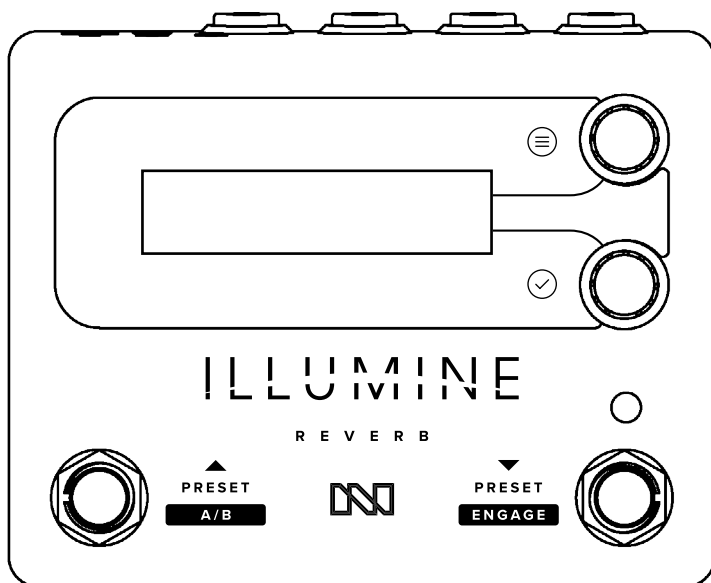


ILLUMINE REVERB

INSTRUKCJA OBSŁUGI

v. 2.0



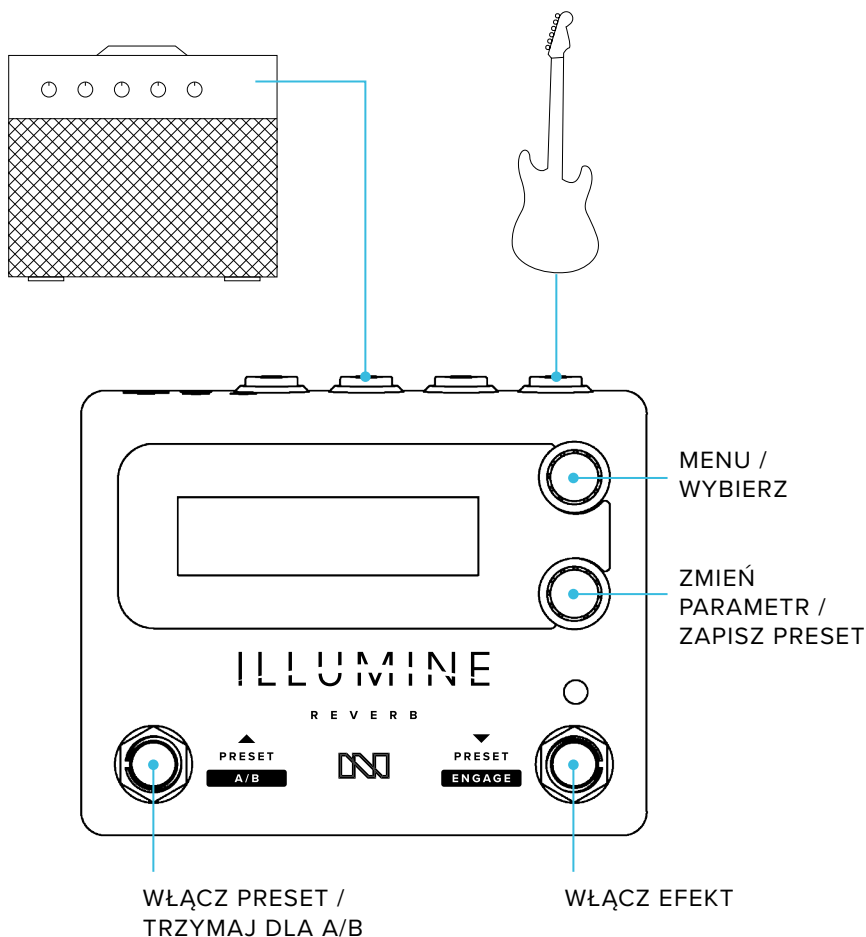

neunaber
AUDIO · USA

Główne Cechy / Szybki Start	1
Połączenia	2
Interfejs Użytkownika	6
Pokręta	6
Przełączniki Nożne	9
Screen Saver	10
Presety I Edycja	11
Zmiana Flagi Presetu	11
Menu Zapisu	12
Edycja Nazwy Presetu	13
Presety Fabryczne	14
Efekt	16
Parametry	23
Footswitch Przywoływania/Przełączania Presetu	27
Menu Konfiguracji	27
Silnik Kontroli Ekspresji	28
Wejścia Kontrolera Ekspresji	28
Ustawienia Kontrolera Ekspresji	31
Ustawienia A/B Exp	31
Dodawanie Parametrów Do Kontroli Ekspresji	32
Wybór Punktu Midpoint	33
A►B Oraz A◄B Time	33
MIDI	34
Ustawienia Global Setup	38
Źródło Exp	38
Ekran Cal Pedal / Exp	38
Ustawienia Midi Setup	40
Typ Bypass Oraz Trails	40
Routing Efektu	41
Typ Pętli Effect Loop	42
Tryb Wet/Dry	43
Prawy Przełącznik Nożny	44
Przełączanie Presetów	44
Konfiguracja Mix Sum	45
Struktura Gain Structure	46
Wejście Fx Sidechain	47
Redukcja Szumów Noise Reduction	48
Opcje Interfejsu Użytkownika	48
Oprogramowanie Preset Manager	50
Interfejs Użytkownika	50
Jak Zaktualizować Oprogramowanie Illumine Reverb Firmware	51
Rozwiązywanie Problemów	54
Specyfikacja / Nota Prawna	56

GŁÓWNE CECHY

- 17 pogłosów stereo
- 50 presetów użytkownika
- MIDI input oraz thru/out z prostą kontrolą
- Potężny i elastyczny silnik sterowania ekspresją
- Analogowy tor sygnału nieprzetworzonego
- Konstrukcja przyjazna pedalboardom, z gniazdami na tyle oraz niskim zapotrzebowaniem na zasilanie

SZYBKI START



POŁĄCZENIA

ZASILANIE

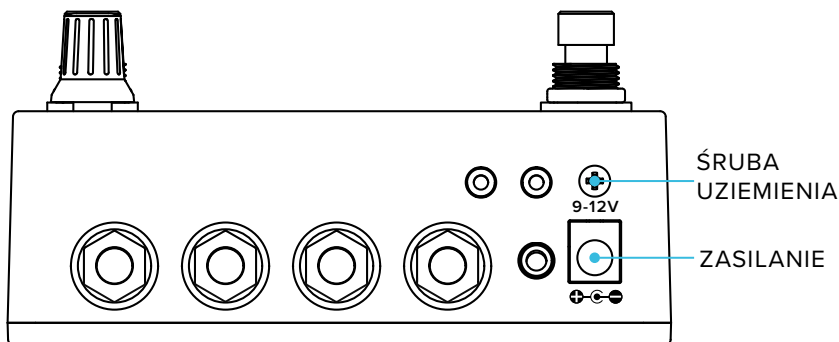
Zasilanie dostarczane jest standardowym zasilaczem:

- stabilizowany 9 V do 12 V DC
- 100 mA lub więcej
- centralnie ujemny (tip -) wtyk baryłkowy, 5,5 mm ZW x 2,1 mm WN



Uziemienie

Śruba znajdująca się obok złącza zasilania łączy się z masą obudowy. W przypadku, gdy cały zestaw "pływa" (nie jest podłączony do masy poprzez wzmacniacz, interfejs audio lub mikser), ta śruba może być użyta do podłączenia przewodu uziemiającego. Upewnij się, że śruba ta jest pewnie zamocowana i nie używaj ILLUMINE z wykręconą lub poluzowaną śrubą.

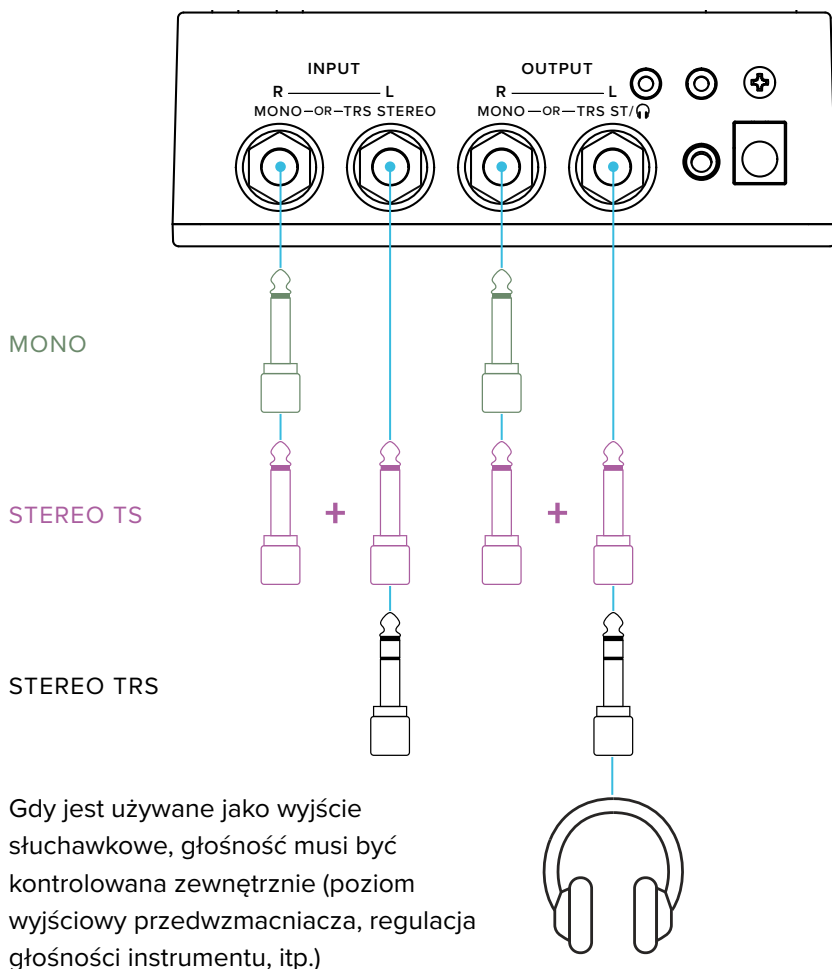


Nie używaj napięcia większego niż 12 V DC.



Używaj wyłącznie liniowy, stabilizowany zasilacz.

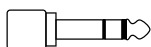
WEJŚCIE / WYJŚCIE SYGNAŁU



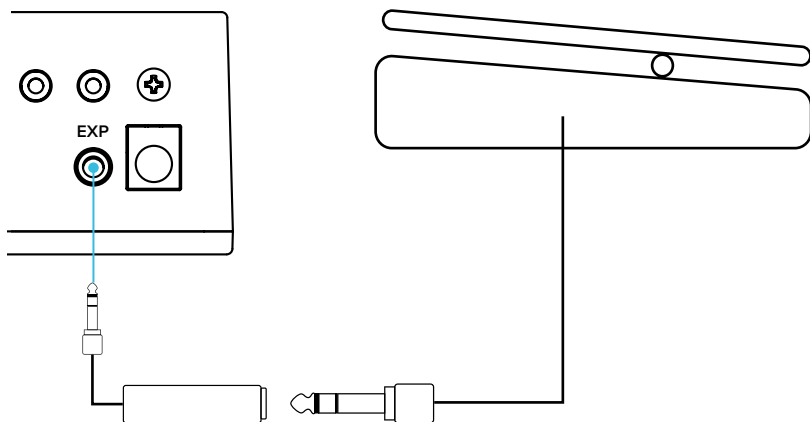
Wejście mono może być połączone z wyjściem stereo lub wejście stereo może być połączone z wyjściem mono, w tym przypadku oba kanały będą zsumowane.

WEJŚCIE / WYJŚCIE EKSPRESJI

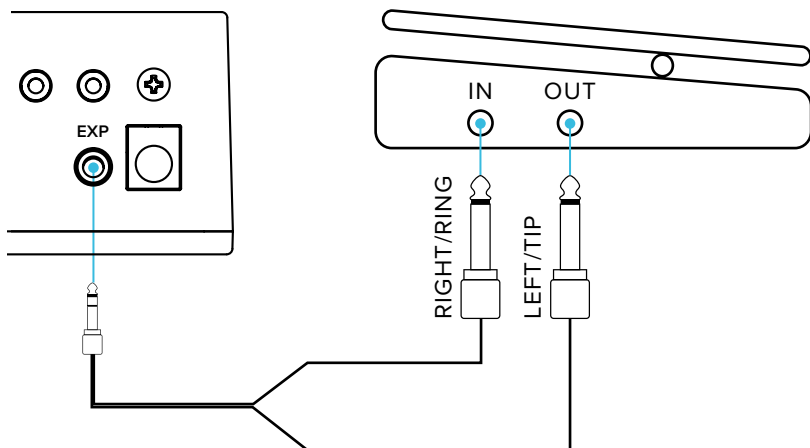
Wejście TRS Expression 3,5 mm (1/8") może być użyte do podłączenia pedału ekspresji lub pedału głośności za pomocą odpowiedniego kabla. Obsługiwane są tylko połączenia TRS (nie TS).



Do podłączenia standardowego pedału ekspresji wymagana jest przejściówka z 3,5 mm na ¼".

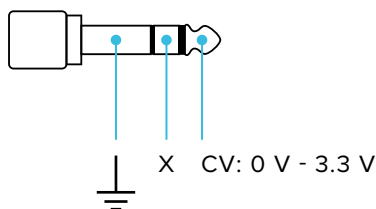


Do podłączenia pedału głośności należy użyć kabla 3,5 mm do podwójnego ¼" TS (stereo breakout), np. Hosa CMP-153. Podłączyć w następujący sposób:



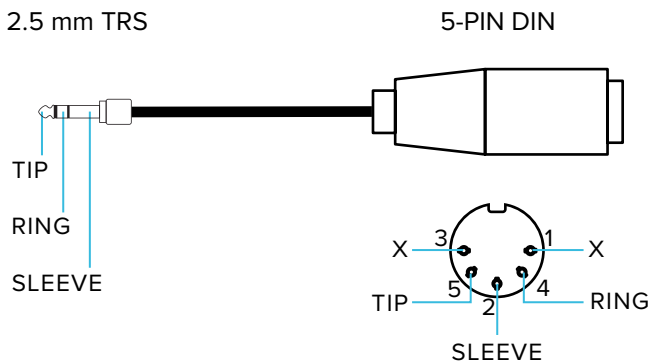
Pedał głośności musi być pasywny (bez zasilania).

Wejście EXP może byćysterowane napięciem kontrolnym (CV) 0 V - 3,3 V. Należy używać tylko złącza TRS, a styk pierścieniowy pozostawić niepodłączony.



MIDI

MIDI podłącza się za pomocą dwóch gniazd TRS 2,5 mm. Do podłączenia 5-pinowych okrągłych wtyczek DIN wymagane są odpowiednie przejściówki. Złącza te są okablowane zgodnie z zaleceniami MIDI (typ A) w następujący sposób:



Wejście MIDI INPUT jest izolowane i może być użyte w połączeniu daisy-chain.

MIDI OUTPUT może być skonfigurowane jako sprzętowe THRU lub OUTPUT:

- Podczas konfiguracji THRU, MIDI INPUT jest odbiciem THRU, bez latencji.
- Podczas konfiguracji OUTPUT, MIDI INPUT nie jest odbiciem THRU. ILLUMINE działa wtedy jako prosty sterownik i wysyła komunikaty o zmianie programu i zmianie sterowania.

Po więcej informacji, przejdź do sekcji MIDI instrukcji obsługi.

INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

Key:

SCREEN NAME

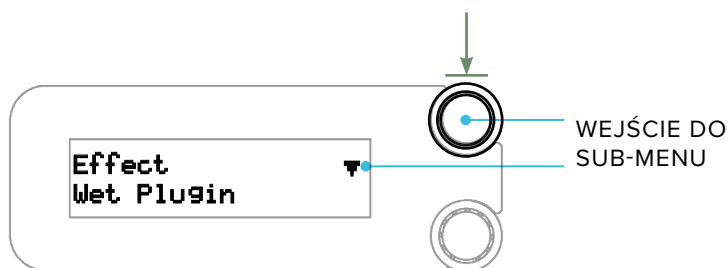
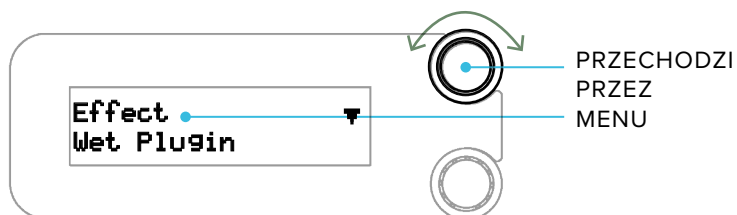
Selection Name

POKRĘTŁA

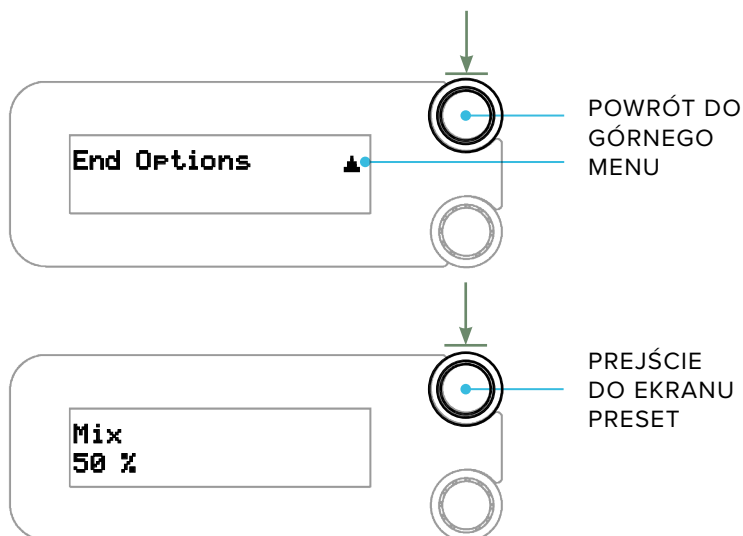
Ogólnie rzecz ujmując, górne pokrętko porusza się po menu, a dolne zmienia aktualnie wyświetlaną pozycję.

Pokrętko Górne

Obracanie górnego pokrętko powoduje przechodzenie przez bieżące menu. Jeśli dostępne jest podmenu, po prawej stronie górnego wiersza wyświetlany jest symbol ▼. Wciskając pokrętko wchodzimy do tego podmenu.

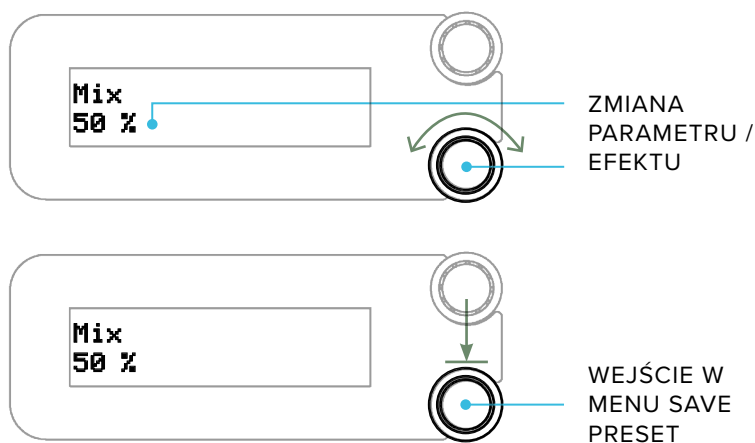


Jeśli wyświetlane jest ▲, naciśnięcie górnego pokrętko powoduje powrót do menu najwyższego poziomu. Gdy strzałka nie jest wyświetlana, naciśnięcie górnego pokrętko spowoduje przejście do ekranu **PRESET**.

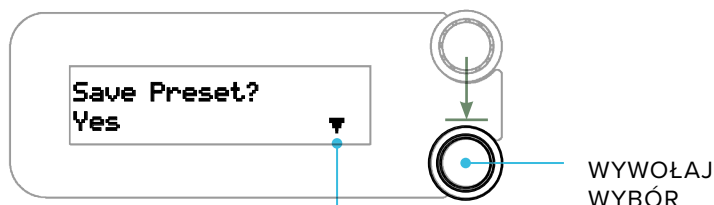


Pokrętko Dolne

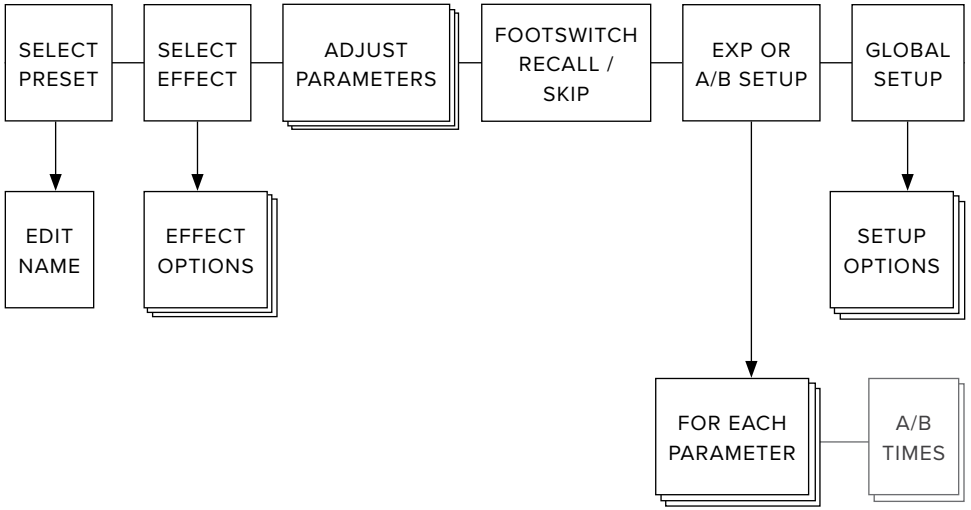
Obracanie dolnego pokrętkła powoduje zmianę wyświetlanego parametru lub pozycji. W menu górnym naciśnięcie dolnego pokrętkła powoduje wejście do menu Save Preset.



Gdy wyświetli się ▼ po prawej stronie dolnego wiersza, naciśnięcie dolnego pokrętkła spowoduje wywołanie aktualnie wyświetlanego wyboru.



Mapa Menu



PRZEŁĄCZNIKI NOŻNE

Lewy przycisk nożny przełącza się na następny preset z listy Footswitch Recall. Presety są dodawane/usuwane z tej listy z ekranu "**FOOTSWITCH**" w górnym menu.

Wywołanie brzmienia lewym przyciskiem nożnym powoduje wyświetlenie nazwy brzmienia czcionką o podwójnej wysokości, co ułatwia jej odczytanie z większej odległości.



Długie naciśnięcie (>650 ms) lewego przycisku nożnego przełącza pomiędzy zestawami parametrów A i B, jeśli przełącznik A/B jest wybrany jako wejście Expression (patrz Expression Control Engine).



Funkcja prawego przełącznika nożnego zależy od konfiguracji przełącznika (PRAWY) **RIGHT FOOTSWITCH** w menu **GLOBAL SETUP** (patrz sekcja Prawy przełącznik nożny):

- Tryb Engage-only —prawy przycisk nożny przełącza Engage (aktywację) bez funkcji długiego wciśnięcia.
- Tryb Preset+Engage mode — prawy przycisk nożny przełącza się w dół do poprzedniego brzmienia na liście Footswitch Recall. Długie naciśnięcie prawego przycisku nożnego przełącza Engage.

Dioda LED wskazuje, kiedy efekt jest aktywny (engage).

ENGAGE ONLY MODE



PRESET+ ENGAGE MODE



Uruchamianie

Każdy przełącznik nożny ma opcjonalną funkcję długiego naciśnięcia. Jeśli funkcja długiego naciśnięcia jest wyłączona, funkcja ta aktywuje się, gdy przełącznik nożny jest wciśnięty. Jeśli funkcja długiego naciśnięcia jest włączona, funkcja podstawowa jest aktywna po zwolnieniu przełącznika nożnego w ciągu 650 ms. W przeciwnym razie funkcja długiego naciśnięcia wystąpi po 650 ms.

Jeśli **PRESET SWITCHING** ustawiony zostanie na **Delayed** „Delayefi” Preset Change następuje 1 sekundę po ostatnim naciśnięciu przełącznika nożnego (patrz przełączanie brzmienia). Zobacz na opcje Prawego Przełącznika Nożnego w Ustawieniach Globalnych, aby uzyskać więcej informacji.

SCREEN SAVER

Aby zminimalizować wypalanie się diod OLED, jasność wyświetlacza zmniejszy się do 50% po 15 minutach, po braku aktywności przez 1 godzinę, wyświetlacz pokaże tekst.

PRESETY I EDYCJA

ILLUMINE posiada 50 presetów użytkownika i 50 presetów fabrycznych. Po resecie fabrycznym, preset użytkownika stają się kopia presetów fabrycznych.

Każdy z 50 presetów użytkownika może być edytowany i zapisany w dowolnym numerze presetu użytkownika. 50 ustawień fabrycznych może być edytowanych, ale muszą być zapisane jako preset użytkownika. Innymi słowy, preset fabryczne są zawsze dostępne, jeśli zdecydujesz się użyć jednego z nich jako punktu wyjścia dla presetu użytkownika.

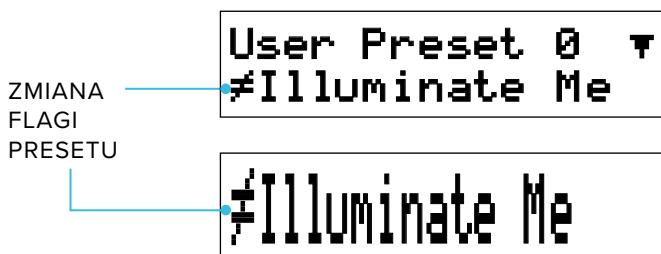
Na preset składają się następujące cechy, wybrane w górnym menu:

- Nazwa Presetu
- Efekt oraz Opcje Efektu
- 5 parametrów głównych — Mix, 3 parametry zależne od efektu, Level
- Przywołanie presetu za pomocą footswitcha
- Ustawienia ekspresji — parametry min/max, krzywa, czas przejścia A/B

Jeśli aktywny jest kontroler ekspresji, to wyświetlane są dwa parametry - po jednym dla każdego końca zakresu kontrolera ekspresji - i są one zawarte w presece. Więcej informacji można znaleźć w części Expression Control Engine.

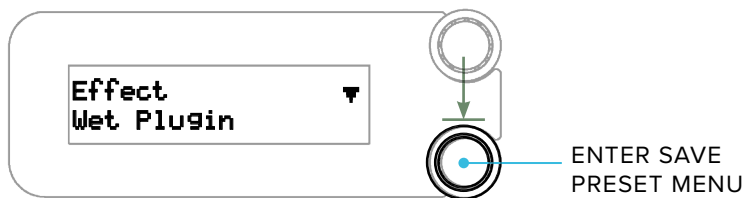
ZMIANA FLAGI PRESETU

Jeśli preset zostanie zmieniony, lecz nie zapisany, pojawi się znak “≠” przed nazwą presetu, jako przypomnienie do jego zapisu. Możesz odejść od ustawienia wstępnego bez utraty zmian. Zmiany te zostaną utracone dopiero po wyłączeniu zasilania urządzenia, chyba że zostaną wcześniej zapisane w pamięci urządzenia jako preset.

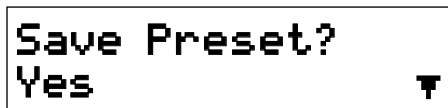


MENU ZAPISU

Z większości ekranów w górnym menu, naciśnięcie dolnego pokrętki powoduje wejście do Menu **SAVE PRESET (ZAPISU PRESETU)**.



Jeśli preset został zmieniony, pokaże się "Yes". W innym przypadku, wyświetlone zostanie "No".



Menu **SAVE PRESET (ZAPISU PRESETU)** posiada następujące opcje:

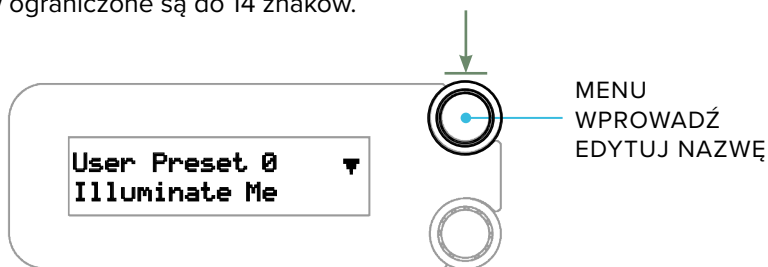
- **Yes** — zapisz preset teraz
- **No** — nic nie rób i wyjdź
- **Compare/Revert** — można usłyszeć poprzednio zapisany preset, wybierz, aby powrócić do tych ustawień
- **Save to (User Preset number)** — nie robi nic z bieżącym presetem i zapisuje ten preset pod wskazanym numerem presetu

EDYCJA NAZWY PRESETU

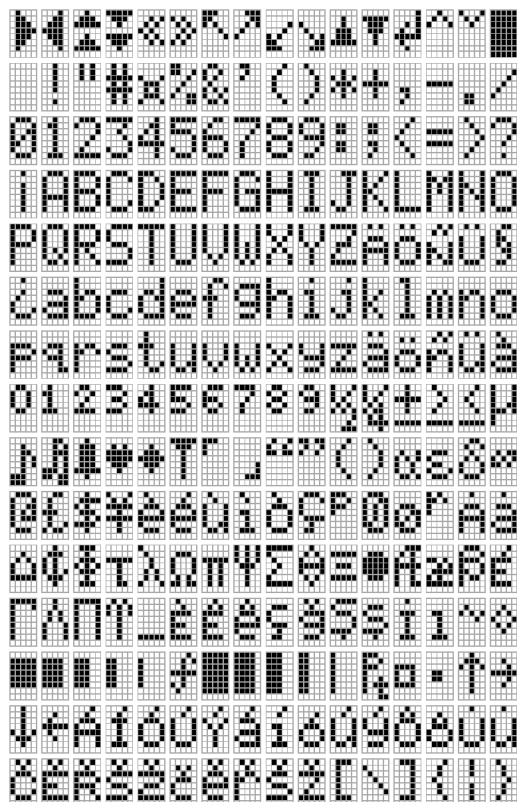
W ekranie **PRESET**, naciśnięcie górnego pokrętła aktywuje menu **EDIT NAME**:

- Przekręcenie górnego pokrętła wybiera znaki do zmiany
- Przekręcenie dolnego pokrętła zmienia znaki
- Naciśnięcie górnego pokrętła pozwoli wrócić do ekranu **PRESET**
- Naciśnięcie dolnego pokrętła, menu **SAVE PRESET (ZAPISU PRESETU)**

Nazwy presetów ograniczone są do 14 znaków.



Dostępne Znaki



PRESETY FABRYCZNE

#	Nazwa	Opis
0	Illuminate Me	duży i ciemny reverb*
1	Wet Plugin	przykład pogłosu Wet Reverberator Plugin*
2	Immerse W3T	W3T z kostki Immerse Mk II
3	W2 Spaced Out	Duży, ambientowy reverb bazujący na Wet v2*
4	Studio Room	pogłos małego i wytłumionego pomieszczenia*
5	Room Ambiance	Pogłos małego pomieszczenia z namiastką ambientu*
6	Vocal Room	Małe, lekko zmodulowane pomieszczenie do zagęszczenia wokali
7	Small Darkroom	Małe, ciemne pomieszczenie (aktualizacja v2.0)
8	Medium Hall	efekt typu medium hall
9	On the Stage	duży efekt typu lively room*
10	Parking Garage	duża przestrzeń*
11	Lovely Hall	duży efekt typu wytłumiona hala*
12	Big Brite Hall	duży efekt typu lively hall*
13	Small Plate	mały i jasny plate reverb*
14	Predelay Plate	średni plate reverb z predelay*
15	Big Hair Plate	duży plate reverb*
16	Gated Plate	pogłos short gated plate reverb*
17	Small Digiverb	mały cyfrowy reverb*
18	Cybernetic	średni cyfrowy reverb
19	Electric Cloud	duży modulowany cyfrowy reverb
20	Spring Is Here	średni sprężynowy reverb*
21	Twertitude	duży i jasny sprężynowy reverb
22	Dwell-O-Spring	sprężynowy pogłos high-dwell*
23	Reverse 90BPM	Odwrócony pogłos z źródłem 90 BPM
24	Ghosted	Upiorny, bramkowany pogłos z opóźnieniem*
25	Into the ABYSS	A:duży pogłos B:echoverb
26	500ms Ekoplux	500 ms ciemne modulowane echo*

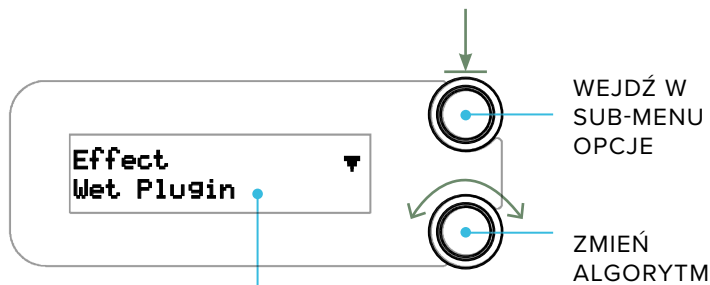
#	Nazwa	Opis
27	Big Echo Verb	duże echo z lekkim reverb*
28	Derecho	duży, ciemny i wirujący echoverb
29	Long Tapeloop	długie regenerujące się echo*
30	Chorus Air	mały pogłos z chorem*
31	ShABby Chic	A:duży pogłos B:+detune
32	Vibro Room	small-room i vibrato*
33	Hi Short Shimir	krótki, rezonujący shimmer*
34	ABsynth Pad	A:duży pogłos B:shimmer
35	Iridescence	ambientowy reverb z lekkim shimmerem
36	I'm Shimmering	duży pogłos shimmer reverb*
37	WannABe Chime	A:duży pogłos B:+octaves
38	Slo Ghost Wind	pogłos octave-up*
39	Octal Void	pogłos octave-up/down*
40	Avalanche Fall	głęboki pogłos*
41	King Gong	pogłos w stylu gonga
42	LAByrrhine	A:duży pogłos B:+niskie tony
43	FreezABLE	A:duży pogłos ► B:freeze+reverb
44	SustainABLE	A:prawie nieskończony pogłos B:sustain
45	SwellABLE	A:średni pogłos B:duży swell reverb
46	OK Bloomer	średni rozkwitający pogłos*
47	Bloom In Time	duży rozkwitający pogłos*
48	Ambient Plug	eteryczny i ambientowy pogłos*
49	Torn Texture	duży pogłos*

*Presety fabryczne oznaczone gwiazdką zostały stworzone przez Drew Schlesingera, profesjonalnego użytkownika syntezy, projektanta dźwięku i kompozytora. Dziedzictwo Drew w zakresie unikalnego rozwoju dźwięku rozpoczęło się w latach 80-tych. Współpracował z wieloma wiodącymi producentami efektów i syntezy oraz stworzył wyjątkowo dobrze znane brzmienia. Jesteśmy niezmiernie wdzięczni Drew za jego wkład w tworzenie presetów ILLUMINE. <https://www.instagram.com/drewschlesinger/>

EFEKT

Obrót dolnego pokrętki zmienia algorytm wykorzystywany do tworzenia efektu pogłosu.

Wciśnięcie górnego pokrętki powoduje wejście do podmenu Opcje, które pozwala na dalsze dostrajanie algorytmu.



Zmiana między presetami, które wykorzystują ten sam efekt i opcje, spowoduje płynne przejście. Jeśli jednak efekt lub opcje są różne dla różnych ustawień, zmiana między nimi spowoduje krótkotrwałe wyciszenie dźwięku tylko w ścieżce sygnału przetworzonego.

Efekty Reverb

Wet Plugin

Algorytm ten odpowiada programowemu pluginowi Neunaber Wet Reverberator tak dokładnie, jak to tylko możliwe przy ograniczeniach sprzętowych. Jedyną istotną różnicą w stosunku do pluginu jest to, że ta wersja ma mniejszą ilość parametrów do ustawienia.

Pogłos Wet Plugin został zaprojektowany do pracy z różnymi instrumentami, ale naprawdę błyszczący z instrumentami głosowymi (nieperkusyjnymi). Podobnie jak wszystkie algorytmy Wet Reverb, jest on znany z otwartego, naturalnego brzmienia, które uzupełnia sygnał źródłowy bez jego maskowania.

Wet v3

Pogłos Wet v3 został zaprojektowany z myślą o współpracy z instrumentami, w szczególności gitarą i innymi instrumentami strunowymi. Podobnie jak wszystkie algorytmy Wet Reverb, jest on znany z otwartego, naturalnego brzmienia, które uzupełnia sygnał źródłowy bez jego maskowania.

Jest to ten sam pogłos co W3T w kostce Immerse Mk II. Identyczny algorytm co w Wet Plugin, lecz z innym kształtowaniem barwy dźwięku i mniejszą początkową gęstością odbić.

Wet v2

Ta wersja Wet Reverb była w Immerse Mk I oraz w Expanse jako „Wet Reboot”.

Parametr FX In Level służy wyłącznie do kontroli ekspresji. FX In Level kontroluje poziom wejściowy na ścieżce wet, co pozwala zachować trails, podczas sterowania pedałem ekspresji. Jeśli nie masz tego parametru przypisanego do kontroli ekspresji, ustaw go na 100%.

Wet v1

Jest to oryginalny reverb z kostki Wet Stereo Reverb. Pogłos Wet v1 został zaprojektowany do pracy z instrumentami strunowymi, a w szczególności z gitarą. Podobnie jak wszystkie algorytmy Wet Reverb, jest on znany z otwartego, naturalnego brzmienia, które uzupełnia sygnał źródłowy bez jego maskowania.

Room

Room reverb został zaprojektowany specjalnie do emulacji mniejszej przestrzeni akustycznej i ma szersze pole dźwiękowe stereo w porównaniu z innymi naszymi pogłosami. Ten pogłos doskonale nadaje się do dodawania naturalnego nastroju do suchego sygnału, pogrubiania dźwięku, bez długiego ogona pogłosu i poszerzania sygnału mono. Ze względu na swoją wszechstronność pogłos Room dobrze współpracuje ze wszystkimi źródłami dźwięku.

Parametr Compression wpływa tylko na pogłos. Kompresja pogłosu na sygnałach o wysokiej dynamice pozwala na większą obecność głośniejszych sekcji (mniej efektów) i może pomóc złagodzić dźwięki zwarte w wokalu.

Hall

Emuluje brzmienie dobrze zaprojektowanej sali koncertowej, pogłos ten jest duży i ekspansywny. To jest wersja 2 naszego algorytmu pogłosu hall. Pogłosy typu hall reverb brzmią świetnie na różnych źródłach dźwięku, szczególnie na instrumentach głosowych.

Plate

Studyjny reverb typu plate to duża, podwieszona metalowa płyta połączona z przetwornikami na wejściu i wyjściu. Znany jest z bardzo rozproszonego, metalicznego dźwięku. Pogłos ten charakteryzuje się wysoką dyfuzją wejściową, co nadaje mu gęstą, metaliczną jakość studyjnego efektu plate. Pogłosy tego typu dobrze sprawdzają się w przypadku różnych źródeł dźwięku, zwłaszcza dźwięków perkusyjnych.

Vintage Digital

Zaprojektowany w stylu vintage'owego urządzenia rackowego, pogłos ten jest

rozproszony i syntetyczny, ale nie metaliczny jak plate reverb. Na syntezatorach brzmi to super kosmicznie.

Spring

Pogłos sprężynowy składa się ze sprężyn zawieszonych pomiędzy przetwornikami, a jego dźwięk ma charakterystyczny "skrzek". Spróbuj zwiększyć częstotliwość modulacji, aby uzyskać klasyczne brzmienie pogłosu wibracyjno-sprężynowego. To jest wersja 3 naszego algorytmu pogłosu sprężynowego.

Gated Plate

Jest to nasz Plate reverb z nieskończoną głębią i bramkowanym poziomem sygnału wejściowego. Efekt ten działa najlepiej na dźwiękach perkusyjnych i może być użyty do sztucznego wydłużenia sustainu dźwięku.

Parametr Time określa jak długo bramka pozostaje otwarta po spadku poziomu wejściowego poniżej progu, który jest oparty na ustawieniu Sensitivity (patrz Opcje). Parametr Release określa jak gwałtownie zamyka się bramka.

Reverse

Reverse reverb emuluje proces odwracania suchego sygnału, przetwarzania go przez pogłos, a następnie ponownego odwracania sygnału. Zamiast zanikać, pogłos narasta w czasie Tail Length (w opcjach efektów).

Parametr Rev Decay (reverse decay) ustawia odwrócony czas zaniku ogona pogłosu:

- Mniejsze wartości powodują, że pogłos rośnie gwałtowniej pod koniec czasu Tail Length.
- Większe wartości skutkują mniejszym nagromadzeniem efektu. Przy ustawieniu 100%, ogon pogłosu jest stały, podobnie do pogłosu bramkowego.

Opóźniona wersja suchego sygnału może być dodana po ogonie odwróconego pogłosu i jest jednocześnie opóźniona o czas Tail Length. Parametr Delayed Dry dostosowuje miks między odwróconym pogłosem a opóźnionym suchym sygnałem.

Kiedy odwrócony pogłos jest stosowany w czasie rzeczywistym do sygnału rytmicznego, długość ogona może być obliczona jako $60\,000 / \text{BPM}$ (zaokrąglone w dół).

Shimmer

Shimmer to efekt reverbu przypominający syntezatorowy pad, który podąża za tym, co gra Twój instrument. To jest wersja 2 naszego algorytmu pogłosu shimmerowego.

Rumble

Rumble tworzy efekt niskiej częstotliwości drona, dla głębokiego, jaskiniowego brzmienia pogłosu. Ładnie brzmi na syntezatorach.

Octaves

Efekt ten łączy w sobie pogłos Wet v3 Reverb z podwójnym generatorem oktaw, jedną w górę i jedną w dół. Każda oktawa jest mieszana z oryginalnym sygnałem przed pogłosem w dowolnie wybranej proporcji.

Wet+Echo

Kostka ta dodaje efekt Wet v3 Reverb oraz stereo echo. Parametr Depth kontroluje równocześnie reverb oraz echo decay.

Wet+Detune

Efekt ten dodaje pogłos Wet v3 oraz efekt detune. Detune jest efektem, który przenosi sygnał lekko w dół, co tworzy gęsty, podobny do chorusa efekt, jednocześnie bez rozkołysania znanego tradycyjnych chorusów.

Bloom

Pogłos ten oparty jest na naszym algorytmie Vintage Digital. Buduje się on wolniej niż typowy reverb. Zwiększenie Pre-Delay jeszcze bardziej opóźni "rozkwit".

Swell

Efekt ten jest zwykle używany jest przy Mix ustawionym na 100%. Jeżeli Mix Sum Type jest skonfigurowany jako Unity Dry, efekt pogłosu Swell może nie działać zgodnie z oczekiwaniami.

Pogłos Swell umieszcza bramkę o powolnym ataku i szybkim zwalnianiu przed reverbem Wet v3. Emuluje to umieszczenie pedału głośności przed reverbem w celu napełnienia padów reverbu. Granie nuty lub akordu wyzwala swell. Muting resetuje puchnięcie brzmienia, dzięki czemu efekt jest gotowy do następnej nuty lub akordu.

WSKAZÓWKA:

Zwiększ Sensitivity (patrz Opcje) jeśli swell nie jest wyzwalany; zmniejsz ją, jeśli swell nie resetuje się pomiędzy nutami. Pamiętaj, że musisz dostatecznie wyciszyć nutę, aby ją zresetować.

Infinite Hold

Infinite Hold łączy w sobie funkcję Wet v3 Reverb z funkcją hold ("zamrażania"). Funkcja hold przechwytuje i powtarza pętlę o długości 100 ms, co jest wystarczające dla pojedynczej nuty lub akordu.

Funkcja hold jest wyzwalana przez parametr Latch/Blend, więc będziesz musiał użyć kontrolera ekspresji - albo przełącznika nożnego A/B albo pedału ekspresji.

Przy **LATCH/BLEND** na 0%, blokada jest resetowana. Zwiększenie od 0% powoduje zatrzaśnięcie sygnału, zapętlając go w nieskończoność. Ten parametr ustawia również ilość sygnału hold i pogłosu w następujący sposób:

- 0% Latch/Blend — 0% hold, 100% reverb
- 50% Latch/Blend — 50% hold, 50% reverb
- 100% Latch/Blend — 100% hold, 0% reverb

Ustaw kontroler ekspresji z jednym końcem Latch/Blend na 0%, a drugim na wybraną wartość Blend.

Aby użyć efektu Infinite Hold, zacznij od ustawienia kontrolera ekspresji na 0%. Zagraj nutę lub akord, który chcesz przytrzymać, a następnie zwiększ zakres kontrolera ekspresji do poziomu zatrzaśnięcia sygnału. Gdy aktywna jest funkcja hold, można regulować kontroler ekspresji, aby precyzyjnie dostroić miks pomiędzy hold a reverbem. Aby przerwać hold i zresetować, należy ustawić kontroler ekspresji na 0%.

Sustain

Zbudowany na bazie reverbu Wet v3, Sustain, to magiczny efekt, który może być skonfigurowany jako efekt sustain lub praktycznie nieskończony reverb. To co grasz jest przetwarzane w nieskończonej pętli podczas fazy hold, a następnie zanika podczas fazy zwolnienia.

WSKAZÓWKA:

Zwiększ Sensitivity (w Opcje) jeśli efekt sustain nie jest wyzwalany; zmniejsz ją, jeśli sustain nie odpuszcza w momencie którym chcesz.

Opcje

Opcje zmieniają sam algorytm, w wyniku czego dźwięk będzie na krótko wyciszony pomiędzy zmianami. Nie wszystkie opcje są dostępne dla każdego efektu.

Opcja	Opis
Pre-Delay	Długość czasu pomiędzy sygnałem nieprzetworzonym a początkiem pogłosu. Niewielkie opóźnienie wstępne dodaje separacji, ale zbyt duże powoduje słyszalne opóźnienie.
Tail Length	Długość odwróconego ogona pogłosu; tj. czas między sygnałami suchym a opóźnionym sygnałem suchym
Modulation Width	Ilość zmian w długościach ścieżek akustycznych reverbu
Modulation Rate	Szybkość zmian długości ścieżek akustycznych pogłosu
High-Pass Filter	Częstotliwość filtra górnoprzepustowego (podcięcie dołu) pogłosu. Podnieś, aby zmniejszyć buczenie lub zwiększyć zwartość pogłosu. Niżej, aby dodać pełniłości brzmieniu.
Low-Pass Filter	Częstotliwość filtra dolnoprzepustowego (podcięcie góry) reverbu. Obniż, aby zmniejszyć ostrość, zwiększyć łagodność lub uzyskać ciemniejszy ton. Podnieś, aby uzyskać więcej blasku, zwiększyć otwartość lub przewiewność.
High-Frequency Damping	Częstotliwość filtra dolnoprzepustowego (podcięcie góry) w ścieżkach regeneracji pogłosu. Filtr ten emuluje pochłanianie w powietrzu dźwięku o wysokiej częstotliwości, a częstotliwość 10 kHz jest zbliżona do tego, co słyhać w naturze w typowych warunkach.
Sensitivity	Jak wrażliwy jest efekt na poziom sygnału. Zwiększaj, jeśli efekt się nie wyzwala; zmniejszaj, jeśli efekt nie resetuje.

Efekt	Pre-Delay	Tail Length	Modulation Width	Modulation Rate	High Pass Filter	Low Pass Filter	Hi-Freq Damping	Sensitivity
Wet Plugin	✓			✓	✓	✓	✓	
Wet v3	✓			✓			✓	
Wet v2	✓		✓	✓			✓	
Wet v1				✓			✓	
Room	✓		✓	✓	✓	✓	✓	
Hall	✓			✓	✓	✓	✓	
Plate	✓			✓	✓	✓	✓	
Vintage Digital	✓			✓	✓	✓	✓	
Spring			✓	✓	✓	✓	✓	
Gated Plate	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
Reverse		✓	✓	✓	✓	✓		
Shimmer			✓	✓	✓	✓		
Rumble			✓	✓	✓	✓	✓	
Octaves			✓	✓	✓	✓	✓	
Wet+Echo			✓	✓	✓	✓	✓	
Wet+Detune			✓	✓	✓	✓	✓	
Bloom	✓			✓	✓	✓	✓	
Swell			✓	✓	✓	✓	✓	✓
Infinite Hold			✓	✓	✓	✓	✓	
Sustain			✓	✓	✓	✓		

PARAMETRY

Każdy preset posiada 5 parametrów: Mix, Level i 3 parametry zależne od efektu. Przekręcenie dolnego pokręćła, gdy parametr jest wyświetlany, powoduje zmianę parametru.

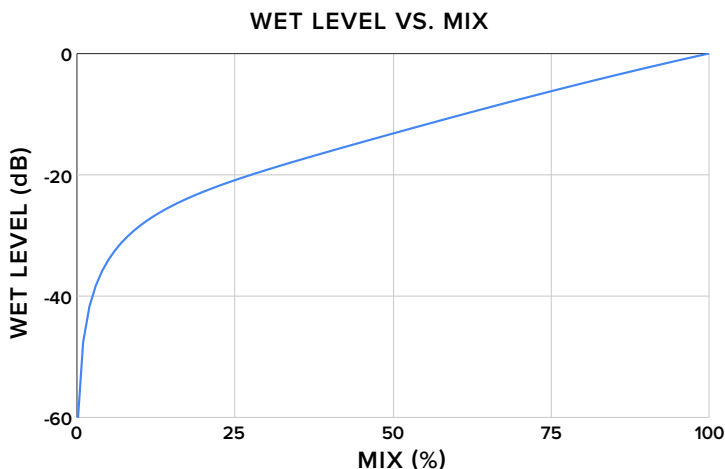
Parametr	Opis
Mix	stosunek sygnału pogłosu i wejściowego (nieprzetworzonego)
Level	ogólny poziom sygnału wyjściowego
Depth	długość ogona pogłosu, czas zanikania
Time (Gated Plate)	czas, przez jaki bramka pozostaje otwarta
Rev Decay	Kontroluje odwrócone w czasie wygasanie pogłosu (głębokość)
Tone	kształt częstotliwości sygnału pogłosu
Tone Tilt	nachylenie spektrum częstotliwości pogłosu
Modulation Width	ilość zmian w długościach ścieżek akustycznych reverbu
Modulation Rate	szybkość zmian długości ścieżek akustycznych pogłosu
Shimmer Level	ilość shimmeru dodawana do pogłosu
Frequency (Shimmer)	częstotliwość środkowa widma podkreślona przez efekt shimmer
Frequency (Rumble)	zakres częstotliwości z naciskiem na niskie oktawy
+1/-1 Octave Mix (Octaves)	ilość oktaw dodawana do pogłosu proporcjonalnie do sygnału wejściowego
Blend	ilość drugiego efektu proporcjonalna do pogłosu
Echo Time	długość czasu opóźnienia w zakresie od 50 do 674 ms
Echo Subdivision Podziały Echo	Przy synchronizacji z MIDI Clock, parametr ten ustawia podziały Echo Subdivisions*
Detune	wielkość transpozycji wysokości dźwięku, od 0 do 20 centów (0,2 półtonu)
Attack (Swell)	czas narastania pogłosu

Parametr	Opis
Latch/Blend (Infinite Hold)	Zatrzaskuje efekt hold i ustawia mieszankę hold i reverbu. Więcej informacji na ten temat znajduje się w opisie efektu Infinite Hold.
Hold Time (Sustain)	długość czasu utrzymywania się efektu
Release	czas zanikania pogłosu po upływnięciu czasu hold lub gate time
Sensitivity	Jak wrażliwy jest efekt na poziom sygnału. Zwiększaj, jeśli efekt się nie wyzwala; zmniejszaj, jeśli efekt się nie resetuje
Compression	Kontroluje ilość dodawanej do pogłosu kompresji
Delayed Dry	Kontroluje mix pomiędzy pogłosem a opóźnionym suchym sygnałem
FX In Level	Kontroluje poziom input dla ścieżki sygnału wet

Mix

Regulator **MIX** zmienia balans pomiędzy sygnałami dry (nieprzetworzonym) i wet (przetworzonym efektem).

Zmiana poziomu efektu dla dB powyżej 20% jest liniowa. Poniżej 20% poziom efektu przyspiesza w dół, aż do wyciszenia przy 0%. Sposób, w jaki regulator Mix wpływa na sygnał dry, zależy od wyboru opcji **MIX SUM TYPE** w menu **GLOBAL SETUP**.



Parametry Zależne od Efektów

Efekt	Parametr 1	Parametr 2	Parametr 3
Wet Plugin	Depth	Tone Tilt	Mod Width
Wet v3	Depth	Tone	Mod Width
Wet v2	Depth	Tone	FX In Level
Wet v1	Depth	Tone	Mod Width
Room	Depth	Tone Tilt	Compression
Hall	Depth	Tone	Mod Width
Plate	Depth	Tone	Mod Width
Vintage Digital	Depth	Tone	Mod Width
Spring	Depth	Tone	Mod Rate
Gated Plate	Time	Tone	Release
Reverse	Rev Decay	Tone	Delayed Dry
Shimmer	Depth	Shim Level	Frequency
Rumble	Depth	Rumble Mix	Frequency
Octaves	Depth	-1 Oct Mix	+1 Oct Mix
Wet+Echo	Depth	Echo Time lub Subdivision*	Blend
Wet+Detune	Depth	Detune	Blend
Bloom	Depth	Tone	Mod Width
Swell	Depth	Tone	Attack
Infinite Hold	Depth	Tone	Latch/Blend
Sustain	Release	Hold Time	Sensitivity

*Echo Subdivision, ta funkcja dostępna jest jedynie podczas synchronizacji z MIDI Beat Clock.

Echo Subdivisions

Kiedy MIDI Beat Clock jest aktywny, czas echo można zsynchronizować z MIDI Beat Clock lub z tempem ćwierćnoty. W takim przypadku, parametr Echo Time zmienia Echo Subdivision oraz ustala podział rytmiczny dla echo time, który synchronizuje się z tempem:

Echo Subdivision	# Powtórzeń	Per # Beat	Opis	Wspólna wartość
1:1 - qtr note	1	1	ćwierćnuta	✓
6:5	6	5	polirytm 6:5	
5:4 - 5tupl qtr	5	4	pięcioraczka ćwierćnotowa	
4:3 - dot 8th	4	3	ósemka z kropką	✓
3:2 - 3tupl qtr	3	2	ćwierćnuta triolowa	
5:3	5	3	polirytm 5:3	
7:4 - 7tupl qtr	7	4	siedmioraczka ćwierćnotowa	
2:1 - 8th note	2	1	ósemka	✓
7:3	7	3	polirytm 7:3	
5:2 - 5tupl 8th	5	2	pięcioraczka ósemkowa	
8:3 - dot 16th	8	3	szesnastka z kropką	
3:1 - 3tupl 8th	3	1	triola ósemkowa	✓
7:2 - 7tupl 8th	7	2	siedmioraczka ósemkowa	
4:1 - 16th note	4	1	szesnastka	

Level

Regulator **LEVEL** umożliwi regulację poziomu sygnału wyjściowego w krokach co 0,2 dB, w zakresie od -10 dB do nawet +10 dB, w zależności od globalnego ustawienia **GAIN STRUCTURE**.

FOOTSWITCH PRZYWOŁYWANIA/PRZEŁĄCZANIA PRESETU

Wybór ten decyduje o tym czy brzmienie będzie przywoływane po naciśnięciu przycisku nożnego. Presety są przywoływane w kolejności numerów presetów i po przywołaniu ostatniego z nich, wracają do pierwszego.

Założmy, że wybierzemy funkcję **FOOTSWITCH Recalls Preset** tylko dla brzmień 1, 3 i 5. Naciśnięcie przycisku ▲PRESET powoduje wywołanie brzmień w następujący sposób:

Preset 1 ► Preset 3 ► Preset 5 ► Preset 1 ► Preset 3 ► Preset 5 ► ...

Jeśli chcesz przywołać presety w innej kolejności, ustaw presety w numerycznej kolejności: **Save to (Preset #)** menu **SAVE PRESET** (Zapis Presetu).

MENU KONFIGURACJI

Z poziomu menu górnego naciśnij górny przycisk, aby wejść do menu ustawień. Naciśnięcie górnego przycisku na dowolnym ekranie w menu ustawień spowoduje powrót do menu najwyższego poziomu.

W menu **A/B | EXP SETUP**, naciśnięcie dolnego przycisku na dowolnym ekranie spowoduje wyświetlenie menu **SAVE PRESET** (Menu Zapisu Presetu).

W menu **GLOBAL SETUP** naciśnięcie dolnego przycisku nie ma żadnego efektu, z wyjątkiem sytuacji, gdy wyświetlane jest ▼. W tym przypadku naciśnięcie dolnego przycisku spowoduje wykonanie wyświetlonej akcji.

SILNIK KONTROLI EKSPRESJI

Kontrola ILLUMINE Expression Control Engine pozwala na jednoczesną kontrolę do pięciu parametrów za pomocą jednego kontrolera. Dodatkowo, dla każdego parametru można określić trajektorię wzdłuż kontrolowanego zakresu lub "skośność". Liczba parametrów, zakresy i odchylenia tych kontrolowanych parametrów są konfigurowane przez ustawienia wstępne.

Silnik kontroli ekspresji przyjmuje jedno z czterech wejść jako kontroler. Jest to globalna sekcja i ma wpływ na każdy preset:

1. **A/B Footswitch** Przełącznik A/B
2. **Expression Pedal** Pedał Ekspresji
3. **Volume Pedal** Pedał Volume
4. **MIDI CC #** (control change message)

WEJŚCIA KONTROLERA EKSPRESJI

Wejście kontroli ekspresji wybierane jest w ekranie **EXP SOURCE** w menu **GLOBAL SETUP**.

Przełącznik A/B

Przełącznik A/B (**A/B Footswitch**) pozwala na kontrolę ekspresji bez podłączania dodatkowego urządzenia. Przełącznik nożny A/B nie jest kontrolerem ciągłym, lecz przechodzi pomiędzy zestawem parametrów "A" i "B" w wybranym okresie. Funkcja ta podwaja ilość dostępnych presetów.

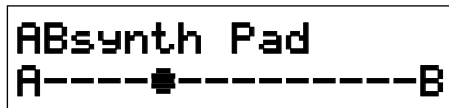


Exp Source
A/B Footswitch

Dla efektu Infinite Hold wymagany jest przełącznik nożny A/B lub inny kontroler ekspresji, ponieważ służy on do przełączania parametru **LATCH/MIX** wyzwalając efekt hold.

Długie naciśnięcie (przytrzymanie przez 650 ms) przycisku A/B powoduje przełączanie pomiędzy zestawami parametrów A i B. Pojawi się wtedy ekran pokazujący aktualny stan przejścia.

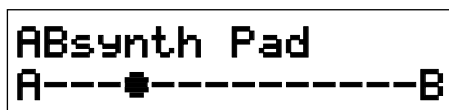
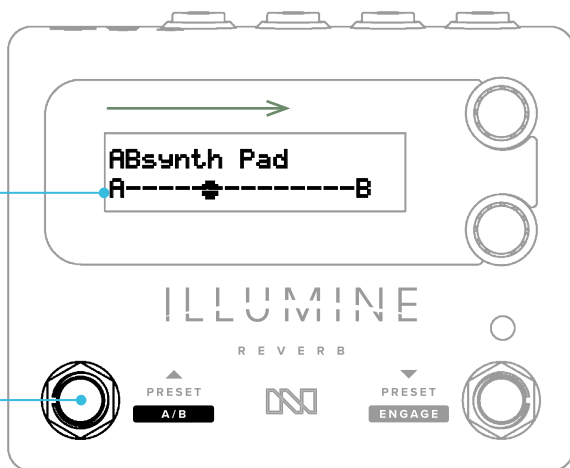
DŁUGIE
NACIŚNIĘCIE
A/B

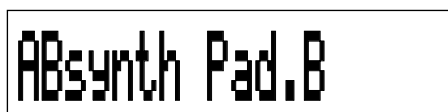
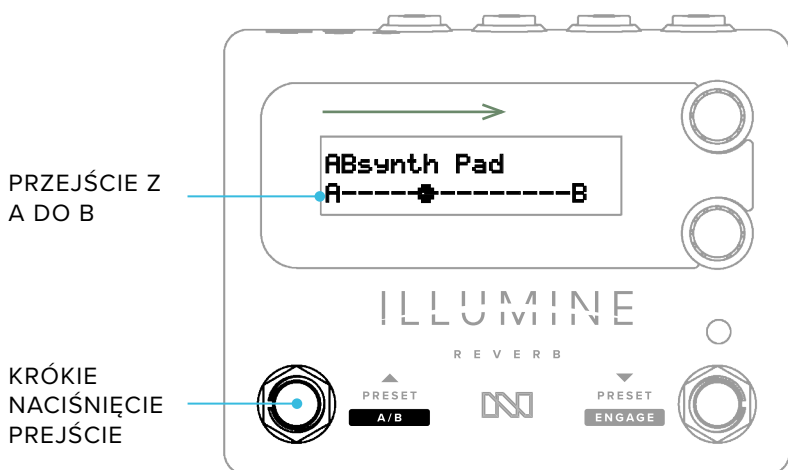


Jeśli podczas przejścia wciśnięty zostanie na długo przycisk A/B to parametry odwrócą się i przejdą odwrotną ścieżką do stanu pierwotnego. Jeśli przycisk nożny A/B zostanie krótko naciśnięty podczas przejścia, parametry przeskoczą do stanu docelowego, skutecznie anulując okres przejścia.

PRZEJŚCIE OD
A DO B

DŁUGIE
NACIŚNIĘCIE
ODWRÓCENIE





Pedał Ekspresji

Jako kontrolera ekspresji można użyć pedału ekspresji ze złączem TRS. Podłącz pedał ekspresji kablem TRS do wejścia 3,5 mm EXP. Może być wymagana przejściówka z 6,35 mm na 3,5 mm (¼" na ⅛").

Pedał Głośności

Pasywny (niezasilany) pedał głośności może być użyty jako regulator ekspresji. Rezystancja pedału głośności nie jest ważna. Użyj kabla 3,5 mm TRS do podwójnego ¼" TS - zwanego również kablem "insert" lub "stereo breakout" - np. Hosa CMP-153.

ILLUMINE spowoduje linearyzację sweepu pedału głośności (patrz Ustawienie).

MIDI Control Change

Jako kontroler ekspresji można wykorzystać komunikat MIDI Control Change Message 11 (CC 11). Jest to szczególnie przydatne w następujących przypadkach:

- Sterowanie wieloma parametrami za pomocą pojedynczego komunikatu MIDI CC.
- Sterowanie wieloma jednostkami z jednego kontrolera ekspresji. Skonfiguruj urządzenie "control" jako kontroler MIDI, **EXP→MIDI CC OUT = Enabled**, Channel 11. Podłącz MIDI OUT jednostki sterującej do MIDI IN urządzenia podrzędnego. W urządzeniach podrzędnych wybierz opcję **EXP SOURCE = MIDI CC 11**.

USTAWIENIA KONTROLERA EKSPRESJI

Po pierwsze, wybierz typ kontrolera z ekranu **EXP SOURCE** w menu **GLOBAL SETUP**.

Nomenklatura

Nazewnictwo może ulec zmianie z uwagi na Exp Source.

Exp Source	Setup Menu	Low Parameter Suffix	High Parameter Suffix
Brak	N/A	N/A	N/A
Przełącznik A/B	A/B Setup	.A	.B
Pedał Ekspresji	Exp Setup	.heel	.toe
Pedał Volume	Exp Setup	.heel	.toe
MIDI CC 11	Exp Setup	.min	.max

USTAWIENIA A/B | EXP

W menu górnym przejdź do **A/B SETUP** (USTAWIENIA A/B) lub menu **EXP SETUP** (w zależności od wybranego źródła **EXP SOURCE**).

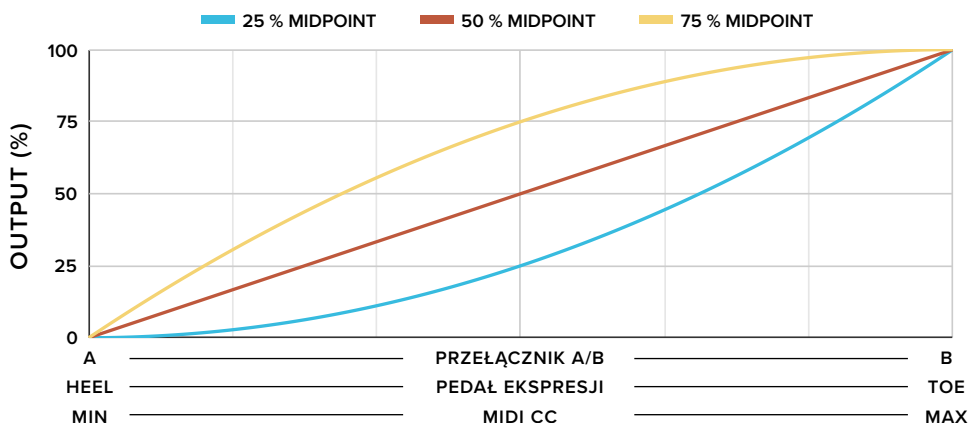
Zauważ, że ustawienia **A/B | EXP SETUP** menu mogą różnić się dla każdego presetu, a **EXP SOURCE** jest dla wszystkich presetów.

DODAWANIE PARAMETRÓW DO KONTROLI EKSPRESJI

W menu **A/B | EXP SETUP** można wybrać, które z 5 zaprogramowanych parametrów będą sterowane za pomocą regulatora ekspresji. Dodatkowo można wybrać "nachylenie" kontroli:

- **Off** — kontroler ekspresji nie zmienia parametru
- **25% Midpoint** — parametr sterujący kontrolera ekspresji, punkt środkowy zakresu kontrolera odpowiada 25% zakresu między minimum a maksimum
- **50% Midpoint** — parametr sterujący kontrolera ekspresji, punkt środkowy zakresu kontrolera odpowiada 50% zakresu między minimum a maksimum
- **75% Midpoint** — parametr sterujący kontrolera ekspresji, punkt środkowy zakresu kontrolera odpowiada 75% zakresu między minimum a maksimum

NACHYLENIE EKSPRESJI



Po wybraniu opcji innej niż **Off**, parametr wyświetli dwa ekrany w menu górnego poziomu, po jednym dla każdego końca zakresu regulatora ekspresji.

PRZEŁĄCZNIK A/B

Mix.A
0 %

Mix.B
50 %

PEDAŁ EXP /
VOLUME

Mix.heel
0 %

Mix.toe
50 %

MIDI CC

Mix.min
0 %

Mix.max
50 %

WYBÓR PUNKTU MIDPOINT

W przypadku użycia pedału ekspresji lub volume...

1. Zaczynij od **50% Midpoint**
2. Przejdź do menu górnego poziomu i ustaw dwie wartości parametrów, aby zdefiniować zakres.
3. Wróć do menu **EXP SETUP** i posłuchaj 3 różnych opcji nachylenia podczas sterowania kontrolerem.
4. Wybierz opcję, która najbardziej pasuje do tego, jak chcesz, aby ten parametr brzmiał podczas regulacji kontrolerem.
5. Powtórz dla każdego kontrolowanego parametru.

W przypadku stosowania przełącznika A/B...

1. Ustaw **A►B TIME** and **A◄B TIME** na dogodną wartość, np **4.0 s**.
2. Zaczynij od **50% Midpoint**.
3. Przejdź do menu górnego poziomu i ustaw dwie wartości parametrów, aby zdefiniować zakres.
4. Aktywuj Przełącznik A/B Footswitch i posłuchaj reakcji.
5. Jeśli przejście A/B brzmi tak, jakby zbyt duża część zmiany następowwała w pierwszej sekundzie, zmień nachylenie na 25% (**25% Midpoint**)
6. Jeśli przejście A/B brzmi tak, jakby zbyt duża część zmiany następowwała w ostatniej sekundzie, zmień nachylenie na 75% (**75% Midpoint**)
7. Powtórz dla każdego z parametrów.
8. Po zakończeniu należy ustawić **A►B TIME** i **A◄B TIME** na żądane wartości.

A►B ORAZ A◄B TIME

Ekrany te pozwalają na wybór czasów przejścia pomiędzy parametrami A i B w każdym kierunku. Wartości są ograniczone do przybliżonych współczynników pomiędzy 0,5 s a 60 s. Te ekrany są dostępne tylko w przypadku używania przełącznika A/B jako kontrolera ekspresji.

MIDI

MIDI dostępne jest poprzez dwa złącza TRS 2,5 mm. Mogą być wymagane kable adapterów.

Wybierz kanał MIDI w **GLOBAL SETUP ► MIDI CHANNEL**. Kanał MIDI dotyczy zarówno odbioru jak i nadawania, jeśli wybrany jest tryb MIDI Controller.

MIDI IN

Program Change (PC)

Komunikaty PC przywołują presety według poniższej tabeli:

PC	Akcja
0-49	Przywraca User Preset 0-49
50-99	Przywraca Factory Preset 0-49
100-123	ignorowanie
124	Footswitch przejścia w dół listy preset list (jak Preset Down)
125	Footswitch przejścia w górę listy preset list (jak Preset Up)
126	Przejdź w dół o 1 preset
127	Przejdź w górę 1 preset

Control Change (CC)

Przyjmowane są dwubajtowe komunikaty CC (MSB i LSB). LSB nie jest wymagane. Parametry 1, 2 i 3 zdefiniowano jako "Parametry zależne od efektu."

Parametr	Numer CC	Detal
Level lub Level.B / palce (toe) / max	7	MSB
	39	LSB
Wejście Ekspresji	11	MSB
	43	LSB

Parametr	Numer CC	Detal
Mix lub Mix.B / palce (toe) / max	16	MSB
	48	LSB
Parametr 1 lub Parametr 1.B / palce / max	17	MSB
	49	LSB
Parametr 2 lub Parametr 2.B / palce / max	18	MSB
	50	LSB
Parametr 3 lub Parametr 3.B / palce / max	19	MSB
	51	LSB
Level.A / pięta (heel) / min	20	MSB
	52	LSB
Mix.A / pięta / min	21	MSB
	53	LSB
Parametr 1.A / pięta / min	22	MSB
	54	LSB
Parametr 2.A / pięta / min	23	MSB
	55	LSB
Parametr 3.A / pięta / min	24	MSB
	56	LSB
Engage	80	0-63 = bypass, 64-127 = engage
Sync Echo Time do Beat Clock	81	0-63 = bez synchronizacji, 64-127 = synchronizacja

Kontrola Level

Kontrola level posiada swój limit.

- Minimum = 27
- Maksimum w zależności od struktury Gain Structure:
 - Low Noise = 127
 - Balanced = 122
 - High Headroom = 92

Poziom Level w dB, x , może być ustawiony przez wystawienie wartości kontrolera = $(5x)+77$.

MIDI OUT/THRU

Złącze MIDI OUT/THRU może pracować w jednym z dwóch trybów, w zależności od wyboru w **GLOBAL SETUP ► MIDI OUT**.

- Tryb **THRU** — MIDI IN podawane jest echem na MIDI OUT/THRU.
- Tryb **Controller** — ILLUMINE działa jako prosty MIDI kontroler

Tryb MIDI THRU

Komunikaty odbierane na MIDI IN są przekazywane echem na MIDI OUT/THRU. Nie ma opóźnienia pomiędzy IN i OUT/THRU. Użyj tego trybu do łańcuchowego połączenia wielu urządzeń z zewnętrznym kontrolerem MIDI.

Tryb MIDI Controller

ILLUMINE funkcjonuje jako prosty kontroler MIDI, wysyłając na MIDI OUT/THRU komunikaty Program Change (PC) i Control Change (CC).

Komunikat MIDI PC wysyłany jest tylko w przypadku zmiany brzmienia za pomocą przycisku nożnego. Numer komputera będzie odpowiadał numerowi przywołanego ustawienia.

Mogą być również wysyłane komunikaty MIDI CC odpowiadające wartościom kontrolera ekspresji. Funkcja ta jest włączona, a numer CC ustawiony w następujący sposób:

- **GLOBAL SETUP ► EXP→MIDI CC OUT = Enabled** (Włączony)
- **GLOBAL SETUP ► EXP→MIDI CC # =** nr. CC do transmisji

Jeśli wybrano numer CC 0-31, wartość jest wysyłana w postaci 2 bajtów: MSB na wybranym numerze CC i LSB na numerze CC + 32. Dla każdego innego numeru CC, wartość zostanie wysłana tylko jako 1 bajt.

Mimo, że tryb Controller nie jest używany z zewnętrznym kontrolerem, komunikaty MIDI IN będą przetwarzane, ale nie będą przekazywane echem do MIDI OUT/THRU.

MIDI BEAT CLOCK

ILLUMINE potrafi synchronizować parametr echo time efektu Wet+Echo z MIDI Beat Clock. Zakres synchronizacji z MIDI Beat Clock to 23-230 BPM (uderzeń na minutę).

Aktualna częstotliwość Beat Clock wyświetlana jest w menu **GLOBAL SETUP**, ekran **MIDI BEAT CLK RX**. Wyświetlacz pokazuje status MIDI Beat Clock odbieranego z gniazda MIDI Input:

- BPM (beats per minute) — kiedy odbierany jest sygnał z Beat Clock
- “none” — jeśli nie ma sygnału z Beat Clock
- “too slow” — jeśli BPM jest poniżej używalnego poziomu

Synchronizacja Beat Clock uruchamia się przy włączeniu. Aby zignorować Beat Clock i stosować czas preset echo, użyj CC 81 (zobacz powyższą tabelę).

Z racji tego, że czas echo time w Wet+Echo jest limitowany, BPM mniejszy niż 88 może wymagać podziału echo time, tak aby pozostał w synchronizacji. Jeśli podzielony czas echo (echo subdivision) jest większy niż maksymalny czas echo, zostanie on podzielony na 2 lub 4, a parametr Echo Subdivision pojawi się jako wzmianka “double time” czy “quad time”.

USTAWIENIA GLOBAL SETUP

Parametry globalne są automatycznie zapisywane po wyjściu z menu ustawień globalnych.

ŹRÓDŁO EXP

Zobacz sekcję Silnik Kontroli Ekspresji.

EKRAN CAL PEDAL / EXP

Te ekrany umożliwiają kalibrację minimalnych i maksymalnych wartości regulatora ekspresji, gdy jako źródło ekspresji wybrany jest pedał ekspresji, pedał głośności lub kontroler MIDI.

Źródło EXP	Ekran Minimum Calibration	Ekran Maximum Calibration	Ekran Middle Calibration
Przełącznik A/B	(nieдоступny)	(nieдоступny)	(nieдоступny)
Pedał Ekspresji	Cal Pedal Heel	Cal Pedal Toe	(nieдоступny)
Pedał Volume	Cal Pedal Heel	Cal Pedal Toe	Cal Pedal Middle (środek)
MIDI CC 11	Cal Exp Min	Cal Exp Max	(nieдоступny)

Gdy te ekrany zostaną wyświetlone po raz pierwszy, będą pokazywać wartość kalibracji. Po zmianie źródła ekspresji, będą one pokazywać rzeczywistą wartość ekspresji.

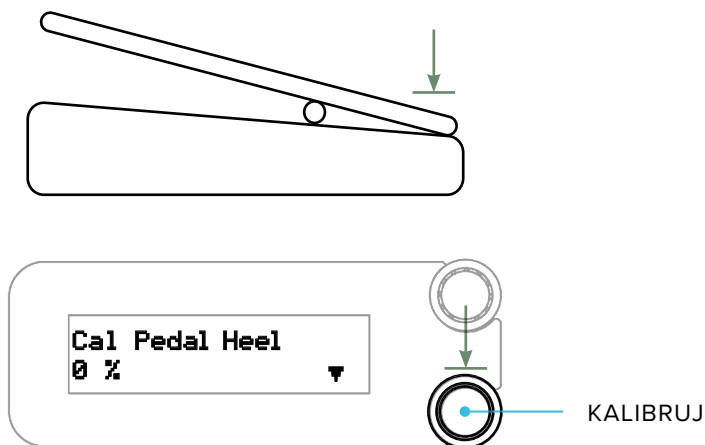
Dodatkowo, wartość kalibracji może być regulowana za pomocą dolnego pokrętki. Jest to przydatne w następujących sytuacjach:

- Aby dodać “dead zone” zapewnienie, że osiągnięto pełny zakres kontrolowanego parametru
- Aby ustawić zakres kontrolera MIDI lub LFO (oscylator niskiej częstotliwości)

Naciśnij dolny przycisk aby ustawić wartość kalibracji.

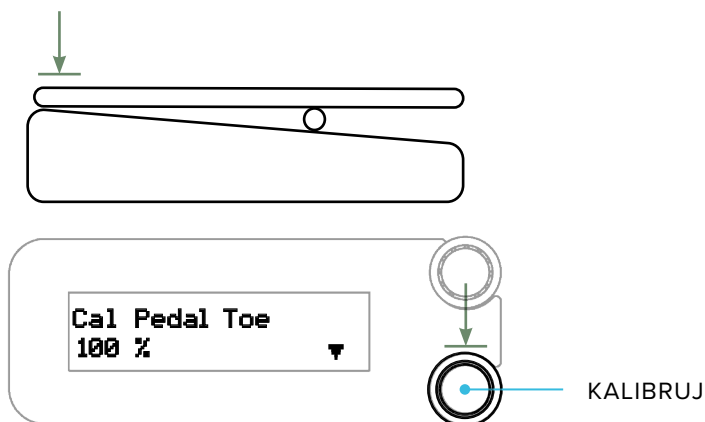
Kalibracja Pedalu Pięta / Exp Min

Ten ekran pozwala na skalibrowanie minimalnego ustawienia pedału ekspresji „heel down” (pięta w dół) na 0%. Aby przeprowadzić kalibrację, należy ustawić pedał ekspresji w pozycji pięta w dół i nacisnąć dolne pokrętko.



Kalibracja Pedalu Palce / Exp Max

Ten ekran pozwala na skalibrowanie maksymalnego ustawienia "toe down"(palec w dół) na pedale ekspresji do 100%. Aby przeprowadzić kalibrację, należy ustawić pedał ekspresji w pozycji palec w dół i nacisnąć dolne pokrętko.



Kalibracja Pedalu Środek

Pedały głośności mają zazwyczaj przebieg typu audio-taper, który zmienia się powoli w dolnej części przebiegu, a następnie szybko w górnej części. ILLUMINE skompensuje to, dzięki czemu przebieg będzie wyglądał jak przy liniowych pedałach ekspresji. Ten ekran umożliwi kalibrację punktu środkowego sweepu pedału, w celu uzyskania dokładniejszej konwersji.

Jeśli pedał głośności posiada przełącznik wyboru dla funkcji taper: ustaw pedał głośności w pozycji środkowej i wybierz pozycję przełącznika, która powoduje wyświetlenie na ekranie wyższej wartości ekspresji.

Domyślnie ILLUMINE jest skalibrowany dla Ernie Ball VP-JR z przełącznikiem stożkowym w pozycji "góra".

Istnieją dwie metody kalibracji:

- Proste, ale mniej dokładne rozwiązanie - ustaw pedał głośności w połowie odległości między "heel down" a "toe down" (pięta / palce). Wciśnij teraz dolne pokrętko.
- Trudniejsza, ale dokładniejsza metoda - powoli przesuwaj pedał obserwując zmianę wartości ekspresji. Zauważysz punkt przzerwania, w którym wartość zmienia się w przyspieszonym tempie. Wartość ta wynosi zazwyczaj około 15-25%. Ustaw pedał na tym punkcie przzerwania i naciśnij dolne pokrętko.

USTAWIENIA MIDI SETUP

Zobacz na sekcję MIDI po więcej informacji.

TYP BYPASS ORAZ TRAILS

Istnieją 3 opcje bypass:

- True bypass — cały obwód jest pomijany za pomocą przekaźników
- Buffered bypass bez trails — podczas bypassu sygnał jest buforowany, wybrzmiewanie reverbu jest odcinane podczas bypass
- Buffered bypass z trails — podczas bypassu sygnał jest buforowany, reverb wybrzmiewa po bypass

True bypass oraz trails wzajemnie się wykluczają. Aby włączyć ekran **BYPASS TRAILS**, należy wybrać **BYPASS TRAILS = Buffered** lub wybrać **BYPASS TRAILS = No**, aby włączyć ekran **BYPASS TYPE**

	Ekran Bypass Type	Ekran Bypass Trails
True Bypass	True (tak)	niedostępny
Buffered Bypass, bez Trails	Buffered (buforowany)	No (nie)
Buffered Bypass z Trails	niedostępny	Yes (tak)

Ponadto, tryb true bypass i tryb pętli równoległej wzajemnie się wykluczają. Musisz wybrać **BYPASS TYPE = Buffered**, aby włączyć ekran **EFFECT LOOP TYPE**, oraz musisz wybrać **EFFECT LOOP TYPE = Serial**, aby włączyć ekran **BYPASS TYPE**.

Atrybuty Typu Bypass

	Zalety	Wady
True Bypass	<ul style="list-style-type: none"> Najcichszy szum 	<ul style="list-style-type: none"> Niżej umieszczone efekty mogą obciążać urządzenia wyżej, gdy są pomijane, powodując zmianę brzmienia Przełączanie nie jest ciche Szybkie odcięcie pogłosu
Buffered Bypass, bez Trails	<ul style="list-style-type: none"> Niskoszumowy Ciche przełączanie Bez problemów z sygnałem 	<ul style="list-style-type: none"> Szybkie odcięcie pogłosu
Buffered Bypass z Trails	<ul style="list-style-type: none"> Naturalne wybrzmiewanie pogłosu po bypasse Ciche przełączanie Bez problemów z sygnałem 	<ul style="list-style-type: none"> Więcej szumu niż w powyższych rozwiązaniach Utrzymanie wybrzmiewania pogłosu po bypass nie zawsze jest oczekiwane

ROUTING EFEKTU

Wybór routingu sygnału nieprzetworzonego (dry) oraz przetworzonego (effect).

- Stereo Mix** — Efekt stereo miksowany jest z sygnałem wejść. Dla wyjścia mono output, powstaje mix mono z sygnału efektu i sygnału z wejść.
- Separate Wet/Dry** — Sygnał dry wysyłany jest do lewego wyjścia a sygnał wet do prawego wyjścia. Sygnał effect powstaje z sumy na wejściu w zależności od ustawień **FX SIDECCHAIN IN** w global settings. Takie ustawienie posiada dwie opcje, opisane jako **WET/DRY MODE**.

TYP PĘTLI EFFECT LOOP

To menu wybiera typ pętli jaka ma być aktywna w ILLUMINE. Ta funkcja pokazuje się jedynie, kiedy **EFFECT ROUTING = Stereo Mix**.

- **Serial** — szeregową pętlą lub szeregowy łańcuch sygnału. Jedno z bardziej popularnych ustawień.
- **Parallel** — pętla równoległa czy sidechain: ścieżka sygnału zostaje oddzielona od głównego toru sygnału, który jest przetwarzany przez efekt, potem następuje suma wydzielonej ścieżki z głównym torem sygnału. Jest to ustawienie znane jako “Kill Dry” w innych produktach Neunaber. Jeśli w łańcuchu chcesz umieścić więcej niż jeden procesor efektu w pętli, wybierz lepiej pętlę **Serial**.

WAŻNE!

Opcja **Parallel** dostępna jest tylko dla **BYPASS TYPE** w trybie **Buffered**, z uwagi na to, że true bypass uniemożliwia ILLUMINE wyciszenie sygnału dry. Przy ustawieniu **BYPASS TYPE = True**, menu **EFFECT LOOP TYPE** nie zostanie wyświetlone i zastosowana zostanie pętla **Serial**.

Jaką Pętlę Efektów Posiadam?

Pedalboardy: efekty z pojedynczym mono lub łańcuchem stereo umiejscowione za instrumentem to przykład pętli szeregowej (serial).

Wzmacniacze/Preampy: pętla, która nie ma specjalnego określenia to na ogół szeregową pętlą. Pętla równoległa w większości przypadków są oznaczone jako Parallel.

Mixery: Auxiliary bus czy Effects Send/Return to konfiguracja równoległa. Channel Insert jest konfiguracją szeregową (serial).

Konfiguracja Wielu Efektów w Pętli Równoległej

Ustawienie Parallel nie przekazuje sygnału dry do innych efektów w łańcuchu lokalnym, co zmniejsza ilość warstw efektów. Zamiast tego użyj ustawienia Serial i wykonaj poniższą procedurę, aby zminimalizować sygnał dry w pętli efektów:

- Ustaw poziom powrotu pętli na dość wysoki (chcesz naprawdę słyszeć efekty), a wszystkie efekty na równy punkt miksowania wet/dry. To może, ale nie musi być 50% na gałce Mix - sprawdź w instrukcji obsługi efektu, jeśli nie jesteś pewien, gdzie to jest.
- Dla efektu, który ma być najbardziej słyszalny, pozostaw pokrętko Mix na równym poziomie mieszania wet/dry.

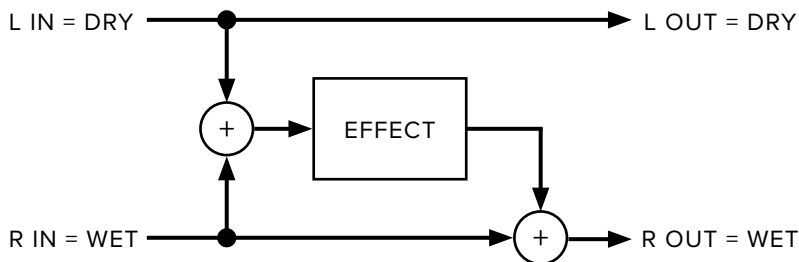
- Dla efektów, które mają być niżej w miksie, obniż ich gałki Mix. Tutaj chcesz posłuchać względnego poziomu efektu. Jest to poziom każdego efektu względem siebie, a nie względem sygnału nieprzetworzonego dry.
- Gdy względne poziomy efektów są już dość zbliżone do siebie, zmniejsz poziom powrotu z pętli, aby zrównoważyć ogólny poziom efektów z sygnałem dry
- W tym momencie możesz dostosować poziomy mieszania efektów, ale pamiętaj, aby pozostawić najbardziej widoczny efekt na równym poziomie wet/dry.

Uwaga: ta procedura nie zadziała, jeśli któryś z efektów w łańcuchu równoległym będzie digitalizował sygnał dry (sygnał nieprzetworzony dla każdego efektu musi być analogowy).

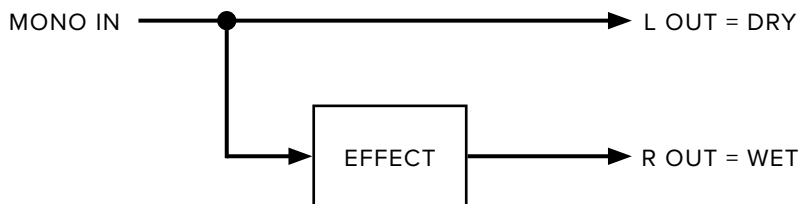
TRYB WET/DRY

To menu wybiera konfigurację przepływu sygnału, Wet/Dry Effect Routing. Menu widoczne jest wyłącznie kiedy **EFFECT ROUTING = Separate Wet/Dry**.

- **Multiple Effects** — Kiedy ILLUMINE jest częścią łańcucha efektów z wieloma różnymi efektami, w ścieżce wet, podłącz dry input do lewego wejścia input w ILLUMINE oraz wet input do prawego wejścia w input w ILLUMINE. Lewy kanał (dry) nie będzie miał dodanego efektu do sygnału, natomiast efekt mono mono dodany będzie w prawym kanale (wet).



- **ILLUMINE Only** — Kiedy ILLUMINE jest jedynym efektem w łańcuchu sygnałowym wet, utwórz wyjście wet/dry output z wejścia dry input. Sygnał z wejścia mono/dry input wysłany jest do lewego wyjścia output, a sygnał wet wysłany jest do prawego wyjścia output.



WAŻNE!

Tryb **ILLUMINE Only** dostępny jest wyłącznie kiedy **BYPASS TYPE** ustawiony jest na **Buffered**, true bypass przekaże nieprzetworzony sygnał dry do kanału wet. Kiedy **BYPASS TYPE** ustawiono na **True**, menu **WET/DRY MODE** nie zostanie wyświetlone i zastosowany zostanie tryb **Multiple Effects**.

PRAWY PRZEŁĄCZNIK NOŻNY

Istnieją 2 funkcje dla prawego przełącznika nożnego:

- **Is Engage** — footswitch działa tylko jako engage
- **Preset+Engage** — footswitch działa jako preset w dół przy krótkim naciśnięciu oraz jako engage przy długim naciśnięciu

WSKAZÓWKA:

Używaj **Is Engage** jeśli stosujesz tylko kilka presetów lub midi kontrolera.

Jeśli chcesz przywoływać wiele presetów za pomocą footswitchy **ILLUMINE** lub, okazjonalnie włączać bypass efektu, **Preset+Engage** sprawdzi się lepiej.

PRZEŁĄCZANIE PRESETÓW

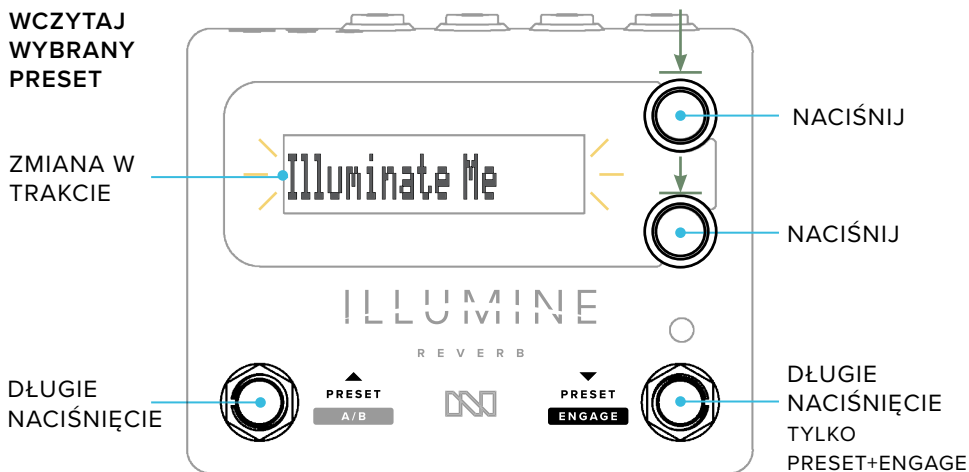
Opcja ta określa, kiedy nastąpi zmiana brzmienia po przekręceniu kontrolera lub naciśnięciu przycisku nożnego. Zmiany brzmienia poprzez MIDI zawsze następują natychmiastowo.

- **Immediate** — natychmiastowa zmiana
- **Knob/Long Press** — zmiana po naciśnięciu kontrolera lub długim naciśnięciu przełącznika nożnego (zobacz poniżej)
- **Delayed** — zmiana zachodzi 1 sekundę po tym jak przestaniesz obracać kontrolerem lub zwolnisz przełącznik nożny, umożliwia przewijanie presetów bez konieczności przechodzenia do każdego presetu

Funkcja Knob/Long Press

Podczas zmiany presetu wyświetlacz będzie migał, wskazując, że zmiana jest w toku. Jeśli ponownie zostanie wybrany oryginalny preset, miganie zostanie zatrzymane, a oczekująca zmiana zostanie anulowana.

Naciśnięcie którejkolwiek z gałek lub długie naciśnięcie przycisku Preset spowoduje załadowanie wybranego brzmienia. Można długo naciskać prawy przycisk tylko jeśli jest skonfigurowany jako Preset+Engage.



Opcja ta dodaje do przycisku Preset dodatkową funkcję długiego naciśnięcia, zmiany będą następowały po zwolnieniu przycisku (Uruchamianie, str. 10).

KONFIGURACJA MIX SUM

Funkcja ta określa w jaki sposób dochodzi do sumowania przetworzonego (reverb) i nieprzetworzonego (dry) sygnału za pomocą kontroli Mix.

- **Unity RMS** — Poziomy dry oraz effect zostają zsumowane, tak aby RMS (root-mean-square) było równe 1. Działa to dobrze w przypadku sygnałów o dość stałym poziomie, takich jak syntezatory i przesterowane gitary.
- **Unity RMQ** — Poziomy dry oraz effect zostają zsumowane, tak aby RMQ (root-mean-quad) było równe 1. Sprawdza się to w przypadku sygnałów o dużej dynamice, takich jak nieskompresowana, czysta gitara elektryczna lub akustyczna.
- **Unity Dry** — Poziom sygnału dry nie zmienia się.

Porównanie konfiguracji Mix Sum

Typ Mixu	Punkt Jedności	Atenuacja do poziomu	Poziom Dry przy 100% Mix
Unity RMS	75%	3 dB	brak
Unity RMQ	75%	1.5 dB	brak
Unity Dry	100%	0 dB	unity

Efekt reverb Swell jest zazwyczaj skonfigurowany z 100% Mix (brak sygnału dry). Jeżeli **MIX SUM TYPE** jest skonfigurowany jako **Unity Dry**, efekt Swell reverb może nie działać zgodnie z oczekiwaniami.

STRUKTURA GAIN STRUCTURE

Wybór ten pozwala zoptymalizować strukturę wzmocnienia ILLUMINE pod kątem posiadanego systemu. Odpowiednia struktura wzmocnienia pozwala na uzyskanie jak najwyższego poziomu sygnału, aby zminimalizować szумы, ale również uniknąć zniekształceń

- **Low Noise** — Zaprojektowany dla sygnałów o niskim poziomie głośności instrumentów, takich jak gitara z wyłączonym potencjometrem głośności i bez podbicia poziomu przed ILLUMINE.
- **Balanced** — Zaprojektowany dla typowych sygnałów instrumentalnych, takich jak gitara z pasywnymi przetwornikami. Głośność gitary na max i brak elektronicznego podbicia przed ILLUMINE.
- **High Headroom** — Zaprojektowany dla wysokiego poziomu instrumentalnego lub sygnału liniowego. Jeśli podczas korzystania z innych ustawień słysząc zniekształcenia lub jeśli sygnał z pogłosem brzmi na skompresowany lub stłumiony, należy wybrać to ustawienie.

Podobnie jak w przypadku wszystkich urządzeń elektronicznych audio, istnieje kompromis pomiędzy szumem a headroomem. Zwiększanie headroomu zwiększa hałas, a zmniejszanie hałasu zmniejsza headroom.

Wybór struktury Gain ogranicza również maksymalny poziom regulacji Level.

Struktura Gain	Max. Poziom
Niski szum (Low Noise)	+10 dB
Wyważony (Balanced)	+9 dB
Wysoki headroom (High Headroom)	+3 dB

WEJŚCIE FX SIDECHAIN

Wejście do sidechain procesora efektów łączy oba sygnały wejściowe. Większość użytkowników powinna pozostawić to ustawienie na domyślnej wartości Balanced Mix, która działa dobrze w zdecydowanej większości przypadków.

To ustawienie należy zmienić tylko wtedy, gdy wejście jest stereofoniczne, a nie monofoniczne - innymi słowy, sumowanie stereofonicznego sygnału wejściowego powoduje całkowitą lub częściową kasację sygnału. W rzadkich przypadkach spotykamy się z kostką efektową lub procesorem, który wytwarza sygnał stereo niezgodny z mono. Jeśli będziecie mieli pecha natknąć się na takie paskudztwo, zachęcamy do natychmiastowego usunięcia go z łańcucha sygnałowego i wrzucenia do rębaka. Poważnie jednak, jeśli musisz zostawić to urządzenie w swoim łańcuchu sygnałowym, mamy kilka sposobów na złagodzenie tego problemu:

- **Unbalanced Mix** — kompromis, który redukuje problemy spowodowane przez mono kompatybilne sygnały, jednocześnie pozwalając na częściowe mieszanie wejść
- **Left Only** — uzyskuje efekt tylko z lewego sygnału wejściowego
- **Right Only** — uzyskuje efekt tylko z prawego sygnału wejściowego

Te ustawienia nie naprawiają problemu oryginalnego sygnału, one tylko zmniejszają lub eliminują jego wpływ na Illumine.

UWAGI PRODUCENTA:

Dobra praktyka i zdrowy rozsądek nakazują, aby projektanci efektów i inżynierowie tworzyli dźwięk, który jest kompatybilny z mono, co oznacza, że sygnał stereo może być sumowany do mono bez żadnych niepożądanych problemów. Czasami sygnał stereo może być odtwarzany jako mono ze względu na ograniczenia systemu lub miejsca. Nawet z odtwarzaniem stereofonicznym przez głośniki umieszczone w jednym miejscu, nastąpi pewne sumowanie akustyczne. Pomyśl tylko, jak wiele małych głośników Bluetooth jest albo mono lub współdzielone stereo. Dlatego dla profesjonalistów jest niezwykle ważne, aby zapewnić, że sygnały stereo są kompatybilne z mono.

REDUKCJA SZUMÓW NOISE REDUCTION

Większość efektów w ILLUMINE posiada wbudowaną redukcję szumów, która w większości przypadków jest bardzo przejrzysta. Gorąco zachęcamy do ustawienia tej opcji na "On"

Jeśli poziom sygnału wejściowego jest bardzo niski, efekt redukcji szumów może być widoczny jako okresowy brak lub odcięcie sygnału efektu. W takim przypadku należy najpierw zmienić ustawienie opcji **GAIN STRUCTURE** na Low Noise.

Jeśli to nie rozwiązuje problemu, można wyłączyć funkcję **REDUKCJA SZUMU (NOISE REDUCTION) = Off**. Należy jednak pamiętać, że może to zwiększyć poziom hałasu w sygnale.

OPCJE INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA

Jasność OLED

To ustawienie określa jasność wyświetlacza OLED.

Jasność LED

To ustawienie określa jasność diody LED Engage.

Text Display

To ustawienie pozwala określić, czy tekst ma być wyświetlany jako wyrównany do lewej czy wyśrodkowany.



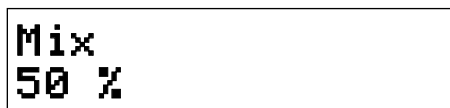
Text Display
Left Justify



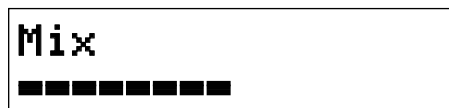
Text Display
Center

Show % Values As

To ustawienie pozwala określić, czy wartości procentowe mają być wyświetlane jako tekst numeryczny czy poziomy pasek.



Mix
50 %



Mix
■■■■■■■■

Napięcie Zasilania

Na tym ekranie nie ma żadnej regulacji; po prostu wyświetla on napięcie zasilania w celach informacyjnych lub diagnostycznych. Dla prawidłowego działania napięcie powinno wynosić od 9,0 V do 12,0 V.

Jeśli w dowolnym momencie napięcie zasilania przekroczy 13,0 V, zostanie wyświetlony ekran ostrzegawczy. Nie będzie można wyłączyć tego ostrzeżenia do czasu rozwiązania problemu

Reset Parametrów

Dwa ekrany pozwalają na przywrócenie domyślnych ustawień fabrycznych parametrów globalnych i/lub presetów:

- **RESET ALL GLOBAL PARAMETERS** — resetuje wszystkie parametry globalnego ustawienia (bez presetów) do wartości fabrycznej
- **RESET ALL PRESET PARAMETERS** — resetuje wszystkie presetety do wartości fabrycznej

Aby wykonać pełny reset fabryczny, należy wyzerować zarówno parametry globalne, jak i presetety.

OPROGRAMOWANIE PRESET MANAGER

Oprogramowanie ILLUMINE Preset Manager dla systemów Windows i macOS jest dostępne na stronie neunaber.net. Do korzystania z oprogramowania wymagana jest przejściówka USB-MIDI.

Oprogramowanie to pozwala na zarządzanie ustawieniami w następujący sposób:

- Import/export presetów
- Backup/przywracanie presetów i konfiguracji globalnej
- Zmiana nazwy presetów
- Podgląd parametrów presetów i konfiguracji globalnej

ILLUMINE Preset Manager nie pozwala na edycję parametrów brzmienia, z wyjątkiem nazwy brzmienia.

INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

Wyświetlane są wszystkie aktywne parametry dla aktualnie wybranego ustawienia wstępnego. Nieaktywne parametry nie są wyświetlane.

Export Preset — Eksportuje aktualnie wybrane presety do pliku.

Import Preset — Importuje pojedynczy preset do aktualnie wybranego.

Backup — Tworzy kopię zapasową wszystkich presetów i parametrów globalnych.

Restore — Przywraca wszystkie presety i parametry globalne z pliku kopii zapasowej.

About — Pokazuje wersję oprogramowania/firmware i parametry globalne.

Preset Selector — Wybiera bieżące ustawienie wstępne.

Preset Name — Wyświetla nazwę wybranego presetu. Edycja tego pola spowoduje nadpisanie nazwy presetu w ILLUMINE. Akceptowane jest tylko pierwsze 14 znaków. Tylko poniższe znaki mogą być tłumaczone pomiędzy ILLUMINE a oprogramowaniem Preset Manager, wszystkie inne będą ignorowane:

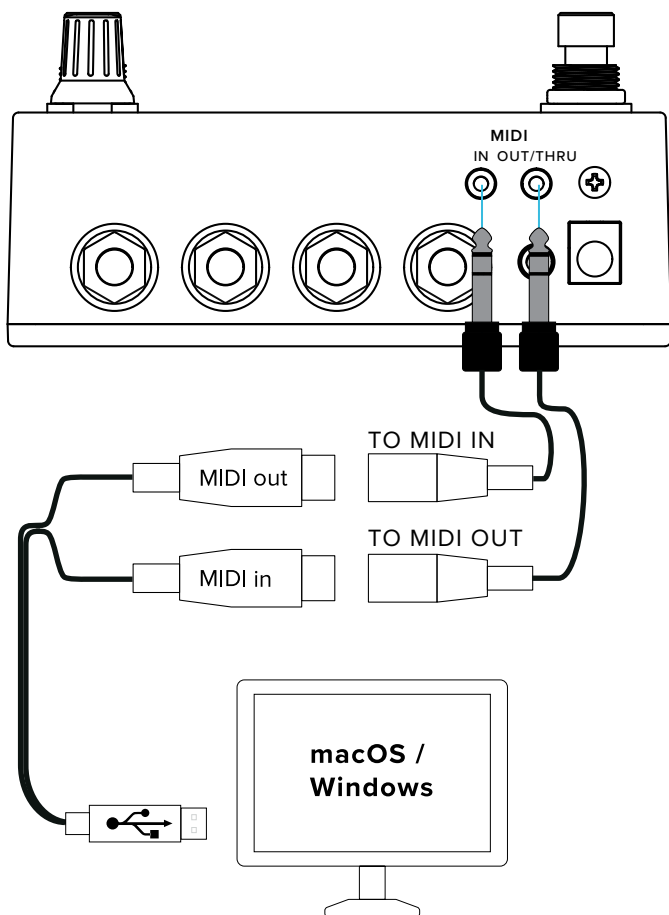
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

" ! # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

JAK ZAKTUALIZOWAĆ OPROGRAMOWANIE ILLUMINE REVERB FIRMWARE

1	<p>Potrzeby będzie kabel USB-MIDI oraz interfejs z macOS lub Windows PC. Odwiedź neunaber.net aby zobaczyć listę kompatybilnych urządzeń USB-MIDI. Nie zaleca się stosowania innych niż rekomendowane urządzenia USB-MIDI.</p> <p>Podłącz interfejs USB-MIDI pomiędzy komputerem a ILLUMINE, stosując kabel 2,5 mm, będący częścią zestawu ILLUMINE.</p>
2	<p>Włącz ILLUMINE Reverb.</p>
3	<p>Pobierz program ILLUMINE Preset Manager i rozpakuj plik .zip. Zamknij wszystkie inne aplikacje, potem włącz ILLUMINE Preset Manager. Nie próbuj uruchomić programu Preset Manager bezpośrednio z pliku .zip.</p>
4	<p>Wybierz swój interfejs USB-MIDI z rozwijanej listy Interface.</p>
5	<p>Kliknij w przycisk About. Jeśli dostępna jest aktualizacja firmware, na dole pojawi się przycisk Update Firmware. Kliknij w przycisk. Potwierdź, że chcesz dokonać aktualizacji, klikając na Yes.</p> <p>Proces aktualizacji jednocześnie utworzy automatycznie kopię zapasową Twoich presetów i ustawień. Plik z kopią zapasową (backup) zostanie zapisany na Twoim pulpicie.</p>
6	<p>Poczekaj, aż system wyświetli komunikat o zakończeniu aktualizacji. Kliknij w OK. Aktualizacja zostanie zakończona.</p>



ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Problem

Wystąpił błąd podczas aktualizacji oprogramowania.

Rozwiązanie

Zastosuj jeden z rekomendowanych interfejsów USB-MIDI na neunaber.net.

Jeśli możliwe, podłącz interfejs USB-MIDI bezpośrednio do komputera, nie poprzez hub USB.

Uruchom program Preset Manager, sprawdź czy pojawi się komunikat o poprzedniej, błędnej próbie aktualizacji, ponów proces aktualizacji. Program spróbuje przywrócić dane z Twojej kopii zapasowej.

Jeśli Preset Manager nie wykryje automatycznie poprzedniej, błędnej próby aktualizacji, należy ręcznie zresetować oprogramowanie, w poniższy sposób:

- Upewnij się, że Preset Manager działa, klikając na logo ILLUMINE Preset Manager.
- Wciśnij option-command-u (macOS) lub Ctrl-Alt-u (Windows)

Problem

Preset Manager Software nie może nawiązać połączenia z ILLUMINE, aby rozpocząć aktualizację, pomimo wcześniejszych udanych prób połączenia.

Rozwiązanie

Jeśli ILLUMINE działa prawidłowo, sprawdź poniższe:

- Czy Twój interfejs USB-MIDI połączony jest do komputera i ILLUMINE?
- Czy Twój interfejs USB-MIDI podłączony jest do wyjścia OUT w MIDI IN oraz wejścia IN w MIDI OUT?
- Czy ILLUMINE jest włączony?

Jeśli ILLUMINE nie działa prawidłowo, zastosuj procedurę przywracania oprogramowania w wersji 1.0.2 lub późniejszej. **Ta procedura wyczyści wszystkie zapisane Presety Użytkownika oraz zresetuje Globalne Ustawienia.**

- Zamknij program Preset Manager Software.
- Odepnij zasilanie od ILLUMINE.
- Naciśnij i trzymaj górne pokrętkę oraz prawy przełącznik nożny i jednocześnie podepnij zasilanie. Wyświetlacz powinien pozostać pusty.
- Podłącz interfejs USB-MIDI pomiędzy ILLUMINE a Twoim komputerem.
- Wyłącz i ponownie włącz program Preset Manager Software.
- Kiedy pojawi się okno Cannot Connect, kliknij w Update Firmware.
- Po aktualizacji, możesz przywrócić poprzednie ustawienia z pliku kopii zapasowej (backup).

Jeśli posiadasz wersję 1.0.1 lub wcześniejszą, skontaktuj się z wsparciem Neunaber Support.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Stan	Przyczyna	Rozwiązanie
Szum lub buczenie	Pętla masy, wytworzona przez brak uziemienia we wzmacniaczu, interfejsie, mikserze czy zasilaczu	Podłącz przewód uziemiający (zobacz Uziemienie).
	Szum z zasilacza wynikający z braku stabilizacji zasilania	Użyj liniowego (nie impulsowego), stabilizowanego zasilania
Zmiana brzmienia podczas aktywacji czy bypassu	True bypass	Wejdz w GLOBAL SETUP ► BYPASS TYPE , wybierz tryb Buffered
Utrata głośności Mix około 75%	Niewłaściwie dobrana konfiguracja MIX SUM TYPE do sygnału wejściowego	Wejdz w GLOBAL SETUP ► MIX SUM TYPE , wybierz Unity RMQ
Nadmierna głośność Mix około 75%	Niewłaściwie dobrana konfiguracja MIX SUM TYPE do sygnału wejściowego	Wejdz w GLOBAL SETUP ► MIX SUM TYPE , wybierz Unity RMS
Mix nie przechodzi w 100% wet	MIX SUM TYPE ustawiony na Unity Dry	Wejdz w GLOBAL SETUP ► MIX SUM TYPE , wybierz Unity RMS lub Unity RMQ
Sygnał jest hałaśliwy	NOISE REDUCTION na off	GLOBAL SETUP ► NOISE REDUCTION Zmień na on
	Niewłaściwe ustawienie GAIN STRUCTURE	GLOBAL SETUP ► GAIN STRUCTURE , wybierz Balanced lub Low Noise

Stan	Przyczyna	Rozwiązanie
Skompresowany reverb lub nie zgłębienia się razem z sygnałem	Niewłaściwa konfiguracja GAIN STRUCTURE	Wejdź w GLOBAL SETUP ▶ GAIN STRUCTURE , wybierz High Headroom
Wybierając stereo input, reverb jest cichy, niesłyszalny	Efekt poprzedzający w łańcuchu tworzy wyjście stereo, które nie jest kompatybilne z mono	Wejdź w GLOBAL SETUP ▶ FX SIDECCHAIN IN , wybierz Unbalanced Mix . Jeśli problem nadal występuje zmień na Left Only lub Right Only
Reverb zacina się	Sygnał wejściowy jest zbyt słaby	Wejdź w GLOBAL SETUP ▶ GAIN STRUCTURE , wybierz Low Noise . Jeśli problem nadal występuje, przejdź do GLOBAL SETUP ▶ NOISE REDUCTION , wybierz Off
Ekran BYPASS TYPE nie wyświetla się	Bypass trails jest włączony, lub wybrano Parallel Effect Loop, lub wybrano Wet/Dry Effect Routing	Wejdź w GLOBAL SETUP ▶ BYPASS TRAILS , zmień na No , ▶ EFFECT LOOP TYPE , wybierz Serial , ▶ EFFECT ROUTING , wybierz Stereo Mix
Ekran BYPASS TRAILS lub EFFECT LOOP TYPE lub EFFECT ROUTING nie wyświetla się	True bypass jest włączony	Wejdź w GLOBAL SETUP ▶ BYPASS TYPE , zmień na Buffered
Ekran wyświetla: Power Supply > 13 V!	Napięcie zasilacza jest za wysokie	Zmień zasilacz na taki, który dostarcza 9 V czy 12 V.

SPECYFIKACJA

Nominalny Poziom Wejścia	-10 dBV, instrument / consumer line level	
Maksymalny Poziom Wejścia (4)	9.5 dBV	
Impedancja Wejścia	500 k Ω mono	1 M Ω stereo
Impedancja Wyjścia	50 Ω mono	100 Ω stereo
Signal-to-Noise Ratio, A-ważone, buforowany bypass w/o trail (1, 4)	118 dB mono	115 dB stereo
Signal-to-Noise Ratio, A- ważone, włączony lub trail bypass (1, 2, 4)	113 dB mono	110 dB stereo
Total Harmonic Distortion+ Noise -10 dBV wejście, 22 Hz - 22 kHz (1)	< 0.005% (3)	
Zakres Częstotliwości	20 Hz - 40 kHz, +0/-1 dB (3)	
Dopasowanie Poziomów, Mix @ 0% vs. bypass	+/-0.04 dB	
Dopasowanie Poziomów, lewy do prawego kanału	+/-0.02 dB	
Rekomendowana Impedancja Słuchawek	30 Ω - 50 Ω	
Zasilanie		
Napięcie	stabilizowane 9 V - 12 V DC	
Pobór prądu	typowo 85 mA	
Rekomendowany prąd	100 mA lub więcej	
Polaryzacja połączenia	środkowo ujemna (-) na końcówce	
Wtyk połączenia	5,5 mm ZW x 2,1 mm WN	
Wymiary	121 x 99 x 62 mm	
Waga	415 g	

¹ włączone noise reduction

² parametry @ 50%

³ dry lub bypass

⁴ 12 V supply, High Headroom setting

NOTA PRAWNA

© 2021-2022 Neunaber Technology LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Neunaber®, ILLUMINE™ i Wet™ są znakami towarowymi Neunaber Technology LLC. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli.

Niektóre algorytmy pogłosowe są chronione patentem USA #8204240 i patentem chińskim #CN101689840B.

neunaber.net

