

ENCOUNTER Instrukcja Użytkownika



Witaj

Dziękujemy za zakup lub nabycie Encounter. Encounter to Ambient Delay i Reverb, ale to coś więcej niż tylko połączenie dwóch typów efektów, jak dwa konkurujące ze sobą dania na jednym talerzu. Encounter to *maszyna* tworząca atmosferę. Odkryj najszerszy (przynajmniej w tym wymiarze) wachlarz efektów zakrzywiających przestrzeń i czas w jednym pakiecie.

Encounter to zestaw ogromnych, eterycznych brzmień, łączący gwiazdną fantazję z praktycznymi, ziemskimi brzmieniami. Pełna obsługa MIDI poprzez 5-pinowe gniazda DIN, 128 dostępnych slotów presetów oraz ogromna biblioteka presetów społecznościowych w nowym, oszałamiającym edytorze Neuro Editor w stylu wtyczki dopełniają ten pakiet i przypominają, dlaczego kostki Source Audio są tworzone z myślą o długiej żywotności

Będziesz sterować Encounter za pomocą 12-pozycyjnego przełącznika efektów, który w każdej pozycji ładuje unikalny silnik. Każda strona efektu, oznaczona dla wygody jako „Delay” i „Reverb”, może zostać wyposażona w dowolny z 12 silników widocznych wokół tego pokrętki. Odkrywaj niespotykane dotąd kombinacje efektów, zgodnie z własnymi upodobaniami i granicami wyobraźni — Encounter ma na celu przeniesienie Cię w zupełnie nowe miejsca.

— Ekipa Source Audio

Spis Treści

Witaj.....	1
Spis Treści	2
Opis Funkcji.....	3
Połączenia	4
Kontrola	8
Szybki Przewodnik po Silnikach Delay i Reverb	10
Szczegóły Silników Delay i Reverb	11
Presety	20
Skróty Sprzętowe	22
Kontrola Zewnętrzna	29
Neuro 3	31
Neuro 3 App.....	31
Neuro 3 dla Urządzeń Mobilnych	34
SoundCheck™ — Usłysz Każdy Preset Bez Sprzętu.....	41
MIDI	42
Universal Bypass	44
Specyfikacja	45
Rozwiązywanie Problemów	45
Często Zadawane Pytania	46
Historia Wersji	48

Opis Funkcji

Dual DSP: Dzięki podwójnej architekturze procesora Encounter można jednocześnie uruchomić opóźnienie i pogłos lub dwa opóźnienia czy dwa pogłosy.

Legendarny Brzmieniowy Design: Opóźnienia i pogłosy o studyjnej jakości, stworzone przez eksperta Boba Chidlawa i udoskonalone przez naszego nowego, obiecującego inżyniera Grady'ego Thomasa, stanowią centralny element Encounter, który opiera się na dziedzictwie poprzednich modeli Nemesis Delay, Ventris Dual Reverb i Collider Delay+Reverb.

Biblioteka Presetów Społeczności: Aby uzyskać szybki i łatwy dostęp do świata wspaniałych brzmień, wypróbuj próbki dźwięków z ogromnej kolekcji opublikowanych presetów stworzonych przez zespół Source Audio i stale rosnącą społeczność Neuro Community.

(Nowość) SoundCheck™: Słuchaj dowolnego presetu Neuro bez sprzętu, a nawet bez efektu.

Niespotykane Możliwości Kształtowania Dźwięku: Potężna aplikacja Neuro 3 (iOS, Android, Windows, Mac) oferuje maksymalne możliwości eksploracji dźwięku. Skorzystaj z edytora Neuro inspirowanego programami DAW, aby tworzyć własne presety Encounter, które można zapisać bezpośrednio w kostce, zapisać w prywatnej bibliotece w chmurze lub udostępnić publicznie innym członkom społeczności Neuro

128 Presetów MIDI: Dodanie kontrolera MIDI innej firmy zapewnia dostęp do dowolnego z 128 slotów presetów urządzenia.

Kompaktowy Design: Wytłaczana obudowa z anodowanego aluminium, o smukłym profilu i niewielkich rozmiarach, została zaprojektowana z myślą o trudnych warunkach panujących w trasie.

Pełna Obsługa MIDI: Podłącz Encounter do kontrolera MIDI za pomocą 5-pinowego złącza DIN MIDI In & Thru lub portu USB Mini i uzyskaj dostęp do 128 presetów za pomocą komunikatów MIDI Program Change (PC). Steruj wieloma parametrami za pomocą MIDI Continuous Controller (CC).

Port USB-Mini B: Port USB-Mini B umożliwia połączenie z aplikacją Neuro Mobile i Desktop App, zapewniając dostęp do zaawansowanych funkcji edycji i aktualizacji oprogramowania sprzętowego kostki.

Przetwarzanie Analog Dry Thru (ADT): Encounter wykorzystuje całkowicie analogową ścieżkę suchą.

Universal Bypass™: Wybierz między analogowym buforowanym a przekaźnikowym True Bypass.

Zewnętrzna Kontrola Ekspresji: Wprowadzaj jednocześnie zmiany w locie dla maksymalnie trzech parametrów za pomocą zewnętrznego pedału ekspresji.

12-Pozycyjny Selektor Efektów: Encounter został zaprojektowany z dwunastoma silnikami bazowymi (6 opóźnień i 6 pogłosów), aby zapewnić najwyższą jakość ambientowego dźwięku i niemal nieograniczone możliwości kombinacji efektów.

Połączenia



Zasilanie

Aby zasilić urządzenie, podłącz zasilacz 9 V DC z ujemnym biegunem środkowym do gniazda oznaczonego DC 9V na tylnym panelu. Urządzenie Encounter wymaga co najmniej 300 mA prądu, aby działać zgodnie z przeznaczeniem. Należy pamiętać, że urządzenie Encounter nie jest wyposażone w zasilacz.

Uwaga: Korzystanie z nieregulowanego zasilacza może spowodować uszkodzenie urządzenia. Zasilacz o niewystarczającym natężeniu prądu może również powodować szумы lub inne nieprzewidywalne zachowania. Należy zachować szczególną ostrożność podczas korzystania z zasilaczy innych producentów i zapoznać się z wymaganiami dotyczącymi zasilania w sekcji „Specyfikacje” niniejszego przewodnika.

Połączenie Gitara/Audio

Za pomocą standardowych kabli mono (TS) ¼" podłącz gitarę, bas lub inny instrument do gniazda Input 1, a wzmacniacz (lub kolejne urządzenie audio w łańcuchu sygnałowym) do gniazda Output 1. Jeśli masz drugi wzmacniacz lub łańcuch efektów stereo, podłącz go do gniazda Output 2.

Po podłączeniu zasilania i połączeń audio urządzenie Encounter jest gotowe do użycia.

Boczne Złącza Input



INPUT 1

Wejście INPUT 1 jest głównym wejściem dla gitary, basu lub innych instrumentów. Obsługuje również sygnały liniowe i może współpracować z pętlą efektów wzmacniacza. Podłącz do niego instrument lub inne źródło dźwięku za pomocą kabla mono (TS) 1/4". Szczegółowe informacje na temat odpowiednich poziomów sygnału znajdują się w sekcji Dane techniczne.

INPUT 2

Użyj dodatkowego wejścia audio dla źródeł stereo, jeśli planujesz podłączyć więcej niż jeden instrument do urządzenia Encounter lub jeśli urządzenie Encounter nie jest pierwszym efektem w ścieżce sygnału stereo.

MIDI INPUT (5-pin DIN)

W tym miejscu podłączysz swój ulubiony kontroler MIDI lub urządzenia MIDI upstream do urządzenia Encounter. Urządzenie Encounter wykorzystuje zgodne z klasą 5-pinowe pełnowymiarowe złącze MIDI DIN do łączności MIDI. Jeśli poprzednie urządzenie wykorzystuje złącze MIDI TRS, prawdopodobnie będziesz potrzebować pasywnego adaptera 3,5 mm (1/8 cala) do DIN.

Boczne Złącza Output



OUTPUT 1

Jest to główne wyjście audio. Podłącz je do wzmacniacza, interfejsu nagrywającego lub kolejnego urządzenia w łańcuchu sygnałowym efektów za pomocą kabla mono (TS) 1/4".

OUTPUT 2

WYJŚCIE 2 może pełnić funkcję drugiego wyjścia audio stereo. Należy nadal używać kabli TS. Encounter wysyła obraz stereo za pomocą dwóch niesymetrycznych wyjść (TS), a nie jednego wyjścia TRS.

Przypomnienie: należy używać kabla mono (TS) — Encounter nie będzie w stanie przetworzyć sygnału stereo przy użyciu tylko jednego wyjścia.

MIDI THRU (5-pin DIN)

W tym miejscu podłączysz dowolne urządzenia MIDI do urządzenia Encounter. Urządzenie Encounter wykorzystuje zgodne z klasą 5-pinowe pełnowymiarowe złącze MIDI DIN do łączności MIDI. Jeśli kolejne urządzenie wykorzystuje złącze MIDI TRS, prawdopodobnie będziesz potrzebować pasywnego adaptera MIDI DIN do TRS 3,5 mm (1/8 cala).

Złącza Power i Control



DC 9V (Power)

Podłącz do zasilacza 9 V DC. Zasilacz musi być regulowany na 9 V DC (prąd stały), zdolny do dostarczania prądu o natężeniu co najmniej 300 mA (miliamperów), a wtyczka powinna mieć biegunowość ujemną w środku. Należy pamiętać, że Encounter nie jest dostarczany z zasilaczem, więc należy zapewnić własne źródło zasilania.

Ważne: Używaj wyłącznie zasilania 9 V DC. Zasilanie urządzenia Encounter napięciem 12 V, 18 V lub dowolnym zasilaczem prądu przemiennego spowoduje uszkodzenie urządzenia.

USB-Mini B

Podłącz komputer (z systemem Windows lub Mac) lub urządzenie mobilne (z systemem Android lub iOS) do portu Encounter USB-Mini B (oznaczonego ikoną) za pomocą standardowego kabla USB-Mini. Encounter jest urządzeniem zgodnym z klasą USB, co oznacza, że nie wymaga żadnych niestandardowych sterowników.

Encounter może być sterowany za pomocą komunikatów MIDI przez host USB-MIDI korzystający z tego portu.

CONTROL INPUT

Port CONTROL INPUT 3,5 mm służy do podłączenia zewnętrznych urządzeń sterujących, takich jak przełącznik Source Audio Tap Tempo Switch i podwójny pedał ekspresji Source Audio Dual Expression Pedal. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wejście pedału ekspresji” w instrukcji obsługi.

Kontrola



Footswitch DELAY/TAP

Naciśnij przełącznik nożny, aby włączyć lub wyłączyć delay. Naciśnij przełącznik nożny co najmniej dwa razy, aby ustawić tempo opóźnienia za pomocą przełącznika SUBDIVISION. Po ustawieniu tempa naciśnij i przytrzymaj, aby wyłączyć silnik delay.

Alternatywnie, aby ominąć delay, można nacisnąć raz przełącznik nożny Delay/TAP i poczekać około sekundy. Zobacz „Delay Bypass Hold” w sekcji Opcje Sprzętowe, aby ustawić liczbę milisekund, przez które system DELAY/TAP czeka ze zmianą na TAP.

Footswitch REVERB

Naciśnij przełącznik nożny, aby włączyć lub wyłączyć pogłos. Naciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny REVERB, gdy silnik pogłosu jest aktywny, aby zamrozić ogon pogłosu na czas nieokreślony. Możesz grać nad zamrożonym ogonem, używać go jako ambientowego pejzażu dźwiękowego lub jedno i drugie.

Przycisk CONTROL INPUT

Ten mały przycisk umieszczony w górnej części kostki służy do włączania lub wyłączania sterowania zewnętrznego. Służy również do sterowania parametrami/funkcjami ALT na powierzchni efektu. Naciśnij i przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT podczas obracania pokrętki lub naciskania przełącznika, aby uzyskać dostęp do funkcji ALT tego pokrętki lub przełącznika (jeśli dotyczy – nie każde pokrętko i przełącznik ma funkcję ALT!). Zobacz [Skróty Sprzętowe](#) po szczegóły.

REVERB LED

Ta dioda LED wskazuje, czy efekt pogłosu Encounter jest włączony. Po naciśnięciu i przytrzymaniu przycisku REVERB dioda LED REVERB zacznie migać, sygnalizując, że ślad pogłosu jest zamrożony na czas nieokreślony.

DELAY LED

Ta dioda LED świeci się na zielono, gdy efekt delay Encounter jest w użyciu. Gdy używana jest funkcja Tap Tempo, dioda LED DELAY miga na czerwono w rytmie tempa wejściowego.

Encoder/Selektor Wyboru Efektu

Jest to 12-pozycyjny przełącznik obrotowy, który umożliwia wybór jednego z sześciu silników delay i jednego z sześciu silników reverb.

Pokrętko DELAY

Ustawia czas opóźnienia silników delay oraz czas pre-delay silników reverb.

Pokrętko MIX

Reguluje proporcje sygnału wet/dry. W trybach Parallel i Split Stereo pokrętko MIX wpływa wyłącznie na sygnał efektu, natomiast sygnał ADT (nieprzetworzony sygnał analogowy) jest regulowany oddzielnie za pomocą regulatora Parallel ADT (przycisk CONTROL INPUT + pokrętko MIX).

Pokrętko FEEDBACK

Reguluje liczbę powtórzeń opóźnienia lub czas wybrzmiewania ogona pogłosu. W zależności od silnika delay, niektóre wyższe ustawienia FEEDBACK spowodują, że opóźnienie przejdzie w samoczynną oscylację, co oznacza, że powtórzenia zaczną zwiększać wzmocnienie wyjściowe, zamiast je zmniejszać.

Pokrętko TONE

Reguluje ogólną charakterystykę ciemności/jasności powtórzeń opóźnienia i/lub ogona pogłosu. W niektórych przypadkach specyficznych dla danego silnika pokrętko TONE pełni dodatkową funkcję (zobacz [Silniki Delay i Reverb](#) po więcej szczegółów).

Pokrętko CONTROL 1 & CONTROL 2

Aby każdy silnik był wyjątkowy, Encounter jest wyposażony w zmienne parametry specyficzne dla silnika w postaci pokręteł CONTROL 1 i CONTROL 2, które często kontrolują modulację lub inne parametry „charakterystyczne”. Zobacz [Silniki Delay i Reverb](#) lub dalsze informacje dotyczące mapowań CONTROL 1 i 2 każdego silnika.

Przełącznik SUBDIVISION

Użyj tego 3-pozycyjnego przełącznika w połączeniu z funkcją Tap Tempo, aby wybrać podział rytmu, do którego ma zastosowanie tempo wybrane metodą Tap Tempo. Domyślne opcje tempa to ćwierćnuta, ósemka z kropką i triole.

Przełącznik KNOBS

KNOBS określa, który zestaw sterowania jest używany, albo strona **DELAY** lub strona **REVERB**. Przesuń pokrętko do środkowej pozycji „Lock”, aby zablokować sterowanie w miejscu, zapobiegając niepożądanym uderzeniom lub poruszeniom, co jest przydatne podczas występów na żywo.

Kontrola ALT VOLUME

Reguluje ogólny poziom wyjściowy (połączenie efektu i sygnału nieprzetworzonego) efektu Encounter. Dostępny po naciśnięciu przycisku ALT podczas obracania pokrętki MIX. Uwaga: w

trybach Parallel i Split ta regulacja staje się regulacją poziomu ADT, która oddzielnie reguluje poziom sygnału dry od poziomowi wet.

Przycisk PRESET

Naciśnij, aby przejść do kolejnych zaprogramowanych presetów. Naciśnij i przytrzymaj, aby zapisać bieżącą konfigurację. Dioda LED Preset zamiga dwukrotnie, sygnalizując zapisanie presetu. Dioda LED Preset będzie migać co 2–3 sekundy, sygnalizując, że ustawienia zostały edytowane i nie zostały zapisane. Zobacz [Presety](#) po więcej szczegółowych informacji na temat wybierania, zapisywania i przywoływania presetów, a także szczegółowych informacji na temat wbudowanych ustawień fabrycznych.

Szybki Przewodnik po Silnikach Delay i Reverb

Poniżej znajduje się tabela zawierająca krótki opis każdego silnika oferowanego przez urządzenie Encounter. Zobacz następną sekcję ["Szczegóły Silników Delay i Reverb"](#), aby uzyskać bardziej szczegółowe wyjaśnienie dotyczące każdego silnika i jego specjalnych elementów sterujących.

DELAY ENGINES	REVERB ENGINES
 NOISE TAPE Inspired by spacious echoes, Noise Tape can go from a pristine tape delay to a warped and mangled mess. (C1) SATURATION (C2) WOW & FLUTTER SPEED	 HYPERSPHERE An n -dimensional sphere. Hypersphere is Source Audio's richest, largest & most experimental reverb to date. (C1) MOD DEPTH (C2) PHASER MIX
 RESONANT Textured analog style delay with an optional LFO-controlled resonant low-pass filter (C1) FILTER DEPTH (C2) MOD RATE	 SHIMMERS A dual-voiced pitch-shifted reverb with fine control over the voicing of the pitches. (C1) VOICE 1 & 2 PITCH (C2) PITCH MIX
 DRUM ECHO A tweak-ably rhythmic creation, based on a chartreuse contraption with selectable playback-head patterns. (C1) WASH (C2) RHYTHMIC PATTERN	 TREM VERB A massive 'verb cut up by a customizable tremolo in the feedback loop. (C1) TREMOLO DEPTH (C2) TREMOLO SPEED
 ECHOVERB A straightforward digital delay with the ability to dial in a plate reverb, all within a single engine. (C1) MOD DEPTH (C2) REVERB AMOUNT	 REVERSE Gaze up to the heavens, or down at your shoes: reversed-attack reverb can be your muse. (C1) MOD DEPTH (C2) DIFFUSION
 KALEIDOSCOPE A twinkling, scattering hypnotic audio journey. (C1) REVERB MOD (C2) DIFFUSION	 LO-FI A flexible reverb that can be taken from glisteningly pristine to a filthy, noisy wall-of-sound. (C1) RANDOM MOD (C2) DISTORTION
 HELIX All of your pitch-y shift-y needs in one beautiful delay sound. Combine forward or reversed repeats with single or exponential pitch shifting. (C1) PITCH SHIFT (C2) PITCH AND DIRECTION MODES	 SWELL A delicate, blooming reverb with some tricks up its sleeve when you venture into Neuro. (C1) ENV SENSITIVITY (C2) ENV ATTACK

Szczegóły Silników Delay i Reverb



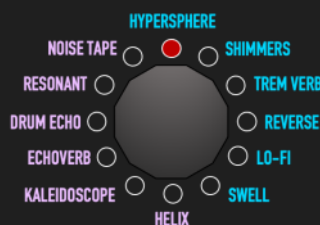
Encounter jest wyposażony w 12 efektów czasowych, podzielonych na kategorie „Delay” i „Reverb”.

Wiele z tych efektów wykracza poza typowe definicje opóźnienia i pogłosu, np. opóźnienie Echoverb, które w naturalny sposób łączy reverb z delay, tworząc niezrównaną atmosferę; Reverse reverb, który składa się z wielu słyszalnych faz opóźnienia; oraz Kaleidoscope delay, który można rozmyć, aby uzyskać efekt przypominający rozproszony, arpeggiowany pogłos.

12 silników na przełączniku wyboru efektów nie jest presetami i jest niezależnych od slotów presetów Encounter – służą one raczej jako podstawa do tworzenia presetów. Przekręcenie przełącznika wyboru efektów po wybraniu presetu spowoduje zastąpienie tych ustawień presetu i załadowanie silnika wskazanego na pokrętle.

Na następnej stronie znajduje się opis każdego z 6 silników opóźnienia i 6 silników pogłosu oraz kompleksowy opis ich specyficznych dla danego silnika elementów sterujących.

HYPERSPHERE



Hypersphere (n.) – sfera n-wymiarowa. W Hypersphere uważamy, że „n-wymiarowy” odnosi się do charakteru kontroli „Feedback” silnika. Przejdź od całkowicie normalnego, krótkiego, „pokojowego” efektu do całkowitego oszołomienia trwającego kilka dni. Jeśli „największy jak dotąd pogłos Source Audio” to za mało, Hypersphere zawiera również dwa sposoby dalszej modulacji tego pogłosu przypominającego pad w postaci modulatora wysokości dźwięku i modulatora fazy.

CONTROL 1: Modulation. Wybierz modulację wysokości dźwięku zastosowaną do sygnału pogłosu, aby uzyskać subtelny teksturę lub ustaw pokrętkę powyżej południa, aby uzyskać przejmujące i wywołujące mdłości dźwięki.

CONTROL 2: Phase Shifter. Wprowadź powolną, falistą zmianę fazy w ogonie pogłosu, dostrojoną specjalnie do pogłosu przypominającego syntezator.

TONE: Reguluje poziom tonów wysokich w sygnale pogłosu. Obróć w lewo, aby uzyskać ciemny, stonowany pogłos, a w prawo, aby uzyskać jaśniejszy, bardziej wyrazisty ton pogłosu.

Exciter Wysokich Częstotliwości

Przekręć pokrętkę TONE poza pozycję godziny 2, aby aktywować funkcję „High Frequency Exciter” w Encounter. Działa ona jak zniekształcenie o niskiej wierności, wpływające na częstotliwości wysokich tonów i obecności pogłosu.

SHIMMERS



Litera „S” na końcu nazwy SHIMMERS nie jest literówką. SHIMMERS to bardziej elastyczny, wielogłosowy algorytm pogłosu z przesunięciem wysokości dźwięku firmy Source Audio, składający się z dwóch regulowanych głosów wysokości dźwięku i „suchego” (niemodulowanego) głosu pogłosu.

CONTROL 1: Voices Combo. Aby ułatwić nawigację SHIMMERS na powierzchni Encounter, wyposażyliśmy CONTROL 1 w 5 różnych kombinacji wysokości dźwięku dla dwóch głosów, rozmieszczonych równomiernie na całym zakresie pokrętki. Od pozycji całkowicie lewoobrotowej do całkowicie prawoobrotowej pokrętki CONTROL 1 kombinacje głosów o zmienionej wysokości dźwięku są następujące:

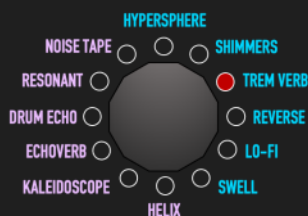
1. -1 Octave & +1 Octave
2. -Perfect 4th & +Perfect 5th
3. -10 cents & +10 cents
4. +Octave & +Octave
5. +Octave & +Perfect 5th

CONTROL 2: Pitch Mix. SHIMMERS zawiera „suchy” głos pogłosu, który nie jest przesyłany przez modulator wysokości dźwięku. Pitch Mix to pokrętło, które reguluje poziom dry reverb w ogólnej mieszance pogłosu w porównaniu z modulowanymi głosami „Shimmers”. Obrót pokrętła całkowicie w lewo = brak zmiany wysokości dźwięku, obrót pokrętła całkowicie w prawo = pogłos z pełną zmianą wysokości dźwięku (brak dźwięku bez zmiany wysokości w ogonie pogłosu), a pozycja pokrętła na godzinie 12 oznacza podział 50/50 między suchym głosem a dwoma głosami z zmianą wysokości dźwięku.

TONE: Reguluje poziom tonów wysokich w sygnale pogłosu. Obróć w lewo, aby uzyskać ciemny, stonowany pogłos, a w prawo, aby uzyskać jaśniejszy, bardziej wyrazisty ton pogłosu.

PRE-DELAY: W SHIMMERS, Pre-Delay kontroluje jedynie czas opóźnienia przed wzmocnieniem pogłosu z przesunięciem wysokości dźwięku, co oznacza, że można stworzyć efekt sekwencyjny przy wyższych ustawieniach opóźnienia przed wzmocnieniem i wysokim poziomie regeneracji (dostępnym w Neuro 3).

TREM VERB



Rozległy, ambientowy pogłos przerywany regulowanym efektem tremolo. Przywołuje na myśl ścieżki dźwiękowe Davida Lyncha, charakterystyczne brzmienia shoegaze, klimat spaghetti westernów Sergia Leone i wszystko pomiędzy. Bez efektu tremolo podstawowy pogłos TREM VERB bardzo przypomina Ventris i Collider’s E-DOME.

CONTROL 1: Tremolo Depth. Obróć w lewo, aby efekt tremolo nie wpływał na ogon pogłosu, obróć w prawo, aby uzyskać efekt całkowicie wyciętego tremolo.

CONTROL 2: Tremolo Rate. Obróć w lewo, aby uzyskać ledwo słyszalne pulsowanie, obróć w prawo, aby uzyskać gwałtowne przerywanie.

TONE: Reguluje poziom tonów wysokich w sygnale pogłosu. Obróć w lewo, aby uzyskać ciemny, stonowany pogłos, a w prawo, aby uzyskać jaśniejszy, bardziej wyrazisty ton pogłosu.

REVERSE



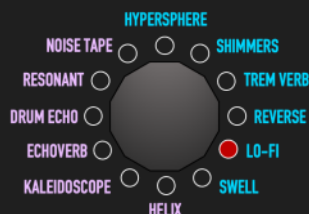
Czym byłby efekt ambientowy bez funkcji Reverse Reverb?

CONTROL 1: Modulation. Wybierz modulację wysokości dźwięku zastosowaną do sygnału pogłosu, aby uzyskać subtelny teksturę lub ustaw pokrętkę powyżej południa, aby uzyskać przejmujące i wywołujące mdłości dźwięki.

CONTROL 2: Diffusion. Obróć w prawo, aby wygładzić ogon pogłosu lub w lewo, aby zmniejszyć dyfuzję, tworząc efekt brzęczącego lub ziarnistego brzmienia.

TONE: Reguluje poziom tonów wysokich w sygnale pogłosu. Obróć w lewo, aby uzyskać ciemny, stonowany pogłos, a w prawo, aby uzyskać jaśniejszy, bardziej wyrazisty ton pogłosu.

LO-FI



Skręcony, brudny i zniekształcony pogłos z niezależnymi kontrolkami modulacji i zniekształcenia w stylu taśmy. LO-FI jest elastyczny, ponieważ można go dostosować do dowolnej kombinacji przesterowanego, czystego, chóralnego lub całkowicie zepsutego brzmienia.

CONTROL 1: Random Wow & Flutter Modulation. Obróć w prawo, aby uzyskać bardziej intensywną, hałaśliwą i skaczącą modulację, lub w lewo, aby uzyskać bardziej subtelny i płynny efekt flangeru taśmowego.

CONTROL 2: Distortion. Obróć w prawo, aby uzyskać obrzydliwie zniekształcony dźwięk lub w lewo, aby uzyskać obrzydliwie czysty dźwięk.

TONE: Reguluje poziom tonów wysokich w sygnale pogłosu. Obróć w lewo, aby uzyskać ciemny, stonowany pogłos, a w prawo, aby uzyskać jaśniejszy, bardziej wyrazisty ton pogłosu.

Należy pamiętać, że filtr Tone znajduje się za zniekształceniem LO-FI, więc będzie oddziaływał na charakter zniekształcenia.

SWELL



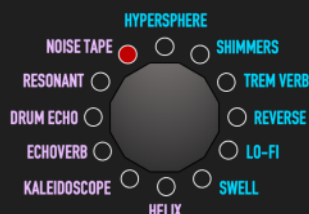
Nasz klasyczny pęczniący pogłos typu envelope swell. Kto potrzebuje pedału głośności?

CONTROL 1: Envelope Sensitivity. Reguluje poziom sygnału potrzebny do wyzwolenia obwiedni narastania. Przydatne w przypadku zmian dynamiki gry.

CONTROL 2: Swell Time. Reguluje czas potrzebny, aby obwiednia wejściowa (Twoja gra) wzmocniła sygnał. Krótszy czas wzmocnienia oznacza, że efekt rozkwitu jest bardziej natychmiastowy, natomiast dłuższy czas wzmocnienia oznacza wolniejsze wzmocnienie.

TONE: Reguluje poziom tonów wysokich w sygnale pogłosu. Obróć w lewo, aby uzyskać ciemny, stonowany pogłos, a w prawo, aby uzyskać jaśniejszy, bardziej wyrazisty ton pogłosu.

NOISE TAPE



Jest taśma i jest też NOISE TAPE. NOISE TAPE przenosi artefakty tape delay na zupełnie nowy poziom, tworząc idylliczną iterację opóźnienia taśmowego, które przywołuje „dźwięk opóźnienia taśmy w Twojej głowie”. Podczas gdy zazwyczaj potrzeba lat użytkowania dobrze utrzymanego magnetofonu, aby uzyskać bogaty, niedoskonały charakter, który kojarzy nam się z opóźnieniem taśmowym, NOISE TAPE osiąga ten efekt za pomocą kilku pokręteł.

Oda do Legendy

Podstawą dla Noise Tape jest nawiązaniem do prawdziwego urządzenia Roland Space Echo RE-201 znalezione przez nasz zespół inżynierów w pobliskim studiu w Cambridge w stanie Massachusetts.

CONTROL 1: Tape Age. Unikalny regulator, który wprowadza nasycenie, a także pogłębia modulację wow & flutter, mający na celu symulację starzenia się komponentów i wieloletniego użytkowania.

CONTROL 2: Wow & Flutter Rate. W połączeniu z funkcją Tape Age, CONTROL 2 pozwala zmieniać prędkość charakterystyki wow & flutter w powtórzeniach opóźnienia.

TONE: Reguluje ogólną charakterystykę ciemności/jasności powtórzeń delay.

RESONANT



W swej istocie RESONANT jest analogowym efektem delay. Unikalne, sprężyste i radosne brzmienie analogowego opóźnienia było pierwotnie efektem ubocznym stosowania filtra dolnoprzepustowego — niektórych bardziej rezonansowych niż inne, w zależności od konstrukcji obwodu — w celu odfiltrowania aliasingu, czyli niepożądanego szumu o wysokiej częstotliwości generowanego przez obwód typu bucket brigade (BBD).

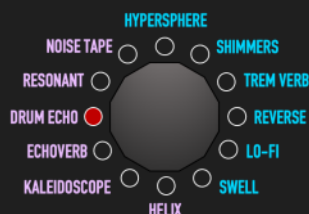
W RESONANT dodaliśmy dodatkowy filtr rezonansowy sterowany przez LFO, który daje słuchaczowi odpowiedź na pytanie: co by się stało, gdyby można było zautomatyzować filtr używany w analogowych efektach delay?

CONTROL 1: Filter Depth. Reguluje intensywność LFO modulującego filtr rezonansowy. CONTROL 1 ustawiony na zero wyłącza ten dodatkowy filtr, umożliwiając wykorzystanie RESONANT jako zwykłego analogowego delay

CONTROL 2: Prędkość Filter LFO.

TONE: Reguluje ogólny charakter ciemności/jasności powtórzeń opóźnienia, a gdy włączony jest filtr rezonansowy (za pomocą CONTROL 1), kontroluje częstotliwość odcięcia rezonansowego LPF.

DRUM ECHO



Sprężysty, wzorzysty plac zabaw, zainspirowany magnetycznymi maszynami echo z czasów, gdy urządzenia delay były wielkości całego pedalboardu. DRUM ECHO zawiera elementy wszystkich trzech silników Nemesis: „Binson Single Head”, „Binson Multi Head” i „Rhythmic”. Dzięki Neuro 3 można również uzyskać złożone rytmiczne brzmienia za pomocą regulatorów Tap Level i Ratio.

CONTROL 1: Wash. Zupełnie nowy regulator, który dostosowuje rytmiczny charakter powtórzeń. Przy ustawieniu maksymalnie w lewo nie ma ewolucji wzorca powtórzeń w polu stereo, co tworzy proste opóźnienie rytmiczne. Przy ustawieniu maksymalnie w prawo „Wash” rozmywa powtórzenia, tworząc okrężny, złożony ruch, który komplikuje wzorec głowic magnetycznych, emulując specyficzny charakter Echorec.

CONTROL 2: Rhythmic Patterns. Rozłóż równomiernie na 8 sekcjach pokrętła, wybierz jeden z unikalnych wzorów ruchomych głowic dostępnych w klasycznym urządzeniu Binson, włączając lub wyłączając określone głowice nagrywające. Poniżej znajduje się tabela przedstawiająca każdą pozycję (od lewej do prawej 1-8). Konkretny współczynnik każdego opóźnienia można regulować w Neuro 3, uzyskując niemal nieskończoną liczbę wzorów.

Pos.	Tap 2:1 Ratio	Tap 3:1 Ratio
1	1 (unison)	3/4
2	1/4	3/4
3	3/4	1/2
4	1/2	1/4
5	3/8	3/4
6	5/6	1/3
7	1/2	2/3
8	1/3	2/3

TONE: Reguluje ogólną charakterystykę ciemności/jasności powtórzeń opóźnienia.

ECHOVERB



Prosty, czysty cyfrowy efekt delay w połączeniu z opcjonalnym, płynnym pogłosem typu plate generowanym z pierwszego przebiegu delay. Modulacja typu pitch vibrato oferowana w powtórzeniach delay sprawia, że ECHOVERB jest marzeniem lat 80. W tym silniku „DELAY” kontroluje jednocześnie czas opóźnienia powtórzeń delay i opóźnienie przed pogłosem. Dodatkowo „Feedback” reguluje tylko ilość powtórzeń opóźnienia i nie ma wpływu na pogłos.

CONTROL 1: Delay Line Modulation. Przy długich czasach opóźnienia tworzy to modulowany delay. Jednak, gdy czas opóźnienia i sprzężenie zwrotne są niskie, tworzy to migotliwy efekt chóru.

CONTROL 2: Reverb Amount (Reverb Feedback & Level). Podobnie jak w przypadku pojedynczego pokrętki pogłosu w wzmacniaczu, CONTROL 2 reguluje zarówno poziom miksowania pogłosu, jak i poziom sprzężenia pogłosu. Obrót pokrętki CONTROL 2 w lewo powoduje całkowite wyeliminowanie pogłosu, pozostawiając jedynie opóźnienie, a obrót w prawo generuje najdłuższy i najgłośniejszy pogłos.

TONE: Reguluje poziom tonów wysokich w sygnale opóźnienia i pogłosu.

KALEIDOSCOPE



Sączący się, kaskadowy delay wielokrotnego odbicia, który tworzy międyzgwiezdny, arpeggiowany efekt przypominający dźwięk harfy.

CONTROL 1: Modulation. Dodaje nieco kontrolowanego chaosu w postaci modulacji wysokości dźwięku.

CONTROL 2: Diffusion. Rozmazuje początki i końce powtórzeń efektu delay, zacierając granice między delayem a pogłosem przy wyższych ustawieniach.

TONE: Reguluje ogólną charakterystykę ciemności/jasności powtórzeń opóźnienia.

HELIX



HELIX jest zazwyczaj definiowany przez Source Audio jako glitchowy, odwrócony efekt opóźnienia o oktawę wyżej. Jednak HELIX firmy Encounter dodaje pewną elastyczność — taką jak możliwość wysyłania powtórzeń opóźnienia z powrotem do pitch-shiftera za każdym razem lub nie — co stanowi wyzwanie dla pierwotnej definicji.

CONTROL 1: Pitch Shift Options. Pięciopozycyjny regulator, który ustawia interwał zmiany wysokości dźwięku. Oprócz pięciu opcji pokazanych poniżej, w Neuro 3 dostępne są dodatkowe opcje zmiany wysokości dźwięku.

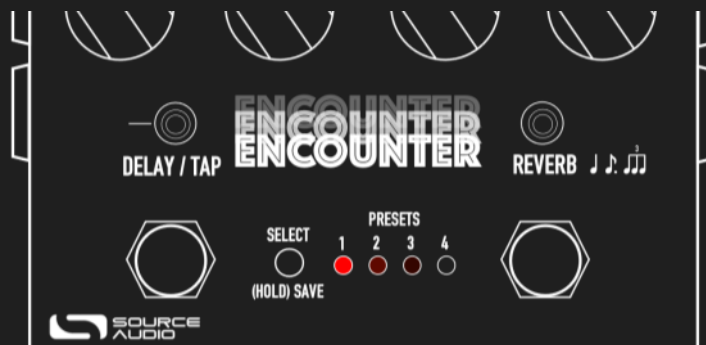
Lewo	-Octave
	-Perfect 4th
	Unison (no shifting)
	+Perfect 5th
Prawo	+Octave

CONTROL 2: Pitch & Direction Mode. Czterokierunkowy regulator, który przełącza między trybem do przodu i do tyłu, a także między trybem pojedynczej zmiany i złożonej zmiany. Pojedyncza zmiana oznacza, że powtórzenia opóźnienia będą dostosowywane tylko do ustawionego interwału, natomiast złożona zmiana oznacza, że każde powtórzenie przechodzi ponownie przez regulator, powodując ciągły wzrost lub spadek wysokości dźwięku.

Lewo	Reverse Repeats + Compound Shifting
	Reverse Repeats + Single Shifting
	Forward Repeats + Single Shifting
Prawo	Forward Repeats + Compound Shifting

TONE: Reguluje ogólną charakterystykę ciemności/jasności powtórzeń opóźnienia

Presety



Encounter posiada 128 slotów presetów. Presety użytkownika przechowują wszystkie edytowalne parametry. Obejmuje to pozycje pokręteł, ustawienia parametrów, opcje routingu, sterowanie zewnętrzne oraz pełną listę parametrów dostępnych dla Neuro/MIDI. Po przywołaniu presetu zawsze można dostosować kontrolki najwyższego poziomu podczas występu, obracając pokrętkę. Parametr pokrętki „przeskoczy” wówczas do aktualnej pozycji pokrętki po jego obróceniu.

Encounter „zapamięta” ostatnio wywołany preset, nawet po wyłączeniu i ponownym włączeniu zasilania. Na przykład, jeśli korzystasz z presetu nr 3, a następnie musisz odłączyć efekt, po ponownym włączeniu zasilania Encounter uruchomi się z presetem nr 3.

Przywoływanie Presetów

Presety można przywoływać na wiele sposobów, w tym za pomocą interfejsu efektu lub zewnętrznego źródła sterowania. Poniżej znajdują się opisy sposobów przywoływania presetów.

Efektowe (PRESET SELECT)

Naciśnij przycisk PRESET SELECT, aby przejść do kolejnych slotów presetów. Aby przejść do trybu rozszerzenia presetów, naciśnij przycisk ALT + przycisk PRESET, co pozwoli Ci przełączać się między 8 slotami presetów zamiast 4.

Efektowe (Przewijanie Footswitchem)

Gdy Reverb jest wyłączony, naciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny REVERB, aby przełączać się między zaprogramowanymi slotami presetów. Zwolnij przełącznik, gdy dojdiesz dożądanego slotu preset. Gdy Delay jest wyłączony, naciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny DELAY/TAP, aby przełączać się między zaprogramowanymi slotami. Zwolnij przełącznik, gdy dojdiesz dożądanego slotu presetu.

Neuro 3

Podłącz urządzenie Encounter do telefonu lub komputera stacjonarnego za pomocą dostarczonego kabla USB-Mini (jeśli urządzenie nie ma portu USB A, może być potrzebny adapter pasywny). Następnie uruchom aplikację Neuro 3. Jeśli korzystasz z aplikacji Neuro 3 po raz pierwszy, pojawi się monit o dodanie urządzenia Encounter do kolekcji efektów. Kliknij na Encounter po lewej stronie. Twoje sloty presetów zostaną wyświetlone po lewej stronie ekranu, obok kolekcji efektów, po lewej stronie edytora presetów.

MIDI

Numer MIDI PC (Program Change) każdego slotu presetu odpowiada numerowi slotu. Należy pamiętać, że niektóre kontrolery MIDI używają systemu numeracji 0-127, a inne 1-128, więc może być konieczne przesunięcie komunikatu MIDI PC o 1 cyfrę, odpowiednio do używanego systemu.

Presety Encounter można również przywołać za pomocą MIDI CC (Continuous Control).

Wysłanie CC#105 z wartością CC (lub wartością On Data 1) z przypisanego miejsca przywoła preset w stanie **Delay i Reverb w Bypass**.

Wysłanie CC#106 z wartością CC (lub wartością On Data 1) z przypisanego miejsca przywoła preset w stanie **Delay Włączony, Reverb w Bypass**.

Wysłanie CC#107 z wartością CC (lub wartością On Data 1) z przypisanego miejsca przywoła preset w stanie **Delay w Bypass, Reverb Włączony**.

Wysłanie CC#108 z wartością CC (lub wartością On Data 1) z przypisanego miejsca przywoła preset w stanie **Delay i Reverb włączone**.

Zapis Presetu

Poprzez Panel Efektu

Naciśnij i przytrzymaj przycisk PRESET, aby przejść do trybu kopiowania. Dioda LED Preset zacznie szybko migać. Przytrzymaj przycisk PRESET, aby zapisać preset w tej samej lokalizacji.

Możesz również zapisać preset w innej lokalizacji, zwalniając przycisk PRESET, gdy urządzenie Encounter znajduje się w trybie kopiowania (sygnalizowanym szybkim miganiem diody LED).

Naciśnij przycisk PRESET, aby wybrać inne miejsce dla presetu, który czeka w kolejce. Następnie przytrzymaj przycisk PRESET, aby zapisać go w tym miejscu. Zauważysz, że dioda LED Preset miga dwa razy powoli, sygnalizując zapisanie.

MIDI

Możesz zapisać preset za pomocą poleceń MIDI PC. Najpierw musisz wprowadzić zmiany, które chcesz, a potem włączyć tryb kopiowania w urządzeniu. Następnie wyślij komunikat MIDI PC do wybranego miejsca docelowego presetu. Potem naciśnij i przytrzymaj przycisk PRESET, żeby zapisać ten preset w nowym PC.

Aplikacja Neuro

Aby uzyskać dostęp do konkretnego presetu w Neuro i zapisać go, kliknij Encounter w kolekcji Pedals, gdy Encounter jest podłączony do urządzenia przez USB. Presety będą widoczne po lewej stronie ekranu. Kliknij „Save” w prawym górnym rogu okna Preset Editor, aby zapisać preset. Kliknij „Save As”, aby zmienić nazwę przed zapisaniem.

Skróty Sprzętowe

Akcja	Szybki Opis
Przycisk CONTROL INPUT + Selektor Engine	„Odblokowuje” funkcję Encounter, dzięki czemu opóźnienie można wybrać po stronie pogłosu i odwrotnie
Przycisk CONTROL INPUT + przełącznik DELAY/TAP	Przełącza tryb Trails ON/OFF
Przycisk CONTROL INPUT + przycisk PRESET	Włącza tryb Preset Extension (8 presetów użytkownika) lub wyłącza (4 presety)
Przycisk CONTROL INPUT + pokrętło MIX	Reguluje poziom WYJŚCIA (kaskadowy) lub poziom ADT (równoległy i rozdzielony)
Przycisk CONTROL INPUT + pokrętło DELAY	Wybiera podział czasu opóźnienia stereo
Przycisk CONTROL INPUT + przełącznik KNOBS ustawiony na środku (ikona blokad Lock)	Przełącza między trybami routingu kaskadowego i równoległego
Włączanie zasilania + przytrzymanie przełącznika REVERB	Reset fabryczny efektu
Włączanie zasilania + przytrzymanie przełącznika DELAY/TAP	Włącza lub wyłącza wewnętrzną funkcję Tap Tempo.
Włączanie zasilania + przycisk CONTROL INPUT	Przełącza funkcje gniazda CONTROL INPUT

Poniżej znajdują się szczegółowe opisy procesów sprzętowych, które można wykonać za pomocą kombinacji przycisku i przełącznika, przycisku i cyklu zasilania lub przycisku i pokrętła.

Skróty Przycisku CONTROL INPUT

Odblokowanie silnika – Przycisk CONTROL INPUT + Selektor Engine

Przytrzymując przycisk CONTROL INPUT podczas wybierania silnika i przesuwając go poza „Delay” (jeśli przełącznik KNOBS jest ustawiony na Delay) lub poza silniki „Reverb” (jeśli przełącznik KNOBS jest ustawiony na Reverb), można wybrać dowolny silnik z enkodera dla tej strony.

Oznacza to, że można użyć funkcji Engine Unlock do uruchomienia opóźnienia+opóźnienia, pogłosu+pogłosu lub pogłosu+opóźnienia po przeciwnych stronach, co pozwala na uzyskanie kombinacji brzmień znacznie wykraczających poza zwykły zakres.

Tryb Trails – Przycisk CONTROL INPUT + przełącznik DELAY/TAP

Aby przełączyć tryb Trails dla opóźnienia/pogłosu, przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT znajdujący się w górnej części efektu i naciśnij przełącznik DELAY/TAP. Dioda LED wskaźnika sterowania zamiga raz, sygnalizując wyłączenie trybu Trails, a dwa razy – włączenie trybu Trails.

Tryb Preset Extension – Przycisk CONTROL INPUT + przycisk PRESET

Umożliwi to wybór wstępnie ustawionych trybów rozszerzenia. Naciśnij raz przycisk ALT, aby przejść do trybu ALT. W tym trybie naciśnięcie przycisku PRESET spowoduje wyświetlenie aktualnego trybu rozszerzenia poprzez zapalenie diod LED 1-4 o kolorze odpowiadającym danemu bankowi.

Kontrola OUTPUT – Przycisk CONTROL INPUT + pokrętło MIX

Jak wspomniano w sekcji „Elementy sterujące”, naciśnięcie przycisku ALT, a następnie obrócenie pokrętła MIX spowoduje dostosowanie głośności wyjściowej dowolnego presetu.

Podział Stereo Delay – Przycisk CONTROL INPUT + pokrętło DELAY

Aby przełączać się między podziałami czasu opóźnienia stereo, przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT podczas przesuwania pokrętła DELAY. Istnieją cztery podziały rozmieszczone równomiernie na pokrętle.

Routing Kaskadowy/Równoległy – Przycisk CONTROL INPUT + przełącznik KNOBS

Aby przełączać się między trybem kaskadowym a równoległym w efekcie, przytrzymaj przycisk Control INPUT i jednocześnie ustaw przełącznik „KNOBS” w środkowej pozycji „LOCK”. Jeśli przełącznik znajduje się już w tej pozycji, przesun go w dowolną stronę, a następnie z powrotem do środka, przytrzymując przycisk CONTROL INPUT.

Skróty z Zasilaniem

Reset Fabryczny – Przełącznik REVERB + włączenie zasilania

Chcesz przywrócić ustawienia fabryczne? Aby przywrócić ustawienia fabryczne urządzenia Encounter, naciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny REVERB podczas włączania zasilania efektu.

Wyłączenie Wbudowanego Tap Tempo

Aby wyłączyć zintegrowaną funkcję Tap Tempo znajdującą się na przełączniku nożnym DELAY/TAP, odłącz kabel zasilający. Następnie naciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny DELAY/TAP podczas ponownego podłączania zasilacza. Dioda LED DELAY/TAP zamiga raz, jeśli funkcja jest wyłączona lub dwa razy, jeśli jest włączona.

Funkcje Control Input Jack

Aby przełączać się między przypisaniami gniazda wejścia sterującego, odłącz kabel zasilający. Następnie naciśnij i przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT podczas ponownego podłączania zasilania. Przytrzymaj przycisk CONTROL INPUT, aby przełączać się między opcjami. Dioda LED Control 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.

Obsługa Stereo i Routing Sygnału

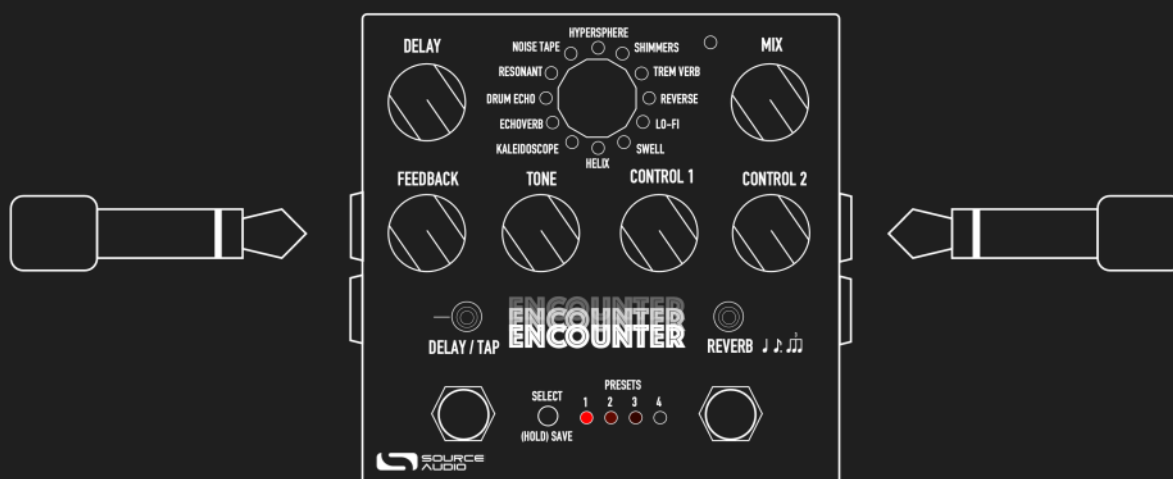
Encounter jest wszechstronny i sprawdza się w wielu różnych zastosowaniach dzięki stereofonicznym gniazdom wejściowym i wyjściowym. Domyślnie Encounter automatycznie wykrywa kable podłączone do wejść i wyjść 1 i 2 i dostosowuje się do odpowiedniego trybu routingu. Routing stereo można również wykonać ręcznie za pomocą edytorów Neuro w ustawieniach sprzętu, wybierając opcję „Auto-Detect” (Wykrywanie automatyczne), „Mono In, Stereo Out” (Wejście mono, wyjście stereo) lub „Stereo In, Stereo Out” (Wejście stereo, wyjście stereo).

Gdy Encounter znajduje się w domyślnym trybie wykrywania automatycznego, dostępne są cztery tryby routingu. Szczegółowy opis każdego trybu wykrywania automatycznego znajduje się 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 najczęstszy przypadek użycia. Podłączenie sygnału wejściowego do INPUT 1 z OUTPUT 1 podłączonym do wzmacniacza (lub kolejnego urządzenia w łańcuchu sygnałowym) daje standardowy sygnał mono. Efekty podwójnego przetwarzania są również miksowane do jednego wyjścia.



Poniżej przedstawiono wygląd wejścia mono i wyjścia mono w każdej konfiguracji routingu wewnętrznego:



Cascade



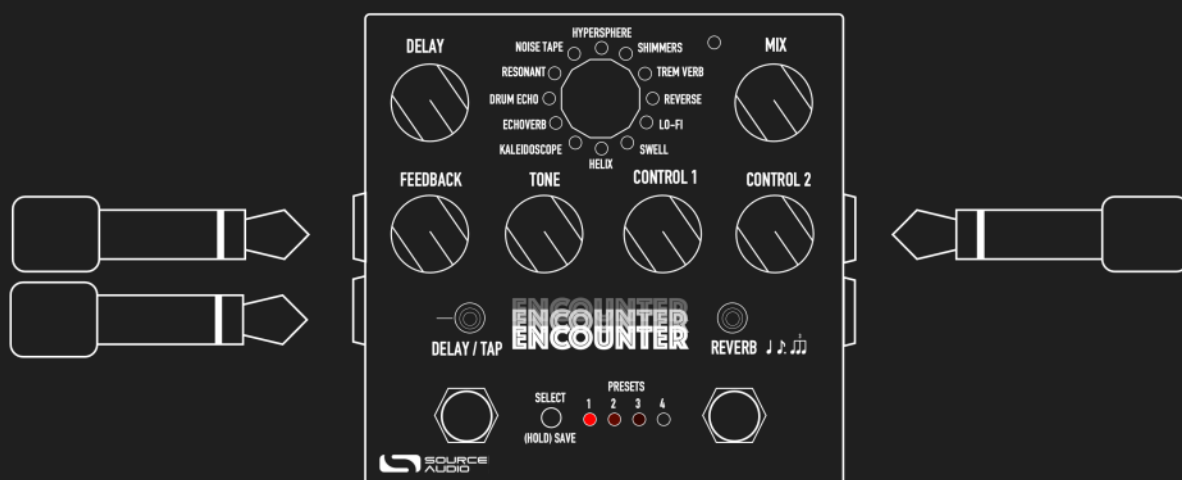
Parallel



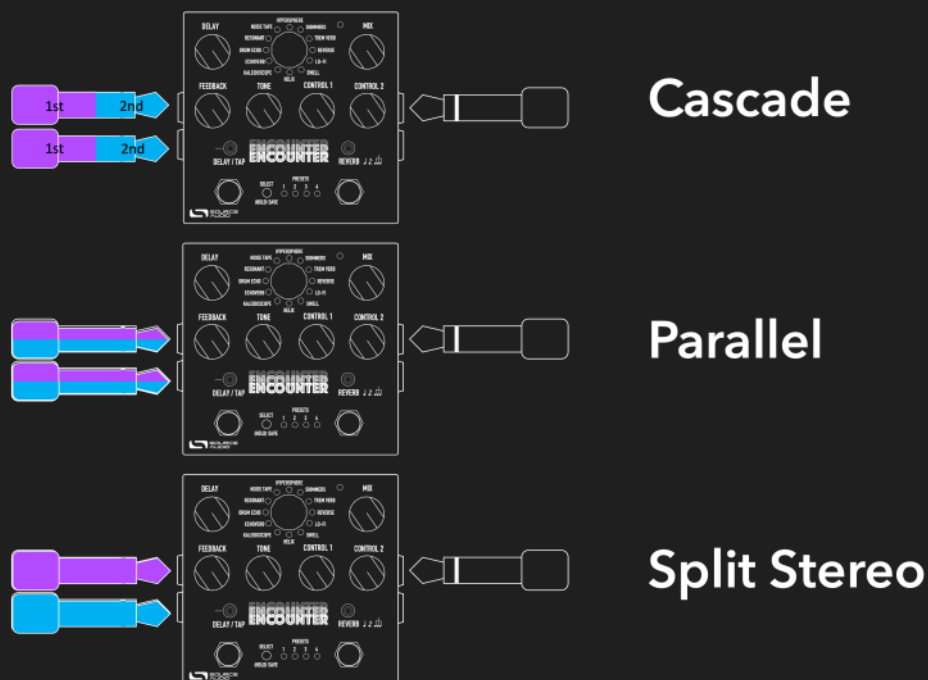
Split Stereo

Mono In, Stereo Out

Jest to bardzo popularny przypadek użycia, który pozwala uzyskać ładny obraz stereo z pojedynczego wejścia instrumentu mono lub użyć urządzenia Encounter jako rozdzielacza do wysyłania sygnału do dwóch oddzielnych wyjść. Gdy urządzenie jest pomijane w tym trybie, automatycznie przełącza się w tryb Soft Bypass, aby utrzymać sygnał pominięcia na wyjściu kanału 2. Gdy Encounter znajduje się w trybie routingu kaskadowego lub równoległego, wyjście będzie zawierało obraz stereo zarówno opóźnienia, jak i pogłosu dla obu kanałów. Gdy Encounter znajduje się w trybie Split Stereo, opóźnienie (silnik A) będzie wysyłane przez wyjście OUTPUT 1, a pogłos (silnik B) przez wyjście OUTPUT 2.



Poniżej przedstawiono wygląd wejścia mono i wyjścia stereo w każdej konfiguracji routingu wewnętrznego:

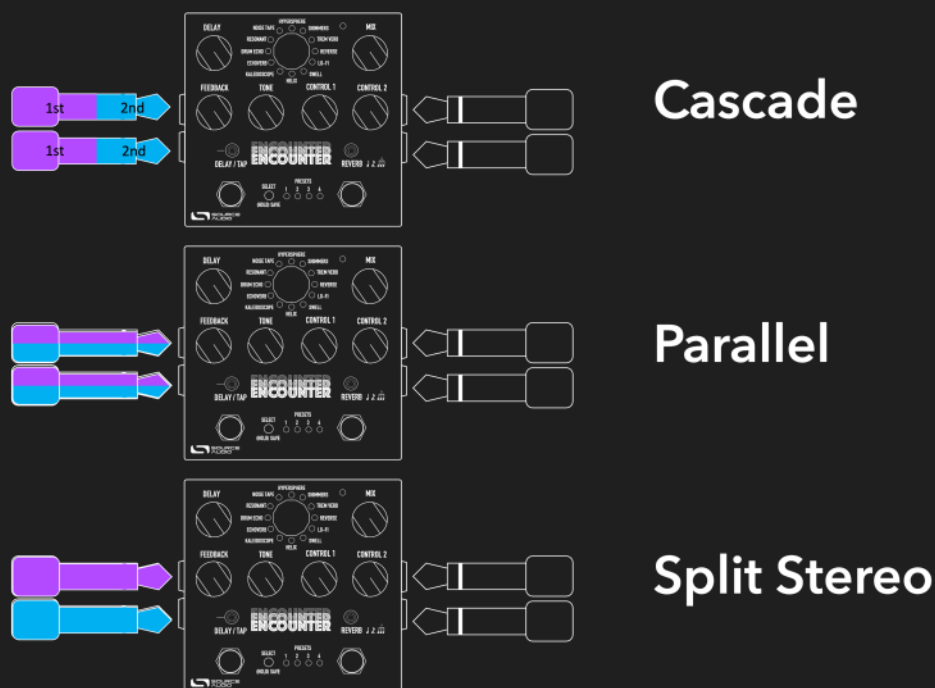


Stereo In, Stereo Out

Ten tryb powinien być domyślnym wyborem dla aplikacji Stereo In, Stereo Out. Stereo In, Stereo Out pozwala na kontynuowanie łańcucha efektów stereo. Gdy Encounter znajduje się w trybie routingu kaskadowego lub równoległego, wyjście będzie zawierało obraz stereo zarówno opóźnienia, jak i pogłosu dla obu kanałów. Gdy Encounter znajduje się w trybie Split Stereo, opóźnienie (silnik A) będzie wysyłane przez wyjście OUTPUT 1, a pogłos (silnik B) przez wyjście OUTPUT 2.

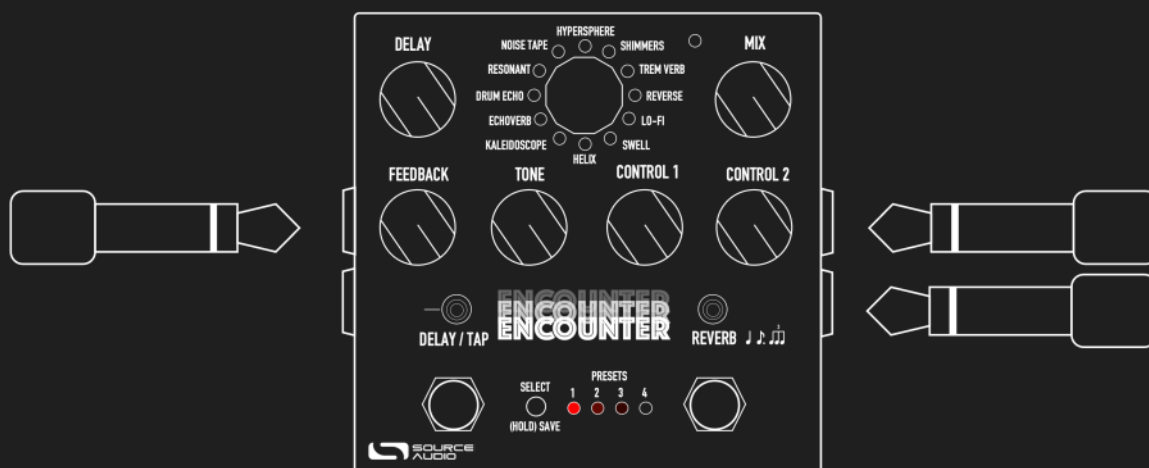


Poniżej przedstawiono wygląd wejścia stereo i wyjścia stereo w każdej konfiguracji routingu wewnętrznego:



Stereo In, Mono Out

Ten tryb akceptuje sygnał stereo na gniazdach INPUT 1 i 2. Sygnały z wejść 1 i 2 są wysyłane odpowiednio do kanałów 1 i 2. Gdy Encounter znajduje się w trybie routingu kaskadowego lub równoległego, wyjście będzie zawierało obraz stereo zarówno opóźnienia, jak i pogłosu dla obu kanałów. Gdy Encounter znajduje się w trybie Split Stereo, opóźnienie (silnik A) będzie wysyłane przez OUTPUT 1, a pogłos (silnik B) przez OUTPUT 2.



Poniżej przedstawiono wygląd wejścia stereo i wyjścia mono w każdej konfiguracji routingu wewnętrznego:



Cascade



Parallel



Split Stereo

Kontrola Zewnętrzna



PEDAL IN (1/4" or 6.35mm)

Użyj dwupozycyjnego przełącznika PEDAL IN, aby poinformować gniazdo 1/4" urządzenia Encounter, czy ma ono akceptować pedał ekspresji (TRS, sygnał ekspresji na końcówce) czy przełącznik Tap Tempo (TS dla pojedynczego przełącznika lub TRS dla podwójnego przełącznika).

Kontrola Ekspresji



Użyj pedału Source Audio Dual Expression LUB pasywnego pedału ekspresji innej firmy (5 kOhm do 50 kOhm), aby sterować maksymalnie trzema różnymi parametrami w Encounter dla każdego presetu. Podłącz pedał za pomocą kabla TRS 1/4" od wyjścia pedału ekspresji do gniazda 1/4" PEDAL IN, z dwukierunkowym suwakiem ustawionym na EXP.

CONTROL INPUT Jack (1/8" lub 3.5mm)

Port wejścia sterującego urządzenia Encounter może być wykorzystywany na dwa główne sposoby. Poniżej przedstawiono możliwe zastosowania gniazda wejścia sterującego. Należy pamiętać, że opcje przełączników zewnętrznych są globalnymi ustawieniami sprzętowymi.

Ekspresja: Za pomocą pedału Source Audio Dual Expression lub pedału ekspresji podłączonego do Neuro Hub można przypisać do trzech parametrów, które będą sterowane za pomocą ekspresji.

Tap Tempo

Użyj przełącznika Source Audio Tap Tempo lub podobnego przełącznika chwilowego, normalnie otwartego, innego producenta, aby podłączyć go przez wtyczkę TRS 1/8" do gniazda Control Input urządzenia Encounter. Przełącznik Tap Tempo podłączony do gniazda Control Input można skonfigurować do funkcji tap tempo lub przełączania presetów.

Podłączenie Pedalu Ekspresji

Podłącz pedał Source Audio Dual Expression za pomocą kabla TRRS 3,5 mm od wyjścia czujnika pedału EXP do portu CONTROL INPUT urządzenia Encounter na górnym panelu pedału. Naciśnij przycisk CONTROL INPUT, aby włączyć sterowanie zewnętrze.

Jeśli konfiguracja pedału Expression nie daje pożądanych rezultatów, przejdź do sekcji Hardware Options (Opcje sprzętowe) oprogramowania Neuro. W sekcji „Control Input Option” (Opcja wejścia sterującego) wybierz opcję „Neuro Hub/Expression” (Neuro Hub/Expression). Konieczne może być również skalibrowanie urządzenia Encounter do pedału Expression za pomocą oprogramowania Neuro.

Użytkowanie Pedalu Ekspresji Innego Producenta z Control Input

Wejście sterujące urządzenia Encounter wykorzystuje specjalne okablowanie, aby umożliwić komunikację zarówno z podwójnym pedałem ekspresji, jak i Neuro Hub. Aby podłączyć do tego wejścia pedał ekspresji innej firmy (jeśli wejście 1/4" TRS PEDAL IN jest już zajęte przez inne urządzenie), należy zapoznać się z instrukcją obsługi [One Series Instrukcja Pedalu Ekspresji Zewnętrznego Producenta](#).

Mapowanie Parametrów

Najszybszym sposobem przypisania parametrów do pedału ekspresji jest podłączenie urządzenia Encounter do aplikacji Neuro App lub Neuro Desktop Editor. Sekcja Expression Control znajduje się po kliknięciu ikony klucza w prawym górnym rogu edytora dźwięku urządzenia Encounter. Pobierz Neuro Desktop Editor i kliknij urządzenie Encounter w kolekcji efektów po lewej stronie, aby wyświetlić edytor presetów.

Ekspresja MIDI

Encounter może również odbierać sygnał ekspresji przez MIDI. W tym celu potrzebny jest kontroler MIDI wyposażony w wejście ekspresji i kompatybilny z Encounter (będzie to większość kontrolerów MIDI). Podłącz kompatybilny pedał ekspresji do kontrolera MIDI, a kontroler MIDI do Encounter. Można to również osiągnąć za pomocą Neuro Hub.



Neuro 3

Podobnie jak wszystkie efekty z serii Source Audio One Series, Encounter oferuje dostęp do bardziej precyzyjnych parametrów edycji, udostępniania presetów i dodatkowych funkcji za pośrednictwem programu Neuro Desktop Editor i aplikacji mobilnej. Program Neuro Desktop Editor jest dostępny do bezpłatnego pobrania na komputery Mac lub Windows na stronie [Editors & Firmware](#) Source Audio.

Neuro 3 App

Aplikacja Neuro 3 to doskonałe narzędzie do tworzenia i organizowania wysoce spersonalizowanych presetów dla urządzenia Encounter. Neuro oferuje zaawansowany system katalogowania służący do nazywania i przechowywania presetów Encounter, a także sekcję społecznościową, w której można przeglądać, pobierać i udostępniać preset-y stworzone przez użytkowników. Neuro to również narzędzie do instalowania najnowszych aktualizacji oprogramowania sprzętowego urządzenia Encounter.

Pobranie i Połączenie Neuro 3

Neuro 3 można pobrać bezpłatnie na komputery z systemem Windows i Mac oraz w sklepie App Store dla systemu iOS i Google Play dla systemu Android. Aby pobrać Neuro 3 na komputer, przejdź do strony [Source Audio Editors & Firmware](#), gdzie można pobrać najnowsze wersje programu Neuro dla systemów Windows i Mac.

Po zakończeniu procesu pobierania podłącz urządzenie Encounter za pomocą kabla danych USB typu A męskiego do typu mini-B męskiego (musi to być kabel do przesyłania danych, a nie tylko kabel do ładowania). Jeden taki kabel znajduje się w zestawie z urządzeniem Encounter.

Podłącz kabel od portu USB-Mini B na pedale do portu USB w komputerze.

Po nawiązaniu połączenia urządzenie Encounter pojawi się na ekranie, gotowe do dodania kolekcji, co oznacza, że urządzenie Encounter jest gotowe do edycji.

Jeśli nie pojawi się ono automatycznie, można kliknąć przycisk (+) Dodaj urządzenie w lewym rogu, wybrać Encounter z listy i postępować zgodnie z instrukcjami.

Neuro 3 Interfejs Użytkownika

W tym miejscu można przeglądać, tworzyć, zapisywać i udostępniać preset-y utworzone lub pobrane za pomocą Neuro 3. Edytor presetów dla Encounter zawiera wiele edytowalnych parametrów, których nie ma na panelu przednim efektu, a także umożliwia wyszukiwanie, odsłuchiwanie i pobieranie presetów użytkowników w sekcji Community.

Neuro 3 zawiera te same elementy sterujące i funkcje zarówno w wersji na komputery stacjonarne, jak i urządzenia mobilne, ale interfejs mobilny różni się nieco ze względu na rozmiar ekranu, wymiary i optymalizację pod kątem urządzeń mobilnych. Poniżej znajdują się zrzuty ekranu

interfejsu użytkownika Neuro 3 dla komputerów stacjonarnych oraz krótki przegląd oprogramowania.



Domyślny interfejs użytkownika Neuro 3 składa się z 4 głównych części, od lewej do prawej: kolekcja urządzeń (Pedals), okno presetów, edytor urządzenia, preset w chmurze.

Sound Editor



Edytor dźwięku Encounter zawiera elementy sterujące mikсовaniem i korektorem w środkowej części oraz opcje wewnętrznego routingu kanałów. Po obu stronach znajdują się parametry silników opóźnienia i pogłosu, od klasycznych elementów sterujących opóźnieniem i pogłosem (Base) po elastyczne parametry specyficzne dla silnika (*Designer*).



Po zwinięciu lewego i prawego panelu edytor dźwięków spotkań rozszerza się do formatu panoramicznego, przypominającego wtyczkę.

Neuro 3 dla Urządzeń Mobilnych

Podobnie jak wszystkie efekty Source Audio z serii One, Encounter jest w pełni obsługiwany przez aplikację Neuro Mobile. Aplikacja Neuro Mobile jest dostępna na urządzenia z systemem iOS i Android i umożliwia dostęp do wszystkich parametrów presetów oraz opcji sprzętowych opisanych w sekcji Neuro Desktop Editor powyżej.

Połączenie z Neuro Mobile App (USB-MIDI)

Encounter to dziesiąty efekt Source Audio po modelach EQ2, Ultrawave, C4, Spectrum, Atlas, Nemesis, Ventris, Collider i Artifakt, który umożliwia dwukierunkową komunikację z aplikacją Neuro Mobile za pośrednictwem złącza USB. Aby podłączyć Encounter do urządzenia mobilnego, potrzebne będą odpowiednie adaptory kablowe.

- Urządzenia z systemem iOS – obsługiwane są wszystkie urządzenia z systemem iOS wyposażone w złącze Lightning. Wymagana jest przejściówka „Lightning to USB Camera Adapter”. Podłącz przejściówkę do kabla USB A-mini B dołączonego do zestawu Encounter.

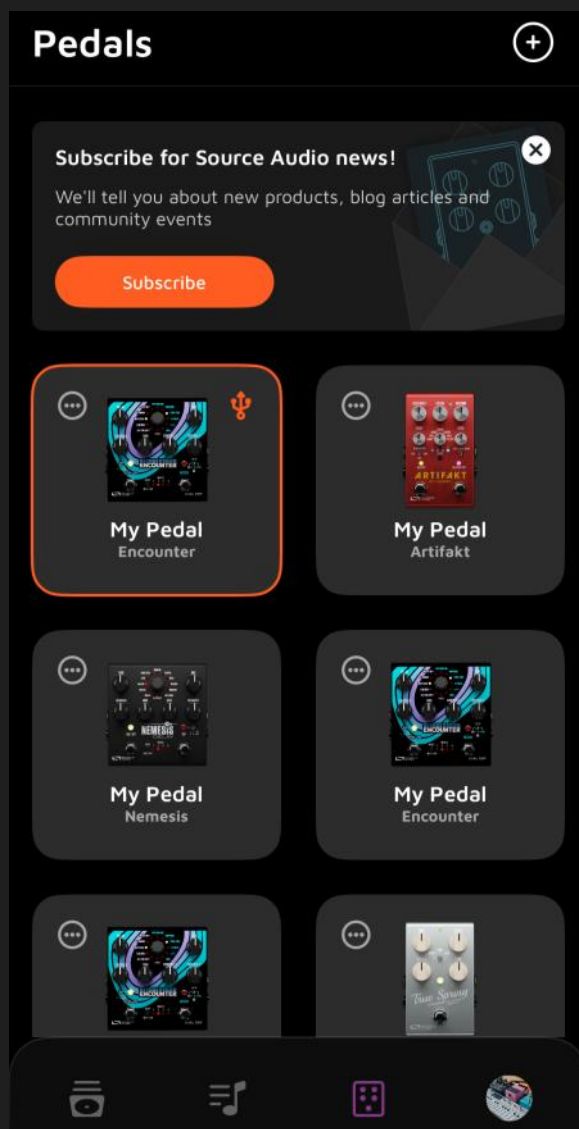


- Urządzenia z systemem Android i iPhone 15 i nowsze – urządzenia z systemem Android mogą być wyposażone w złącza USB-micro lub USB-C, które obsługują komunikację MIDI przez USB z urządzeniem Encounter. Aby korzystać z dołączonego kabla USB A/B-mini, potrzebny będzie odpowiedni adapter USB B/C (męski) do USB A (żeński). Należy pamiętać, że adapter USB B-micro do USB A jest czasami nazywany adapterem OTG (On-The-Go). iPhone 15s mają złącze USB-C.



Interfejs Użytkownika Neuro Mobile

Kolekcja efektów 'My Pedals'



Po dotknięciu ikony w kształcie efektu w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się kolekcja efektów. W tym miejscu można zarządzać wszystkimi pedałami podłączonymi do Neuro 3. Gdy efekt jest prawidłowo podłączony przez USB, zostanie zaznaczony pomarańczową ramką z ikoną „USB”, jak widać na wybranym powyżej Encounter.

Możesz również wyświetlić edytory presetów urządzeń offline lub efektów, których nawet nie posiadasz, dotykając ikony (+) w prawym górnym rogu, aby dodać urządzenie. Jeśli pominiesz kroki połączenia, możesz wyświetlić edytor offline dla tego efektu. Możesz również zmienić nazwę, dowiedzieć się więcej i usunąć instancje urządzeń, dotykając ikony (...) w lewym górnym rogu.

Main Editor Screen



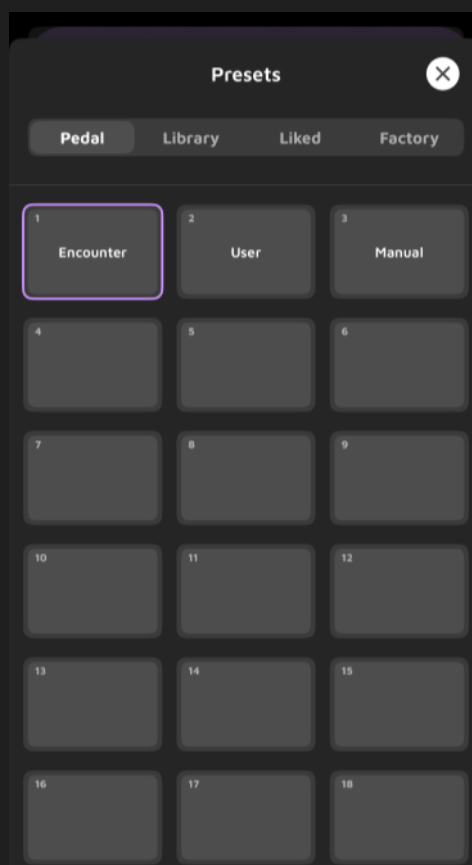
Po wybraniu Encounter z kolekcji „My Pedals” edytor dźwięku stanie się głównym interfejsem. W tym miejscu można tworzyć presety i dostosowywać istniejące. Edytor dźwięku Encounter składa się z trzech głównych części: „Mixer”, „Engine A” i „Engine B”.

„Mixer” odnosi się do wspólnych regulatorów EQ i poziomów dla obu stron kostki. Tutaj można kształtować ogólną mieszankę efektów, wyjście, wysokie i niskie tony, a także opcje routingu kanałów i wprowadzanie tempa (Tap Tempo, wprowadzanie ręczne lub MIDI Sync). Należy pamiętać, że regulatory „Treble” i „Bass” wpływają tylko na sygnał mokry.

„Engine A” odnosi się do strony Delay w Encounter, chyba że zamiast tego wybrano silnik pogłosu. Tutaj znajdziesz wszystkie regulatory opóźnienia i specyficzne dla silnika regulatory dla strony Delay.

„Engine B” odnosi się do strony Reverb w Encounter, chyba że zamiast niej wybrano silnik opóźnienia. Tutaj znajdziesz wszystkie elementy sterujące specyficzne dla pogłosu i silnika dla strony Reverb.

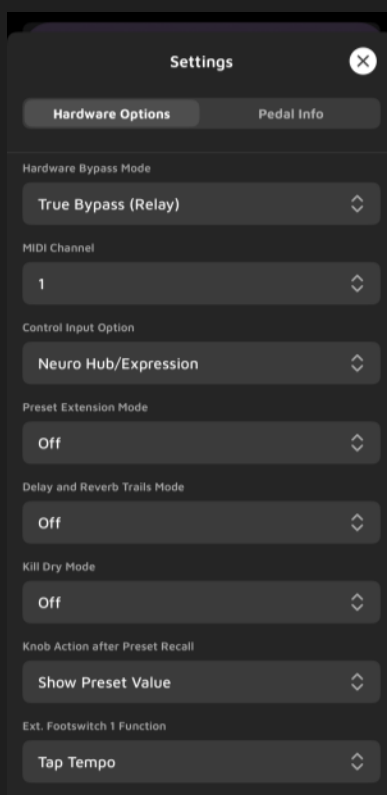
Wgrane Presety



Dotknięcie ikony trzech poziomych pasków w lewym dolnym rogu głównego ekranu edytora spowoduje otwarcie listy wbudowanych presetów. Gdy efekt jest podłączony do Neuro, lista ta będzie odczytywana w czasie rzeczywistym, co oznacza, że można dokładnie zobaczyć, które presety są w danej chwili dostępne w urządzeniu. Gdy żaden efekt nie jest podłączony, kliknięcie tej ikony spowoduje wyświetlenie tylko opcji przeglądania zakładki Biblioteka, ulubionych presetów i presetów fabrycznych.

Możesz zarządzać swoimi presetami: dotknij i przytrzymaj preset, aby go przenieść. Neuro da Ci możliwość wyboru, czy chcesz zamienić go z presetem znajdującym się w docelowym slotcie, czy też zastąpić preset w docelowym slotcie bez zamiany.

Opcje Sprzętowe



Dotknięcie ikony koła zębatego w prawym dolnym rogu głównego ekranu edytora spowoduje otwarcie menu opcji ustawień sprzętowych spotkania. Należy pamiętać, że te ustawienia sprzętowe są ustawieniami globalnymi i nie są zapisywane w danych presetów. Poniżej znajduje się krótki opis każdego ustawienia sprzętowego.

Tryb Hardware Bypass: Przełączanie między trybem True (przełącznikowym) Bypass a trybem Active Analog Buffered Bypass.

MIDI Channel: Ustaw kanał, na którym Encounter odpowiada na komunikaty MIDI.

Control Input Option: Skonfiguruj wejście sterujące 3,5 mm dla jednego z następujących elementów: Neuro Hub lub pedał ekspresji, przejście w górę/dół presetów (za pomocą przełącznika przycisku tap) lub Tap Tempo.

Preset Extension Mode: Włącz tryb rozszerzenia presetów (8 dostępnych miejsc na preset) lub wyłącz go (4 dostępne miejsca na preset).

Tryb Delay & Reverb Trails: Włącz a ogony pogłosu i opóźnienia pozostają aktywne i wybrzmiewają naturalnie po wyłączeniu efektu, czy też wyłącz i następuje gwałtowne odcięcie po wyłączeniu efektów (Trails OFF).

Tryb Kill Dry: Przydatna w niektórych konfiguracjach stereo lub W/D/W, funkcja Kill Dry globalnie eliminuje sygnał suchy dla każdego presetu. Oznacza to, że regulator MIX skutecznie kontroluje cały poziom efektu, który byłby również poziomem wyjściowym.

Knobs Action After Preset Recall: Po przejściu do nowego miejsca na preset pokrętła mogą działać na trzy sposoby:

Show Preset Value	Kontrolka LED miga podczas obracania pokrętła do pozycji ustawionej w presece.
Always Write	Pozycje pokręteł mają pierwszeństwo przed ustawieniami zaprogramowanymi w presece. (Podobnie jak w trybie WYSIWYG w innych efektach)
Write After Preset Value Is Reached	Zapis po osiągnięciu wartości zaprogramowanej. Pokrętła nie będą regulować dźwięku, dopóki nie zostaną ustawione w pozycji zaprogramowanej, a następnie zaczną wpływać na dźwięk.

External Footswitch 1 Function: Gdy przełącznik PEDAL IN jest ustawiony w pozycji SWITCH, podłączony przełącznik Tap wykonuje jedną z trzech czynności: zwiększa wartość presetu, zmniejsza wartość presetu lub wybiera tempo Tap Tempo.

External Footswitch 2 Function: Gdy przełącznik PEDAL IN jest ustawiony w pozycji SWITCH, podłączony przełącznik Tap wykonuje jedną z 3 opcji:

- Preset w górę
- Preset w dół
- Tap Tempo

Użyj tego ustawienia, gdy przełącznik Dual Tap jest podłączony za pomocą kabla TRS, aby ustawić drugi przełącznik.

Global Bypass State: Ustawia domyślną konfigurację silników, które są włączone lub pomijane. Na przykład Encounter można skonfigurować tak, aby zawsze ładował się z wyłączonym opóźnieniem i włączonym pogłosem.

Default I/O Routing Option: Ustawia, czy Encounter automatycznie wykrywa wejścia i wyjścia, czy też jest na stałe ustawiony na Mono In, Stereo Out lub Stereo In, Stereo Out.

Keep Delay Time Constant with Preset Change: Włączenie tej opcji spowoduje, że każdy preset będzie używał tego samego czasu opóźnienia, co poprzedni. Jest to przydatne, gdy chcesz zmienić inne ustawienia opóźnienia, takie jak typ, sprzężenie zwrotne, ton itp., bez regulacji pokrętła TIME.

Enable Tap Tempo on Delay/TAP Footswitch: Wyłącz tę funkcję, aby wyłączyć zintegrowane tempo tap i spowodować, że przełącznik DELAY/TAP będzie przełączał tylko opóźnienie włączone/wyłączone, jak normalny przełącznik nożny.

Tap Tempo Toggle Left: Ustaw podział tap dla lewej pozycji przełącznika podziału Subdivision.

Tap Tempo Toggle Middle: Ustaw podział tap dla środkowej pozycji przełącznika podziału Subdivision.

Tap Tempo Toggle Right: Ustaw podział tap dla prawej pozycji przełącznika podziału Subdivision.

Delay Bypass Hold Time: Ponieważ przełącznik DELAY/TAP ma domyślnie zintegrowaną funkcję tap tempo, po naciśnięciu przełącznika nożnego przy włączonym opóźnieniu procesor „oczekuje” na wprowadzenie tempa. Jeśli po upływie 2,6 sekundy (maksymalny czas opóźnienia) nie otrzyma żadnych kolejnych sygnałów, zakłada, że opóźnienie zostało wyłączone.

Ten regulator pozwala dostosować czas, przez jaki należy przytrzymać przełącznik nożny DELAY/TAP, aby ominąć silnik.

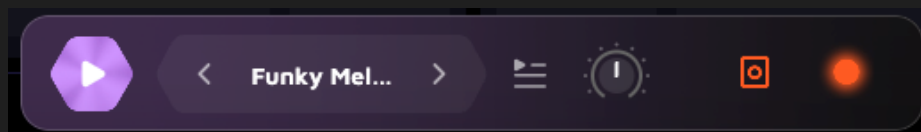
Global Decrement Enable: Włącz lub wyłącz możliwość przechodzenia do poprzednich ustawień, naciskając i przytrzymując przycisk DELAY/TAP, gdy silnik opóźnienia jest wyłączony.

Global Increment Enable: Przełącz możliwość przechodzenia do kolejnych zaprogramowanych ustawień, naciskając i przytrzymując przycisk REVERB, gdy silnik pogłosu jest wyłączony.

Global Always Recall: Włączenie tej opcji pozwala uwzględnić stany włączenia/wyłączenia silnika podczas przewijania presetów. W przeciwnym razie stany włączenia/wyłączenia efektu nie zostaną uwzględnione w presetach.

Sum Stereo Delays to Mono if Output 2 is Disconnected: Włączenie tej funkcji powoduje wprowadzenie opóźnienia stereo drugiego kanału do ścieżki sygnału mono, dzięki czemu opóźnienia zachowują rytmiczność stereo nawet w trybie mono.

SoundCheck™ — Usłysz Każdy Preset Bez Sprzętu



Nowością w Neuro 3 jest funkcja SoundCheck™ — możliwość odsłuchania dowolnego presetu (Community, Factory, Library, półgotowego w Preset Editor) bez konieczności podłączania gitary lub basu, a nawet samego efektu. SoundCheck™ to idealna rekonstrukcja algorytmów DSP stosowanych w naszych kostkach.

Każda wersja Neuro (Android, iOS, Windows, Mac) będzie miała podobnie wyglądający odtwarzacz SoundCheck™ na dole każdego presetu. Odtwarzacz SoundCheck™ zawiera następujące funkcje:

- **20+ Clips Library:** Posłuchaj swojego presetu w różnych klipach i znajdź ten, który najlepiej pasuje do Twojego stylu lub klimatu. Podczas publikowania presetu możesz ustawić domyślny klip SoundCheck™, aby inni członkowie społeczności mogli podzielić się Twoją wizją. Być może odkryjesz, że nigdy nie wiedziałeś, że potrzebujesz usłyszeć ten ton Fuzz przez Wurlitzera.
- **CabSim:** Odsłuchaj swój preset za pomocą głośnika gitarowego lub basowego albo wyłącz je, aby odsłuchać preset bezpośrednio, bez filtrowania.

- **Input Gain Adjustment:** Czasami poziom clip i poziom presetu po prostu nie pasują do siebie. Aby temu zaradzić, wyposażyliśmy SoundCheck™ w regulację wzmocnienia wejściowego, która nie tylko pomoże Ci dopasować poziom wyjściowy Twojego instrumentu, ale także usłyszeć, jak brzmi preset przy cichym lub głośnym sygnale.
- **Preset ON/OFF Toggle:** Działa to jak zdalny przełącznik nożny, dzięki czemu można usłyszeć, jak brzmi klip bez efektu, a także z włączonym presetem.

Korzystanie z SoundCheck jest proste: wystarczy nacisnąć przycisk „Play” na dowolnym presece Neuro, opublikowanym lub w trakcie tworzenia.



MIDI

Dzięki 5-pinowemu złączu MIDI DIN urządzenie Encounter może być sterowane za pomocą standardowych komunikatów MIDI Continuous Controller (CC) i Program Change (PC). Wiele parametrów urządzenia Encounter (nawet tych, które nie są przypisane do pokrętła sterującego) jest bezpośrednio dostępnych za pośrednictwem komunikatów MIDI continuous controller..

MIDI Channel

Domyślnie Encounter reaguje na kanał MIDI 1. Encounter ignoruje wszystkie wiadomości MIDI wysyłane do niego, które nie są na jego kanale. Kanał wejściowy MIDI dla Encounter można zmienić w menu Hardware Options (Opcje sprzętu) w Neuro Editors. Należy pamiętać, że kanał wejściowy MIDI jest ustawieniem globalnym, które NIE jest zapisywane dla każdego presetu. Należy pamiętać, że niektórzy producenci zaczynają liczyć kanały MIDI od zera (od 0 do 15), podczas gdy Source Audio Neuro Editors stosuje konwencję liczenia od 1 do 16.

Wybieranie Presetów Komunikatami Program Change (PC) 128 presetów użytkownika w Encounter można przywołać za pomocą komunikatów zmiany programu. Presety od 1 do 128 są przypisane do komunikatów zmiany programu MIDI od 1 do 128.

Uwaga: Niektóre kontrolery MIDI używają systemu numeracji 0-127, więc w takim przypadku może być konieczne przesunięcie numerów presetów o -1.

W Encounter można zapisywać presety w dowolnej kombinacji opóźnienia/pogłosu z pominięciem/włączeniem.

MIDI CLOCK

Możliwe jest również zsynchronizowanie opóźnień w Encounter z górnym zegarem MIDI za pomocą edytora presetów w Neuro 3. Należy pamiętać, że zegar MIDI jest opcją ustawianą dla każdego presetu z osobna, aby zapewnić maksymalną elastyczność, więc należy go włączyć dla każdego presetu, który ma być zsynchronizowany z zegarem MIDI.

Kontrola Encounter Komunikatami MIDI Continuous Controller (CC)

Encounter reaguje na komunikaty MIDI Continuous Controller (CC), pokazane poniżej. Efekt jest już przypisany do domyślnego zestawu numerów CC. Aby uzyskać pełną listę domyślnych przypisań MIDI i zakresów, podłącz Encounter do Neuro Desktop Editor przez USB, wybierz Encounter jako urządzenie z lewej strony, a następnie przejdź do Ustawienia (ikona koła zębatego) > Edytuj mapę MIDI urządzenia.

Własne Mapowanie CC

Domyślna mapa MIDI umożliwia kontrolę nad parametrami za pomocą określonych komunikatów Continuous Controller. Możliwe jest również zastąpienie domyślnej mapy i utworzenie własnego mapowania. Niestandardowe mapowania MIDI CC mają charakter globalny, co oznacza, że nie są one unikalne dla każdego presetu. Mapowanie CC będzie miało zastosowanie we wszystkich sytuacjach, niezależnie od tego, który preset jest aktywny.

Aby utworzyć niestandardowe mapowanie MIDI CC, wykonaj następujące czynności:

- Połącz Encounter z edytorem Neuro Desktop Editor.
- Wybierz opcję „Encounter jako urządzenie” na lewym marginesie
- W górnym pasku obok opcji „Zapisz” i „Informacje” wybierz Ustawienia (ikona koła zębatego), a następnie z menu rozwijanego wybierz opcję Edytuj mapę MIDI urządzenia.
- Otworzy się *okno edytora map MIDI* programu Encounter. Wystarczy przewinąć do wartości MIDI CC, którą chcesz zmienić, i kliknąć menu rozwijane tego CC. Wyświetli się lista dostępnych parametrów.
- Wybierz parametr, który chcesz ponownie przypisać do wybranego CC. Proces został zakończony.

USB

Port USB-mini urządzenia Encounter jest gotowy do pracy w trybie plug-and-play z komputerami z systemem Windows i Mac. Urządzenie Encounter wykorzystuje sterowniki zgodne z klasą, więc nie są potrzebne żadne specjalne sterowniki. Wystarczy włączyć urządzenie Encounter i podłączyć je do komputera za pomocą kabla USB. Komputer automatycznie rozpozna urządzenie Encounter, które zostanie zidentyfikowane w systemie operacyjnym jako „One Series Encounter”.

Złącze USB może być również używane do podłączenia urządzenia mobilnego i korzystania z aplikacji Neuro Mobile App z urządzeniem Encounter.

Złącze USB zapewnia wiele korzyści, takich jak możliwość połączenia z aplikacją Neuro 3 App i pobierania aktualizacji oprogramowania sprzętowego urządzenia Encounter, dostęp do zaawansowanego zestawu parametrów edycji efektów oraz pobieranie presetów społeczności. Port USB obsługuje również połączenie MIDI z DAW lub dowolnym urządzeniem USB-MIDI.

USB-MIDI

Encounter pojawi się jako urządzenie MIDI w systemie operacyjnym komputera. Dzięki temu Encounter może komunikować się z oprogramowaniem do produkcji audio wykorzystującym MIDI, takim jak Pro Tools, Ableton Live, Logic Pro i inne. Komunikaty MIDI mogą być wysyłane

bezpośrednio do Encounter za pomocą połączenia USB, co pozwala na pełną automatyzację Encounter w oprogramowaniu hosta, takim jak DAW.

Universal Bypass

Encounter zawiera dwa oddzielne obwody dla trybu bypass, co pozwala wybrać preferowaną metodę. Ścieżka True Bypass wykorzystuje przekaźniki sygnałowe, które są przełącznikami elektromechanicznymi. Zapewnia to ścieżkę o bardzo niskiej rezystancji od gniazd wejściowych do gniazd wyjściowych, która jest praktycznie taka sama jak przewód. Ścieżka buforowanego bypassu wykorzystuje bufor o bardzo niskim poziomie szumów, które zapewniają bardzo niską impedancję wyjściową i są skuteczne w przypadku długich kabli lub długich łańcuchów efektów podłączonych do wyjścia audio Encounter.

Po wyjściu z pudełka Encounter działa w trybie true bypass. Aby przełączyć się do trybu buforowanego bypassu, należy edytować ustawienia sprzętowe Encounter za pomocą aplikacji Neuro.

Zalecamy wybór między aktywnym analogowym bypassem (znanym również jako buforowany bypass) a true bypassem opartym na przekaźniku w zależności od potrzeb w łańcuchu sygnałowym. Idealnie, w przypadku większej pedalboardu pierwszym efektem w łańcuchu sygnałowym jest buforowane wejście, a następnie true bypass w pozostałej części łańcucha sygnałowego.

Obie metody bypassu mają swoje wady i zalety. Buforowany bypass zapewnia stałą impedancję wejściową, dzięki czemu, jeśli źródło jest podatne na zmiany impedancji wejściowej (podobnie jak przetwornik gitarowy), nie będzie zauważalnej zmiany brzmienia. True bypass ma tę zaletę, że zapewnia dedykowaną, przewodową ścieżkę sygnału bypass. Encounter jest wyposażony w przekaźniki małosygnałowe do przełączania prawdziwego bypassu, które zapewniają mniej trzasków i kliknięć w porównaniu z tradycyjną metodą przełączania true bypassu za pomocą przełącznika mechanicznego.

W trybie Trails Mode używana jest funkcja „soft bypass”, która pozwala zachować pogłos po wyłączeniu efektu. Tryb Trails Mode cały czas przesyła sygnał audio przez procesor DSP, więc Encounter musi pozostać w buforowanej ścieżce bypassu. Wybierz opcję Reverb Trails Mode na stronie Hardware Options w aplikacji Neuro Desktop lub Mobile App, żeby włączyć tryb Trails Mode w Encounter.

Specyfikacja

Wymiary

- Długość: 11,63 cm
- Szerokość: 11,17 cm
- Wysokość (bez potencjometrów i footswitchy): 3,71 cm
- Wysokość (z potencjometrami i footswitchami): 5,61 cm

Waga

- 450 g

Zasilanie

- 300mA @ 9V DC
- Wtyk z ujemnym biegunem środkowym i dodatnim biegunem bocznym, średnica wewnętrzna 2,1 mm, średnica zewnętrzna 5,5 mm

Specyfikacja Audio

- Maksymalny poziom wejściowy: +6,54 dBV = 8,76 dBu = 2,12 V RMS = 6,0 V p-p
- Pełny poziom wyjściowy: +6,54 dBV = 8,76 dBu = 2,12 V RMS = 6,0 V p-p
- Impedancja wejściowa: 1 Mega Ohm (1 MΩ)
- Impedancja wyjściowa: 600 Ohm (600 Ω)
- Ścieżka audio 110 dB DNR
- Konwersja audio 24-bit
- Ścieżka danych cyfrowych 56-bit
- Universal Bypass (true bypass oparty na przekaźniku lub analogowy bypass buforowany)

Rozwiązywanie Problemów

Przywracanie Ustawień Fabrycznych

Aby przywrócić ustawienia fabryczne urządzenia Encounter, usuwając wszystkie dane użytkownika, presety, mapowania ekspresji i zmiany w mapowaniu MIDI, należy użyć aplikacji Neuro Mobile App lub Neuro Desktop Editor i wybrać opcję Factory Reset (Przywróć ustawienia fabryczne) w menu Hardware Options (Opcje sprzętu). Przywrócenie ustawień fabrycznych jest również możliwe bez użycia aplikacji Neuro App, wykonując następujące czynności:

- Przytrzymaj ON/OFF FOOTSWITCH.
- Podłącz źródło zasilania.
- Dioda CONTROL LED będzie szybko migać do zakończenia resetu. Można zwolnić FOOTSWITCH po tym jak CONTROL LED zacznie migać.

Hałas czy Szum

Zasilanie: Upewnij się, że używane jest odpowiednie źródło zasilania.

W pobliżu źródła hałasu: Odsuń efekt od zasilaczy i innych urządzeń.

Inny sprzęt: Usuń inne efekty z łańcucha sygnałowego; sprawdź, czy szum nadal występuje.

Wadliwe kable: Wymień kable audio.

Pętla masy USB: Po podłączeniu do komputera za pomocą kabla USB w sygnale audio mogą pojawić się zakłócenia. Wynika to zazwyczaj z pętli uziemienia spowodowanej zasilaniem urządzenia Encounter i komputera z oddzielnych źródeł zasilania. W przypadku laptopów odłączenie zasilania komputera i zasilanie go z baterii często pozwala złagodzić zakłócenia. Zewnętrzne monitory wyświetlające są często głównym źródłem zakłóceń, a wyłączenie monitorów może również rozwiązać problemy z zakłóceniami.

Pętla masy wzmacniacza: Upewnij się, że urządzenie Encounter jest podłączone do tego samego obwodu zasilania co wzmacniacz gitarowy.

Urządzenie Zdaje się Zepsute / Brak Podświetlenia LED

Niewłaściwy zasilacz: Użyj właściwego zasilacza. Zobacz sekcję [DC 9V \(Power\)](#) po więcej szczegółów.

W celu uzyskania dalszej pomocy technicznej prosimy o kontakt pod adresem contact@sourceaudio.net. Skontaktujemy się z Tobą w ciągu 24–48 godzin.

Często Zadawane Pytania

Jakie urządzenia można podłączyć do wejść urządzenia Encounter?

Wejścia audio urządzenia Encounter mają wysoką impedancję ($\sim 1\text{ M}\Omega$) i mogą przyjmować sygnały o wysokiej impedancji, takie jak gitary/basy z pasywnymi przetwornikami, a także sygnały o niskiej impedancji, takie jak obwody audio poziomego liniowego, gitary/basy z aktywnymi przetwornikami, klawiatury elektroniczne lub wyjścia miksera. Obwód wejściowy może obsługiwać sygnały o napięciu szczytowym do 6,0 V.

Należy używać kabli mono TS. Encounter nie może wysyłać sygnału stereo przez pojedynczy kabel/wyjście, takie jak TRS. Jeśli konfiguracja wymaga okablowania stereo, może być konieczne użycie rozgałęźników Y przed i za Encounter.

Czy mogę zasilać Encounter bezpośrednio przez USB, bez użycia zasilacza 9 V?

Nie. Port USB dostarcza napięcie 5 V, ale urządzenie Encounter wymaga napięcia 9 V, więc nie można go zasilać bezpośrednio z portu USB. Podczas podłączania do portu USB urządzenia Encounter należy upewnić się, że podłączono dołączony zasilacz 9 V DC.

Czy podczas podłączania urządzenia Encounter do interfejsu nagrywającego lub miksera należy używać wejścia Lo-Z (mikrofonowego) czy Hi-Z (liniowego/instrumentalnego)?

Wyjście efektu Encounter będzie miało niską impedancję, gdy efekt jest aktywny lub w trybie buforowanego bypassu, ale będzie miało wysoką impedancję w trybie prawdziwego bypassu i przy

użyciu gitary z pasywnymi przetwornikami. Dlatego zaleca się użycie wejścia o wysokiej impedancji (Hi-Z) w interfejsie nagraniowym lub mikserze, aby uniknąć utraty sygnału.

Dlaczego Encounter nie reaguje na wysyłane do niego komunikaty MIDI?

Domyślnie Encounter powinien reagować na komunikaty CC MIDI na kanale 1. Kanał MIDI urządzenia Encounter można skonfigurować za pomocą edytorów Neuro. Numery kanałów w MIDI są liczone od zera, więc kanał MIDI 1 jest opisany jako 0 w systemie szesnastkowym, kanał MIDI 2 jest opisany jako 1 w systemie szesnastkowym i tak dalej, aż do kanału MIDI 16, który jest opisany jako F w systemie szesnastkowym. Komunikat CC zaczyna się od szesnastkowego B, po którym następuje numer kanału (od 0 do F)

Zatem bajt polecenia z kontrolera MIDI powinien być sformatowany zgodnie z poniższą tabelą:

MIDI Channel (Decimal)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CC Command Byte (Hex)	B0	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	BA	BB	BC	BD	BE	BF

Po każdym bajcie polecenia CC następują dwa bajty: numer CC i wartość. Tak więc każda wiadomość CC składa się łącznie z trzech bajtów. Jeśli Encounter nie odpowiada na sygnały MIDI, upewnij się, że kontroler MIDI jest prawidłowo skonfigurowany i wysyła wiadomości w formacie opisanym powyżej.

Czy mogę używać Encounter w pętli efektów mojego wzmacniacza?

Wejścia audio urządzenia Encounter mogą obsługiwać sygnały o wartości do 8,76 dBu lub 6,0 V szczyt-szczyt, co pozwala na jego wykorzystanie w większości pętli efektów wzmacniacza. Należy sprawdzić dokumentację wzmacniacza, aby upewnić się, że maksymalny poziom wysyłania jest niższy niż maksymalny poziom wejściowy urządzenia Encounter.

Jak można zaktualizować oprogramowanie sprzętowe?

Aktualizacje oprogramowania sprzętowego są dostępne za pośrednictwem programu Neuro Desktop Editor przy użyciu portu USB. Podłącz pedał do zasilania i podłącz go do komputera za pomocą kabla USB-mini B. Program Neuro Desktop Editor jest dostępny na stronie internetowej Source Audio: <http://www.sourceaudio.net/editorsandfirmware.html>. Gdy efekt jest podłączony, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Encounter na lewym marginesie, a następnie wybierz „Firmware Update” (Aktualizacja oprogramowania sprzętowego) z wyświetlonego menu.

Mac nie pozwala mi pobrać oprogramowania Neuro 3

Użytkownicy komputerów Mac mogą zobaczyć następujący komunikat ostrzegawczy podczas próby otwarcia oprogramowania Neuro Desktop: „Nie można otworzyć aplikacji, ponieważ nie została ona pobrana z Mac App Store”. Aby uruchomić Neuro Desktop, postępuj zgodnie z instrukcjami zawartymi w tym artykule pomocy technicznej Apple: <https://support.apple.com/en-us/HT202491>.

Użytkownicy komputerów Mac mogą również otrzymać ostrzeżenie „Nie można otworzyć aplikacji, ponieważ nie można sprawdzić jej pod kątem złośliwego oprogramowania”. Jeśli ten komunikat pojawi się po pobraniu i próbie otwarcia aplikacji Neuro po raz pierwszy, należy kliknąć „Pokaż w

Finderze”. Spowoduje to przejście do lokalizacji aplikacji Neuro w katalogu. Następnie należy nacisnąć klawisz CTRL i kliknąć „Otwórz” w wyświetlonym menu, aby otworzyć aplikację Neuro. Ponownie pojawi się ostrzeżenie, ale tym razem będzie widoczny przycisk „Otwórz”. Kliknij „Otwórz” i wszystko będzie gotowe do działania.

Gumowe nóżki

Encounter jest standardowo wyposażony w płaskie aluminiowe dno, co ułatwia przymocowanie rzepów i zamontowanie go na pedalboardzie. Dodatkowo w zestawie Encounter znajdują się samoprzylepne gumowe nóżki. Zamontowanie gumowych nóżek do Encounter może zapobiec jego przesuwaniu się po płaskich powierzchniach, takich jak drewniana podłoga lub blat biurka.

Usunięcie gumowych nóżek jest dość łatwe, ponieważ można je bez większych problemów odkleić, jeśli uznasz, że nie są Ci potrzebne. Skontaktuj się z nami pod adresem contact@sourceaudio.net jeśli chcesz nowy zestaw gumowych nóżek.

Utylizacja



Jeśli to możliwe, urządzenie należy utylizować w centrum recyklingu sprzętu elektronicznego. Nie należy wyrzucać urządzenia wraz z odpadami komunalnymi.

Aby zapewnić pełną zgodność z normą EN 61000-4-6, długość kabla wejściowego musi być mniejsza niż 3 metry.

Historia Wersji

16 września 2025 r.: Pierwsze wydanie



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