektu.
 5. Przesuń gałki, którymi chcesz sterować za pomocą Hot Hand do ich minimalnej pożądanej pozycji, a następnie naciśnij footswitch DELAY/TAP. Dioda LED będzie teraz migać jeszcze szybciej (około 4 mrugnięć na sekundę). Pamiętaj, że możesz kontrolować do trzech pokręteł.
 6. Przesuń gałki, którymi chcesz sterować za pomocą Hot Hand do maksymalnej pożądanej pozycji, a następnie naciśnij footswitch DELAY/TAP. Dioda LED zaświeci się teraz na czerwono.
 7. Po ustawieniu minimalnej i maksymalnej pozycji pokręteł mapowanie parametrów jest zakończone.

Resetowanie mapowania kontroli ekspresją

Aby wyczyścić mapowanie kontroli ekspresji (ekspresja lub Hot Hand), najpierw naciśnij przycisk CONTROL INPUT, aby wyłączyć tryb kontroli. Dioda LED powinna zgasnąć. Następnie naciśnij i przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT, aż dioda LED CONTROL zamiga 3 razy. Spowoduje to wyczyszczenie wszystkich ustawień ekspresji lub mapowania Hot Hand.

Przewodnik po opcjach kontroli zewnętrznej

Aby zapoznać się z krótkim przewodnikiem po wszystkich zewnętrznych opcjach kontroli Collider, pobierz Przewodnik po opcjach kontroli efektu Collider Delay+Reverb znajdujący się na dole strony [Collider Delay+Reverb](#) Source Audio.



Aplikacja mobilna Neuro i Neuro Desktop Editor

Podobnie jak wszystkie efekty w linii Source Audio One Series, Collider Delay + Reverb oferuje dostęp do bardziej precyzyjnej edycji parametrów, udostępniania presetów i dodatkowej funkcjonalności za pośrednictwem Neuro Desktop Editor i aplikacji mobilnej. Neuro Desktop Editor jest obecnie dostępny do pobrania za darmo dla Apple i Windows w zakładce [Downloads](#) w witrynie Source Audio.

Neuro Desktop Editor

Neuro Desktop Editor to doskonałe narzędzie do tworzenia i organizowania wysoce spersonalizowanych ustawień efektu Collider Delay + Reverb. Edytor oferuje zaawansowany system katalogowania do nazywania i przechowywania presetów Collider. Edytor jest także narzędziem do instalowania najnowszych aktualizacji oprogramowania Collider Delay + Reverb.

Ściąganie i korzystanie z Neuro Desktop Editor

Program Neuro Desktop Editor można pobrać bezpłatnie na komputery Mac i Windows. Aby pobrać Neuro Desktop, wejdź na stronę [Source Audio Downloads](#). W zakładce Software wybierz odpowiedni plik (masz wybór między wersją Mac i Windows) i pobierz go. Ten plik zawiera również najnowsze oprogramowanie dla efektów z linii One Series.

Pamiętaj, że aby korzystać z Neuro Desktop Editor, musisz stworzyć konto. Można to zrobić tylko za pomocą aplikacji mobilnej Neuro.

Po zakończeniu pobierania podłącz urządzenie Collider Delay + Reverb męskim kablem USB typu A na mini USB typu B (Ostrzeżenie: nie należy używać kabla ładowarki). Podłącz kabel do portu mini USB w efekcie oraz do portu USB w komputerze. Po nawiązaniu połączenia w polu połączenia pojawi się niebieskie pole wskazujące, że Collider jest gotowy do edycji.

Jeśli twój Collider wymaga aktualizacji oprogramowania, ikona aktualizacji oprogramowania (ikona strzałki) znajdować się będzie w żółtej ramce. Po kliknięciu ikony strzałki zostaniesz poinformowany o procedurze aktualizacji (**Uwaga: Ważne jest, aby odłączyć wszystkie inne efekty Source Audio i wyłączyć oprogramowanie MIDI podczas procesu aktualizacji oprogramowania**)

Interfejs użytkownika Neuro Desktop Editor

Interfejs użytkownika Neuro Desktop Editor składa się z trzech głównych sekcji: [Connections](#), [Sound Editor](#) i [Presets](#).



Connections

Sekcja Connections znajduje się po lewej stronie Neuro Desktop Editor. To pole wyświetla wszystkie podłączone efekty One Series. Każdy podłączony efekt oferuje trzy opcje wymienione poniżej:

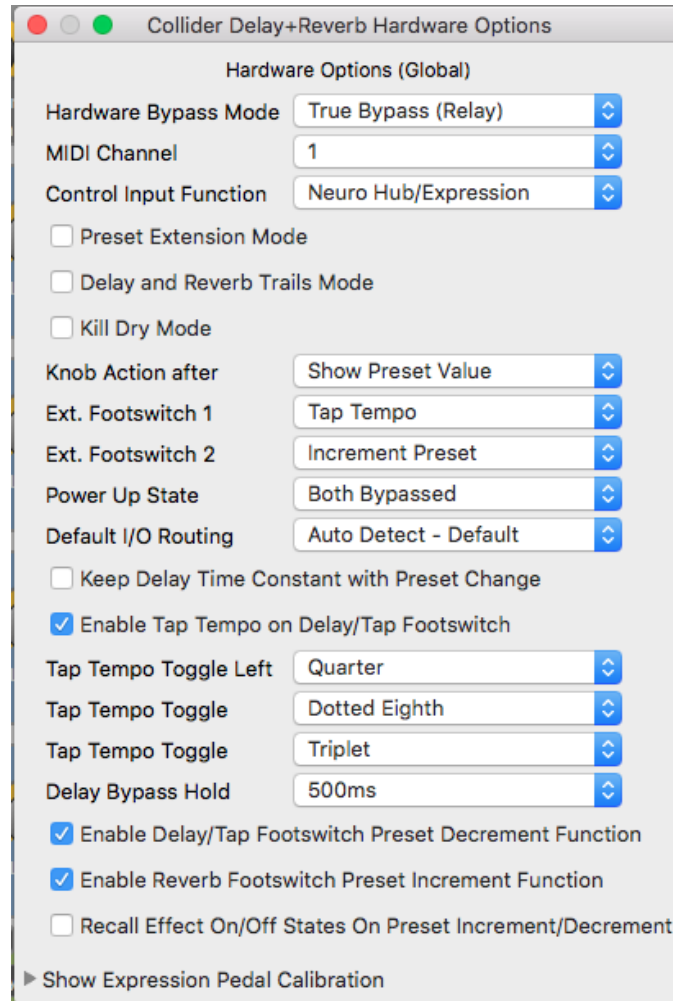


- **Firmware updates (ikona strzałki):** Kliknij, aby pobrać najnowsze aktualizacje oprogramowania podłączonego efektu. Jeśli aktualizacja jest dostępna, ta ikona będzie znajdować się w żółtej ramce. Po kliknięciu ikony oprogramowanie wyświetli instrukcje dotyczące postępowania.
- **Hardware Option (ikona zębatki):** Otwiera okno hardware options. Każdy efekt Source Audio ma własny zestaw globalnych ustawień sprzętowych. Podłączony efekt zachowuje wszystkie opcje sprzętowe, dopóki opcja nie zostanie anulowana lub nie nastąpi przywrócenie do ustawień fabrycznych.

- **Interfejs Open Editing (ikona klucza):** Otwiera edytor dźwięku Collider Delay + Reverb, ukazując rozbudowany zestaw narzędzi do edycji oraz tworzenia własnych presetów.

Hardware Options

Kliknięcie ikony zębatki w oknie Connections efektu Collider Delay+Reverb spowoduje otwarcie menu Hardware Options (patrz poniższy rysunek). Użyj tego okna, aby wybrać globalne ustawienia sprzętowe efektu.



Opcje sprzętowe Collider Delay+Reverb's obejmują:

- **Hardware Bypass Mode:** Wybór pomiędzy true bypass a buforowanym bypasse.
- **MIDI Channel:** Wybór kanału MIDI efektu (od 1 do 16).
- **Control Input:** To rozwijane menu wybiera funkcję urządzenia zewnętrznego podłączonego do portu CONTROL INPUT. Opcje obejmują: *Neuro Hub/Expression*, *Increment Preset*, *Decrement Preset*, and *Tap Tempo*.
- **Preset Extension Mode:** Dodaje dodatkowe 4 presety (łącznie 8 dostępnych) bez komunikatów MIDI.

- **Delay/Reverb Trails Mode:** Zaznaczenie tego pola pozwala naturalnie zaniknąć ogonowi delaya lub reverbu po wyłączeniu efektu.
- **Kill Dry Mode:** Całkowicie eliminuje czysty sygnał z wyjścia efektu. Tryb Kill Dry jest pomocny, gdy używasz Collidera z wyjściem send pętli efektów.
- **Knob Action after:** Umożliwia wybranie funkcji pokręteł po wybraniu presetu. Istnieją trzy różne opcje:
 - Always Write* – Pozycje pokręteł zostaną przywołane dokładnie tak, jak są ustawione w efekcie
 - Show Preset Value* – Jest to tryb domyślny. Odkryj, jak ustawione są pokręta w każdym presece, obracając je. Dioda LED będzie migać po wykryciu położenia każdego pokręta.
 - Write After Preset Value is Reached* – Obracanie pokręta początkowo odkryje jego pozycję w presece, a po jego wykryciu dioda LED zacznie migać, a pokręto rozpocznie zapisywanie nowej pozycji.
- **Ext. Footswitch:** Podłącz standardowy footswitch 6,3 mm TRS z jednym lub dwoma przyciskami do gniazda PEDAL IN w efekcie Collider i używaj go jako zewnętrznego Tap Tempo lub do zewnętrznego przewijania presetów. Te dwa rozwijane menu umożliwiają przypisanie sterowania dla footswitcha o dwóch przyciskach (użyj górnego pola, gdy podłączony jest footswitch z tylko jednym przyciskiem). Istnieją trzy opcje: Tap Tempo, Increment Preset, oraz Decrement Preset.
- **Power Up State:** Wybiera pomiędzy włączonym a wyłączonym efektem po podłączeniu zasilania. Możesz także zdecydować o domyślnym włączeniu jednego efektu, a wyłączeniu drugiego.
- **Default I/O:** Ustawia domyślny tryb routingu wejść i wyjść sygnałów. Opisy dostępnych trybów routingu są dostępne w sekcji [Obsługa stereo i routing sygnału](#).
- **Keep Delay Time Constant with Preset Change:** Umożliwia zmianę presetu bez zmiany czasu opóźnienia.
- **Enable Tap Tempo on DELAY/TAP Footswitch:** Zaznacz lub odznacz to pole, aby wyłączyć lub włączyć funkcję Tap Tempo dla footswitcha DELAY/TAP.
- **Tap Tempo Toggle Left:** Wybierz pomiędzy różnymi podziałami rytmicznymi, aby odwzorować lewą pozycję przełącznika Tap Tempo.
- **Tap Tempo (Toggle Center):** Wybierz pomiędzy różnymi podziałami rytmicznymi, aby odwzorować środkową pozycję przełącznika Tap Tempo.
- **Tap Tempo Toggle Right:** Wybierz pomiędzy różnymi podziałami rytmicznymi, aby odwzorować prawą pozycję przełącznika Tap Tempo.
- **Delay Bypass Hold:** To rozwijane menu pozwala wydłużyć czas przytrzymania footswitcha DELAY/TAP wymagany do wyłączenia efektu. Wydłużenie czasu oczekiwania na wyłączenia delaya wpływa również na działanie tap tempo i zmniejsza prawdopodobieństwo wyłączenia efektu podczas nabijania tempa.
- **Enable DELAY/TAP Footswitch Preset Decrement Function:** Zaznacz lub odznacz to pole, aby włączyć lub wyłączyć funkcję przewijania presetów dla footswitcha DELAY/TAP.
- **Enable REVERB Footswitch Preset Increment Function:** Zaznacz lub odznacz to pole, aby włączyć lub wyłączyć funkcję przewijania presetów dla footswitcha REVERB.

- **Recall Effect On/Off States on Preset Increment/Decrement:** Zaznaczenie tego pola pozwala na włączenie zarówno efektów delay, jak i reverb podczas przewijania presetów.
- **Pedal Input & Control Input Calibration (Dostępne w menu rozwijanym Show Expression Pedal Calibration dropdown controls):** W zdecydowanej większości przypadków nie trzeba zmieniać żadnej z tych wartości. Jednak w rzadkich przypadkach niektóre pedały ekspresji wymagają niestandardowego zakresu. W przypadku korzystania z niestandardowego pedału ekspresji sprawdź w instrukcji obsługi określony zakres kalibracji.

Sound Editor

Po kliknięciu ikony klucza w sekcji Connections, interfejs edytora dźwięku Collider Delay+Reverb pojawi się w zakładce w środkowym polu. Tutaj odbywa się cała edycja dźwięku. Edytor dźwięku podzielony jest na kilka podsekcji, z których każda zawiera unikalną odmianę wirtualnych gałek i rozwijanych menu. Poniżej znajduje się krótkie wyjaśnienie każdej podsekcji edytora dźwięku.



Delay Controls (Engine A)

Ten blok zawiera obszerny zbiór narzędzi do edycji silnika Delay. Blok zawiera następujące elementy sterujące:

- **Enable Status:** Ten zielony przycisk oznaczony jako On lub OFF wskazuje, czy delay jest włączony, czy wyłączony.
- **Delay Engine:** Wybiera silnik delaya.
- **Unlock:** Ten przycisk pozwala „odblokować” stronę delaya w efekcie i uzyskać dostęp do silników reverbu.
- **Primary Engine Controls:** Istnieje 7 podstawowych wirtualnych pokręteł do dostosowywania każdego presetu delaya. Wśród nich znajdują się elementy sterujące, takie jak DELAY TIME i FEEDBACK, które znajdują się również na przednim panelu efektu Collider Delay + Reverb.
- **Tap Tempo Division:** Wybierz jeden z 6 różnych podziałów rytmicznych dla footswitcha TAP, w tym ćwierćnuty, ósemka z kropką i tzw. Golden Ratio.
- **Stereo Delay Option:** Wybierz spośród 4 różnych wzorów delaya podczas korzystania z Collidera w stereo, w tym klasyczny efekt opóźnienia stereo „Ping-Pong”.

Reverb Controls (Engine B)

Ten blok zawiera obszerny zbiór narzędzi do edycji silnika Reverb. Blok zawiera następujące elementy sterujące:

- **Enable Status:** Ten zielony przycisk oznaczony jako On lub OFF wskazuje, czy reverb jest włączony, czy wyłączony.
- **Reverb Engine:** Wybiera silnik reverbu.
- **Unlock:** Ten przycisk pozwala „odblokować” stronę reverbu w efekcie i uzyskać dostęp do silników delaya.
- **Primary Engine Controls:** Istnieje 7 podstawowych wirtualnych pokręteł do dostosowywania każdego presetu reverbu. Wśród nich znajdują się elementy sterujące, takie jak DECAY i PRE-DELAY, które znajdują się również na przednim panelu efektu Collider Delay + Reverb.

Routing Options

Wybierz konfigurację routingu dla wejść i wyjść 1 i 2. Szczegółowe informacje na temat każdej opcji routingu można znaleźć w sekcji [Obsługa stereo i routing sygnału](#).

Parallel Analog Dry

To pokrętko kontroluje poziom czystego sygnału (lub poziom ADT) w trybie równoległym. 100% na tym pokrętkle to wzmocnienie jednostkowe, podczas gdy 0% na pokrętkle oznacza brak czystego sygnału.

Tap Tempo

Ta sekcja pozwala ręcznie wprowadzić tempo powtórzeń delaya. Możesz wpisać BPM (uderzenia na minutę) lub ms (milisekundy) numerycznie lub użyć kursora, aby „wyklikać” przycisk w żądanym tempie. W tej sekcji znajduje się opcja synchronizacji z zegarem MIDI.

External Control

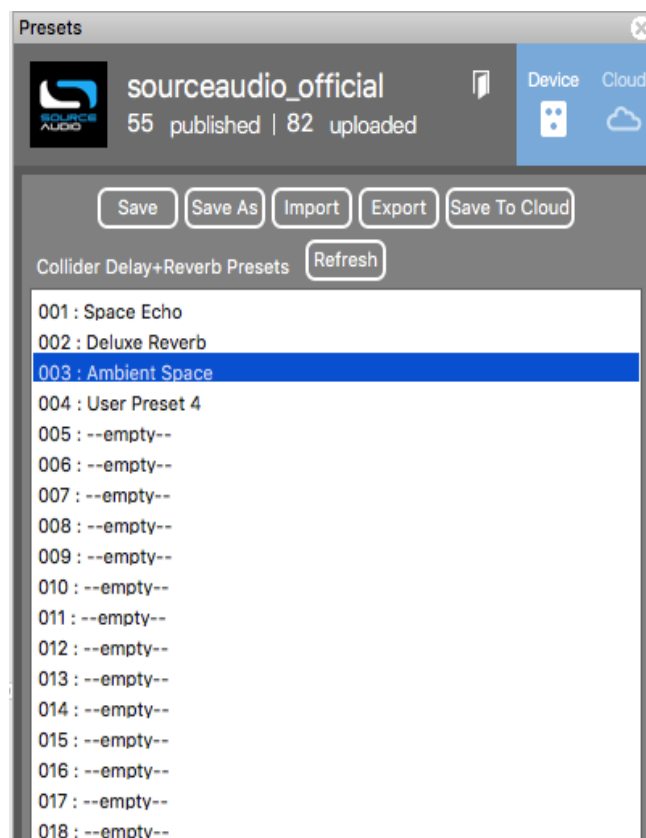
Kontroluj maksymalnie trzy parametry za pomocą zewnętrznego pedału ekspresji lub uniwersalnego bezprzewodowego kontrolera ekspresji Hot Hand 3. Użyj rozwijanych menu w bloku External Control, aby wybrać urządzenie (Control Source) i kontrolowany parametr (Control Option). Użyj pól Min i Max, aby ustawić głębokość ekspresji.

Presets

Sekcja Presets znajduje się po prawej stronie interfejsu Neuro Desktop. Sekcja Presets składa się z dwóch różnych kart: Device (urządzenie) i Cloud (chmura). Otwórz dowolną kartę, klikając niebieskie ikony w prawym górnym rogu.

Device

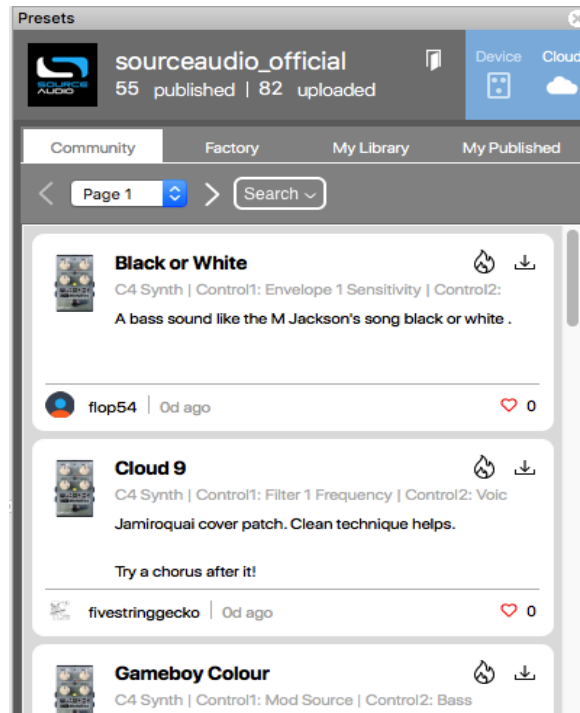
W zakładce Device znajdziesz listę wszystkich presetów i pustych miejsc na presetów dostępnych w Colliderze. Sekcja Presets to także miejsce, w którym zapisujesz (save), importujesz (import) i eksportujesz (eksport) presetów. Przyciski znajdujące się u góry pola Presets wykonują funkcje wymienione poniżej:



- **Przycisk Save:** Jeśli wprowadziłeś zmiany w istniejącym presecie, użyj przycisku Save (zapisz), aby zaktualizować preset, nie zmieniając jego nazwy ani miejsca.
- **Przycisk Save as:** Po utworzeniu nowego presetu naciśnij przycisk Save As (zapisz jako), a zostaniesz poproszony o jego nazwę oraz numer presetu.
- **Przycisk Import:** Użyj przycisku Import (importuj), aby przesłać zapisane pliki .pre do Neuro Desktop Editor i Collidera. Po kliknięciu przycisku Import zostaniesz poproszony o znalezienie pliku .pre. Przejdź do folderu presetów Neuro, wybierz plik i prześlij.
- **Przycisk Export:** Użyj przycisku Export (eksportuj), aby zapisać presety na komputerze lub udostępnić je innej osobie. Presety są zapisywane jako pliki .pre i przechowywane w dowolnym miejscu na komputerze (zalecamy utworzenie dedykowanego folderu do przechowywania presetów). Po utworzeniu presetu naciśnij przycisk Export - pojawi się okno z prośbą o nazwę i wybranie lokalizacji presetu. Po zapisaniu presetu plik .pre można udostępnić za pośrednictwem poczty e-mail lub dowolnej innej metody udostępniania plików.
- **Przycisk Save To Cloud:** Publikuje presety w chmurze. Zapisanie presetu w chmurze (np. „Neuro Community”) udostępnia go każdemu, kto jest właścicielem Collider Delay+Reverb.
- **Przycisk Refresh:** Naciśnij przycisk Refresh, aby przywrócić Neuro Desktop Editor do stanu po ostatniej procedurze zapisywania.
- **Hardware Presets:** Tutaj znajdują się wszystkie presety. Użyj przycisku Save as, aby wybrać miejsce, w którym chcesz zapisać edytowany preset - możesz wybrać dowolną ze 128 pozycji presetów lub 12 pozycji pokrętła wyboru efektu Collider Delay+Reverb.

Cloud

Chmura jest osobistą biblioteką twoich presetów, presetów utworzonych przez Source Audio, a także całego katalogu presetów społeczności. Karta Cloud jest podzielona na cztery zakładki: Community, Factory, My Library, My Published.



- **Community:** Zawiera wszystkie presety stworzone i opublikowane przez całą społeczność Neuro. Użyj przycisku Search (szukaj), aby zawęzić wyszukiwanie konkretnych presetów.
- **Factory:** Zawiera presety stworzone przez zespół Source Audio dla efektów One Series.
- **My Library:** Zawiera wszystkie utworzone i zapisane presety.
- **My Published:** Przechowuje wszystkie presety, które utworzyłeś i opublikowałeś w zakładce Neuro Community.

Aplikacja mobilna Neuro



Neuro Desktop Editor jest również dostępny w wersji mobilnej na iPhone'a lub telefony z systemem Android. Wejdź do Google Play lub App Store i wyszukaj „Source Audio Neuro”. Neuro Mobile App to bezpłatne oprogramowanie, które zawiera wszystkie możliwości, co wersja komputerowa.

Neuro Hub

Source Audio Neuro Hub (sprzedawany osobno) łączy efekty Source Audio z rodzin Soundblox 2 i One Series, tworząc pojedynczy, gotowy na scenę system efektów. Posiada wspólne MIDI, pasywny pedał ekspresji, łączność Hot Hand i USB, i może podłączyć do pięciu efektów Source Audio. Neuro Hub oferuje zaawansowaną funkcję zapisywania scen, która pozwala na utworzenie do 128 presetów z wieloma efektami, zwanych scenami, z których każde można ponownie odtworzyć za pomocą komunikatów PC MIDI. Podłącz Neuro Hub do komputera przez USB, aby uzyskać aktualizacje, zapisywać i edytować presetów dla wielu efektów i wiele więcej. Aby podłączyć Collider do Neuro Hub, użyj kabla TRRS 3,5 mm i połącz dowolne wielofunkcyjne wyjście Neuro Hub z gniazdem CONTROL INPUT w Colliderze. Aby uzyskać więcej informacji, zapoznaj się z dokumentacją Neuro Hub na stronie Source Audio.

MIDI

Collider może być sterowany za pomocą ogólnych komunikatów MIDI Continuous Controller (CC) i komunikatów o zmianie programu (PC) przez gniazdo MIDI IN (5-pin DIN) lub połączenie USB. Wszystkie regulowane parametry Collider są bezpośrednio dostępne poprzez komunikaty CC MIDI.

Kanał MIDI

Domyślnie Collider odpowiada kanałowi MIDI 1. Collider ignoruje wszystkie wysłane do niego wiadomości MIDI, które nie znajdują się na jego kanale. Wejściowy kanał MIDI dla Collidera można zmienić w menu Hardware Options w oknie Neuro Editor. Zwróć uwagę, że kanał wejściowy MIDI jest ustawieniem globalnym, które NIE jest zapisywane na preset. Ponadto, niektórzy producenci zaczynają odliczać kanały MIDI na zero (od 0 do 15), podczas gdy Source Audio Neuro Editor używa konwencji odliczania od 1 do 16

Wybór presetów przez komunikaty MIDI PC

128 presetów użytkownika w Colliderze można przywołać za pomocą komunikatów MIDI PC. Presety od 1 do 128 są mapowane na komunikaty MIDI PC od 1 do 128.

Możliwe jest zapisywanie presetów, gdy Collider jest wyłączony. Oznacza to, że preset można przywołać bez faktycznego włączania jednego lub obu efektów. Efekt można następnie włączyć naciskając footswitche lub wysyłając odpowiedni komunikat MIDI Continuous Control.

Wiele parametrów w Colliderze może być kontrolowanych za pomocą MIDI. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Implementacja MIDI.

Obsługa Collidera za pomocą komunikatów MIDI Continuous Controller (CC)

Collider reaguje na komunikaty MIDI Continuous Controller (CC). Efekt jest już zmapowany na domyślnie ustawione numery CC. Aby uzyskać pełną listę domyślnych mapowań i zakresów MIDI, pobierz Przewodnik po implementacji MIDI Collider Delay + Reverb znajdujący się na dole strony [Collider Delay+Reverb](#) na stronie Source Audio.

Niestandardowe mapowanie CC

Domyślne mapowanie MIDI zapewnia kontrolę nad parametrami przy użyciu określonych komunikatów CC. Możliwe jest również zastąpienie domyślnego mapowania mapowaniem niestandardowym. Niestandardowe mapowania CC MIDI mają charakter globalny; będą stosowane we wszystkich sytuacjach, niezależnie od tego który preset jest aktywny.

Aby utworzyć niestandardowe mapowanie CC MIDI, wykonaj następujące kroki:

- Połącz Collider z edytorem Neuro Desktop Editor.
- W górnym pasku menu, z menu rozwijanego wybierz Device > Edit Device MIDI Map.
- Otworzy się okno edytora map MIDI Collider Delay+reverb. Przejdź do wartości CC MIDI, którą chcesz zmapować i wybierz z menu rozwijanego tego CC. Lista parametrów zostanie rozwinięta.
- Wybierz parametr, który chcesz przypisać do wybranej CC. Proces jest zakończony.

USB

Port USB w Collider działa jak urządzenie plug-and-play na komputerach z systemem Windows i Mac. Oznacza to, że Collider używa zgodnych sterowników i nie są potrzebne żadne specjalne sterowniki. Po prostu włącz Collider i podłącz go do komputera kablem USB. Komputer automatycznie rozpozna Collider, który zostanie zidentyfikowany jako „One Series Collider Delay+Reverb”.

Łączność USB zapewnia wiele korzyści, takich jak możliwość łączenia się z Neuro Desktop Editor w celu pobierania aktualizacji oprogramowania Collidera i uzyskiwania dostępu do zestawu zaawansowanej edycji parametrów efektów. Port USB zapewnia również łączność MIDI z oprogramowaniem producenckim.

USB-MIDI

Collider pojawi się jako urządzenie MIDI w systemie operacyjnym. W rezultacie Collider może komunikować się z oprogramowaniem do produkcji dźwięku wykorzystującym MIDI, takim jak Pro Tools, Ableton Live, Logic Pro i inne. Komunikaty MIDI mogą być wysyłane bezpośrednio do Collidera za pomocą połączenia USB, co pozwala na pełną automatyzację Collidera w oprogramowaniu hosta, takim jak DAW. Na przykład ilość Feedbacku delaya może zostać zautomatyzowana, poprzez wysyłanie komunikatów CC MIDI z oprogramowania hosta do Collidera poprzez połączenie USB. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Implementacja MIDI.

Specyfikacja

Wymiary

- Długość: 11,63 cm
- Szerokość: 11,17 cm
- Wysokość (bez pokręteł i footswitcha): 3,71 cm
- Wysokość (w tym pokręta i footswitch): 5,61 cm

Waga

- 450 gramów

Zasilanie

- 300 mA przy 9V DC
- Wtyk baryłkowy 2,1 x 5,5 mm, polaryzacja (-) w środku

Wydajność audio

- Maksymalny poziom wejściowy: +6,54 dBV = 8,76 dBu = 2,12 V RMS = 6,0 V p-p
- Całkowity poziom wyjściowy: +6,54 dBV = 8,76 dBu = 2,12 V RMS = 6,0 V p-p
- Impedancja wejściowa: 1 Mega Ohm (1 M Ω)
- Impedancja wyjściowa: 600 Ohm (600 Ω)
- Ścieżka audio 110 dB DNR
- 24-bitowa konwersja audio
- 56-bitowa cyfrowa ścieżka danych
- Universal BypassTM (przełącznikowy true bypass i analogowy buforowany bypass)

Rozwiązywanie problemów

Przywracanie ustawień fabrycznych

Aby przywrócić Collider do ustawień fabrycznych, wyczyścić wszystkie dane użytkownika, presety, mapy ekspresji i silniki efektów niestandardowych, użyj aplikacji mobilnej Neuro lub Neuro Desktop Editor i wybierz opcję Factory Reset w menu Hardware Options. Możliwe jest również przywrócenie ustawień fabrycznych bez aplikacji Neuro, wykonując następujące czynności:

- Naciśnij i przytrzymaj footswitch REVERB.
- Podłącz zasilanie.
- Dioda LED Control zacznie szybko migać, aż do zakończenia resetowania. Możesz przestać trzymać FOOTSWITCH REVERB gdy dioda LED Control zacznie migać.

Zakłócenia

Źródło prądu: Upewnij się, że używane jest odpowiednie źródło zasilania.

Źródło hałasu w pobliżu: Odsuń efekt od zasilaczy i innych urządzeń.

Inne urządzenia: Usuń inne efekty z łańcucha sygnału; zobacz, czy hałas utrzymuje się.

Złe kable: Wymień kable audio.

Pętla masy USB: Po podłączeniu do komputera za pomocą kabla USB w sygnale mogą pojawiać się zakłócenia. Zwykle wynika to z szumu pętli masy spowodowanego przez Collider i komputera działającego na oddzielnych zasilaczach. W przypadku laptopów odłączenie zasilania komputera i uruchomienie go na baterii może złagodzić hałas. Zewnętrzne monitory są często głównym źródłem szumów, a ich wyłączenie może również rozwiązywać problemy z hałasem

Pętla masy ze wzmacniaczem: Upewnij się, że Collider jest podłączony do tego samego obwodu zasilającego, co wzmacniacz gitarowy.

Hot Hand nie działa

Niski poziom energii: Upewnij się, że używane jest odpowiednie źródło zasilania.

Brak odpowiedniej kalibracji: Skalibruj Hot Hand. Więcej szczegółów znajdziesz w sekcji [Wejście Hot Hand](#).

Brak odpowiedniego podłączenia: Sprawdź podłączenie Hot Hand

Urządzenie wygłąda na zepsute / Kontrolki nie świecą

Niewłaściwe zasilanie: Użyj właściwego źródła zasilania. Zobacz sekcję [DC 9V \(Zasilanie\)](#) aby uzyskać więcej szczegółów.

Najczęściej zadawane pytania

Jakie rodzaje instrumentów mogę podłączyć do wejść Collider?

Wejścia audio Collider mają wysoką impedancję (~ 1 MΩ). Efekt może przyjmować źródła sygnałów o wysokiej impedancji, takie jak gitary/basy z pasywnymi przetwornikami, a także źródła o niskiej impedancji, takie jak obwody audio na poziomie liniowym, gitary/basy z aktywnymi przetwornikami, klawisze lub wyjścia miksera. Obwód wejściowy może obsłużyć sygnał do 6,0 wolta.

Czy mogę zasiląć Collider bezpośrednio przez USB, bez korzystania z zasilacza 9 Volt?

Nie. USB dostarcza 5 woltów, a Collider potrzebuje 9 woltów, więc efekt nie może być zasilany bezpośrednio z USB. Upewnij się, że podłączyłeś dołączony do zestawu zasilacz 9 V DC po podłączeniu do portu USB Collidera.

Czy przy podłączaniu Collidera do interfejsu do nagrywania lub miksera powinienem użyć wejścia Lo-Z (mikrofon) czy Hi-Z (linia / instrument)?

Wyjście Collider będzie miało niską impedancję, gdy efekt jest aktywny lub wyłączony, lecz będzie miało wysoką impedancję, gdy używany będzie tryb True Bypass i gitara z pasywnymi przetwornikami. Dlatego też zaleca się stosowanie wejścia o wysokiej impedancji (Hi-Z) w interfejsie do nagrywania lub mikserze, aby uniknąć strat w sygnale.

Dlaczego Collider nie reaguje na wysyłane do niego komunikaty MIDI?

Domyślnie Collider powinien odpowiadać na komunikaty CC MIDI na kanale 1. Kanał MIDI Collidera można skonfigurować za pomocą edytorów Neuro. Numery kanałów w MIDI używają systemu zero-jedynkowego, więc kanał 1 MIDI jest opisany jako 0 w systemie szesnastkowym, kanał 2 MIDI jest opisany jako 1 w systemie szesnastkowym i tak dalej, kończąc na kanale 16 MIDI, który jest opisany jako F w systemie szesnastkowym. Komunikat CC zaczyna się od szesnastkowego B, po którym następuje numer kanału (od 0 do F).

Tak więc bajty polecenia CC z kontrolera MIDI powinien być sformatowany, jak pokazano w poniższej tabeli:

Kanał MIDI (dziesiętkowy)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Bajt polecenia CC (szesnastkowy)	B0	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	BA	BB	BC	BD	BE	BF

Po każdym bajcie polecenia CC występują dwa bajty, numer CC i wartość. Tak więc każda wiadomość CC składa się z trzech bajtów. Jeśli Collider nie odpowiada na MIDI, upewnij się, że kontroler MIDI jest poprawnie skonfigurowany i wysyła komunikaty w formacie opisanym powyżej.

Czy mogę używać Collider w pętli efektów wzmacniacza?

Wejścia audio Collidera mogą obsłużyć do 8,76 dBu lub 6,0 wolta, co pozwala im pracować w większości pętli efektów we wzmacniaczach. Aby uniknąć problemów, koniecznie sprawdź dokumentację wzmacniacza i sprawdź, czy maksymalny poziom wysyłania (send level) jest mniejszy niż maksymalny poziom wejściowy Collidera.

Jak mogę zaktualizować oprogramowanie?

Aktualizacje oprogramowania są dostępne za pośrednictwem Neuro Desktop Editor przy użyciu portu USB. Włącz efekt i podłącz go do komputera za pomocą kabla mini USB. Neuro Desktop Editor jest dostępny na stronie Source Audio: <http://www.sourceaudio.net/support/downloads>. Gdy efekt jest podłączony, wybierz ikonę strzałki znajdującą się w polu Connections efektu Collider Delay+Reverb.

Gatekeeper na komputerac Mac

Użytkownicy komputerów Mac mogą zobaczyć ten komunikat ostrzegawczy podczas próby otwarcia oprogramowania aktualizacyjnego: „Aplikacja nie może zostać otwarta, ponieważ nie została pobrana ze sklepu Mac App Store.” Aby uruchomić aktualizator, zapoznaj się z krokami opisanymi w pomocy Apple: <https://support.apple.com/en-us/HT202491>.

Gumowe nóżki

Collider jest standardowo wyposażony w aluminiowy spód, dzięki czemu można łatwo przykleić rzepy i zamontować w pedalboardzie. Dodatkowo, samoprzylepne gumowe nóżki znajdują się w pudełku Collider. Nałożenie gumowych nóżek na spód efektu może pomóc w zapobieganiu jego przesuwaniu się na płaskich powierzchniach, takich jak drewniana podłoga.

Uwagi dotyczące utylizacji odpadów



Jeśli to możliwe, to przekaz urządzenie do centrum recyklingu odpadów elektronicznych. Nie wyrzucaj urządzenia wraz ze śmieciami domowymi.

Dla pełnej zgodności z normą EN 61000-4-6 kabel wejściowy powinien być krótszy niż 3 metry.

Historia Wersji

8 Październik 2019: Pierwsze wydanie

14 Listopad 2019: Dodatkowe opcje sprzętowe



©Source Audio LLC | 120 Cummings Park, Woburn, MA 01801 | www.sourceaudio.net