Machine Translated by Google

ULTRANOVA

USER GUIDE

Firmware v 1.0.00

novation®

Machine Translated by Google

Prosím, přečtěte:

Děkujeme, že jste si stáhli tuto uživatelskou příručku.

Použili jsme strojový překlad, abychom zajistili dostupnost uživatelské příručky ve vašem jazyce, omlouváme se za případné chyby.

Pokud byste raději viděli anglickou verzi této uživatelské příručky, abyste mohli používat svůj vlastní překladatelský nástroj, najdete to na naší stránce pro stahování:

downloads.focusrite.com
downloads.novationmusic.com

Machine Translated by Google

PŘEHLED

ANGLICKY.....2

Němčina.....46

FRANCOUZSKY.....91

Důležité Bezpečnost Instrukce

1. Přečtěte si tyto pokyny.
2. Uschovejte si tyto pokyny.
3. Dbejte všech varování.
4. Dodržujte všechny pokyny.
5. Čistěte pouze suchým hadříkem.
6. Neinstalujte v blízkosti žádných zdrojů tepla, jako jsou radiátory, ohřívače, kamna a jiné přístroje (včetně zesilovačů), které produkují teplo.
7. Nepodceňujte bezpečnostní účel polarizované zástrčky nebo zástrčky s uzemněním. Polarizovaná zástrčka má dvě čepele, přičemž jedna je širší než druhá. Zástrčka zemnícího typu má dvě čepele a třetí zemnící kolík. Široká čepel nebo třetí hrot jsou určeny pro vaši bezpečnost. Pokud dodaná zástrčka nejde do vaší zásuvky, poraďte se s elektrikářem o výměně zastaralé zásuvky.
8. Chraňte napájecí kabel před šlapáním nebo přiskřípnutím, zejména u zástrček, zásuvek a v místě, kde vychází z přístroje.
9. Používejte pouze nástavce/příslušenství specifikované výrobcem.
10. Používejte pouze s vozíkem, stojanem, stativem, držákem nebo stolem specifikovaným výrobcem nebo prodávaným se zařízením. Při používání vozíku buďte opatrní při přemísťování kombinace vozík/přístroj, aby nedošlo ke zranění při převrácení.

11. Odpojte toto zařízení během bouřky s blesky nebo pokud se delší dobu nepoužívá.
12. Svěřte veškerý servis kvalifikovanému servisnímu personálu. Servis je nutný, pokud bylo zařízení jakýmkoli způsobem poškozeno, například je poškozen napájecí kabel nebo zástrčka, pokud do zařízení vnikla kapalina nebo do něj spadly předměty, zařízení bylo vystaveno dešti nebo vlhkosti, nefunguje normálně. , nebo byla vypuštěna.

Na zařízení by neměly být umístěny žádné nahé předměty, jako jsou zapálené svíčky.

VAROVÁNÍ: Nadměrná hladina akustického tlaku ze sluchátek může způsobit ztrátu sluchu.

VAROVÁNÍ: Toto zařízení musí být připojeno pouze k USB 1.0 , zprávy typu 1.1 nebo 2.0.

environmentální Prohlášení

Prohlášení o shodě: Postup prohlášení o shodě

Identifikace produktu:	Novace UltraNova
Odpovědná strana:	Americká hudba a zvuk
Adresa:	5304 Derry Avenue #C Agoura Hills, CA 91301
Telefon:	800-994-4984

Toto zařízení je v souladu s částí 15 pravidel FCC. Provoz podléhá následujícím dvěma podmínkám: (1) Toto zařízení nesmí způsobovat škodlivé rušení a (2) toto zařízení musí akceptovat jakékoli přijaté rušení, včetně rušení, které může způsobit nežádoucí provoz.

Pro Spojené státy

Pro uživatele:

1. Neupravujte tuto jednotku! Tento produkt, pokud je nainstalován, jak je uvedeno v pokynech obsažené v této příručce, splňuje požadavky FCC. Úpravy, které nejsou výslovně schváleny společností Novation, mohou zrušit vaše oprávnění udělené FCC k používání tohoto produktu.

2. Důležité: Tento produkt splňuje předpisy FCC, pokud jsou pro připojení k jinému zařízení použity vysoce kvalitní stíněné kabely. Nepoužití vysoce kvalitních stíněných kabelů nebo nedodržení pokynů k instalaci v této příručce může způsobit magnetické rušení se zařízeními, jako jsou rádia a televize, a zrušit vaše oprávnění FCC používat tento produkt v USA.

3. Poznámka: Toto zařízení bylo testováno a shledáno vyhovujícím limitům pro digitální zařízení třídy B podle části 15 pravidel FCC. Tyto limity jsou navrženy tak, aby poskytovaly přiměřenou ochranu před škodlivým rušením při domácí instalaci.
   Toto zařízení generuje, používá a může vyzařovat vysokofrekvenční energii a pokud není nainstalováno a používáno v souladu s pokyny, může způsobovat škodlivé rušení rádiové komunikace. Nelze však zaručit, že při konkrétní instalaci k rušení nedojde. Pokud toto zařízení způsobuje škodlivé rušení rozhlasového nebo televizního příjmu, což lze zjistit vypnutím a zapnutím zařízení, doporučujeme uživateli, aby se pokusil napravit rušení jedním nebo více z následujících opatření:

   • Přeorientujte nebo přemístěte přijímací anténu.
   • Zvětšete vzdálenost mezi zařízením a přijímačem.
   • Připojte zařízení do zásuvky v jiném okruhu, než ke kterému je • připojen přijímač.

   • Požádejte o pomoc prodejce nebo zkušeného rádiového/televizního technika.

Pro Kanadu

Pro uživatele:

Toto digitální zařízení třídy B vyhovuje kanadské normě ICES-003

Toto digitální zařízení třídy B vyhovuje kanadské normě ICES-003.

Upozornění RoHS

Focusrite Audio Engineering Limited se přizpůsobil a [jeho/tento] produkt(y) tam, kde je to relevantní, odpovídá směrnici Evropské unie 2002/95/EC o omezení nebezpečných látek (RoHS) a také následujícím sekcím Kalifornie zákon, který odkazuje na RoHS, jmenovitě oddíly 25214.10, 25214.10.2 a 58012, Kodex zdraví a bezpečnosti; Oddíl 42475.2, Kodex veřejných zdrojů.

AUTORSKÁ A PRÁVNÍ POZNÁMKY

Novation a Automap jsou registrované ochranné známky společnosti Focusrite Audio Engineering Limited.
UltraNova je ochranná známka společnosti Focusrite Audio Engineering Limited.

Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) je ochranná známka společnosti Sony Corporation a Philips Electronics VST je ochranná známka společnosti Steinberg Media Technologies GmbH
Audio Units (AU) je ochranná známka společnosti Apple, Inc.
RTAS je ochranná známka společnosti Avid, Inc.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Všechna práva vyhrazena

FA0424-01

Machine Translated by Google

obsah

Úvod 3

Klíčové vlastnosti: 3
O tomto návodu 3

Co je v krabici? 3

Požadavky na napájení 3

Přehled hardwaru 4

Pohled shora – ovládací prvky 4
Pohled zezadu – připojení 5

Začínáme 6

Samostatný a počítačový provoz – předmluva ..... 6 Samostatný provoz – připojení zvuku a MIDI ..... 6 Používání sluchátek ..... 6 Pár slov o navigaci v menu 6

Procházení záplatami 7

Vyhledávání v kategoriích 7

Porovnání patchů 7

Uložení patche 7

Zadání názvu opravy (Strana 1) ..... 7 Uložení opravy (Strana 2) . ..... 8 Aktualizace operačního systému UltraNova (PC) 8

Návod k syntéze 8

Rozteč 8
Tón 8
Hlasitost 9
Oscilátory a směšovače 9
Obálky a zesilovač 11
LFO. 12
Souhrn 12

Diagram nízkého signálu UltraNova 12

Sekce úprav syntetizátoru 13

Hardwarová navigace 13

Oscilátory 1, 2 a 3 13

Parametry per-oscilátoru (Strana 1) ..... 13 Parametry per-oscilátoru (Strana 2) ..... 14 Společné parametry oscilátoru 14

Mixér 14

Parametry mixéru (Strana 1) ..... 14 Parametry mixéru (Strana 2) 15

Filtry 1 a 2 16

Parametry na filtr (Strana 1) ..... 16 Společné parametry filtru (Strana 2) 17

Hlasy 18

Obálky 19

Parametry obálky 1 (amplituda) (Strana 1) ..... 19 Parametry obálky 1 (amplituda) (Strana 2) ..... 20 Společný parametr obálky ..... 21 Parametry obálky 2 (filtr) (Strana 1) ..... 21 Parametry obálky 2 (filtr) (Str 2) ..... 22 Společný parametr obálky ..... 22 Parametry obálek 3 až 6 (Strana 1) ..... 22 Parametry obálky 3 (Strana 2) ..... 23 Společný parametr obálky 23

LFO 23

Parametry LFO 1 (Strana 1) .....
23 Parametry LFO 1 (Strana 2) .....
25 Modulační matice ... .25

Nabídka modulační matice 25

Kontrolní sekce 26

Ovládání Animate 26
Tweak Controls 26
Dotykový/filtrační knoflík 27
Tlačítko Filtr 27
Tlačítko zámku 27

Arpeggiator 27

Chorder 28

Efekty (FX) 28

Stránka FX Menu 1 – Posouvání ..... 28 Nabídka FX Stránka 2 – směrování ..... 29 Nabídka FX Stránka 3 – Ovládání úrovně FX ..... 29 Nabídka FX Strana 4 – Parametry FX ..... 30 Nabídka EQ ..... 30 Nabídka kompresoru 30
Nabídka zkreslení 31
Nabídka zpoždění..... 31
Nabídka Reverb 32
Nabídka Chorus ..... 32 Menu Gator 33

Vokodér ..... .34

Automap® 35

Použití zařízení UltraNova jako softwarového ovladače .....
35 Nabídka Audio Stránka 1 – Vstupy .....
35 Směrování zvuku v zařízení UltraNova 35

Nabídka Audio Stránka 2 – Sluchátka ..... 36 Nabídka Audio Strana 3 – Výstupy 1 a 2 a zdroj hostitele ..... 36 Nabídka Audio Strana 4 – Výstupy 3 a 4 ..... 36 Nabídka zvuku Strana 5 – Výstup SPDIF 37

Globální nastavení 37

Global Menu Page 1 – MIDI a další nastavení ..... 37 Globální nabídka Strana 2 – Ladění, rychlost, vzorkovací frekvence a nožní spínač 37 Globální nabídka Strana 3 – Hodiny ..... 38 Globální nabídka Strana 4 – Přenos opravy ..... 38 Globální nabídka Strana 5 – Výpis globálního a zvukového nastavení ..... 39 Globální nabídka Strana 6 – Kalibrace ... . 39 Globální nabídka Strana 7 – Přenos OS..... 39

Tabulka průběhů 40

Tabulka synchronizačních hodnot 40

Tabulka křivek LFO 41

Tabulka zdrojů modulační matice 41

Tabulka cíle modulační matice 42

Parametry ladění.....42

Tabulka filtrů 44

Tabulka vzorů Arp 44

Tabulka režimů aligátorů 44

Tabulka typů efektů 44

Machine Translated by Google

Úvod

Děkujeme, že jste si zakoupili syntezátor UltraNova. UltraNova je výkonný digitální syntezátor, který můžete používat jak při živém hraní, tak v prostředí nahrávání.
POZNÁMKA: UltraNova je schopna generovat zvuk s velkým dynamickým rozsahem, jehož extrémy mohou způsobit poškození reproduktorů nebo jiných součástí a také vašeho sluchu.

Klíčové vlastnosti:

- Plná polyfonie s až 20 hlasy
- Klasické analogové syntezátorové křivky
- 36 vlnových tabulek
- 14 typů filtrů
- Vestavěná digitální FX sekce s kompresí, panning, EQ, reverb, delay, zkreslení, chorus a efekty Gator
- 12pásmový vokodér s dynamickým mikrofonem s husím krkem (součást dodávky)
- 37-tónová klaviatura citlivá na rychlost s aftertouch
- Plná integrace MIDI Automap
- LCD displej s 8 dotykovými otočnými multifunkčními ovladači
- 2-in/4-out USB audio rozhraní (zvuková karta)

Následující funkce jsou k dispozici ve spojení s příslušným softwarem UltraNova/Novation (ke stažení):

- Automap - plug-in ovládání MIDI zařízení a digitálních audio pracovních stanic (DAW).
- UltraNova Editor (VSTTM, AUTM, RTASTM plug-in) pro DAW
- Knihovnický software pro Mac/Windows pro správu záplat

O tomto návodu

Nevíme, zda máte letité zkušenosti s elektronickými klávesami, nebo jestli je to váš úplně první syntezátor. S největší pravděpodobností jste někde mezi těmito dvěma. Snažili jsme se tedy, aby byla tato příručka co nejužitečnější pro všechny typy uživatelů, a to nevyhnutelně znamená, že zkušenější uživatelé budou chtít některé její části přeskočit, zatímco relativní nováčci se budou chtít některým částem vyhnout, dokud Jsem přesvědčen, že zvládli základy.

Existuje však několik obecných bodů, o kterých je užitečné vědět, než budete pokračovat ve čtení této příručky. V textu jsme přijali některé grafické konvence, které, jak doufáme, pomohou všem typům uživatelů při procházení informací, aby rychle našli to, co potřebují vědět:

Zkratky, konvence atd.
Vzhledem k tomu, že se v příručce opakovaně odkazuje na osm rotačních kodérů, zkrátili jsme je na REn, kde n je číslo mezi 1 a 8, které odkazuje na příslušný kodér.

Tam, kde se odkazuje na ovládací prvky na horním panelu nebo konektory na zadním panelu, jsme použili číslo takto: [x] pro křížový odkaz na schéma horního panelu, a tedy: {x} pro křížový odkaz na schéma na zadním panelu. (Viz strany 4 a 5)

K pojmenování ovládacích prvků na horním panelu nebo konektorů na zadním panelu jsme použili BOLD CAPS. Použili jsme tečkový text na LCD k označení textu, který se objevuje na LCD na začátku popisu každého parametru a v tabulkách parametrů, ale tučně k označení tohoto textu v odstavcích hlavní příručky.

Tipy

Ty dělají to, co je napsáno na plechovce: zahrnujeme rady týkající se diskutovaného tématu, které by měly zjednodušit nastavení zařízení UltraNova, aby dělal, co chcete. Jejich dodržování není povinné, ale obecně by měly usnadnit život.

Další informace

Jedná se o doplňky textu, které budou zajímat pokročilejšího uživatele a obecně se jim nováček může vyhnout. Jsou určeny k objasnění nebo vysvětlení konkrétní oblasti provozu.

Co je v krabici?

UltraNova byla pečlivě zabalena v továrně a obal byl navržen tak, aby vydržel hrubé zacházení. Pokud se zdá, že jednotka byla při přepravě poškozena, nevyhazujte žádný obalový materiál a informujte svého hudebního prodejce.
Uschovejte veškerý balicí materiál pro budoucí použití, pokud budete někdy potřebovat jednotku znovu odeslat.

Zkontrolujte prosím níže uvedený seznam podle obsahu balení. Pokud některé položky chybí nebo jsou poškozené, kontaktujte prodejce nebo distributora Novation, u kterého jste jednotku zakoupili.

- Syntezátor UltraNova
- Mikrofon s husím krkem
- DC napájecí zdroj (PSU)
- Průvodce snadným startem
- Tato příručka
- USB kabel
- Kód pro odblokování Automap PRO
- Záruční registrační karta

Požadavky na napájení

UltraNova se dodává s napájecím zdrojem 12 V DC, 1250 mA. Středový kolík koaxiálního konektoru je kladná (+ záporná) strana napájení. UltraNova lze napájet buď tímto síťovým adaptérem AC-DC, nebo připojením USB k počítači. Zdroj je ve většině zemí dodáván s odnímatelnými adaptéry do zásuvek; při napájení UltraNova ze síťového napájecího zdroje se prosím ujistěte, že váš místní zdroj střídavého proudu je v rozsahu napětí požadovaném adaptérem – tj. 100 až 240 VAC – PŘED jeho zapojením do

sítě.

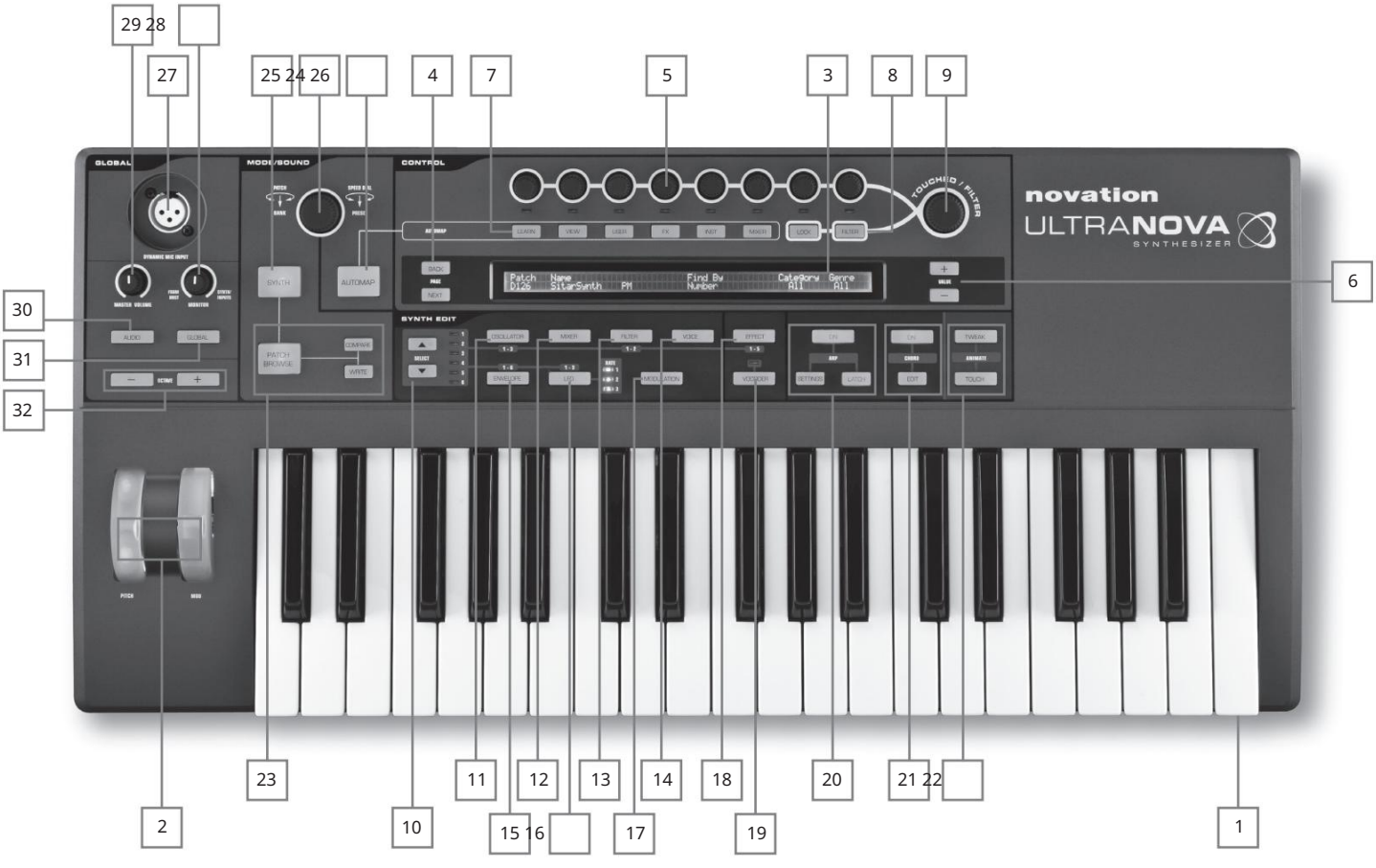
Důrazně doporučujeme používat pouze dodaný PSU. Pokud tak neučiníte, vaše záruka pozbude platnosti. Napájecí zdroje pro váš produkt Novation lze zakoupit u vašeho hudebního prodejce, pokud je ztratíte.

Pokud napájíte UltraNova přes USB připojení, měli byste si být vědomi toho, že ačkoli specifikace USB odsouhlasená IT průmyslem uvádí, že USB port by měl být schopen dodávat 0,5 A při 5V, některé počítače - zejména notebooky - nejsou schopny tento proud dodat. V takovém případě bude nespolehlivá funkce syntetizéru. Při napájení zařízení UltraNova z portu USB notebooku se důrazně doporučuje, aby byl notebook napájen ze sítě střídavého proudu, nikoli z vnitřní baterie.

Machine Translated by Google

PŘEHLED HARDWARE

Pohled shora - ovládací prvky



[1] 37-notová (3 oktávy) klaviatura se snímáním rychlosti a aftertouch.

[2] Kolečka PITCH a MOD. Kolečko PITCH je mechanicky předepnuto, aby se po uvolnění vrátilo do střední polohy.

[3] 2řádkový x 72znakový bodový LCD displej. U většiny nabídek je displej rozdělen do osmi zón zleva doprava, přičemž každá zóna odpovídá jednomu z otočných kodérů [5].

sekce CONTROL

[4] Tlačítka PAGE BACK a NEXT: používají se pro krok vpřed a vzad mezi stránkami menu. Rozsvítí se, aby indikovaly, že jsou k dispozici další stránky. Nemají žádnou funkci, pokud má aktuální nabídka pouze jednu stránku.

[5] Otočné enkodéry – 8 dotykových, aretovaných otočných ovladačů pro parametr výběr. Dotykem každého ovládacího prvku vyberete parametr pro úpravu, přičemž parametry se zobrazí v horním řádku LCD displeje [3] bezprostředně pod ním.
V případě potřeby lze pro současné nastavení zvolit více parametrů. (Použití rotačního kodéru v textu manuálu je označeno „REn“, kde n je číslo kodéru; např. „RE1“ odkazuje na rotační kodér 1). Citlivost dotyku vodivých knoflíků se také používá k tomu, aby se z nich staly aktivní dotykové ovladače, a opětovné spouštění obálek a další efekty lze provádět pouhým dotykem knoflíků.

[6] Tlačítka VALUE + a –: Upravují hodnotu aktuálně zvoleného parametru – jak ukazuje LED pod použitým kodérem – buď nahoru nebo dolů. Hodnota parametru je zobrazena ve spodním řádku LCD displeje.

[7] Ovládací prvky Automap: tlačítka LEARN, VIEW, USER, FX, INST a MIXER se používají ve spojení s otočnými kodéry se softwarem Automap společnosti Novation (viz [26]).

[8] Tlačítka LOCK a FILTER: fungují ve spojení s Knoflík TOUCHED/FILTER [9]. FILTER přiřadí ovladač k ovládání mezní frekvence filtru 1; LOCK připojuje funkci knobu k parametru, kterého jste se naposledy dotkli.

[9] TOUCHED/FILTER: toto je velký dotykový ovládací prvek s plynulou akcí určené k podpoře výraznějšího výkonu při hraní naživo. Buď duplikuje činnost posledního dotyku otočného kodéru, nebo, pokud bylo stisknuto tlačítko FILTER [8], frekvenci filtru 1.

Sekce SYNTH EDIT

Tlačítka v oblasti Synth Edit na ovládacím panelu jsou rozmístěna v logickém pořadí generování zvuku a zpracování.

[10] Tlačítka SELECT K a J: několik hlavních syntezátorových bloků je duplikováno: jsou zde 3 oscilátory, 6 generátorů obálek, 5 FX bloků, 3 LFO a 2 iltry. Každý blok má své vlastní menu a tlačítka SELECT vám umožní vybrat, který blok má být být ovládán. 1 až 6 LED vedle indikují aktuálně vybraný blok.

[11] Tlačítko OSCILLATOR: otevře nabídku oscilátoru (dvě stránky). UltraNova má 3 oscilátory a oscilátor, který chcete ovládat, lze vybrat pomocí SELECT K a tlačítka J.

[12] Tlačítko MIXER: otevře nabídku Mixer (dvě stránky).

[13] Tlačítko FILTER: otevře nabídku Filtr (dvě stránky). UltraNova má 2 filtry, každý s vlastním menu. Filtr, který se má ovládat, se volí pomocí SELECT K a J tlačítka.

[14] Tlačítko HLAS: otevře hlasovou nabídku (jedna stránka).

[15] tlačítko OBÁLKA; otevře nabídku obálky (dvě stránky). UltraNova má 6 generátorů obálek, každý s vlastní nabídkou. Generátor obálek má být ovládání se volí pomocí tlačítek SELECT K a J.

[16] Tlačítko LFO: otevře nabídku LFO (dvě stránky). UltraNova má 3 LFO (nízká frekvenční oscilátory), každý s vlastním menu. LFO, které chcete ovládat, se volí pomocí tlačítek SELECT K a J. Sada 3 vyhrazených LED vedle tlačítka LFO bliká, aby indikovala aktuální frekvenci každého LFO.

[17] Tlačítko MODULATION: otevře nabídku modulace (jedna stránka).

[18] Tlačítko EFFECT: otevře nabídku efektů (FX) (čtyři stránky). UltraNova má 5 FX sekce a sekce, které se mají ovládat, lze vybrat pomocí tlačítek Select K a J tlačítka.

[19] Tlačítko VOCODER: otevře nabídku vokodéru (jedna stránka). Když se rozsvítí LED Vocoder je aktivní.

[20] Ovládací prvky ARP: tlačítka ON, SETTINGS a LATCH ovládají funkce Arpeggiatoru UltraNova. Nabídka Arp (jedna stránka) se zobrazí stisknutím tlačítka SETTINGS, tlačítkem ON zapnete/vypnete arpeggiator a

Machine Translated by Google

Tlačítko LATCH aplikuje efekt arpeggiatoru na poslední tóny hrané nepřetržitě, dokud nestisknete další klávesu. LATCH lze předvolit, aby byl účinný, jakmile je aktivován Arpeggiator.

[21] Ovládací prvky CHORD: UltraNova umožňuje zahrát akord s jedním tónem klaviatury. Tlačítko ON aktivuje funkci Chorder; tlačítko EDIT otevře menu Chord Edit, kde lze provádět deinici a transpozici akordů.

[22] Animované ovládání: tlačítka TWEAK a TOUCH umožňují alternativní režimy osmi otočných kodérů, což umožňuje jejich dynamické použití při výkonu.
TWEAK vám umožňuje nastavit vlastní „ovládací panel“ zvukových parametrů pro každý patch, který používáte, takže máte snadný přístup k těm nejpotřebnějším; TOUCH aktivuje dotykovou citlivost kodérů, což vám umožní provést předprogramované změny vašeho zvuku pouhým dotykem knoflíku.

Ovládání MODE/SOUND

[23] Ovládací prvky patchů: tlačítko PATCH BROWSE spolu s tlačítky COMPARE a WRITE vám umožní vyzkoušet uložené patche UltraNova a porovnat je s aktuálním nastavením syntezátoru (obzvláště užitečné při úpravě zvuků) a v případě potřeby přepište patch aktuálním nastavením.

[24] Otočný ovladač PATCH SELECT/SPEED DIAL: používá se při výběru patche. Všimněte si, že tento ovladač má funkci stlačování i otočnou funkci.

[25] TLAČÍTKO SYNTH: toto přepne UltraNova do režimu syntetizátoru a aktivuje interní generování zvuku a funkce zvukové karty.

[26] TLAČÍTKO AUTOMAP: Režim automatické mapy je alternativou k režimu syntetizátoru a účinně deaktivuje funkce ovládání syntezátoru, což umožňuje UltraNova fungovat jako řadič Automap pro zásuvné moduly a DAW. Použití této funkce vyžaduje softwarový balík Automap společnosti Novation. Pamatujte, že syntezátor bude stále vydávat zvuk, když je spuštěn MIDI z vašeho DAW softwaru.

GLOBÁLNÍ ovládání

[27] Dynamic Mic Input: XLR zdířka pro připojení dodávaného mikrofonu s husím krkem nebo alternativního dynamického mikrofonu (tj. mikrofonu, který k provozu nevyžaduje fantomové napájení). Mikrofonní signál může být směrován do vokodéru, interně smíchán se syntezátorem a směrován do audio výstupů. Navíc může být mikrofonní vstup nasměrován přímo do DAW pomocí interní zvukové karty. Tento vstup je přepsán, když je zástrčka jack zapojena do vstupu 1 [11] na zadním panelu.

[28] MONITOR: tento otočný ovladač nastavuje vyvážení mezi zvukem z hostitele (PC nebo Mac, pokud je připojen) a kombinovaný zvuk ze syntezátoru a audio vstupů.

[29] MASTER VOLUME: ovládání úrovně pro hlavní audio výstupy (a také pro výstup pro sluchátka, pokud je zachováno výchozí nastavení pro ovládání hlasitosti sluchátek v nabídce zvuku.)

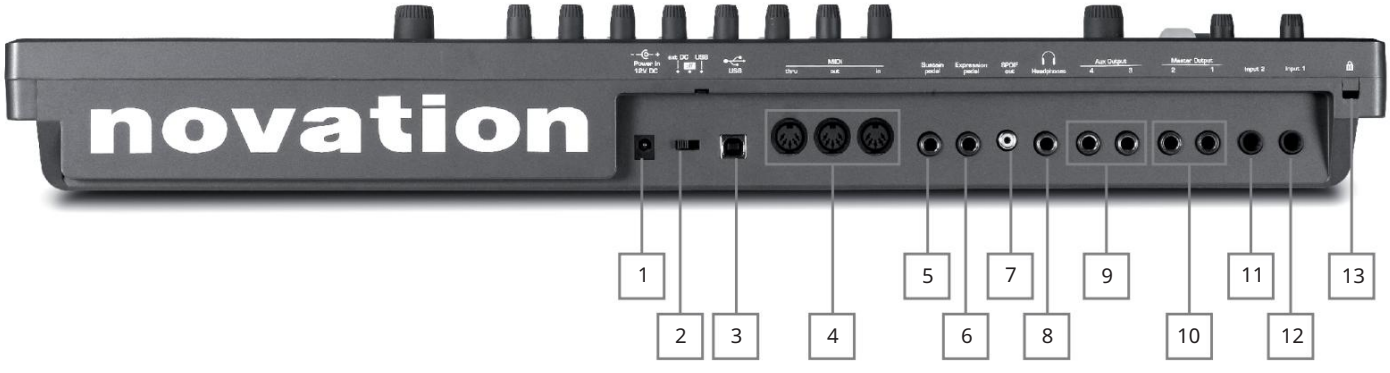
[30] TLAČÍTKO AUDIO: otevře nabídku zvuku (sedm stránek), která umožňuje směrování zvuku a provést úpravy úrovně.

[31] TLAČÍTKO GLOBÁLNÍ: otevře Globální nabídku (sedm stránek).

[32] Tlačítka OCTAVE + a –: tato dvě tlačítka transponují klaviaturu nahoru nebo dolů o jednu oktávu při každém stisku, maximálně o čtyři oktávy dolů nebo čtyři oktávy nahoru. Když jsou obě LED zhasnuté (výchozí stav), nejnižší tón na klaviatuře je jedna oktáva

Střední C

Pohled zezadu – připojení



{1} DC napájecí konektor: standardní 2,2mm zásuvka pro připojení externího 12V DC PSU (součást dodávky). Viz strana 3.

{2} Vypínač: 3polohový přepínač:

AKCE POZICE	
Vlevo, odjet	Umožňuje externí vstup 12 V DC [1]
Centrum	Vypnuto
Že jo	Umožňuje napájení přes port USB [3]

{3} Port USB: Zásuvka USB 1.1 typu B (kompatibilní s USB 2.0) pro připojení k počítači nebo Mac

4} MIDI konektory: standardní MIDI In / Out / Thru zásuvky (5pinové DIN)

{5} Zásuvka Sustain pedálu: 2pólová (mono) ¼" jack zásuvka pro připojení Sustain pedál. Oba typy pedálů NO a NC jsou kompatibilní; pokud je pedál připojen, když je UltraNova zapnutá, typ bude automaticky detekován během spouštění (za předpokladu, že nemáte nohu na pedálu!).

{6} Zásuvka Expression pedálu: 3pólová (stereo) ¼" jack zásuvka pro připojení expression pedálu. Úplný seznam podporovaných pedálů najdete na Novation answerbase na www.novationmusic.com/answerbase

{7} Výstup SPDIF: phono zásuvka (RCA jack) přenášející digitální verzi hlavních výstupů 1 a 2 ve formátu S-PDIF.

{8} Sluchátkový konektor: 3pólový ¼" konektor pro stereo sluchátka. Hlasitost a mix telefonu lze upravit nezávisle na nabídce Zvuk.

{9} Aux Outputs 3 & 4: 2 x ¼" jack zásuvky. Výstupy jsou nesymetrické, +6 dBu maximální úroveň.

{10} Hlavní výstupy 1 a 2: 2 x ¼" jack konektory nesoucí hlavní stereo výstup. Výstupy jsou nevyvážený, na maximální úrovni +6 dBu.

{11} Vstup 2: ¼" jack konektor pro externí mikrofonní nebo linkové audio vstupy. Signál na vstupu 2 lze interně smíchat se vstupem 1 pomocí nabídky zvuku. Vstupy jsou vyvážené a mohou přijmout maximální vstupní úroveň +2 dBu.

{12} Vstup 1: ¼" jack konektor pro externí mikrofonní nebo linkové audio vstupy. Tento vstup potlačí XLR konektor zapojený do dynamického mikrofonního vstupu [27] na horním panelu. Vstupy jsou vyvážené a mohou přijmout maximální vstupní úroveň +2 dBu.

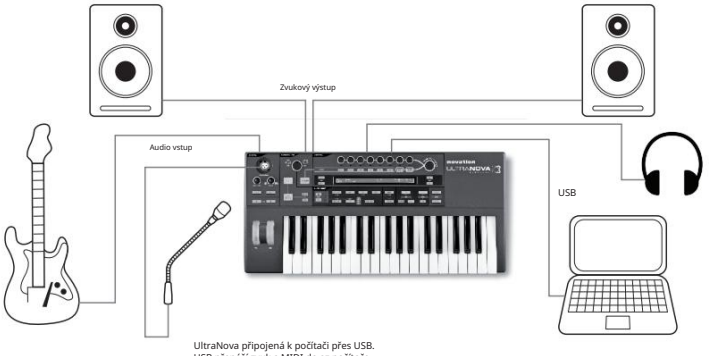
{13} Port Kensington Lock: k zabezpečení vašeho syntezátoru.

Machine Translated by Google

ZAČÍNÁME

Samostatný a počítačový provoz – předmluva

UltraNova lze použít jako samostatný syntezátor, s nebo bez MIDI připojení k/z jiných zvukových modulů nebo kláves. Může být také připojen - přes jeho USB port - k počítači (Windows nebo Mac), na kterém je spuštěna DAW aplikace. UltraNova pak lze ovládat zcela z počítače pomocí plug-inu UltraNova Editor. UltraNova Librarian je samostatná softwarová aplikace, která výrazně pomáhá při organizování, ukládání a vyvolávání oprav.

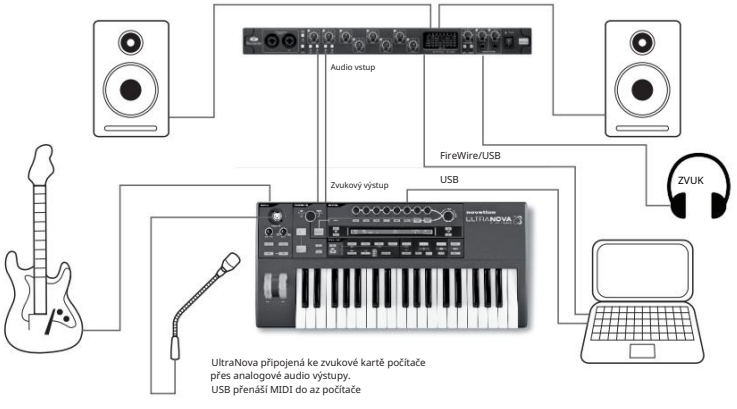


Způsoby připojení UltraNova pro přizpůsobení různým metodám práce jsou popsány v dokumentaci dodávané se softwarovými balíčky UltraNova Editor a UltraNova Librar ian. Mohou to být instalační programy tohoto softwaru a související ovladače USB staženo z

http://novationmusic.com/support/ultranova.

Samostatný provoz – audio a MIDI připojení

Nejjednodušší a nejrychlejší způsob, jak začít s UltraNova, je připojit dva konektory na zadním panelu označené jako Master Output 1 a 2 {10} ke vstupům stereo zesilovače, audio mixpultu, aktivních reproduktorů, zvukové karty počítače třetí strany. nebo jiné prostředky sledování výstupu.



Poznámka: UltraNova není počítačové MIDI rozhraní. MIDI lze přenášet mezi syntezátorem UltraNova a počítačem, ale nelze přenášet MIDI do az portů UltraNova MIDI DIN z počítače.

Pokud používáte UltraNova s jinými zvukovými moduly, propojte MIDI OUT {4} na UltraNova s MIDI IN na prvním zvukovém modulu a zapojte další moduly obvyklým způsobem. Pokud používáte UltraNova s hlavní klaviaturou, připojte MIDI OUT kontroleru k MIDI IN na UltraNova a ujistěte se, že hlavní klaviatura je nastavena na MIDI kanál 1 (výchozí kanál UltraNova).

S vypnutým nebo ztlumeným zesilovačem nebo mixem připojte AC adaptér k UltraNova {1} a zapojte jej do elektrické sítě. Zapněte UltraNova posunutím spínače na zadním panelu {2} do polohy Ext DC. Během zapínání se na displeji na několik sekund zobrazí číslo verze i rmwaru:

Novace UltraNova Verze 1.0.00

Náplast název
FX - COMPRESS 1/2COMPRESS CABOO CTrmB CAMPAK CHel Verze 1.0.00 C1Hold C1Gain
2,0 -20 0 64 32 127

Náplast název
ClockSource Hodiny} 156 BPM
FX – DISTORT 1/2DISTORT1 DistType Dst1Cesilp Dst1Dri Circuit Motion Postavení} Fly Wheeling
A000 Dioda 1000

Zapněte mixážní pult/zesilovač a/nebo aktivní reproduktory a nastavte vyvážení monitoru [28] na 12 hodiny a zvyšte ovladač Master Volume [29], dokud nebudete mít zdravou úroveň zvuku LrgHall z reproduktorů, když hrajete na klaviaturu.

Hodiny} 156 BPM
Ext Auto Postavení} Fly Wheeling
FX - REVERB 1/2REVERB1 RomHalb RvbTDec
Ochrana Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
GLOBÁLNÍ Vypnuto Na 1 Vypnuto Nastaveno patchem
TuneCent Transpose KbdVel VelResp PrtPrate FootSwch Wheelrts
0 0 Křivka 4 Střední 48 kHz Auto Na
Zdroj hodin Hodiny} 120 BPM
Auto Stavy vnitřní hodiny

Používání sluchátek

Místo reproduktorů přes zesilovač a/nebo audio mix, možná budete chtít použít pár stereo sluchátka. Ty lze zapojit do výstupní zdířky pro sluchátka na zadním panelu {8}. Hlavní výstupy jsou stále aktivní, když jsou připojena sluchátka.

VYHLÁSIT do banka Patch 0 název Aktuální OnePatch OneBank AllBanks
USB port A Program Init
^^
USB port GLOBAL & AUDIO

POZNÁMKA: Sluchátkový zesilovač UltraNova je schopen výstupu DUMP na vysokou úroveň signálu buďte opatrní při nastavování výstupní úrovně.

Kalibrovat BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Výchozí tovární nastavení úrovně sluchátek je, že jejich hlasitost je ovládána ovladačem Master Volume. Je však možné nastavit úroveň sluchátek nezávisle; Aktuální O/S přenos ^^ Aktuální O/S verze 1.0.00 i když je nabídka zvuku podrobně popsána dále v příručce, může být užitečné znát Startup O/S verze 1.0.00 jak to teď udělat. Stisknutím tlačítka AUDIO [30] otevřete nabídku zvuku a poté stisknutím tlačítka PAGE NEXT [4] přejdete na stránku sluchátek

EXT [4] Přejdi na Gain 127 60 |-------| 0 dB Vypnuto Vypnuto In2 -60 |-------| 0 dB In1 FX In2 FX
Neodborný 0 0

Ovládání úrovně sluchátek	Úroveň	Zůstatek 1+2/3+4
Sledovat hlavní hlasitost (pouze 1+2)	127	0

VÝSTUPY Synth 1+2 127 Vstup1 0 Vstup 2 0 Režim RECORD
Synth
VÝSTUPY Syntezátor 3+4 Vstup1 127 Vstup 2 0 Rovnováha úrovně (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 0

Otočením RE1 proti směru hodinových ručiček změníte nastavení Headphone Level Control na Use Level and Balance 1+2/3+4. Poté lze úroveň sluchátek upravit nezávisle na hlavních výstupech pomocí RE6 (a jakékoli vyvážení mezi zvuky syntezátoru a vstupy pomocí RE7).

SPDIF
Vypnuto

Pár slov o navigaci v menu

UltraNova byla navržena tak, aby poskytla hráči maximální kontrolu nad zvukovým charakterem Novation a provoz systému s minimem problémů. Všechna hlavní menu se volí jediným stisknutím vyhrazeného tlačítka; například stisknutí tlačítka OSCILLATOR vždy otevře nabídku oscilátoru bez ohledu na to, kde se v systému nabídek právě nacházíte. Není třeba „zálohovat“ nebo „ukončit“ jakoukoli nabídku, vždy můžete přejít přímo z jedné nabídky do druhé stisknutím jediného tlačítka.

Několik bloků pro zpracování syntezátoru – například nabídky oscilátoru a obálky – je duplikováno; například existují 3 samostatné oscilátory, každý s vlastním menu. Když znovu vyberete nabídku pro takový vícenásobný blok, otevře se v té, kterou jste použili naposledy. Pokud například upravíte parametry obálky 4, poté přejdete do jiné nabídky a upravíte některé další parametry a poté znovu stisknete tlačítko OBÁLKA, znovu se otevře nabídka obálky s viditelnými parametry pro obálku 4. Stejný princip platí pro nabídky, které mají více stránek – UltraNova si pamatuje, které parametry jste naposledy upravovali, a znovu otevře nabídku na poslední použité stránce.

Machine Translated by Google

Procházení záplatami

Vaše UltraNova je dodávána s předinstalovanou sadou továrních oprav, které lze vyzkoušet v úvodní nabídce oprav. K otevírací nabídce Patch lze vždy přistupovat stisknutím tlačítka SYNTH [25]. Patche jsou uspořádány jako 4 banky (A až D), každá se 127 patchi (000 až 126). Otáčením RE1 procházejte patche. Nový zvuk se načte, jakmile se na displeji zobrazí data patche. Alternativně lze k vytáčení celé sady použít knoflík PATCH/BANK [24]; v tomto případě otáčením ovladače PATCH/BANK vyberete banku a stisknutím a otáčením ovladače vyberte banku. Všimněte si, že název FX - EQ DELAY 1/2 DELAY1 Dly1Time Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth DLy1Slew

zobrazí se také patch.

prohledávání kategorií

Kromě toho, že jsou patche uspořádány do 4 bank, jsou pro vás také kategorizovány podle GtMode EditGroup EEEE---- --------

FX-GATOR podle typu zvuku; díky tomu je vyhledávání vhodných zvuků mnohem snazší. Každý patch patří do žánru i kategorie; Žánr obecně označuje hudební oblast, pro kterou by patch mohl být vhodný, Kategorie dále rozděluje sadu podle zvukových vlastností, což je název patche

tiky. Stiskněte tlačítko PATCH BROWSE [23] a zobrazí se následující obrazovka:

Na displeji se zobrazí umístění a název aktuálně vybraného patche. Výchozí nastavení je pro PATCH BROWSE Název oprava Program všechny patche, abyvbyl jste schopni procházet PATCHSAVE Bank Patch Destination SaveCatg SaveGenre All'. RE8 a RE7 vám umožní filtrovat seznam patchů podle jejich

které patří do vybraného žánru a/nebo kategorie.

Jakmile jsou kritéria filtrování nastavena, lze redukovanou sadu patchů procházet buď v pořadí umístění (výchozí nastavení), nebo podle názvu, alfanumericky. Tuto volbu nastavuje RE5, která nastavuje parametr 'Najít podle' buď na 'A000-D127' (pořadí umístění) nebo 'A-Z' (řazení podle alfa).

Pokud pro vybranou kombinaci žánru/kategorie neexistují žádné shody, nebudete moci patch změnit – zkuste jinou kombinaci!

Žánry a kategorie jsou uvedeny níže:

KATEGORIE	ZOBRAZIT SE:
Bas	Bas
Zvonek	Zvonek
Klasický	Klasický
Buben	Buben
Klávesnice	Klávesnice
Vést	Vést
Hnutí	Hnutí
Podložka	Podložka
Poly	Poly
SFX	SFX
Tětiva	Tětiva
Externí vstup	ExtInput
Vocoder	Vocoder

ŽÁNR	ZOBRAZIT SE:
Klasický	Klasický
Drum 'n' Bass / přestávky	D&B/Brks
Dům	Dům
Průmyslový	Průmysl
Jazz	Jazz
R'n'B/hip hop	R&B/HHop
Rock a pop	Rock/Pop
Techno	Techno
Dubstep	Dubstep

porovnání náplastí

Při editaci uložených patchů za účelem vytvoření nových zvuků může být užitečné porovnat upravenou verzi s původně uloženým patchem. Toho dosáhnete pomocí tlačítka COMPARE [23]. Stiskněte tlačítko COMPARE a přehrajte klávesu a uslyšíte originál uložený patch. Uvolněte tlačítko COMPARE a znovu přehrajte klávesu a uslyšíte patch v jeho aktuálně upraveném stavu. Pokud stisknete tlačítko COMPARE na kterékoli ze stránek nabídky (kromě nabídky Write), zobrazí se uložené parametry patche.

Aktuálně upravenou opravu můžete porovnat s jakoukoli předvolbou uloženou v zařízení UltraNova. To je užitečné při výběru nového umístění pro uložení opravy. Chcete-li to provést, stiskněte tlačítko COMPARE [23] a otočte RE2 (Bank) a RE3 (Patch) pro použití porovnat. Stisknutím a podržením tlačítka COMPARE a tlačítka aktivujete zvuk uloženého patche.

Poznámka: Pokud znovu stisknete tlačítko WRITE (na stránce 2 nabídky Write), uloží se aktuálně upravovaný patch do umístění vybraného pomocí RE2 a RE3. Chcete-li se vyhnout uložení upraveného patche, stiskněte jakékoli jiné tlačítko na syntezátoru a opusťte nabídku Write (např. SYNTH [25]).

Uložení náplastí

zapisovat vlastní patche přímo do UltraNova bez použití softwarová aplikace UltraNova Librarian.

tlačítka WRITE [23]. Třetí stisknutí tlačítka WRITE

tlačítko pro předvolbu. Mezi stránkami je také možné se pohybovat pomocí STRÁNKY tlačítka BACK a NEXT [4].

Zadání názvu opravy (Strana 1)

RE1: Nepoužito

RE2: Pozice kurzoru

Tím se posune pozice kurzoru nahoru a dolů v textovém řetězci za účelem úprav znaky.

RE3: Výběr postavy

Otáčením RE3 procházíte celou znakovou sadu (AZ, az, 0-9 a speciální znaky).

Umístění upravovaného znaku je určeno RE2.

RE4: Nepoužito

RE5: Velká písmena

Parametr se posouvá přes sadu velkých písmen 'A' až 'Z'. Umístění upravovaného znaku je určeno RE2. Stiskněte tlačítko přivazování přímo pod RE5 pro zadání znaku a automatické zvýšení kurzoru na jeho další pozici.

RE6: Malá písmena

Parametr se posouvá přes sadu malých písmen 'a' až 'z'. Umístění upravovaného znaku je určeno RE2. Stisknutím tlačítka přivazování přímo pod RE6 zadejte znak a automaticky zvýšíte kurzor na další pozici.

RE7: Číselné znaky

Parametr prochází číselnou sadou znaků '0' až '9'. Umístění upravovaného znaku je určeno RE2. Stiskněte vázací tlačítko přímo pod RE7 pro zadání znaku a automatické zvýšení kurzoru na jeho další pozici.

RE8: Interpunkce a speciální znaky

Parametr prochází sadou interpunkce a speciálních znaků. Umístění upravovaného znaku je určeno RE2. Stiskněte tlačítko přivazování přímo pod RE8 pro zadání znaku a automatické zvýšení kurzoru na jeho další pozici.

Machine Translated by Google

H BROWSE Patch název Najít podle Kategorie Žánr
Všechny Všechny A000-D127 Všechno Všechno

CH SAVE PATCHSAVE Bosng ↑------ -------- Horní Dolní Číslo interpunkční
A Program Init A A 0 prostor

Banka PATCHSAVE Cíl opravy SaveCatg SaveGenre
Dest+C&G A 0 Program Init Žádný Žádný

TWEAK Tweak1 Tweak2 RE1: Tweak3 Tweak4 Tweak5 Tweak6 vyladit7 Tweak8
Nepoužito. ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

DOTEK M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods
0 0 0 0 0 0 0 0

F123456 F123456 F123456 F123456 F123456 F123456 F123456 F123456
---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R---- 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

Uložení opravy (Strana 2)

RE2: Výběr banky

Pomocí tohoto ovládacího prvku vyberte, do které banky (A,B,C nebo D) má být patch zapsán.

RE3: Pozice záplaty

Pomocí tohoto ovládacího prvku vyberte cílové číslo patche, kam bude zapsán aktuálně upravovaný zvuk. Aktuální název patche a pozice zápisu pro ukázku zobrazí displej. Pokud je patch uložen bez změny pozice, bude přepsán novým názvem patche.

Pomocí tlačítka COMPARE si poslechněte patch vybraný RE2 a RE3.

RE4 – RE5: Nepoužito.

RE6: Výběr kategorie

Vyberte kategorii pro nový patch. Seznam kategorií naleznete na straně 7.

RE7: Výběr žánru

Vyberte žánr pro nový patch. Na straně 7 najdete seznam dostupných žánrů.

RE8: Nepoužito.

Chcete-li opustit nabídku Write, stiskněte jakékoli jiné tlačítko na syntezátoru (např. SYNTH [25]).

Poznámka: Rychlejší způsob správy záplat (zápis, načítání, přejmenování, přeskupování atd.) je pomocí stažení UltraNova Librarian. To lze zdarma stáhnout z http://novationmusic.com/support/ultranova.

Aktualizace operačního systému (PC) UltraNova

Soubory aktualizace OS budou čas od času dostupné na adrese www.novationmusic.com/support/ultranova ve formě souboru MIDI SysEx. Postup aktualizace vyžaduje, aby byla UltraNova připojena přes USB k počítači, na kterém byly nejprve nainstalovány potřebné ovladače USB. Úplné pokyny k provedení aktualizace budou dodány se stažením.

Výukový program SyntheSIS

Tato část pokrývá téma generování zvuku podrobněji a pojednává o různých základních funkcích dostupných v blocích generování a zpracování zvuku UltraNova.

Pokud je analogová syntéza zvuku neznámým tématem, doporučujeme si tuto kapitolu pečlivě přečíst. Uživatelé obeznámení s tímto tématem mohou tuto kapitolu přeskočit a přejít na další kapitolu.

Chcete-li porozumět tomu, jak syntezátor generuje zvuk, je užitečné mít přehled o komponentách, které tvoří zvuk, hudební i nehudební.

Jediným způsobem, jak lze zvuk detekovat, je pravidelné, periodické vibrování ušního bubínku vzduchem. Mozek interpretuje tyto vibrace (velmi přesně) do jednoho z nekonečného množství různých typů zvuků.

Je pozoruhodné, že jakýkoli zvuk lze popsat pouze třemi vlastnostmi a všechny zvuky je vždy mají. Oni jsou:

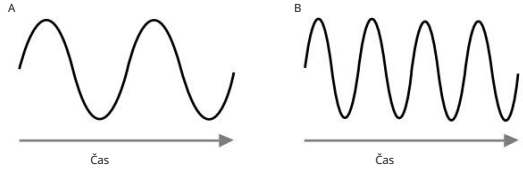
- Výška
- Tón
- Hlasitost

To, co odlišuje jeden zvuk od druhého, je relativní velikost tří vlastností, které jsou ve zvuku původně přítomné, a to, jak se vlastnosti mění v průběhu trvání zvuku.

S hudebním syntezátorem jsme se záměrně rozhodli mít tyto tři vlastnosti přesně pod kontrolou a zejména to, jak je lze během „životnosti“ zvuku měnit.
Vlastnosti jsou často označovány různými názvy: Hlasitost může být označována jako Amplitude, Loudness nebo Level, Pitch jako Frequency a Tone jako Timbre.

Rozteč

Jak bylo uvedeno, zvuk je vnímán vzduchem, který vibruje ušní bubínek. Výška zvuku je určena tím, jak rychlé jsou vibrace. Pro dospělého člověka je nejpomalejší vibrace vnímaná jako zvuk asi dvacetkrát za sekundu, kterou mozek interpretuje jako zvuk typu basů; nejrychlejší je mnohotisíckrát za sekundu, což mozek interpretuje jako zvuk typu vysokých výšek.



Pokud se spočítá počet vrcholů ve dvou tvarech vlny (vibrací), bude vidět, že ve vlně B je přesně dvakrát tolik vrcholů než ve vlně A. (Vlna B je ve skutečnosti o oktávu vyšší ve výšce než vlna A). Je to počet vibrací v daném období, které určuje výšku zvuku. To je důvod, proč je výška tónu někdy označována jako frekvence. Je to počet vrcholů tvaru vlny napočítaných během daného časového období, které určuje výšku nebo frekvenci.

Tón

Hudební zvuky se skládají z několika různých, souvisejících výšek, které se vyskytují současně. Nejhlasitější je označována jako „základní“ výška tónu a odpovídá vnímané notě zvuku. Ostatní výšky tvořící zvuk, které se vztahují k základnímu v jednoduchých matematických poměrech, se nazývají harmonické. Relativní hlasitost každé harmonické ve srovnání s hlasitostí základní určuje celkový tón nebo „zabarvení“

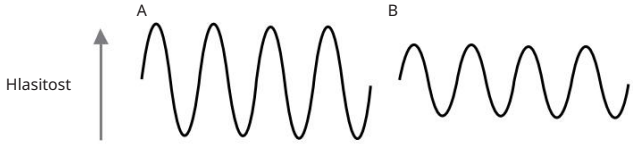
zvuk.

Uvažujme dva nástroje, jako je cembalo a klavír hrající na klaviatuře stejnou notu a stejnou hlasitostí. Přestože mají stejnou hlasitost a výšku, nástroje stále znějí výrazně odlišně. Je to proto, že různé mechanismy tvorby poznámek obou nástrojů generují různé soubory harmonických; harmonické složky ve zvuku klavíru se liší od harmonických složek ve zvuku cembala.

Machine Translated by Google

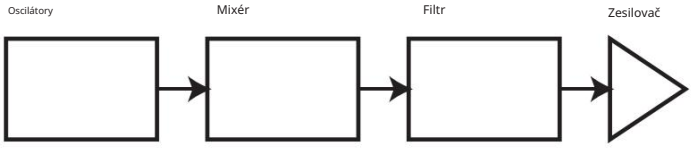
Hlasitost

Hlasitost, která je často označována jako amplituda nebo hlasitost zvuku, je určena tím, jak velké jsou vibrace. Velmi zjednodušeně by poslech klavíru z metrové vzdálenosti zněl hlasitěji, než kdyby byl na padesát metrů.



Poté, co jsme ukázali, že pouze tři prvky mohou definovat jakýkoli zvuk, tyto prvky nyní musí souviset s hudebním syntezátorem. Je logické, že jiná část Syntetizátoru „syntetizuje" (nebo vytváří) tyto různé prvky.

Jedna část syntezátoru, oscilátory, poskytují surové signály tvaru vlny, které určují výšku zvuku spolu s jeho hrubým harmonickým obsahem (tónem). Tyto signály jsou pak smíchány dohromady v sekci zvané Mixer a výsledná směs je pak přiváděna do sekce zvané Filtr. To způsobí další změny tónu zvuku odstraněním (změnou) nebo posílením určitých harmonických. Nakonec je filtrovaný signál přiveden do zesilovače, který určuje vnitřní hlasitost zvuku.



Dodatečné sekce syntezátoru - LFO a Envelopes - poskytují další způsoby změny výšky, tónu a hlasitosti zvuku interakcí s oscilátory, filtrem a zesilovačem, což poskytuje změny v charakteru zvuku, který se může časem vyvíjet.

Protože jediným účelem LFO a Envelopes je ovládat (modulovat) ostatní sekce syntezátoru, jsou běžně známé jako „modulátory".

Tyto různé sekce syntezátoru budou nyní popsány podrobněji.

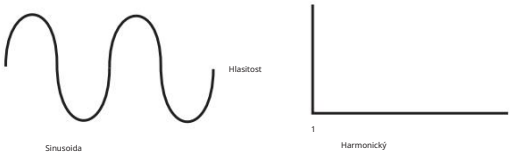
Oscilátory a mixér

Oscilátor je skutečně srdcem syntezátoru. Generuje elektronickou vlnu (která vytváří vibrace, když je nakonec přivedena do reproduktoru). Tento tvar vlny je produkován s ovladatelnou hudební výškou tónu, zpočátku určenou notou hranou na klaviatuře nebo obsaženou v přijaté zprávě MIDI noty. Počáteční charakteristický tón nebo zabarvení průběhu je ve skutečnosti určeno tvarem průběhu.

Před mnoha lety průkopníci hudební syntézy zjistili, že jen několik charakteristických křivek obsahuje mnoho z nejužitečnějších harmonických pro vytváření hudebních zvuků. Názvy těchto vln odrážejí jejich skutečný tvar při pozorování na přístroji zvaném osciloskop, a to jsou: sinusové vlny, čtvercové vlny, pilové vlny, trojúhelníkové vlny a šum.

Každý tvar vlny (kromě šumu) má speciální sadu hudebně souvisejících harmonických, se kterými lze manipulovat dalšími sekcemi syntezátoru.

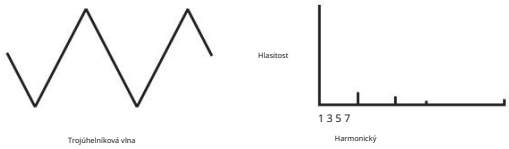
Níže uvedené diagramy ukazují, jak tyto průběhy vypadají na osciloskopu, a ilustrují relativní úrovně jejich harmonických. Pamatujte, že jsou to relativní úrovně různých harmonických přítomných ve tvaru vlny, které určují tón vnitřního zvuku.



Sinusové vlny

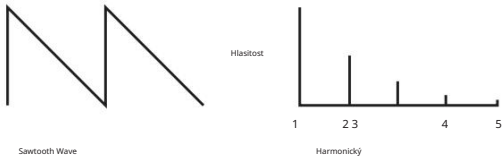
Ty mají pouze jednu harmonickou. Sinusový průběh vytváří „nejčistší" zvuk, protože má pouze jednu výšku (frekvenci).

Trojúhelníkové vlny



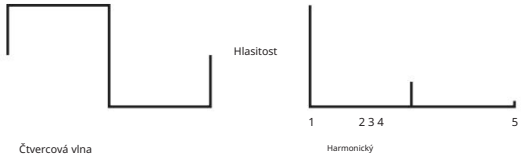
Ty obsahují pouze liché harmonické. Objem každého se zmenšuje s druhou mocninou jeho polohy v harmonické řadě. Například 5. harmonická má hlasitost 1/25 hlasitosti základní.

Pilovité vlny



Ty jsou bohaté na harmonické a obsahují sudé i liché harmonické srandovní základní frekvence. Objem každého z nich je nepřímo úměrný jeho poloze v harmonická řada.

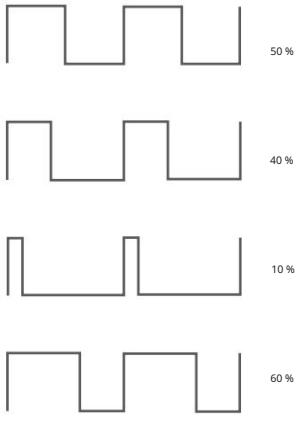
Čtvercové / Pulzní vlny



Ty mají pouze liché harmonické, které mají stejnou hlasitost jako liché harmonické v a pilová vlna.

Všimněte si, že čtvercový průběh tráví stejné množství času ve svém „vysokém" stavu a ve „nízkém" stavu. Tento poměr je známý jako „pracovní cyklus". Čtvercová vlna má vždy pracovní cyklus 50 %, což znamená, že je „vysoká" po polovinu cyklu a „nízká" ve druhé polovině.
V Ultranova je možné upravit pracovní cyklus základního čtvercového tvaru vlny tak, aby se vytvořil tvar vlny, který má více „obdélníkový" tvar. Ty jsou často známé jako pulzní křivky. Jak se tvar vlny stává více a více pravoúhlým, zavádějí se rovnoměrnější harmonické a tvar vlny mění svůj charakter a stává se „nosnějším" zvukem.

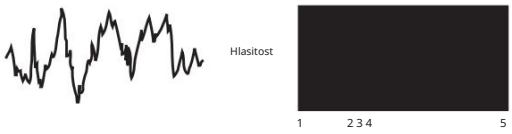
Šířku pulsní vlny ('Pulse Width') lze dynamicky měnit pomocí modulátoru, což má za následek, že se harmonický obsah křivky neustále mění. To může dát tvaru vlny velmi „tučnou" kvalitu, když se šířka pulzu mění střední rychlostí.



Nezáleží na tom, jak zní pulsní křivka, zda pracovní cyklus je 40% nebo 60%, protože křivka je pouze „převrácená" a harmonický obsah je přesně stejný.

Machine Translated by Google

Hlukové vlny



V zásadě se jedná o náhodné signály a nemají žádnou základní frekvenci (a tudíž žádnou vlastnost výšky tónu). Všechny frekvence mají stejnou hlasitost. Protože nemají žádnou výšku tónu, jsou šumové signály často užitečné pro vytváření zvukových efektů a zvuků typu perkusí.

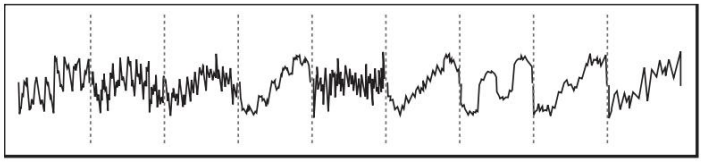
Digitální průběhy

Kromě tradičních typů křivek oscilátoru popsaných výše nabízí UltraNova také sadu pečlivě vybraných, digitálně generovaných křivek obsahujících užitečné harmonické prvky, které je obvykle obtížné vytvořit pomocí tradičních oscilátorů.

Wavetables

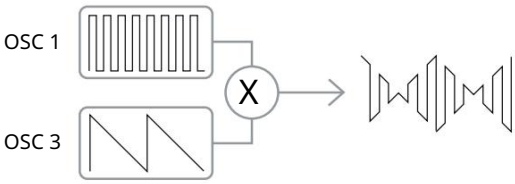
„Wavetable" je v podstatě skupina digitálních průběhů. Každý z 36 vlnových tabulek UltraNova obsahuje 9 samostatných digitálních průběhů. Výhodou vlnové tabulky je to, že po sobě jdoucí tvary vln ve vlnové tabulce lze míchat. Některé z vlnových tabulek UltraNova obsahují průběhy s podobným harmonickým obsahem, zatímco jiné obsahují průběhy s výrazně odlišným harmonickým obsahem. Wavetables ožijí, když je „wavetable index" – pozice ve vlnové tabulce – modulován, což má za následek zvuk, který neustále mění charakter, ať už plynule nebo náhle.

9 Vlny tvoří tabulku vln



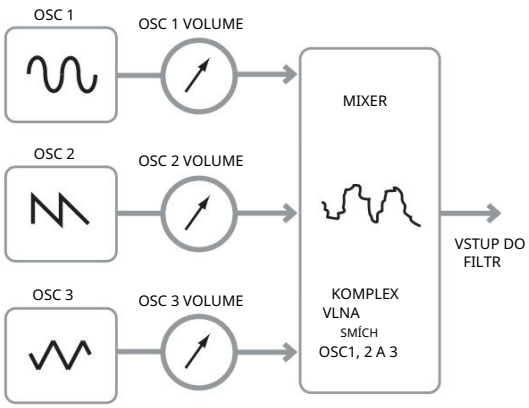
Prstencová modulace

Ring Modulator je zvukový generátor, který přijímá signály ze dvou oscilátorů UltraNova a efektivně je „násobí" dohromady. Ultranova má 2 prstencové modulátory, jeden má Osc 1 a Osc 3 jako vstupy a druhý má Osc 2 a Osc 3. Výsledný výstup závisí na různých frekvencích a harmonickém obsahu přítomných v každém ze dvou signálů oscilátoru a bude se skládat řady součtových a rozdílových frekvencí a také frekvencí přítomných v původních signálech.



Mixér

Pro rozšíření rozsahu zvuků, které mohou být produkovány, mají typické analogové syntezátory více než jeden oscilátor. Použitím více oscilátorů k vytvoření zvuku je možné dosáhnout velmi zajímavých harmonických mixů. Je také možné mírně rozladit jednotlivé oscilátory proti sobě, což vytváří velmi teplý, „tučný" zvuk. Mixer UltraNova umožňuje míchání tří nezávislých oscilátorů, samostatného oscilátoru šumu a dvou zdrojů Ring Modulator.



Filtr

Ultranova je subtraktivní hudební syntezátor. Subtraktivní znamená, že část zvuku je odečtena někde v procesu syntézy.

Oscilátory poskytují nezpracovaným průběhům spoustu harmonického obsahu a sekce Filter řízeně odečítá některé harmonické.

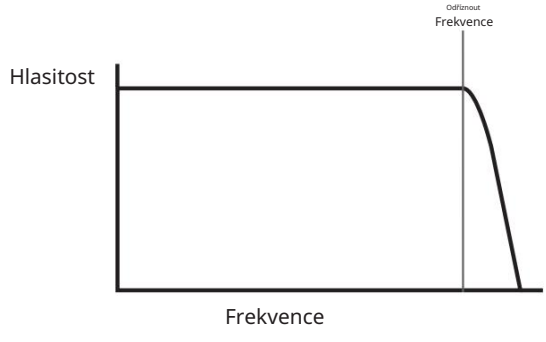
Na UltraNova je k dispozici 14 typů filtrů, i když se jedná o varianty tří základních typů filtrů: Low Pass, Band Pass a High Pass. Typ filtru, který se u syntezátorů nejčastěji vyskytuje, je typ Low Pass. U nízkopropustného filtru se zvolí mezní bod (nebo mezní frekvence) a všechny frekvence pod tímto bodem jsou propuštěny a frekvence nad ním jsou filtrovány. Nastavení parametru Filter Frequency určuje bod, pod kterým jsou frekvence odstraněny. Tento proces odstraňování harmonických z průběhů má za následek změnu charakteru nebo zabarvení zvuku. Když je parametr Frequency na maximu, je filtr zcela „otevřený" a z nezpracovaných křivek oscilátoru nejsou odstraněny žádné frekvence.

V praxi dochází k postupnému (spíše než k náhlému) snižování hlasitosti harmonických nad mezním bodem nízkofrekvenčního filtru. Jak rychle tyto harmonické zmenšují hlasitost, když se frekvence zvyšuje nad mezní bod, je určeno strmostí filtru. Sklon se měří v „jednotkách objemu na oktávu". Protože se hlasitost měří v decibelech, je tento sklon obvykle uváděn jako tolik decibelů na oktávu (dB/okt). Typické hodnoty jsou 12 dB/okt a 24 dB/okt. Čím vyšší číslo, tím větší je potlačení harmonických nad mezním bodem a tím výraznější je filtrační efekt.

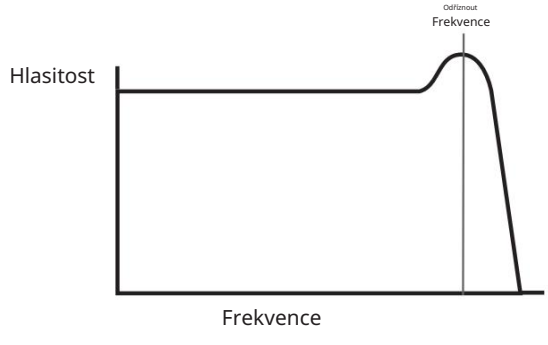
Dalším důležitým parametrem filtru je jeho rezonance. Frekvence v hraničním bodě mohou být zvýšeny pomocí ovladače Rezonance filtru. To je užitečné pro zdůraznění určitých harmonických zvuku.

Při zvýšení rezonance se do zvuku procházejícího filtrem vnese kvalita podobná pískání. Když je nastavena na velmi vysoké úrovně, rezonance ve skutečnosti způsobí, že se filtr sám rozkmitá, kdykoli jím prochází signál. Výsledný pískavý tón, který vzniká, je ve skutečnosti čistá sinusovka, jejíž výška závisí na nastavení knoflíku Frequency (mezní bod filtru). Tato rezonance-produkoval sinusoida může skutečně
lze v případě potřeby použít pro některé zvuky jako doplňkový zdroj zvuku.

Níže uvedený diagram ukazuje odezvu typického dolnopropustného filtru. Frekvence nad hraničním bodem se sníží na hlasitost.



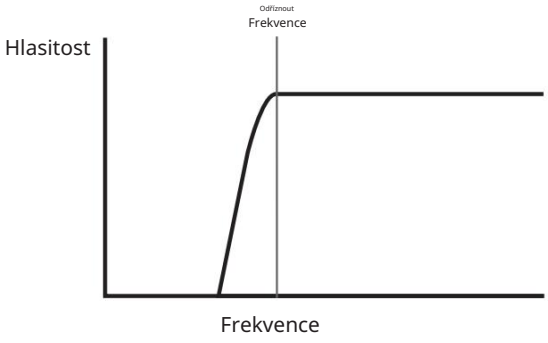
Když se přidá rezonance, zvýší se hlasitost frekvencí v bodě cut-off.



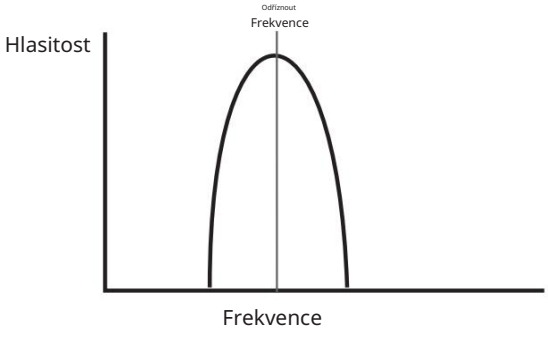
Machine Translated by Google

Kromě tradičního typu Low Pass Filter existují také typy High Pass a Band Pass. Typ použitého filtru se vybírá pomocí parametru Typ filtru.

Horní propust je podobná dolní propusti, ale funguje v „opačném smyslu“, takže frekvence pod mezním bodem jsou odstraněny. Frekvence nad mezním bodem jsou propuštěny. Když je parametr Filter Frequency nastaven na nulu, je filtr zcela otevřený a z nezpracovaných křivek oscilátoru nejsou odstraněny žádné frekvence.



Když je použit pásmový filtr, propustí se pouze úzké pásmo frekvencí uprostřed kolem hraničního bodu. Frekvence nad a pod pásmem jsou odstraněny. Tento typ filtru není možné úplně otevřít a nechat projít všechny frekvence.

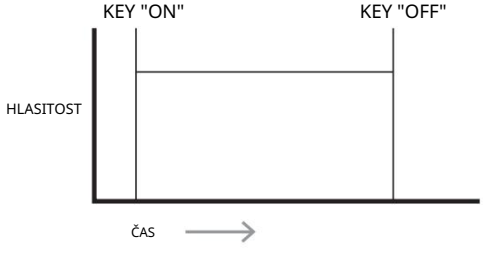


Obálky A zesilovač

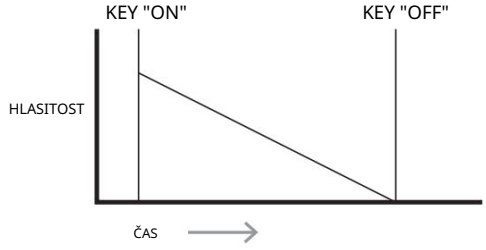
V dřívějších odstavcích byla popsána syntéza výšky a zabarvení zvuku.
Další část Synthesis Tutorial popisuje, jak se ovládá hlasitost zvuku.
Hlasitost noty vytvořené hudebním nástrojem se často velmi mění v průběhu trvání noty, podle typu nástroje.

Například nota hraná na varhanách rychle dosáhne plné hlasitosti, když stisknete klávesu.
Zůstane na plné hlasitosti, dokud neuvolníte klávesu, v tomto okamžiku úroveň hlasitosti okamžitě klesne na nulu.

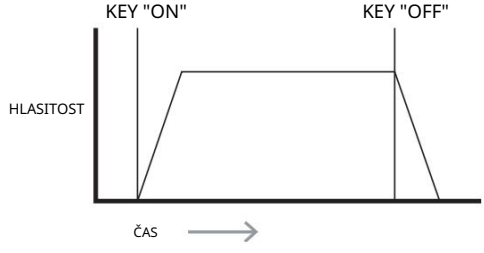
Nota klavíru rychle dosáhne plné hlasitosti po stisknutí klávesy a po několika sekundách postupně klesá na nulu, i když klávesu držíte.



Emulace String Section dosáhne plné hlasitosti pouze postupně, když je stisknuta klávesa. Při držení klávesy zůstává na plné hlasitosti, ale jakmile klávesu uvolníte, hlasitost klesá na nulu poměrně pomalu.



V analogovém syntezátoru jsou změny charakteru zvuku, ke kterým dochází během trvání noty, řízeny sekcí nazvanou Envelope Generator. UltraNova má 6

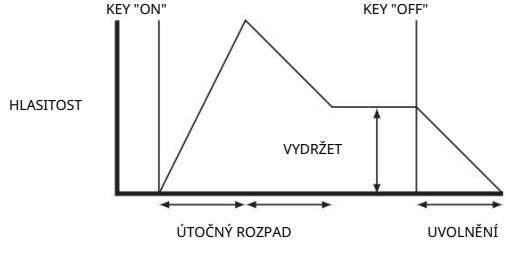


Generátory obálek (nazývané Env 1 až Env 6). Env 1 se vždy vztahuje k zesilovači, který řídí amplitudu noty – tj. hlasitost zvuku – při hraní noty.

Každý generátor obálek má čtyři hlavní ovládací prvky, které se používají k úpravě tvaru obálky.

Čas útoku

Upravuje čas, který po stisknutí tlačítka trvá, než se hlasitost vyšplhá z nuly na plnou hlasitost. Lze jej použít k vytvoření zvuku s pomalým prolínáním.



Doba rozpadu

Upravuje dobu, po kterou hlasitost klesne z původní plné hlasitosti na úroveň nastavenou ovladačem Sustain, když je stisknuta klávesa.

Úroveň udržení

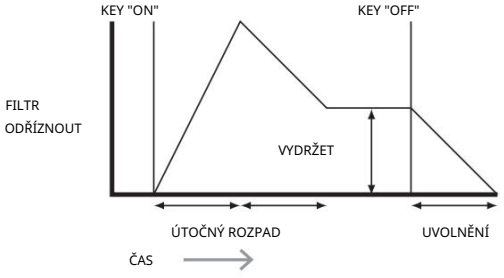
To je na rozdíl od ostatních ovládacích prvků obálky v tom, že nastavuje úroveň spíše než časové období. Nastavuje úroveň hlasitosti, na které obálka zůstane, když je klávesa stisknuta, po uplynutí doby doznívání.

Čas vydání

Upravuje dobu, po kterou po uvolnění tlačítka hlasitost klesne z úrovně Sustain na nulu. Lze jej použít k vytvoření zvuků, které mají kvalitu „vyblednutí“.

Typický syntezátor bude mít jednu nebo více obálek. Na zesilovač je vždy aplikována jedna obálka, která tvaruje hlasitost každé hrané noty. Další obálky lze použít k dynamické změně jiných sekcí syntezátoru během životnosti každé noty.
Druhý generátor obálek UltraNova (Env 2) se používá k úpravě mezní frekvence filtru po dobu životnosti bankovky.

V zařízení UltraNova lze generátory obálek 3 až 6 použít pro speciální účely, jako je modulace indexu Wavetable nebo úrovní FX.



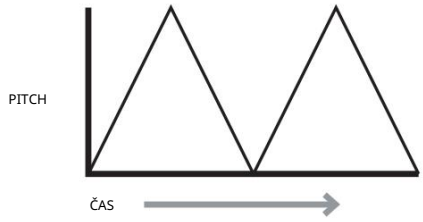
LFO

Stejně jako Envelope Generators je LFO sekce syntezátoru modulátorem. Místo toho, aby byla součástí samotné zvukové syntézy, používá se ke změně (nebo modulaci) jiných sekcí syntezátoru. Například LFO lze použít ke změně výšky oscilátoru nebo mezní frekvence filtru.

Většina hudebních nástrojů produkuje zvuky, které se v průběhu času mění jak v hlasitosti, tak ve výšce a zabarvení. Někdy mohou být tyto variace docela jemné, ale stále významně přispívají k charakterizaci vnitřního zvuku.

Zatímco Envelope se používá k ovládání jednorázové modulace během životnosti jedné noty, LFO modulují pomocí opakujícího se cyklického průběhu nebo vzoru. Jak bylo uvedeno výše, oscilátory produkují konstantní tvar vlny, který může mít tvar opakující se sinusové vlny, trojúhelníkové vlny atd. LFO produkují tvary vln podobným způsobem, ale normálně na frekvenci, která je příliš nízká na to, aby produkovala zvuk, který by lidské ucho dokázalo vnímat. (Ve skutečnosti LFO znamená Low Frequency Oscillator.)
Stejně jako u obálky mohou být průběhy generované LFO přiváděny do jiných částí syntezátoru, aby se vytvořily požadované změny v průběhu času – neboli „pohyby" – zvuku.
UltraNova má tři nezávislé LFO, které lze použít k modulaci různých sekcí syntezátoru a mohou běžet různými rychlostmi.

Typický tvar vlny pro LFO by byla vlna trojúhelníku.



Představte si, že tato velmi nízkofrekvenční vlna je aplikována na výšku oscilátoru. Výsledkem je, že výška tónu oscilátoru pomalu stoupá a klesá nad a pod svou původní výšku. To by například simulovalo houslistu, který během smyčcování pohybuje po struně nástroje nahoru a dolů. Tento jemný pohyb tónu nahoru a dolů se nazývá
„Vibrato" efekt.

Alternativně, pokud by stejný signál LFO moduloval mezní frekvenci filtru místo výšky oscilátoru, výsledkem by byl známý kolísavý efekt známý jako 'wahwah'.
Kromě nastavení různých sekcí syntezátoru, které mají být modulovány LFO, lze současně použít jako modulátory také další obálky. Je jasné, že čím více oscilátorů, filtrů, obálek a LFO je v syntezátoru, tím je výkonnější.

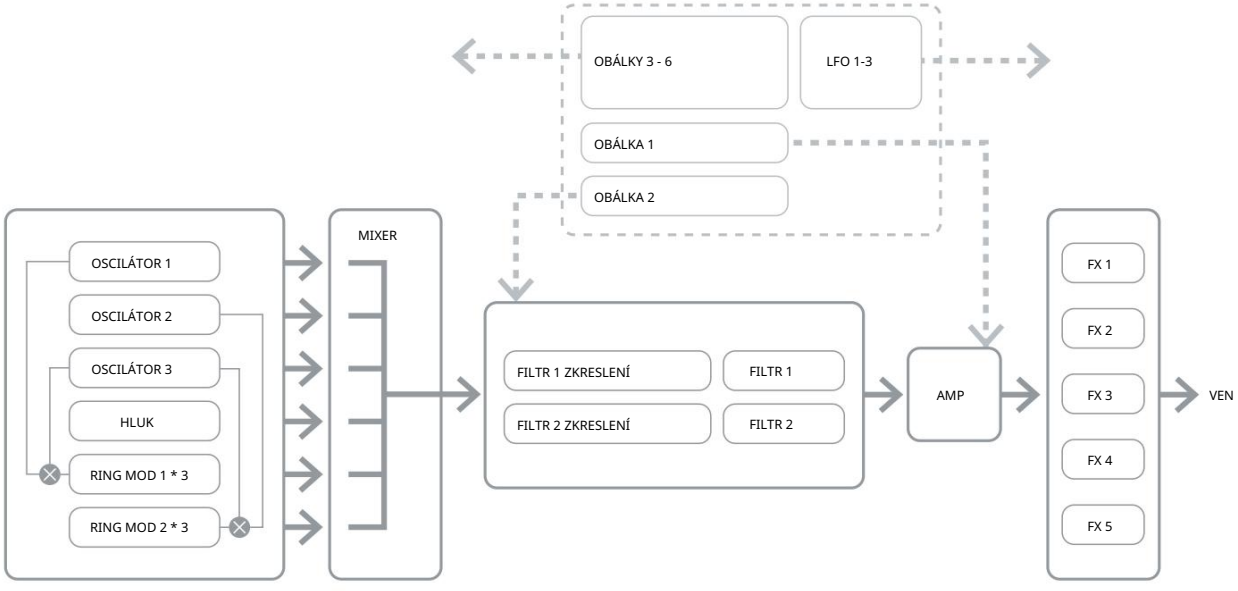
souhrn

Syntezátor lze rozdělit na hlavní bloky generující zvuk nebo zvuk modifikující (modulační).

1 Oscilátory, které generují průběhy v různých výškách.
2 Mixer, který míchá výstupy z oscilátorů dohromady.
3 filtry, které odstraňují určité harmonické a mění charakter nebo zabarvení zvuku.
4 Zesilovač řízený generátorem obálek, který mění hlasitost zvuku
v průběhu času, když se hraje nota.
5 LFO a obálky, které lze použít k modulaci čehokoli z výše uvedeného.

Velká část radosti ze syntezátoru spočívá v experimentování s továrními přednastavenými zvuky a vytváření nových. Neexistuje žádná náhrada za „praktickou" zkušenost.
Experimenty s úpravou mnoha parametrů UltraNova nakonec povedou k lepšímu pochopení toho, jak se různé ovládací prvky mění a pomáhají utvářet nové zvuky.
Vyzbrojeni znalostmi v této kapitole a pochopením toho, co se ve stroji skutečně děje, když se provádí úpravy knoflíků a přepínačů, bude proces vytváření nových a vzrušujících zvuků snadný – bavte se.

DIagram toku signálu ultranova



Machine Translated by Google

Sekce Editace Synth

Hardwarová navigace

Na straně 4 naleznete přehled zařízení UltraNova a stručný popis funkcí jednotlivých ovládacích prvků na horním panelu.

Na UltraNova jsou všechny nabídky, které řídí generování zvuku a bloky zpracování zvuku, přístupné pomocí tlačítek v oblasti Synth Edit na horním panelu.

Když je vyvoláno menu, zobrazené hodnoty parametrů odpovídají aktuálně zvolenému patchi.

Každá nabídka je přístupná pomocí vlastního vyhrazeného tlačítka a má jednu až čtyři stránky. Pokud má nabídka více než jednu stránku, jedno ze dvou tlačítek PAGE [4] se rozsvítí a lze je použít k procházení dalšími stránkami. Na LCD displeji se zobrazuje až osm parametrů nabídky a každý se mění pomocí otočného kodéru přímo nad textem parametru.

Pomocí tlačítek nabídky [11] až [22] můžete přejít přímo z jedné nabídky do druhé stisknutím jediného tlačítka. Některé bloky generování/zpracování zvuku jsou duplikované (např Oscilátor) a tlačítka SELECT [10] se používají k výběru konkrétního bloku daného typu, který má být ovládán. UltraNova si pamatuje, který blok byl naposledy otevřen a také která stránka nabídky, a když je tato nabídka vyvolána, znovu se otevře s viditelným posledním nastavením.

oscilátory 1, 2 a 3

UltraNova má tři stejné oscilátory a zdroj šumu; toto jsou generátory zvuku syntezátoru. Stisknutím tlačítka OSCILLATOR [11] se otevře nabídka oscilátoru, která má dvě stránky pro každý oscilátor. Jedno z tlačítek SELECT a jedno z tlačítek PAGE se rozsvítí, což znamená, že je k dispozici více než jeden oscilátor k ovládání a že jsou k dispozici další stránky nabídky. Celkem se zobrazí 16 parametrů na oscilátor pro nastavení, osm na stránku. Všimněte si však, že ive z nich jsou společné pro všechny tři oscilátory a další pro zdroj šumu; těchto šest parametrů se objeví v menu Strana 2 pro každý oscilátor.

Parametry na oscilátor (Strana 1)

ILLATORS O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PW / Idx O1Hard O1Dense O1DnsDtn
0 0 0 Pilový zub 127 0 0 0

O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

O2Semi O2Cents O2VSync O2Wave O2PW/Idx O2Hard O2Dense O2DnsDtn
0 0 0 Pilový zub 0 127 0 0

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 Pilový zub 0 127 0 0

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

ILTRY F1Freq 127 F1Res 0 F1Env2 F1Track F1Typ F1DAmnt F1DTyp F1QNorm
0 127 LP24 0 Dioda 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Paralelní Vypnuto Vypnuto

F2Freq F2Res 0 F2Env2 F2Track F2Typ F2DAmnt F2DType F2QNorm
127 0 127 LP24 0 Dioda 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
0 Paralelní Vypnuto Vypnuto

VELOPES AmpAtt AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
2 90 127 0 0 OFF Re-Trig 40

AmpASlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk LvlTkNte
2 127 0 0 127 0 C 3

FltAtt 2 FltDec FltSus 35 FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig FltMTrig
0 45 0 0 VYPNUTO Re-Trig

FltASlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 127 0 C 3

E3-E6 E3Atk E3Dec E3Sus 64 E3Rel 40 E3DcAtk E3DcDec E3DcRel E3MTrig
70 0 0 VYPNUTO Re-Trig

E3AtSlp E3DcSlp E3AtTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 127 0 C 3

V následujících popisech je jako příklad použit oscilátor 1, avšak všechny 3 oscilátory jsou v provozu identické.

RE1: Hrubé ladění

Zobrazeno jako: O1Semi

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Tento parametr nastavuje základní ladění per-oscilátoru. Zvýšením jeho hodnoty o 1 se posune výška každé noty na klaviatuře nahoru o jeden půltón pouze pro vybraný oscilátor, takže nastavení na +12 efektivně posune ladění oscilátoru o jednu oktávu nahoru. Záporné hodnoty se rozladí stejným způsobem. Viz také Transpozice na straně 38.

RE2: Jemné doladění

Zobrazeno jako: O1 centů

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -50 až +50

Tento parametr umožňuje jemné ladění oscilátoru v krocích po 1/100 půltónu, parametr (2/100 půltónu), půltóny.

RE3: Synchronizace virtuálního oscilátoru

Zobrazeno jako: O1VSync

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Synchronizace oscilátoru je technika používání „pevného“ „virtuálního“ oscilátoru k přidání 127 harmonických k prvnímu, pomocí tvaru vlny virtuálního oscilátoru k opětovnému spuštění prvního.

Tato technika vytváří zajímavou škálu zvukových efektů. Zvukový výsledek

zvuk se mění podle toho, jak se mění hodnota parametru, protože frekvence virtuálního oscilátoru se zvyšuje jako násobek frekvence hlavního oscilátoru, jak se zvyšuje hodnota parametru.

Když je hodnota Vsync násobkem 16, frekvence virtuálního oscilátoru je hudební harmonikou frekvence hlavního oscilátoru. Celkovým efektem je transpozice oscilátoru, který posouvá harmonickou řadu nahoru, s hodnotami mezi násobky 16, které vytvářejí více nesouhlasné efekty.

VSync = 0

VSync = 5

VSync = 16

Chcete-li získat to nejlepší z Vsync, zkuste jej modulovat pomocí LFO.
Zkuste jej přiřadit k MOD kolečku pro „praktické“ ovládání.

RE4: Tvar vlny oscilátoru

Zobrazeno jako: O1Wave

Počáteční hodnota: Pilový zub

Rozsah nastavení: Úplné podrobnosti viz tabulka na straně 40

Tím se vybere křivka oscilátoru z řady 72 možností. Kromě analogových tvarů vlny syntezátorového typu, jako je sinus, čtverec, pilový zub, pulz a 9 poměrů pilovitých/pulzních mixů, existují různé digitální tvary vln a 36 vlnových tabulek sestávajících z devíti jednotlivých tvarů vln na vlnovou tabulku plus dva zdroje audio vstupu.

Pokud jsou vybrány zdroje audio vstupu, žádné další parametry oscilátoru nebudou mít žádný vliv na zvuk. Audio vstup bude použit jako zdroj pro následnou manipulaci (např. filtry, modulace atd.).
Chcete-li slyšet některý ze zvukových vstupů, musí být na klaviatuře zahrána nota.

Je možné vytvořit MIDI gate efekt na vokálech pomocí audio vstupů jako zdroj.

RE5: Pulse Width/Wave Table Index

Zobrazeno jako: O1Pw/Idx

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Tento ovládací prvek má dvě funkce v závislosti na tvaru vlny zvoleném RE4. U pulzních průběhů mění šířku pulzu výstupu oscilátoru. Tento základní efekt lze nejsnáze slyšet úpravou RE5 s RE4 nastaveným na PW; Všimnete si, jak se harmonický obsah mění a při vysokých nastaveních se zvuk stává docela tenkým a kovovým. Pulzní vlna je v podstatě asymetrická čtvercová vlna; při nastavení na nulu je průběh normální obdélníkový průběh. (Viz strana 9.) RE5 má jinou funkci, pokud je průběh oscilátoru nastaven na jednu z 36 tabulek vln (viz RE4 výše). Každá tabulka vln se skládá z devíti souvisejících křivek a nastavení RE5 určuje, která se používá. Celkový rozsah hodnot parametru 128 je rozdělen do 9 (přibližně) stejných segmentů po 14 hodnotových jednotkách, takže nastavením hodnoty na cokoliv mezi -64 a -50 se vygeneruje první z 9 průběhů, -49 až -35 druhý, a tak dále. Viz také parametr Interpolace tabulky vln (RE2

na straně nabídky oscilátoru 2), kterou lze použít k zavedení dalších variací ve způsobu použití vlnových tabulek.

RE6: Tvrdost

Zobrazí se jako: O1 Těžký

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Parametr Hardeness upravuje obsah harmonických ve tvaru vlny a snižuje úroveň horních harmonických při snižování hodnoty. Jeho účinek je podobný jako u nízkofrekvenčního filtru, ale pracuje na úrovni oscilátoru. Všimnete si, že to nemá žádný vliv na sinusový průběh, protože jde o jeden průběh bez harmonických.

Machine Translated by Google

RE7: Hustota

Zobrazeno jako: O1Dense

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Parametr hustoty k sobě efektivně přidává kopie tvaru vlny oscilátoru. K tomu slouží až osm dalších virtuálních oscilátorů v závislosti na hodnotě parametru. To vytváří „hustší“ zvuk při nízkých až středních hodnotách, ale pokud se virtuální oscilátory mírně rozladí (viz RE8 níže), získá se zajímavější efekt.

RE8: Rozladění hustoty

Zobrazeno jako: O1DnsDtn

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr by měl být použit ve spojení s ovládacím prvkem Density. Rozladí oscilátory virtuální hustoty a všimnete si nejen hustšího zvuku, ale i efektu tlukotu.

> Parametry Density a Density Detune lze použít k „zahuštění“ zvuku a simulaci efektu přidání dalších zvuků. Parametry Unison a Unison Detune v Hlasovém menu lze použít k vytvoření velmi podobného efektu, ale použití Density a Density Detune má tu výhodu, že není nutné používat další hlasy, kterých je počet inite.

Parametry na oscilátor (Strana 2)

O1PtchWh	O1WTInt	ModVib	MVibRate	OscDrift	OscPhase	FixNote	NoiseTyp
+12	127	0	65	0	0 stupňů	Vypnuto	Bílý

RE1: Rozsah rozteče

Zobrazeno jako: O1PtchWh

Počáteční hodnota: +12

Rozsah nastavení: -12 až +12

Pitch kolečko může měnit výšku oscilátoru až o oktávu, nahoru nebo dolů. Jednotky jsou v půltónech, takže při hodnotě +12 pohyb kolečka nahoru zvýší výšku tónů hraných not o jednu oktávu a posunutím dolů je sníží o oktávu. Nastavení parametru na zápornou hodnotu má za následek obrácení provozního smyslu otočného kolečka. Zjistíte, že mnoho továrních patchů má tento parametr nastavený na +2, což umožňuje rozsah Pitch Wheel ¼1 tónu. Stojí za zmínku, že (stejně jako všechny parametry pro každý oscilátor) lze hodnotu nastavit nezávisle pro každý oscilátor.

RE2: Interpolace vlnové tabulky

Zobrazeno jako: O1WTInt

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr nastavuje, jak hladký je přechod mezi sousedními průběhy ve stejné vlnové tabulce. Hodnota 127 vytvoří velmi hladký přechod, přičemž sousední průběhy se prolínají. S hodnotou nula budou přechody náhlé a zřetelné. S vysokou nastavenou hodnotou 01WInt je možné zachovat směs sousedních průběhů, pokud hodnota modulace zůstane stejná. Při modulaci wavetable Index (přes LFO atd.) parametr wavetable interpolace nastavuje, jak hladký (nebo ne!) přechod je.

Společné parametry oscilátoru

Zbývající parametry v nabídce oscilátoru jsou společné pro všechny 3 oscilátory. Jsou dostupné podle toho, který oscilátor je vybrán tlačítkem SELECT [10].

RE3: Jedna pevná poznámka

Zobrazí se jako: FixNote

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto, C# -2 až G 8

Některé zvuky nemusí být chromaticky závislé. Příkladem mohou být určité perkusní zvuky (např. basové bubny) a zvukové efekty, jako je laserová pistole. Jako MIXER je možné podepsat ixed notu do patche, takže hra na kteroukoli klávesu na klaviatuře generuje stejný zvuk. Výška, na které je zvuk založen, může být jakákoli půltónová nota v rozsahu přes deset oktáv. S parametrem nastaveným na Vypnuto se klávesnice chová jako normálně. Je-li nastavena na jakoukoli jinou hodnotu, každá klávesa hraje zvuk ve výšce odpovídající dané hodnotě.

RE4: Hloubka vibrací

Zobrazeno jako: ModVib

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Přidání vibrata do oscilátoru cyklicky moduluje (nebo mění) výšku tónu a dodává tónu „kolísání“. Tento parametr určuje hloubku vibrata, a tedy i to, jak zřetelné je „kolísání“. Modové kolečko se používá k aplikaci vibrata s parametrem ModVib

hodnota představující maximální hloubku vibrata, které lze dosáhnout, když je mod kolečko v jeho zcela „nahoře“ poloze. Na UltraNova jsou běžné parametry VibMod a MvibRate (níže), které ovlivňují všechny oscilátory a nevyžadují použití sekce LFO.

RE5: Frekvence vibrací

Zobrazeno jako: MVibRate

Počáteční hodnota: 65

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr nastavuje rychlost (nebo frekvenci) vibrata od velmi pomalého (hodnota=0) po velmi rychlé (hodnota=127).

RE6: Drift oscilátoru

Zobrazeno jako: OscDrift

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Když jsou tři oscilátory nastaveny na stejné ladění, jejich průběhy jsou dokonale synchronizovány. Staré analogové syntezátory nedokázaly zůstat perfektně naladěné a Oscil lator Drift tuto nedokonalost „emuluje“ použitím kontrolovaného množství rozladění, takže oscilátory jsou navzájem mírně rozladěné. To dodává zvuku „plnější“ charakter.

RE7: Fáze oscilátoru

Zobrazeno jako: OscPhase

Počáteční hodnota: 0 stupňů

Rozsah nastavení: Volný, 0 stupňů až 357 stupňů

Nastavuje bod ve tvaru vlny, ve kterém oscilátory začínají, a je nastavitelný v krocích po 3 stupních během jednoho celého cyklu tvaru vlny (360¼). Výsledkem je přidání mírného „cvaknutí“ nebo „hrany“ na začátek tónu, protože okamžité výstupní napětí při stisku klávesy není nulové. Nastavení parametru na 90¼ nebo 270¼ má nejviditelnější účinek. S parametrem nastaveným na 0º se oscilátory vždy spustí přesně v kroku. Pokud je nastaveno Volné, fázový vztah křivek nesouvisí s tím, kdy je stisknuto tlačítko.

RE8: Typ zdroje hluku

Zobrazeno jako: NoiseType

Počáteční hodnota: Bílý

Rozsah nastavení: White, High, Band nebo High-band

Kromě tří hlavních oscilátorů má UltraNova také generátor šumu. Bílý šum je označován jako signál se „stejným výkonem na všech frekvencích“ a je to známý „syčivý“ zvuk. Omezení šířky pásma generátoru šumu mění charakteristiku „syčení“ a další tři možnosti pro tento parametr takovéto filtrování aplikují. Všimněte si, že generátor šumu má svůj vlastní vstup do směšovače, a abyste jej slyšeli izolovaně, bude nutné jeho vstup zvýšit a vstupy oscilátoru vypnout. (Viz 15.)

mixér

Výstupy tří oscilátorů a zdroje hluku jsou předány do jednoduchého audio mixpultu, kde lze upravit jejich jednotlivé příspěvky k celkovému zvukovému výstupu.

Většina továrních patchů používá buď dva, nebo všechny tři oscilátory, ale jejich výstupy jsou sečteny v různých kombinacích úrovní. Stisknutím tlačítka MIXER [12] se otevře nabídka Mixer, která má dvě stránky. Jedno z tlačítek PAGE se rozsvítí, což znamená, že jsou k dispozici další stránky nabídky. Celkem 6 vstupů a dva FX sendy jsou k dispozici pro nastavení na straně 1 a každý vstup lze ovládat jako sólo na straně 2.

> Stejně jako u jakéhokoli jiného audio mixu se nenechte v pokušení zesílit všechny vstupy. Mixér by měl sloužit k vyvážení zvuků. Pokud se používá více zdrojů, pak by každé nastavení vstupu mělo být přibližně v polovině – přibližně 64 nebo tak, a čím více vstupů používáte, tím opatrnější musíte být. Pokud to uděláte špatně, riskujete vnitřní ořezávání signálu, což bude znít extrémně nepříjemně.

Parametry mixéru (Strana 1)

O1Level	O2Level	O3Level	RM1*3Lvl	RM2*3Lvl	NoiseLvl	PreFXLvl	PstFXLvl
127	0	0	0	0	0	0 dB	0 dB

O1Solo	O2Solo	O3Solo	NoiseSolo	RM13Solo	RM23Solo
Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto

RE1: Oscilátor 1 Úroveň

Zobrazí se jako: O1Level

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr nastavuje hlasitost signálu oscilátoru 1 přítomného v celkovém zvuku.

PortTime	PortMode	PreGlide	PolyMode	Unison	UnDetune
Vypnuto	Expo Off	Vypnuto	Poly	Vypnuto	25

L1Rate	L1RSync	L1Wave	L1Phase	L1Slew	L1KSync	L1Comn	L1OneSht
68	Vypnuto	Sinus	0	0	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto

L1Delay	L1DSync	L1InOut	L1DTrig
0	Vypnuto	FadeIn Legato	

On/Off	Balance	Width	SibLevel	SibType
Vypnuto	v67 m	0 127	40	HighPass

HLAS

LFO 1-3

VOCODER

Machine Translated by Google

RE2: Oscilátor 2 úrovně

Zobrazeno jako: O2Level

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr nastavuje množství signálu oscilátoru 2 přítomného v celkovém zvuku.

RE3: Oscilátor 3 úrovně

Zobrazeno jako: O3Level

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr nastavuje množství signálu oscilátoru 3 přítomného v celkovém zvuku.

RE4: Úroveň zdroje hluku

Zobrazeno jako: NoiseLvl

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr nastavuje množství šumu přítomného v celkovém zvuku.

RE5: Ring Modulator Level (Oscs. 1 * 3)

Zobrazeno jako: RM1 * 3Lvl

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Ve své nejjednodušší podobě je prstencový modulátor procesní blok se dvěma vstupy a jedním výstupem, který efektivně „násobí" dva vstupní signály dohromady. V závislosti na relativních frekvencích a harmonickém obsahu dvou vstupů bude výsledný výstup obsahovat řadu součtových a rozdílových frekvencí a také zá[illegible] hodnoty. UltraNova má dva kruhové modulátory; oba používají oscilátor 3 jako jeden vstup, jeden jej kombinuje s oscilátorem 1, druhý s oscilátorem 2. Výstupy Ring Modulator jsou k dispozici jako dva další vstupy do mixu, ovládané pomocí RE5 a RE6. Parametr ovládaný RE5 nastavuje hodnotu Osc. 1 * 3 Ring Modulator výstup přítomný v celkovém zvuku.

Vyzkoušejte následující nastavení, abyste získali dobrou představu o tom, co je to Ring Modulator Zní to jako.

Na stránce Mixer Menu 1 snižte úrovně Oscs 1, 2 & 3 a zvyšte RM1*3Lvl. Poté přejděte na stránku nabídky oscilátoru. Nastavte Osc3 na interval +5, +7 nebo +12 půltónů nad Osc1 a zvuk bude harmonický.

Změna výšky Osc 1 na jiné půltónové hodnoty vytváří nesouhlasné, ale zajímavé zvuky. O1 centy lze obměňovat, aby došlo k „bití" efektu.

RE6: Ring Modulator Level (Oscs. 2 * 3)

Zobrazeno jako: RM2*3Lvl

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Parametr řízený RE6 nastavuje hodnotu Osc. 2 v celkovém zvuku. * 3 Ring Modulator výstup

RE7: Odeslání úrovně před FX

Zobrazeno jako: PreFXLvl

Počáteční hodnota: 0 dB

Rozsah nastavení: -12dB až +18dB

Vstupy součtu směšovače jsou směrovány přes blok FX (i když nejsou aktivní žádné efekty) na úrovni určené RE7. Tento ovládací prvek by měl být nastaven opatrně, aby nedošlo k přetížení zpracování FX.

RE8: Návrat na úroveň po FX

Zobrazeno jako: PstFXLvl

Počáteční hodnota: 0 dB

Rozsah nastavení: -12dB až +12dB

Tento parametr upravuje úroveň vrácenou z výstupu FX procesoru. Jak RE7, tak RE8 tedy změní úroveň signálu, i když jsou všechny FX sloty v bloku FX vynechány.

PreFXLvl a PstFXLvl jsou kritické ovládací prvky a nesprávné nastavení může způsobit oříznutí v sekci zpracování FX a jinde. Vždy je dobré nastavit FX parametry, o kterých si myslíte, že je potřebujete jako první (v nabídce Effects, viz strana 28), a pak tyto dva parametry opatrně zvyšovat, dokud nedosáhnete požadovaného efektu.

Parametry mixéru (Strana 2)

MIXER

PreFXLvl PstFXLvl							
127	0	0	0	0	0	0 dB	0 dB

O1Solo O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo					
Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto

Funkce Solo na stránce Mixer Menu Page 2 fungují stejně jako tlačítka Solo na hardwarovém (nebo dokonce softwarovém) mixu. Aktivace Solo vám umožní poslouchat samotný příspěvek tohoto vstupu k celkovému zvuku. Pokud chcete, můžete také sólovat více než jeden vstup a to, co uslyšíte, bude součet vstupů.

HLAS

PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune							
Vypnuto	Vypnuto	Expo	6	Poly	Vypnuto	25	

LFO 1-3

L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comn L1OneSht							
68	Vypnuto	Sinus	0	0	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto
L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig							
0	Vypnuto	Fade In Legato					

Existují dva způsoby povolení Solo:

dotekem příslušného knoflíku(ů) kodéru dočasně aktivujete sólo, když se dotknete knoflíku (všimněte si, že text na LCD to nezná).

otočením knoflíku aktivujete režim sólo, dokud se knoflík znovu neotočí zpět.

VOCODER

On/Off Balance Width SibLevel SibType			
Vypnuto	v67 m 0 127 40	HighPass	

Solo nastavení se neukládají s Patchem.

EDITACE ARP

ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM						
16	Nahoru	1	64	1	Vypnuto	Vypnuto	120

CHORD EDIT Transponovat

0	START	^^ PŘEMOUT	Baskytara I1	I2 I3	I4 I5 I6 I7	--	I8 I9	--

RE1: Oscilátor 1 Solo

Zobrazeno jako: O1Solo

Počáteční hodnota: MODULATION MATRIXNumber Zdroj1 Zdroj2 TouchSel Destin Direct Direct

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

						Hloubka
1	Vypnuto	O123Ptch				0

Ztlumí všechny vstupy mixu kromě oscilátoru 1.

RE2: Oscilátor 2 Solo

PÁNEV	PanPosn PanRate PanSync PanDepth				
0	40	Vypnuto	0		

Zobrazeno jako: O2Solo

Počáteční hodnota: FX- ROUTING Směrování Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto	Vypnuto
(v23 v24 v3)	Obchvat Obchvat Obchvat				

Ztlumí všechny vstupy mixu kromě oscilátoru 2.

FX - ČÁSTKY FXWetDry

	FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck					
0	64	64 64	64	64		0

RE3: Oscilátor 3 Solo

Zobrazeno jako: O3Solo

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Ztlumí všechny vstupy mixu kromě oscilátoru 3.

RE4: Noise Source Solo

Zobrazeno jako: NoisSolo

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Ztlumí všechny vstupy mixu kromě zdroje šumu.

RE5: Ring Modulator (Oscs 1 & 3) Solo

Zobrazeno jako: RM13 Solo

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Ztlumí všechny vstupy mixu kromě toho z Ring modulátoru (oscilátory 1 a 3).

RE6: Ring Modulator (Oscs 2 & 3) Solo

Zobrazeno jako: RM23 Solo

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Ztlumí všechny vstupy mixu kromě toho z Ring modulátoru (oscilátory 2 a 3).

RE7/8: nepoužito

Machine Translated by Google

FILTRY 1 a 2

UltraNova má dvě identické sekce filtrů, které upravují harmonický obsah ILLATORS O1Semi O1Cents
výstupy oscilátorů. Lze je považovat za pr

O1VSync O1Wave O1PWidx O1Hard O1Dense O1DnsDtn

tlačítko [13] otevře nabídku Filtry, která má dvě stránky pro každý filtr. Jeden z SELECT
tlačítka a jedno z tlačítek PAGE se rozsvítí, což znamená, že více než jeden Sawtooth 127 0
Filtr je k dispozici pro ovládání a že jsou k dispozici další stránky nabídky. Pro úpravu je zobrazeno
ty na straně 2 jsou společné pro oba filtry a zobrazí se podle toho, který je vybrán.
Všimněte si, že je možné použít dva filtry sériově a umístit je do různých sérií/
paralelní konfigurace, úpravou společného parametru Filter Routing.

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

Parametry na filtr (Strana 1)

ILTRY

F1Freq 127	F1Res 0	F1Env2 F1Track F1Typ F1DAmnt F1DType F1QNorm					
		0	127	LP24	0	Dioda	64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
64 Paralelní F1Frekv Vypnuto

F2Freq 127 F2Res 0 F2Env2 F2Track F2Typ F2DAmnt F2DType F2QNorm
0 127 LP24 0 Dioda 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
64 Paralelní F1Frekv Vypnuto

Filtr je použit jako příklad v následujících popisech, ale oba jsou identické v paralelním provozu.

RE1: Frekvence filtru

Zobrazeno jako: F1Frekv

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr nastavuje frekvenci, při které pracuje typ filtru vybraný RE5. V případě hi-pass nebo low-pass filtrů je to „střední“ frekvence. Ruční zametání filtru způsobí, že téměř každému zvuku bude „tvrdě měkká“ charakteristika FltAtt FltDec AmpAtt AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig

VELOPES

2 90 127 0 0 OFF Re-Trig 40
AmpSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk AmpLvlTkNte
0 0 127 0 0 127 0 C 3

Pokud je frekvenční spojení filtru nastaveno na Zapnuto (viz Nabídka Filtr, strana 2, RE3, níže), RE1 přebírá jinou funkci pouze v případě filtru 2:

RE1: Posun frekvence filtru 2

Zobrazeno jako: Fq1<>Fq2

Počáteční hodnota: +0.3

Rozsah nastavení: -64 až +63

Další informace naleznete na straně 18

RE2: Rezonance filtru

Zobrazeno jako: F1Res

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr přidává k signálu zesílení v úzkém pásmu frekvencí kolem frekvence nastavené pomocí RE1. Může výrazně zvýraznit efekt rozmítaného filtru. Zvýšení parametru rezonance je velmi dobré pro zlepšení modulace mezní frekvence, čímž vzniká velmi ostrý zvuk. Zvýšení rezonance také zvýrazňuje působení parametru Filter Frequency, takže při pohybu ovladačem Filter je dosaženo výraznějšího efektu.

Pokud je rezonanční vazba filtru nastavena na Zapnuto (viz Nabídka filtru, strana 2, RE4, níže), RE2 přebírá mírně odlišnou funkci.

RE1: Rezonance filtru 1 a 2

Zobrazeno jako: F1&F2Res

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

RE3: Ovládání filtru pomocí obálky 2

Zobrazeno jako: F1Env2

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Činnost filtru může být spuštěna generátorem obálek 2. Vlastní nabídka obálky 2 poskytuje komplexní kontrolu nad tím, jak přesně je tento tvar obálky odvozen, viz strana 21. RE3 vám umožňuje ovládat „hloubku“ a „směr“ tohoto externího ovládání. ; čím vyšší je hodnota, tím větší je rozsah frekvencí, přes které se bude filtr pohybovat. Kladné a záporné hodnoty způsobí rozmítání filtru v opačných směrech, ale slyšitelný výsledek bude dále modifikován použitým typem filtru.

RE4: Sledování filtru

Zobrazeno jako: F1Track

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Výška zahrané noty může být upravena tak, aby se změnila mezní frekvence filtru. Při maximální hodnotě (127) se tato frekvence pohybuje v půltónových krocích s tóny hranými na klaviatuře – tj. filtr sleduje změny výšky v poměru 1:1 (např. o oktávu od sebe, mezní frekvence filtru se také změní o jednu oktávu). Při minimálním nastavení (hodnota 0) zůstává frekvence filtru konstantní, bez ohledu na to, jaké tóny zahrajete na klaviaturu.

RE5: Typ filtru

Zobrazeno jako: Typ F1

Počáteční hodnota: LP24

Rozsah nastavení: Viz tabulka na straně 44

Filtrační sekce UltraNova nabízí 14 různých typů filtrů: čtyři hi-pass a čtyři low-pass (s různými sklony) a 6 pásmových filtrů různých typů. Každý typ filtru rozlišuje mezi frekvenčními pásmy jiným způsobem, některé frekvence odmítá a jiné přechází, a tak každý vkládá zvuku jemně odlišný charakter.

RE6: Velikost zkreslení

Zobrazeno jako: F1DAmnt

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Sekce filtru obsahuje vyhrazený generátor zkreslení; tento parametr upravuje stupeň zpracování zkreslení použitého na signál. Základní „typ“ přidaného zkreslení nastavuje RE7 (viz níže). Ke zkreslení je přidán předfiltr (ale viz níže).

Zkreslení filtru je vždy přidáno před filtr, a proto frekvence filtru ovlivňuje míru zkreslení, které slyšíte. Pokud chcete zvuk před zkreslením upravit, zkuste nastavení podobná následujícímu:

PARAMETR	HODNOTA
Froutování	Série
Fbalance	127
F1DAmnt	0
F2Damnt	Podle potřeby

RE7: Typ zkreslení filtru

Zobrazeno jako: Typ F1D

Počáteční hodnota: Dioda

Rozsah nastavení: Viz strana 31

Generátor zkreslení pro každý filtr je umístěn bezprostředně před samotnou sekcí filtru.
Typ generovaného zkreslení lze vybrat pomocí parametru Typ zkreslení.

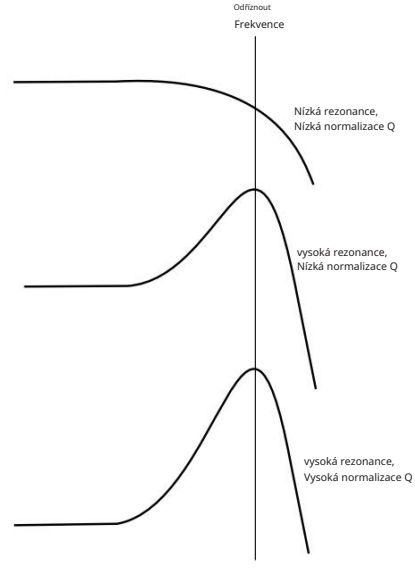
RE8: Filtr Q Normalizace

Zobrazeno jako: F1Q norma

Počáteční hodnota: 64

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr mění šířku pásma píku vytvořeného ovladačem rezonance F1Res.
Aby měl tento parametr nějaký účinek, musí být hodnota F1Res nastavena na něco jiného než nula.
Tato funkce umožňuje sekci Filtr emulovat mnoho odezev filtru, které se nacházejí na různých klasických analogových a digitálních syntezátorech.



Machine Translated by Google

O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 0 0 127 0 0
O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

Společné parametry filtru (Strana 2)

Zbývající parametry v nabídce Filtr jsou společné pro všechny oba filtry. Jsou k dispozici podle toho, který filtr je vybrán tlačítkem SELECT [10].

ILTRY F1Freq 127 F1Res 0 F1Env2 F1Track F1Typ F1DAmnt F1DTyp F1QNorm
127 63 0 127 LP24 0 Dioda 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Paralelní Vypnuto Vypnuto

F2Frekv F2Res F2Env2 F2Track F2Typ F2DAmnt F2DType F2QNorm
127 63 0 127 LP24 0 Dioda 64

RE1: Vyvážení filtru

Zobrazeno jako: FBalance
FBalance FRouting FreqLink ResLink
Počáteční hodnota: -64 Paralelní Vypnuto -64 Vypnuto

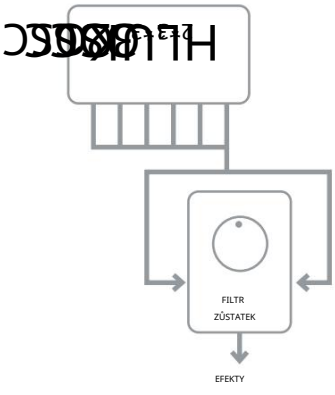
Rozsah nastavení: -64 až +63

VELOPES Dvě sekce filtru UltraNova lze používat současně, ale konfigurovány různými způsoby AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
AmpAtt 2 AmpDec AmpSus
90 127 40 0 0 OFF Re-Trig
(viz RE2 níže). Nízkofrekvenční a pásmové filtry lze paralelně kombinovat a vytvářet zvuky podobné řeči (viz tipy níže). Pro konfigurace
používající oba filtry, AmpTrig lze nastavit tak, aby byly aktivovány v jakékoli kombinaci, kterou chcete. Minimální
hodnota parametru -64 představuje maximální výstup z filtru 1 a žádný výstup FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig FltMTrig
0 127 0 0 0 127 0 C 3
FltAtt 2 FltDec 75 FltSus 35
45 0 0 OFF Re-Trig
z Filtru 2 a maximální hodnota +63 představuje maximální výstup z Filtru 2 a FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk
FltTkNte
žádný výstup z filtru 1. Při hodnotě 0 jsou výstupy dvou sekcí filtru smíchány ve stejném poměru.
0 0 0 127 0 C 3
E3-E6 E3Att E3Dec 10 70 RE2: E3Sus 64 E3Rel 40 E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig
Směrování filtru 0 0 VYPNUTO Re-Trig
E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRt E3SusTm E3LvlTk LvlTkNte
0 127 F1 Směrování 0 0 0 127 0 C 3

Zobrazeno jako:
hodnota: Rozsah Paralelní

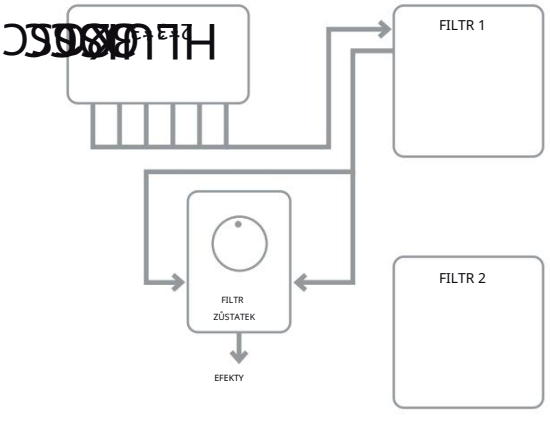
nastavení: Bypass, Single, Series, Parallel, Paral2, Drum

UltraNova poskytuje různé možné kombinace dvou filtračních bloků plus bypass. Jediný režim používá pouze filtr 1, ostatní režimy propojují dvě sekce filtru různými způsoby.



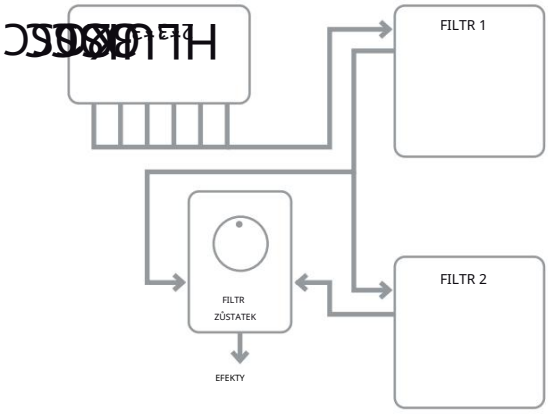
Bypass

Žádné litry na okruhu



Singl

Pouze filtr 1

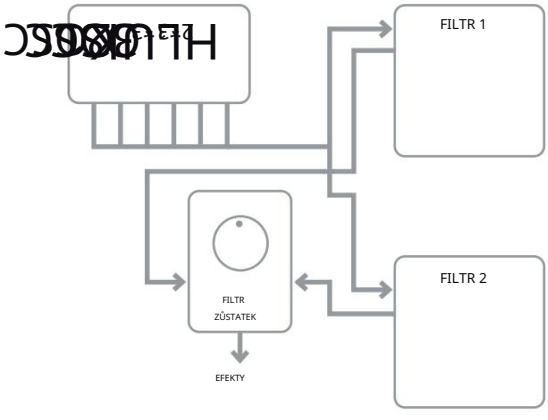


Série

Filtr 1 napájí filtr 2, ale

výstup je stále odvozen z filtru

Kontrola rovnováhy



Paralelní

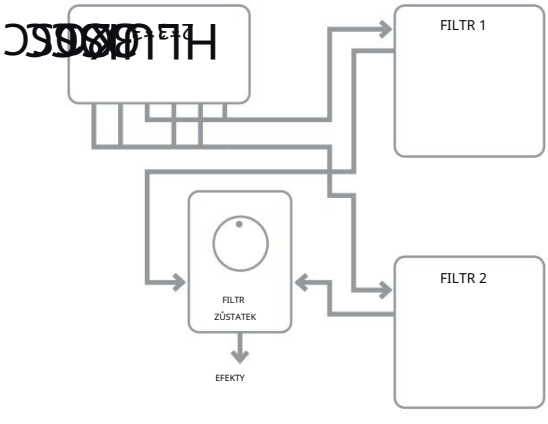
Filtrové sekce jsou

jezdí se stejným

vstupní signál a jejich

výstupní vyvážení se

nastavuje pomocí RE1



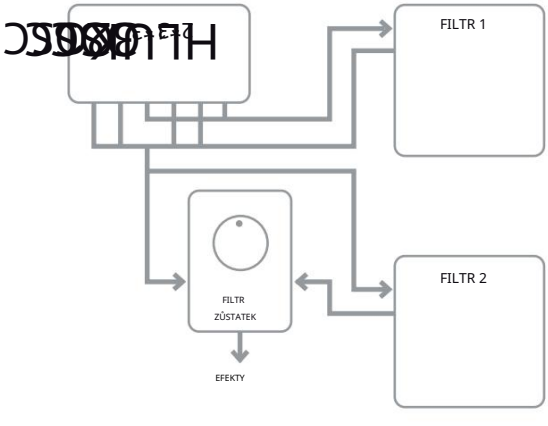
Paralelní 2

Jako paralelní režim,

ale filtr 1 je řízen Osc 3

a zdrojem hluku,

zbývající zdroje napájejí filtr 2.



Buben

Jako paralelní režim 2,

ale výstup filtru 1

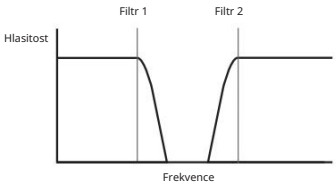
se přidá k filtru 2

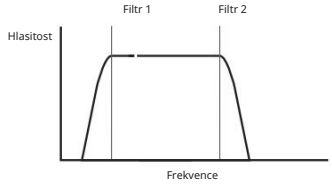
vstupní signály.

Machine Translated by Google

Všimněte si, že režimy Parallel 2 a Drum se v důležitém ohledu liší od ostatních v tom, že Filtr 1 a Filtr 2 jsou napájeny z různých zdrojů. To umožňuje, aby byl zdroj hluku a Osc 3 filtrován jiným způsobem než u oscilátorů 1 a 2 a výstupů Ring Modulator, což je důležitý požadavek při vytváření určitých perkusivních zvuků.

Dva příklady směrování filtrů...





...notch filtr:
Typ F1: LP
Typ F2: HP
Směrování F1: Paralelní

... širokopásmový pásmový filtr
Typ F1: LP
Typ F2: HP
Směrování F1: Série

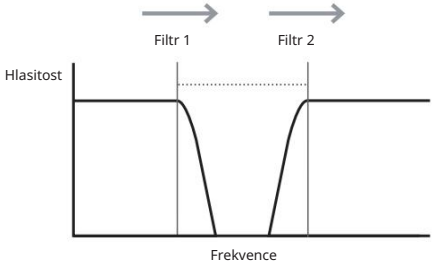
RE3: Filtr frekvence Link

Zobrazeno jako: FreqLink

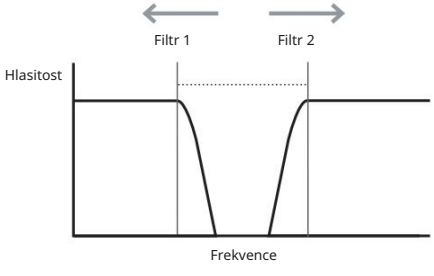
Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

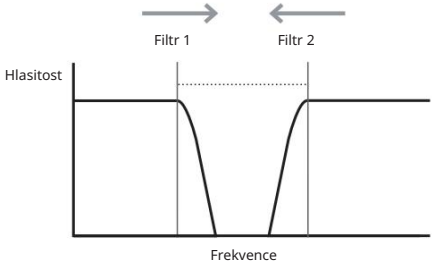
Nastavením Frequency Linking na On se vytvoří vztah mezi frekvencemi dvou sekcí filtru a znovu se přiřadí funkce RE1 pro filtr 2 z frekvence na frekvenční posun (viz strana nabídky Filtr, RE1, výše). Offset filtru 2 je relativní k frekvenci filtru 1.



Zvýšení filtru 1
frekvence se také zvýší
frekvence filtru 2



Zvýšení filtru 2
frekvence se sníží
frekvence filtru 1



Snížení filtru 2
frekvence se zvýší
frekvence filtru 1

RE4: Rezonanční spojení filtru

Zobrazeno jako: ResLink

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Nastavení Resonance Linking na On aplikuje stejnou hodnotu parametru Resonance na filtr 1 i filtr 2. Ovladač Resonance filtru (RE2, strana 1) ovlivňuje oba filtry, bez ohledu na to, který filtr je aktuálně vybrán pro úpravu.

RE5-RE8: Nepoužito

HLASY

UltraNova je vícehlasý, polyfonní syntezátor, což v podstatě znamená, že můžete hrát na klaviaturu akordy a každá nota, kterou podržíte, zazní. Každá nota se nazývá „hlas“ a DSP engine UltraNova je dostatečně výkonný, aby zajistil, že vám vždy dojdou hlasy dříve, než vám dojdou hlasy! (To ale závisí na tom, kolik hlasů je přiřazeno každé notě – viz parametr Unison v nabídce Hlas níže).

Pokud ale UltraNova ovládáte z MIDI sekvenceru, teoreticky se může vyčerpat (interně je maximálně 20 hlasů). Ačkoli se to pravděpodobně stane jen zřídka, uživatelé mohou občas pozorovat tento jev, který se nazývá „krádež hlasu“.

Alternativou k polyfonnímu hlasu je mono. Při mono voicingu zní vždy pouze jedna nota; stisknutím druhé klávesy a podržením první klávesy zrušíte první a přehrajete druhou – a tak dále. Poslední zahraný tón je vždy jediný, který uslyšíte. Všechny rané syntezátory byly mono, a pokud se snažíte napodobit analogový syntezátor ze 70. let, možná budete chtít nastavit hlas na mono, protože režim ukládá určité omezení stylu hry, které přidá na autenticitě.

Stisknutím tlačítka HLAS [14] se otevře Hlasové menu, které má jednu stránku. Kromě výběru polyfonního nebo monofonního zvuku vám nabídka také umožňuje nastavit portamento a další související parametry hlasu.

Unison	UnDetune	PortTime	PortMode	PreGlide	PolyMode
Vypnuto	25	Vypnuto	Expo	0	Poly1

RE1: Jednohlasné hlasy

Zobrazeno jako: Unisono

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Unison Vypnuto, 2, 3, 4

lze použít k „zahuštění“ zvuku přiřazením dalších hlasů (celkem až 4) pro každou notu. Uvědomte si, že „rezervoár“ hlasů je inite a s přiřazením více hlasů je polyfonie odpovídajícím způsobem omezena. Se 4 hlasy na notu se čtyřnotový akord blíží limitu UltraNova, a pokud jsou k akordu přidány další tóny, je implementováno „zcizení hlasu“ a počáteční zahrané tóny mohou být zrušeny.

Pokud je omezení polyfonie uložené Unison Voices omezující, podobného efektu lze dosáhnout použitím více oscilátorů a úpravou jejich parametrů Density a Detune. Ve skutečnosti většina továrních záplat používá Density a Detune
spíše než Unison k dosažení jejich multitimbrálního efektu.

RE2: Unison Detune

Zobrazeno jako: Rozladit

Počáteční hodnota: 25

Rozsah nastavení: 0 až 127

Unison Detune se použije pouze tehdy, když je funkce Unison Voices nastavena na něco jiného než Vypnuto. Parametr určuje, jak moc je každý hlas rozladěn vzhledem k ostatním; budete moci slyšet rozdíl ve zvuku stejné noty s různým počtem hlasů

i když je Unison Detune nastaveno na nulu, ale zvuk se stává zajímavějším, jak se zvyšuje jeho hodnota.

Změna nastavení Unison Voices nebo Unison Detune při držení noty nemá žádný vliv na zvuk. Nová nastavení budou účinná pouze při zahrání nové noty.

Machine Translated by Google

RE3: Nepoužito.

D4: Portamento Time

Zobrazeno jako: PortTime

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto, 1 až 127

Když je Portamento aktivní, noty hrané postupně klouzají od jedné k druhé, místo aby okamžitě skákaly na požadovanou výšku tónu. Syntezátor si pamatuje poslední zahranou notu a klouzání začne od této noty i po uvolnění klávesy. Porta mento Time je doba trvání klouzání a hodnota 70 se rovná přibližně 1 sekundě. Portamento je primárně určeno pro použití v mono režimu (viz RE5 níže), kde je zvláště účinné. Může být také použit v režimu Poly, ale jeho činnost může být nepředvídatelná, zvláště když se hrají akordy. Pamatujte, že Pre-Glide musí být nastaven na nulu, aby bylo Portamento funkční.

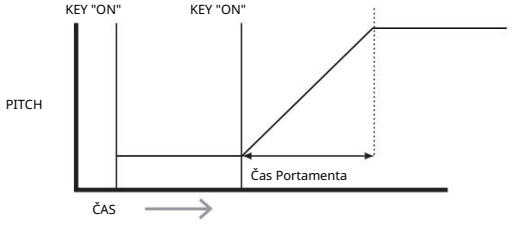
D5: Režim Portamento

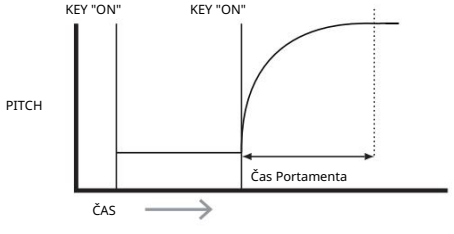
Zobrazeno jako: PortMode

Počáteční hodnota: Expo

Rozsah nastavení: Expo nebo Linear

Toto nastavuje „tvar“ přechodů Portamento a Pre-Glide (viz RE6 níže) z jedné noty na druhou. V lineárním režimu klouzání mění výšku tónu rovnoměrně mezi předchozí notou a tou, která je hraná. V režimu Expo se výška tónu na začátku mění rychleji a poté se k „cílové“ notě přibližuje pomaleji, tj. exponenciálně.





RE6: Pre-Glide

Zobrazeno jako: PreGlide

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0, -12 až +12

Pre-Glide má přednost před Portamentem, i když používá čas Portamento parametr pro nastavení jeho trvání. Pre-Glide je kalibrován v půltónech a každá hraná nota ve skutečnosti začne a na chromaticky související notě až o oktávu nad (hodnota = +12) nebo pod (hodnota = -12) notou odpovídající stisknuté klávese a sklouznout směrem k „cílové“ notě. To se liší od Portamenta v tom, že např. dvě noty hrané za sebou budou mít každá svůj vlastní Pre-Glide související se zahranými notami a nebude docházet k žádnému klouzání „mezi“ notami.

Ačkoli se použití Portamenta nedoporučuje v režimech Poly při hraní více než jedné noty najednou, toto omezení neplatí pro Pre-Glide, který může být velmi efektivní s plnými akordy.

RE7: Režim polyfonie

Zobrazeno jako: PolyMode

Počáteční hodnota: Poly1

Rozsah nastavení: Mono, MonoAG, Poly1, Poly2, Mono2

Jak název napovídá, tři z možných režimů jsou mono a dva jsou polyfonní.

Mono – toto je standardní monofonní režim; vždy zní pouze jedna nota a platí pravidlo „naposledy hrané“.

MonoAG – AG znamená Auto-Glide. Jedná se o alternativní mono režim, který se od Mono liší ve způsobu práce Portamento a Pre-Glide. V režimu Mono, Portamento a Pre-Glide platí obojí, pokud se noty hrají samostatně, nebo ve stylu legato (když je zahrána jedna nota, když je již přidržena jiná). V režimu MonoAG fungují Portamento a Pre-Glide pouze v případě, že se na klávesy hraje ve stylu legato; samostatné hraní not nevyvolává žádný klouzavý efekt.

Poly1 – v tomto polyfonním režimu postupné hraní stejných tónů používá oddělené hlasy a tóny jsou proto „skládány“, takže zvuk je hlasitější, když se hraje více tónů. Účinek bude patrný pouze u patchů s dlouhou dobou uvolnění amplitudy.

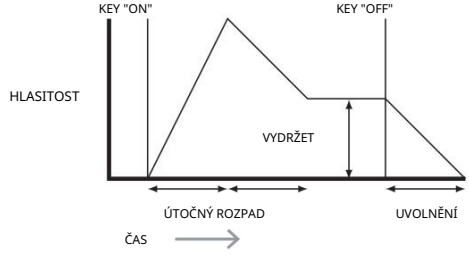
Poly2 – v tomto alternativním režimu postupné hraní stejných not používá původní hlasy, takže se zabrání zvýšení hlasitosti, které je vlastní režimu Poly1.

Mono 2 – liší se od Mono ve způsobu, jakým jsou spouštěny fáze útoku obálek. V režimu Mono se při hraní stylu Legato obálky spouštějí pouze jednou, prvním stisknutím klávesy. V režimu Mono 2 každé stisknutí klávesy znovu spustí všechny obálky.

RE8: Nepoužito

obálky

UltraNova poskytuje velkou flexibilitu při používání obálek při vytváření zvuku, na základě známého konceptu ADSR.



Obálku ADSR lze nejsnáze vizualizovat zvážením amplitudy (objemu) noty v průběhu času. Obálka popisující „životnost“ bankovky může být rozdělena do čtyř různých fází a pro každou z nich jsou k dispozici úpravy:

Útok – doba, za kterou se tón zvýší z nuly (např. při stisku klávesy) na maximální úroveň. Dlouhá doba útoku vytváří efekt „fade-in“.

Decay – doba, za kterou nota klesne na úroveň z maximální hodnoty dosažené na OSCILLATORS O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PW/Idx O1Hard O1Dense O1DnsDtn konec fáze útoku na novou úroveň, určenou parametrem Sustain.

0 0 0 Pilový zub 127 0 0

Sustain – toto je hodnota amplitudy a představuje hlasitost tónu po počáteční fázi útoku a doznívání – tj. při držení klávesy. Nastavení nízké hodnoty O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp +12 Sustain White 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů může poskytnout velmi krátký, perkusní účinek (za předpokladu, že doba útoku a doznívání je krátká).

O2Semi O2Cents O2VSync O2Wave O2PW/Idx O2Hard O2Dense O2DnsDtn

Release – Toto je čas, který trvá, než hlasitost bude po uvolnění klávesy snížena na nulu. Nastavení vysoké hodnoty Release způsobí, že tón bude znít i po uvolnění klávesy (tedy. se sníží hlasitost) po uvolnění klávesy.

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp +12 0 65 0 0 stupňů Bílý

O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn

0 0 0 Pilový zub 0 127 0 0

Ačkoli výše pojednává o ADSR z hlediska hlasitosti, mějte na paměti, že UltraNova je vybavena šesti samostatnými generátory obálky, které umožňují ovládání dalších syntetizátorových ekvivalentů, jako jsou lze stejně jako amplituda – např. filtry, oscilátory atd.

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp +12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů

Stisknutím tlačítka OBÁLKA [15] se otevře nabídka Obálka, která má dvě stránky pro každou obálku. Jedno z tlačítek SELECT a jedno z tlačítek PAGE bude lilumi FBalance FRouting FreqLink ResLink nated, což znamená, že je k dispozici více než jedna obálka pro ovládání a že jsou k dispozici další stránky nabídky Parallel . Pro úpravu se zobrazí celkem 16 parametrů na obálku F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm ment, osm na stránku. Všimněte si, že poslední parametr na straně 2 je společný pro všechny obálky, 127 a objeví se nejen ale z pro všechny obálky.

FILTRY

SKnFreq 12 F1Res 0 F1Mod Hlasitost F1Typ F1QNorm 0 127 LP24 Pioda 64

-64 Vypnuto

F2Freq 127 F2Res 0 0 LP24 Pioda 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink

-64 Paralelní Vypnuto Vypnuto

OBÁLKY

Parametry obálky 1 (amplituda) (Strana 1)

AmpAtt	AmpDec	AmpSus	AmpRel	AmpVeloc	AmpRept	AmpTTrig	AmpMTrig
2	127	90	40	0	0	VYPNUTO	Re-Trig

AmpAtSlp	AmpDcSlp	AmpAttTk	AmpDecTk	AmpSusRt	AmpSusTm	AmpLvlTk	LvlTkNte
0	127	0	0	127	0	C 3

Generátor obálky 1 řídí parametry ADSR amplitudu not.

FltAtt	FltDec	FltSus	FltRel	FltVeloc	FltRept	FltTTrig	FltMTrig
2	127	75	35	45	0	0	VYPNUTO	Re-Trig

RE1: Amplitude Attack Time

Zobrazeno jako: AmpAtt

FltAtSlp	FltDcSlp	FltAttTk	FltDecTk	FltSusRt	FltSusTm	FltLvlTk	LvlTkNte
0	127	0	0	127	0	C 3

Počáteční hodnota: 2

nastavení: 0 až 127

E3-E6

E3Att E3Dec E3Sus Rozsah E3Rel 40 E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig

10 70 64 Tento parametr nastavuje 0 0 VYPNUTO Re-Trig

dobu útoku noty. Při hodnotě 0 je nota na své maximální úrovni ihned po stisknutí klávesy; s hodnotou 127 trvá nota přes 20 sekund

E3AtSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim	E3LvlTk	LvlTkNte
0	127	0	0	0	127	0	C 3

aby dosáhl své maximální úrovně. Při středním nastavení (64) je čas cca. 220 ms (za předpokladu, že sklon amplitudy útoku (Strana 2, RE1) má hodnotu nula).

Machine Translated by Google

RE2: Doba poklesu amplitudy

Zobrazeno jako: AmpDec

Počáteční hodnota: 90

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr nastavuje dobu doznívání not. Decay time má význam pouze v případě, že je hodnota parametru Sustain nastavena na méně než 127, protože fáze Decay bude neslyšitelná, pokud je úroveň udržení stejná jako úroveň dosažená během fáze útoku. Při středním nastavení (64) je čas cca. 150 ms (za předpokladu, že sklon amplitudy poklesu (Strana 2, RE2) má hodnotu 127).

RE3: Amplitude Sustain Level

Zobrazeno jako: AmpSus

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Hodnota parametru Sustain nastavuje hlasitost noty po dokončení fáze doznívání. Nastavení nízké hodnoty bude mít zjevně vliv na zdůraznění začátku tónu; nastavením na nulu bude nota po uplynutí fáze doznívání zticha.

RE4: Doba uvolnění amplitudy

Zobrazeno jako: AmpRel

Počáteční hodnota: 40

Rozsah nastavení: 0 až 127

Mnoho zvuků získává určitý charakter z not, které zůstávají slyšitelné po uvolnění klávesy FILTERS ; tento nebo „fade-out“ efekt, kdy tón přirozeně přirozeně odumírá (jako u mnoha skutečných nástrojů), může být velmi účinný. Nastavení 64 poskytuje dobu uvolnění cca. 300 ms. UltraNova má maximální dobu uvolnění cca. 30 sekund (s Release nastaveným na 127), ale kratší časy budou pravděpodobně užitečnější! Vztah mezi hodnotou parametru a dobou uvolnění není lineární – viz graf níže.

Všimněte si, že při polyfonním hraní se zvuky s dlouhými časy uvolnění může dojít k „Voice Stealing“. To znamená, že některé tóny, které stále znějí (ve fázi Release), mohou náhle přerušit, když jsou zahrány jiné tóny. Toto OBÁLKY je pravděpodobnější, když se používá více hlasů. Další informace o tomto tématu naleznete na straně 18.

RE5: Amplitudová rychlost

Zobrazeno jako: AmpVeloc

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Amplitude Velocity nijak nemodifikuje tvar obálky amplitudy ADSR žádným způsobem E3-E6 , ale přidává citlivost na dotyk k celkové hlasitosti, takže při kladných hodnotách parametrů, čím silněji hrajete na klávesy, tím hlasitější bude zvuk. S Amplitude Velocity nastavenou na nulu je hlasitost stejná bez ohledu na to, jak se hraje na klávesy. Vztah mezi rychlostí, kterou je tón zahrán, a hlasitostí je určen hodnotou. Všimněte si, že záporné hodnoty mají opačný účinek.

Pro „nejpřirozenější“ styl hraní zkuste nastavit Amplitude Velocity na přibližně +40.

RE6: Amplitude Envelope Repeat

Zobrazeno jako: AmpRept

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 126, KeyOff

Pomocí opakování amplitudy je možné zopakovat fáze Attack a Decay obálky před zahájením fáze Sustain. Pokud jsou vhodně nastaveny časy Attack a Decay, může to na začátku tónu vytvořit zajímavý efekt „stuttering“. Hodnota parametru Repeat (od 0 do 126) je skutečný počet opakování, takže pokud jej nastavíte např. na 3, uslyšíte celkem čtyři fáze útoku/rozpadu obálky – počáteční, plus tři opakování. Maximální nastavení KeyOff generuje nekonečný počet opakování.

RE7: Amplitude Touch Trigger

Zobrazeno jako: AmpTTrig

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Off, T1ReTrig až T8ReTrig

Jistě jste si všimli, že otočné kodéry UltraNova jsou citlivé na dotek – přidružená LED se rozsvítí, jakmile se dotknete knoflíku. Tuto citlivost dotyku lze využít v reálném čase k poskytnutí kreativní kontroly nad zvukem, což je užitečné zejména při živém hraní.

Amplitude Touch Trigger přiřadí kterémukoli z knobů kodéru funkci opětovného spouštění – jakmile se knoflík dotknete, obálka amplitudy se znovu spustí. Po provedení přiřazení je pro použití funkce nutné otevřít režim Animate Touch stisknutím tlačítka TOUCH [22] (vyberte stránku 1, pokud již není viditelná); uvidíš

DOTEK

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods
0 0 0 0 0 0 0 0 0
E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456
----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----

že se pod RE1 pod vybraným kodérem objeví 'R' pro potvrzení přiřazení obálky1 tomuto kodéru. Ovladač citlivý na dotyk je jasným znamením, že

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R----- 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

RE8: Amplitude Multi-trigger

Zobrazeno jako: AmpMTrig

Počáteční hodnota: Re-Trig

Rozsah nastavení: Legato nebo Re-Trig

Když je tento parametr nastaven na Re-Trig, každá zahraná nota spustí plnou obálku amplitudy ADSR, i když jste tlačítko stisknout pouze první klávesa vytvoří notu s plnou obálkou, všechny následující noty vynechají fázi ataku a doznívání a zazní pouze od bodu 6 ADSR. „Legato“ doslova znamená a tento režim napomáhá tomuto stylu hraní.

Je důležité si uvědomit, že aby byl režim Legato funkční, musí být zvolen monofonní zvuk – nebude fungovat s polyfonním hlasem. Viz strana 19

Co je Legato?

Jak je uvedeno výše, hudební termín Legato znamená „hladce“. Styl klávesnice Legato je styl, kde se překrývají alespoň dvě noty. To znamená, že když hrajete F1Freq F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm F2Freq F2Res F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm F2Dtune F2DnsDtn. Diodová nota zůstane znít předchozí (nebo dřívější) nota. Jakmile tato nota zazní, uvolníte předchozí notu.

O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O2PW/Idx O2Hard O2Dense O2DnsDtn
0 0 0 Sawtooth 0 „hladce“ 127 0 0
O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý
O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 Pilový zub 127 0 0
O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Off 0 65 0 0 stupňů Bílý
0 127 0 127 LP24 Diode 127 0 64
FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Paralelní Vypnuto Vypnuto
F2Freq 127 F2Res F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm
0 127 LP24 Diode 127 64
FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Paralelní Vypnuto Vypnuto

hraní ve stylu Legato je relevantní pro některé zvukové možnosti UltraNova. V případě F2Env2 F2Track u Amplitude Multi-Trigger, například, je důležité si uvědomit, že obálka bude znovu spustte, pokud mezi tóny zůstane nějaká 'mezera'.

Parametry obálky 1 (amplituda) (strana 2)

AmpAtt 2 AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
90 127 40 0 0 VYPNUTO Re-Trig

AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 0 127 0 C 3

FltAtt 2 FltDec FltSus FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig FltMTrig
75 35 45 0 0 VYPNUTO Re-Trig

FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte
0 0 127 0 0 127 0 C 3

E3Att E3Dec E3Sus E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig
10 70 64 40 0 0 VYPNUTO Re-Trig

E3AtSlp E3DcSlp E3AtTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte
0 127 0 127 C 3 0 0 0

RE1: Amplitude Attack Slope

Zobrazeno jako: AmpAtSlp

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr řídí „tvar“ charakteristiky útoku. S hodnotou 0 se objem během fáze útoku lineárně zvyšuje – to znamená, že se zvyšuje o rovnými množství ve stejných časových intervalech. Jako alternativa může být zvolena nelineární útočná charakteristika, kde se hlasitost na začátku zvyšuje rychleji. Níže uvedený diagram to ukazuje:

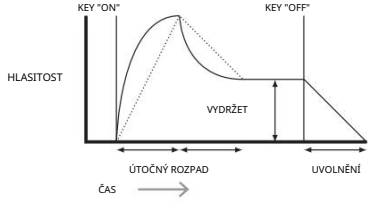
RE2: Sklon amplitudy poklesu

Zobrazeno jako: AmpDcSlp

Počáteční hodnota: 127

Rozsah úpravy: 0 až 127

Tento parametr aplikuje stejnou funkci jako Amplitude Attack Slope na fázi Decay obálky. Při hodnotě 0 hlasitost lineárně klesá z maximální hodnoty na hodnotu určenou parametrem Sustain, ale nastavení sklonu poklesu na vyšší hodnotu způsobí, že se hlasitost zpočátku sníží rychleji. Níže uvedený diagram to ukazuje:



RE3: Amplitude Attack Track

Zobrazeno jako: AmpAttTk

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Tento parametr dává do souvislosti dobu útoku noty na její pozici na klaviatuře. Když má Amplitude Attack Track kladnou hodnotu, doba útoku noty se snižuje, čím výše na klaviatuře se hraje. Naopak nižší tóny mají delší dobu útoku. To pomáhá při simulaci efektu skutečného strunného nástroje (jako je klavír), kde má hmota strun na spodních tónech pomalejší odezvu při úderu. Při použití záporné hodnoty se vztahy obrátí.

Machine Translated by Google

RE4: Amplitude Decay Track

Zobrazeno jako: AmpDecTk

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Tento parametr funguje přesně stejným způsobem jako Attack Track, kromě toho, že je to doba doznívání noty, která se stává závislou na její poloze na klaviatuře.

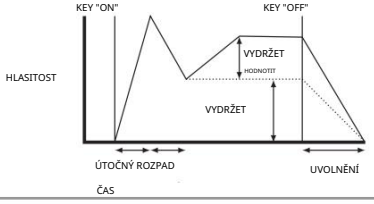
RE5: Amplitude Sustain Rate

Zobrazeno jako: AmpSusRt

Počáteční hodnota: Byt

Rozsah nastavení: -64 až Flat až +63

S tímto parametrem nastaveným na Flat zůstává objem během fáze Sustain obálky konstantní. Další variace charakteru noty lze získat tím, že se nota stane hlasitější nebo tišší, když je klávesa držena. Kladná hodnota Sustain Rate způsobí zvýšení hlasitosti během fáze Sustain a bude v tom pokračovat, dokud nebude dosaženo maximální úrovně. Parametr řídí rychlost, jakou nota zvyšuje hlasitost, a čím vyšší hodnota, tím rychlejší je rychlost nárůstu. Jakákoli nastavená doba uvolnění bude po uvolnění klávesy fungovat normálně, bez ohledu na to, zda bylo dosaženo maximální hlasitosti OBÁLKY . Pokud je nastavena záporná hodnota, hlasitost během fáze Sustainklesne, a pokud klávesu neuvolníte, tón se nakonec stane neslyšitelným.



Nižší hodnoty (kladné nebo záporné) hodnoty Amplitude Sustain Rate jsou obecně užitečnější.

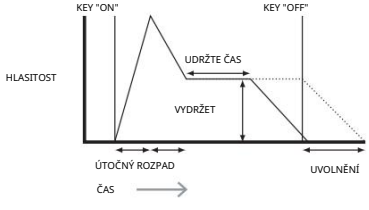
RE6: Amplitude Sustain Time

Zobrazeno jako: AmpSusTm

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 126, KeyOff

Tento parametr nastavuje dobu trvání fáze Sustain. Při hodnotě KeyOff zůstane nota slyšet nepřetržitě, dokud klávesu neuvolníte (pokud nebyla použita záporná hodnota Sustain Rate pro snížení její hlasitosti). Jakákoli jiná hodnota Sustain Time notu automaticky přeruší po předem určeném čase, pokud je klávesa stále stisknuta. Doba uvolnění stále platí, pokud je klíč uvolněn dříve. Hodnota 126 nastaví Sustain čas na přibl. 10 sekund, zatímco hodnoty kolem 60 jej nastavují na přibližně 1 sekundu.



RE7: Amplitude Level Track

Zobrazeno jako: AmpLvlTk

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Tento parametr funguje podobně jako ostatní „sledovací“ parametry Attack Track a Decay Track (RE3 & RE4), ale je to hlasitost noty, která se mění podle intervalu mezi ní a Track Note nastavenou RE8. . S kladnou hodnotou jsou tóny vyšší než tón stopy postupně hlasitější, čím dále jsou od poznámky stopy, a naopak. Se zápornou hodnotou se tóny vyšší než nota stopy postupně ztišují, čím dále jsou od noty stopy, a opět naopak. Všimněte si, že tato úprava objemu je aplikována na všechny fáze amplitudové obálky stejně; je to celková hlasitost noty, která se mění s Level Track. Efekt by měl být používán střídmě;

nízké hodnoty mají lepší účinek.

O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

O2Semi O2Cents O2VSync O2Wave O2PW/Idx O2Hard O2Dense O2DnsDtn
0 0 0 0 Pilový zub 0 127 0

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

O3SWSpd O3Cents O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave
0 0 0 0 Pilový zub 0 127 0 0

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

F1Freq 127 F1Res 0 F1Env2 F1Track F1Typ F1DAmnt F1DType F1QNorm
127 0 -127 LP24 0 Dioda 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Paralelní Vypnuto Vypnuto

F2Freq 127 F2Res 0 F2Env2 F2Track F2Typ F2DAmnt F2DType F2QNorm
127 0 127 LP24 0 Dioda 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Paralelní Vypnuto Vypnuto

AmpAtt 2 AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
0 127 40 0 0 VYPNUTO

AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 0 127 0 C 3

FltAtt 2 FltDec FltSus FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig FltMTrig
75 35 45 0 0 VYPNUTO Re-Trig

FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 0 127 0 C 3

E3Att 10 E3Decay E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig
70 40 0 0 OFF Re-Trig

E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTrig E3LvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 0 127 0 C 3

E3Freq 64 E3Res 0 E3Env2 E3Track E3Typ E3DAmnt E3DType E3QNorm
127 0 127 LP24 0 Dioda 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Paralelní Vypnuto Vypnuto

Všimněte si, že ačkoli se zdá, že Amplitude Level Track funguje velmi podobným způsobem jako Amplitude Attack Track a Amplitude Decay Track, pouze Level Track Vypnuto používá jako referenci notu definovatelnou uživatelem (nastavenou RE8), nad kterou jsou noty být O3SWSpd O3Cents O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave Parametry Attack and Decay Track (RE3 a O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave mají ixed referenční poznámku na C 3. 0 Pilový zub RE4)

Společný parametr obálky

Tento parametr je dostupný na stránce 2 nabídky pro každou obálku:

RE8: Referenční poznámka úrovně koleje

Zobrazeno jako: LvlTkNte

Počáteční hodnota: C 3

Rozsah nastavení: C -2 až G 8

Toto nastavuje referenční notu použitou pro Amplitude Level Track. Když je aktivní, tento parametr zvýší hlasitost not nad vybranou notou stopy a sníží ji pro noty pod ní. C 3, výchozí hodnota, je střední C na klávesnici; toto je C jedna oktáva výše nejnižší tón na klaviatuře (také C), pokud nejsou zvolena žádná tlačítka OCTAVE [32].

Parametry obálky 2 (filtr) (strana 1)

Abyste si mohli poslechnout účinek některého z parametrů obálky filtru, musíte nejprve přejít do nabídek filtrů a nastavit nějaké filtrování. Poté nastavte RE5 na stránce nabídky Filtr 1 (F1Env2 nebo F2Env2) na počáteční hodnotu cca. +30 a ujistěte se, že filtr není zcela otevřený – tj. nastavte F1Freq na střední rozsah.

RE1: Doba útoku filtru

Zobrazeno jako: FltAtt

Počáteční hodnota: 2

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr nastavuje, jak se chová sekce filtru během fáze Attack noty. Čím vyšší hodnota, tím déle trvá, než filtr během této fáze zareaguje.

Chcete-li vyhodnotit činnost parametrů filtrační obálky pro každou z fází ADSR (RE1 až RE4), může být užitečné nenastavovat všechny tři na nulu.

RE2: Doba rozpadu filtru

Zobrazeno jako: FltDec

Počáteční hodnota: 75

Rozsah úpravy: 0 až 127

Tento parametr nastavuje, jak se chová sekce filtru během fáze Decay noty. Opět platí, že čím vyšší je hodnota parametru, tím delší je doba, po kterou je filtrování aplikováno.

RE3: Úroveň udržení filtru

Zobrazeno jako: FltSus

Počáteční hodnota: 35

Rozsah nastavení: 0 až 127

Frekvence filtru (mezní nebo středová, v závislosti na typu filtru) se „usadí“ na hodnotě nastavené pomocí úrovně Filter Sustain Level. Jakmile jsou tedy fáze Attack a Decay obálky dokončeny, harmonický obsah, který bude nejvíce patrný ve zvuku, bude určen tímto parametrem. Pamatujte, že pokud je parametr frekvence filtru (jak je nastaven v nabídce Filtr) nastaven na příliš nízkou nebo příliš vysokou hodnotu, bude efekt obálky omezený.

RE4: Doba uvolnění filtru

Zobrazeno jako: FltRel

Počáteční hodnota: 45

Rozsah nastavení: 0 až 127

Jak se hodnota Filter Release zvyšuje, nota podléhá stále více filtrační akci, jakmile je klávesa uvolněna.

Všimněte si, že doba uvolnění amplitudy (v parametrech obálky 1) musí být nastavena dostatečně vysoko, aby bylo dosaženo slyšitelného „zatmívání“, než se projeví efekt filtrace na „ocas“ noty.

Machine Translated by Google

RE5: Rychlost filtru

Zobrazeno jako: FltVeloc

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Protože Amplitude Velocity přidává citlivost na dotyk k hlasitosti, lze rychlost filtru nastavit tak, aby byla akce filtru citlivá na dotyk. Při kladných hodnotách parametrů platí, že čím tvrději budete hrát na klávesy, tím větší bude účinek filtru. S Filter Velocity nastavenou na nulu jsou vlastnosti zvuku stejné bez ohledu na to, jak se hraje na klávesy. Všimněte si toho negativního hodnoty mají opačný účinek.

RE6: Opakování filtru

Zobrazeno jako: FltRept

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 126, Ininity

Když je opakování filtru nastaveno na jinou hodnotu než nula, fáze Attack a Decay obálky se opakují před zahájením fáze Sustain. To má podobný účinek jako Amplitude Repeat a použití obou obou parametrů opakování může vytvořit docela nápadné zvuky.

RE7: Dotykové spouštění filtru

Zobrazí se jako: FltTTrig

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto, T1ReTrig až T8ReTrig, T1Trig až T8Trig, T1Enable až T8Enable

Na rozdíl od Amplitude Touch Trigger má Filter Touch Trigger tři možnosti pro každý dotykový ovládací prvek: Trigger, Re-trigger a Enable. Nicméně, stejně jako u Amplitude Touch Spustit, je nutné aktivovat režim Animate Touch stisknutím TOUCH tlačítko [22] pro použití funkce.

Re-Trigger – funguje podobně jako Amplitude Re-Trigger s tím rozdílem, že je to akce filtru, která se znovu spustí dotykem zvoleného knoflíku kodéru. Nota hraje jako obvykle, když je stisknuto tlačítko, dotykem knoflíku se znovu spustí celá obálka. Režim Re-Trigger je potvrzen na stránce 1 nabídky Animate Touch písmenem „R“ na příslušné pozici.

ILLATORS O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PW / Idx O1Hard O1Dense O1DnsDtn

0 0 0 Pilový klíč a 0 0

tón bude zpočátku znít bez obálky působící na filtr. Dotykem knoflíku O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

(když je stisknuté tlačítko) spustí obálku filtru. Režim spouštění je potvrzen na 127 0 stránce 1 nabídky

+12 127 Animate Touch písmenem „T“ na příslušné pozici. 0 0 stupňů Bílý

O2Semi O2Cents O2VSync O2Wave O2PW/Idx O2Hard O2Dense O2DnsDtn

Povolit v tomto režimu je akce filtru spouštěná obálkou iniciovaná klávesnicí, ale pouze při dotyku knoflíku.

0 0 0 Pilový zub 0 127 0 0

Díky O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp tak můžete velmi snadno přepínat mezi zvukem

+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

a bez působení obálky na filtr. Povolit režim je potvrzen v nabídce Animate Touch písmenem „E“ na příslušné pozici .

O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn

0 0 0 Pilový zub 0 127 0 0

RE8: Vícenásobné spouštění filtru

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

Zobrazeno jako: FltMTrig

+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

Počáteční hodnota: Re-Trig

Rozsah nastavení: Legato nebo Re-Trig

ILTRY F1Freq F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm

Funguje to velmi podobně jako Amplitude Multi-trigger. Při nastavení na Re-Trig, 127 0 127 0 Diode 64

každá zahraná nota spustí plnou ADSR obálku, i když jsou stisknuty jiné klávesy.

Balance FRouting FreqLink ResLink

Když je obálka aktivní a stisknete klávesu, zahraje se nová nota a obálka bude pokračovat od aktuální úrovně. Při nastavení na Legato bude po první spuštění F2Env2 F2Track

-64 Paralelně Vypnuto Vypnuto

F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm

F1Freq 127 F1Res 0 0 127 Dioda 64 LP24 0

stisknuté vytvoří poznámku s plnou obálkou a tím vytvoří jakýkoli efekt filtrace. Všechny následující noty FILTERS budou postrádat jakékoli

dynamické filtrování. Pamatujte, že pro režim Legato musí být FBalance FRouting FreqLink ResLink

-64 Paralelně Vypnuto Vypnuto

operativní, musí být vybrán monofonní zvuk – nebude fungovat s polyfonním hlasem. Viz strana 18.

Další podrobnosti o stylu Legato najdete na straně 20.

VELOPES AmpAtt AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTrig AmpMTrig

2 90 127 40 0 Re-Trig 0 VYPNUTO

AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk LvlTkNte

0 127 0 0 0 127 0 C 3

Parametry obálky 2 (filtr) (Strana 2)

FltAtt 2 FltDec FltSus FltRel FltVeloc FltRept FltTrig FltMTrig

75 35 45 0 0 VYPNUTO Re-Trig

OBÁLKY

FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte

0 127 0 0 0 127 0 C 3

E3-E6 E3Att E3Dec E3Sus E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig

RE1: Sklon útoku filtru 10 70 64 40 0 0 VYPNUTO Re-Trig

Zobrazeno jako: FltAtSlp

E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte

Počáteční 127 0 0 0 127 0 C 3

hodnota: 0 Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr řídí „tvar“ charakteristiky útoku, jak je aplikován na filtry.

S hodnotou 0 se jakýkoli filtrační efekt aplikovaný na fázi útoku lineárně zvyšuje – to znamená, že se zvyšuje o stejné částky ve stejných časových intervalech. Alternativně lze zvolit nelineární útočnou charakteristiku, kde se efekt filtru napoprvé zvyšuje rychleji.

RE2: Sklon poklesu filtru

Zobrazeno jako: FltDcSlp

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

To odpovídá strmosti útoku filtru stejným způsobem, jako strmost poklesu amplitudy odpovídá strmosti amplitudy útoku. Linearita reakce sekce filtru během fáze rozpadu obálky se tedy může měnit, od lineární po exponenciálnější sklon, kde je jakýkoli filtrační efekt výraznější během první části fáze rozpadu.

RE3: Filtr útok Track

Zobrazeno jako: FltAttTk

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Stejně jako Amplitude Attack Track, tento parametr dává do souvislosti dobu útoku noty na její pozici na klaviatuře. Když má Filter Attack Track kladnou hodnotu, filtrační efekt během fáze Attack noty se zkracuje, když jdete nahoru po klaviatuře. Naopak u nižších tónů je doba útoku prodloužena. Když je použita záporná hodnota, vztahy jsou

obrácený.

RE4: Stopa rozpadu filtru

Zobrazeno jako: FltDecTk

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Tento parametr funguje přesně stejným způsobem jako Attack Track, kromě toho, že je to efekt filtru během fáze Decay noty, který se stává závislým na poloze klaviatury.

RE5: Filtr Sustain Rate

Zobrazeno jako: FltSusRt

Počáteční hodnota: Byt

Rozsah nastavení: -64 až Flat až +63

Při hodnotě Flat zůstává frekvence filtru konstantní během fáze Sustain noty.

Pokud je hodnota Filter Sustain Rate nastavena na kladnou hodnotu, frekvence filtru se během fáze Sustain dále zvyšuje, takže charakter tónu se slyšitelně mění déle. Při nízkých hodnotách funkce Filter Sustain Rate je změna pomalá a se zvyšující se hodnotou se zvyšuje rychle. Se zápornými hodnotami se frekvence filtru během fáze Sustain snižuje. Viz strana 21 pro ilustraci.

OSCILÁTORY O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PW/Idx O1Hard O1Dense O1DnsDtn

0 0 0 Pilový zub 127 0 0 0

RE6: Filtr Sustain Time

O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

Zobrazeno jako: FltSusTm

+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

Počáteční hodnota: 127

O2Semi O2Cents O2VSync O2Wave O2PW/Idx O2Hard O2Dense O2DnsDtn

Rozsah nastavení: 0 až 126, Keyoff

0 0 0 Sawtooth 0 127 0 0

Tento parametr se také vztahuje na fázi Sustain a nastavuje, jak dlouho zůstane aktivní jakékoli obálkou spouštěné filtrování. Když

je nastaveno na Keyoff, filtrování zůstane použito continu White

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů

dokud uživatel neuvolní jakékoli nižší hodnota Sustain Time způsobí filtraci O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave

O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn

0 0 0 Pilový zub 127 0 0 0

efekt se náhle zastaví před koncem noty a zůstane vám fáze uvolnění obálky. K tomu samozřejmě dochází pouze

v O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

případě, že uvolnění amplitudy je delší než

+12 127 Vypnuto 0 65 0 0 stupňů Bílý

Filter Sustain Time, jinak nota před filtrem úplně přestane znít odřízl.

F1Frekv F1Res F1Env2 F1Track F1Typ F1DAmnt F1DTyp F1QNorm

RE7: Filtr Level Track 127 0 0 127 LP24 0 Dioda 64

Balance FRouting FreqLink ResLink

Zobrazeno jako: FltLvlTk

Počáteční hodnota: -64 Paralelní 0 Vypnuto Vypnuto

Rozsah nastavení: -64 až +63

F2Frekv F2Res F2Env2 F2Track F2Typ F2DAmnt F2DType F2QNorm

parametr funguje 0 127 LP24 0 Dioda 64

podobně jako ostatní „sledovací“ parametry, ale je to hloubka, se kterou je obálka aplikována na filtr, která se mění ve vztahu k intervalu

be FBalance FRouting FreqLink ResLink

-64 Paralelní Vypnuto Vypnuto

doplnění noty zahrané a noty stopy nastavené RE8. S kladnou hodnotou se obálka spouštěná filtračním efektem postupně stává

výraznějším pro noty vyšší než nota stopy, čím jsou dále od noty stopy, a naopak. S negativním AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc

AmpRept AmpTrig AmpMTrig

90 127 40 0 Re-Trig 0 VYPNUTO

hodnoty, noty vyšší než Track Note procházejí progresivně menšími změnami, čím dále od Track Note jsou, a

operativní pro AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk LvlTkNte

0 127 0 0 0 127 0 C 3

Společný parametr obálky

FltAtt 10 FltDec 70 FltSus 75 FltRel 35 FltVeloc 45 FltRept FltTrig FltMTrig

Viz strana 21. Parametr Track Reference Note je k dispozici na RE8 na straně 2 FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm

FltLvlTk LvlTkNte

menu pro každou obálku. 127 0 0 0 127 0 C 3

E3Att 10 E3. prosince E3Sus 64 E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig

70 40 0 0 VYPNUTO Re-Trig

E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte

0 127 0 0 0 127 0 C 3

Parametry obálek 3 až 6 (Strana 1)

Kromě vyhrazených obálek Amplitude a Filter je UltraNova vybavena čtyřmi dalšími přiřaditelnými obálkami, obálkami 3 až 6. Jejich ovládání lze zvolit tlačítkem SELECT [10]. Tyto obálky mají prakticky stejnou sadu parametrů jako obálky

Machine Translated by Google

Amplitude a Filter obálky, ale lze je libovolně přiřadit k ovládání mnoha dalších funkcí syntezátoru, včetně většiny parametrů oscilátoru, filtrů, EQ a panningu.
Přiřazení obálek 3 až 6 k dalším parametrům syntezátoru se provádí v nabídce Modulace (úplné podrobnosti viz strana 25). Abyste mohli vyzkoušet jejich efekty, musíte nejprve otevřít nabídku Modulation a nastavit Zdroj modulace Patch 1 na Env3 a Destination na parametr dle vašeho výběru (např. Global Oscillator Pitch – 0123Ptch).

Uspořádání parametrů pro obálky 3 až 6 je identické a uspořádání úzce odpovídá uspořádání obálek 1 a 2 (amplituda a filtry). Přestože jsou níže uvedené souhrny parametrů označeny jako obálka 3, platí stejně pro obálky 3, 4, 5 a 6, takže se neopakují.

Skutečná funkce obálek 3 až 6 bude samozřejmě záviset na tom, co jsou směrovány k ovládání v nabídce Modulace. Samotné odvození parametrů obálky se však řídí již popsanými pro obálky Amplitude a Filter, s výjimkou parametru Delay (Strana 1, RE5), jehož funkce je popsána níže.

RE1: Obálka 3 Doba útoku

Zobrazeno jako: E3Att

Počáteční hodnota: 10

Rozsah nastavení: 0 až 127

RE2: Doba rozpadu obálky 3

Zobrazeno jako: E3Dec

Počáteční hodnota: 70

Rozsah nastavení: 0 až 127

RE3: Obálka 3 Sustain Level

Zobrazeno jako: E3Sus

Počáteční hodnota: 64

Rozsah nastavení: 0 až 127

RE4: Čas vydání obálky 3

Zobrazeno jako: E3 Release

Počáteční hodnota: 40

Rozsah nastavení: 0 až 127

RE5: Zpoždění obálky 3

Zobrazeno jako: E3Delay

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr zpozdí začátek celé obálky. Po stisknutí klávesy zazní její tón normálně, přičemž obálky 1 a 2 fungují tak, jak jsou naprogramovány. Ale jakékoli další modulační efekty spouštěné obálkami 3 až 6 budou zpožděny o dobu nastavenou parametrem Delay. Maximální hodnota 127 představuje zpoždění 10 sekund, zatímco hodnota přibližně 60~70 představuje zpoždění přibližně 1 sekundu.

RE6: Obálka 3 Opakujte

Zobrazeno jako: E3 Opakujte

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

RE7: Obálka 3 Hodinový spínač

Zobrazeno jako: E3TTrig

Počáteční hodnota:

Rozsah nastavení: Off, T1ReTrig až T8ReTrig, T1Trig až T8Trig, T1Enable až T8Enable

RE8: Vícenásobné spouštění obálky 3

Zobrazeno jako: E3MTrig

Počáteční hodnota: 75 35

Rozsah nastavení: Legato nebo Re-Trig

Parametry obálky 3 (Strana 2)

RE1: Obálka 3 Sklon útoku

Zobrazeno jako: E3AtSlp

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

RE2: Obálka 3 Decay Slope

Zobrazeno jako: E3DcSlp

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

RE3: Útočná stopa obálky 3

Zobrazeno jako: E3AttTk

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

RE4: Envelope 3 Decay Track

Zobrazeno jako: E3DecTk

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

RE5: Obálka 3 Sustain Rate

Zobrazeno jako: E3SusRat

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

RE6: Obálka 3 Sustain Time

Zobrazeno jako: E3SusTim

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

RE7: Obálka 3 Level Track

Zobrazeno jako: E3LvlTk

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Společný parametr obálky

Viz strana 21. Parametr Track Reference Note je dostupný v RE8 na straně 2 nabídky pro každou obálku.

lfoS

UltraNova má tři samostatné nízkofrekvenční oscilátory (LFO). Jsou označeny LFO1, 2 a 3, jsou identické z hlediska funkcí a lze je volně použít k úpravě mnoha dalších parametrů syntezátoru, jako je výška nebo úroveň oscilátoru, filtry, panning atd.

Přiřazení LFO 1 až 3 jiným parametrům syntezátoru se provádí v menu Modulation (viz strana 25 pro úplné podrobnosti). Abyste mohli vyzkoušet jejich efekty, měli byste nejprve otevřít menu Modulation a nastavit Zdroj modulačního patche 1 na Lfo1+/- nebo Lfo1+* a Destination na parametr dle vašeho výběru. Všimněte si také, že ovladač Depth v této nabídce (RE6) určuje míru modulace LFO aplikovanou na parametr Destination a zvýšení této hodnoty bude mít různý účinek v závislosti na tom, jaký je parametr Destination, ale obecně to může znamenat „ větší efekt". Interpretace záporných hodnot Hloubka bude také záviset na zvoleném parametru Destination.

Sekce LFO má vlastní sadu tří LED, jednu na LFO. Ty monitorují výstup každého LFO a poskytují pohodlnou vizuální referenci, pokud jde o jejich frekvenci, tvar vlny a fázi.

Stisknutím tlačítka LFO [16] otevřete nabídku LFO, která má dvě stránky pro každé LFO.
Jedno z tlačítek SELECT a jedno z tlačítek PAGE se rozsvítí, což znamená, že je k dispozici více než jeden LFO k ovládání a že jsou k dispozici další stránky nabídky. Pro úpravu je zobrazeno celkem 12 parametrů na LFO, osm na straně 1 a čtyři na straně 2. Protože parametry tří LFO jsou identické, jsou popsány pouze funkce LFO1.

* Výběr Lfo1+ jako cílového zdroje modulace LFO bude měnit ovládaný parametr pouze v pozitivním smyslu (tj. zvýšení). Výběrem Lfo1+/- se mění v pozitivním i negativním smyslu. Tyto možnosti a další s nimi související jsou podrobněji popsány na straně 25.

Parametry LFO 1 (Strana 1)

RE1: LFO 1 Sazba

Zobrazeno jako: L1Rate

Počáteční hodnota: 68

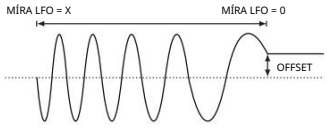
Rozsah nastavení: 0 až 127

Frekvence je frekvence oscilátoru. Hodnota 0 deaktivuje LFO, a většinu hudebních efektů

Machine Translated by Google

pravděpodobně používají hodnoty v rozsahu 40~70, ačkoli vyšší nebo nižší hodnoty mohou být vhodné pro určité zvukové efekty.

Když je rychlost LFO nastavena na nulu, LFO se „zastaví“, ale stále bude aplikovat offset na parametr, který moduluje, o velikosti závislé na tom, kde se ve svém cyklu zastavil.



RE2: LFO 1 Rate Sync

Zobrazí se jako: L1RSync

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Viz tabulka na straně 40.

Toto ovládání umožňuje synchronizaci frekvence LFO s interními/externími MIDI hodinami. Když je nastaveno na Off, LFO běží na frekvenci nastavené parametrem Rate (RE1). Při všech ostatních nastaveních RE1 přestane fungovat a rychlost LFO je určena Rate Sync, která je zase odvozena z MIDI hodin. Při použití interních MIDI hodin lze rychlost nastavit v nabídce Arp Edit pomocí RE8.

RE3: Průběh LFO 1

Zobrazeno jako: L1Wave

Počáteční hodnota: Sinus

Rozsah nastavení: viz tabulka na straně 41.

LFO UltraNova jsou schopny generovat nejen známé sinusové, pilové, trojúhelníkové a čtvercové průběhy pro účely modulace, ale jsou také schopny produkovat širokou škálu přednastavených sekvencí různých délek a náhodných průběhů. Běžným použitím LFO je modulace hlavního oscilátoru(ů) a u mnoha sekvenovaných průběhů nastavení parametru Depth v menu Modulation na buď 30 nebo 36 (viz tabulka) zajistí, že výsledné výšky oscilátoru budou nějakým způsobem hudebně spojené.

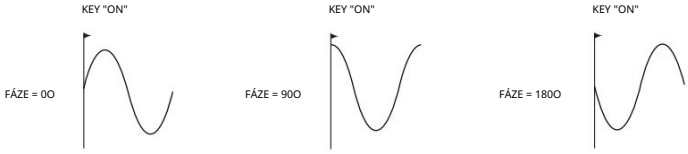
RE4: LFO 1 fáze

Zobrazeno jako: L1Phase

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0° až 357°

Tento ovládací prvek je aktivní, pouze pokud je L1KSync (RE6) nastaven na On. Určuje počáteční bod průběhu LFO, když je stisknuto tlačítko. Kompletní průběh má 360° a přírůstky ovládacího prvku jsou v krocích po 3°. Tedy poloviční nastavení (180°) způsobí, že modulační průběh začne v polovině cyklu.



RE5: LFO 1 Slew

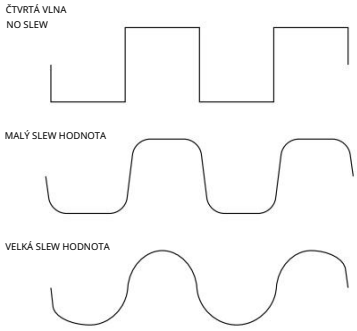
Zobrazí se jako: L1Slew

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto, 1 až 127

Slew má za následek úpravu tvaru křivky LFO. Ostré hrany se stávají méně ostrými, když se zvyšuje Slew. Účinek tohoto lze snadno pozorovat, když jako vlnovou křivku LFO vyberete Square a nastavíte rychlost poměrně nízkou, takže výstup při stisku klávesy se střídá pouze mezi dvěma tóny. Zvýšení hodnoty Slew způsobí, že přechod mezi dvěma tóny bude spíše „klouzavý“ než ostrá změna. To je způsobeno otočením vertikálních okrajů čtvercového tvaru vlny LFO.

Všimněte si, že Slew má vliv na všechny průběhy LFO, včetně sinusových. Efekt LFO Slew se poněkud liší s různými křivkami LFO. Jak se Slew zvyšuje, čas potřebný k dosažení maximální amplitudy se prodlužuje a může nakonec vést k tomu, že toho nebude vůbec dosaženo, ačkoli nastavení, při kterém je tohoto bodu dosaženo, se bude měnit podle tvaru vlny.



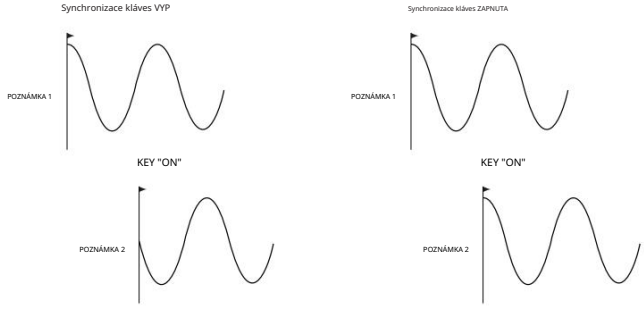
RE6: LFO 1 Key Sync On/Off

Zobrazí se jako: L1KSync

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Zapnuto nebo Vypnuto

Každé LFO běží nepřetržitě, „na pozadí“. Pokud je nastavení Key Sync (Synchronizace kláves) Off (Vypnuto), neexistuje způsob, jak předpovědět, kde bude tvar vlny po stisknutí klávesy. Po sobě jdoucí stisknutí klávesy nevyhnutelně způsobí různé výsledky. Nastavení Key Sync na On restartuje LFO ve stejném bodě křivky pokaždé, když je stisknuta klávesa. Aktuální bod je nastaven parametrem Phase (RE3).



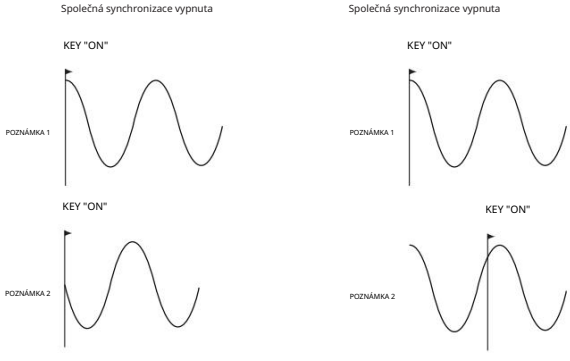
RE7: LFO 1 Common Sync

Zobrazeno jako: L1Comn

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Zapnuto nebo Vypnuto

Společná synchronizace je použitelná pouze pro polyfonní hlasy. Zajišťuje, že fáze průběhu LFO je synchronizována pro každou hranou notu. Když nastavit Off, nedochází k takové synchronizaci a zahrání druhé noty, když je již stisknuta jedna, bude mít za následek nesynchronizovaný zvuk, protože modulace budou opožděné.



Nastavte LFO Common Sync na On pro emulaci raných analogových polyfonních syntezátorů.

RE8: LFO 1 One-Shot

Zobrazeno jako: L1OneSht

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Zapnuto nebo Vypnuto

Jak jeho název napovídá, nastavení tohoto parametru na On způsobí, že LFO vygeneruje pouze jeden cyklus svého průběhu. Všimněte si, že celý cyklus průběhu je vždy generován bez ohledu na nastavení fáze LFO; pokud je fáze LFO nastavena na 90¼, jednorázový průběh začne v bodě 90¼, provede celý cyklus a skončí na 90¼.

Machine Translated by Google

E3-E6

Parametry LFO 1 (Strana 2)

E3AtSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim	E3LvlTk	LvlTkNte
0	127	0	0	0	127	0	C 3

RE1: LFO 1 Zpoždění

Zobrazeno jako: L1Zpoždění

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

LFO Delay je časový parametr, jehož funkce je určena L1InOut (RE3).

RE2: LFO 1 Delay Sync

Zobrazeno jako: L1DSync

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Viz tabulka na straně 40.

Když je tento parametr nastaven na Off, je zpoždění LFO řízeno parametrem Delay (RE1). Při všech ostatních nastaveních RE1 přestane fungovat a je odvozeno zpoždění LFO interní/externí MIDI hodiny.

RE3: LFO 1 Fade In/Fade Out

Zobrazeno jako: L1InOut

Počáteční hodnota: FadeIn

Rozsah nastavení: FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

Funkce čtyř možných nastavení Intro jsou následující:

FadeIn - modulace LFO se postupně zvyšuje po dobu nastavenou parametrem Delay (RE1).

GateIn – nástup modulace LFO je zpožděn o dobu nastavenou parametrem LFO Delay a poté začne okamžitě na plné úrovni.

FadeOut – modulace LFO se postupně snižuje po dobu nastavenou parametrem Delay (RE1), takže tón zůstává bez modulace LFO.

GateOut – nota je plně modulována LFO po dobu nastavenou Delayem parametr (RE1). V tomto okamžiku se modulace náhle zastaví.

RE4: LFO1 Delay Trigger

Zobrazeno jako: L1DTrig

Počáteční hodnota: Vázaný

Rozsah nastavení: Legato nebo Re-Trig

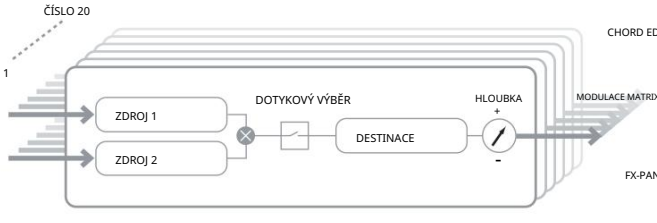
Tento parametr funguje ve spojení s funkcí Fade In/Fade Out nastavenou RE3. V režimu Re-Trig má každá hraná nota svůj vlastní čas zpoždění, jak je nastaveno parametrem Delay (nebo MIDI hodinami, pokud je L1Dsync aktivní). V režimu Legato je to pouze první tón pasáže ve stylu legato, který určuje dobu zpoždění – tj. druhé a další tóny znovu nespouštějí funkci Delay. Aby bylo nastavení Legato pro Delay Trigger funkční, musí být zvolen monofonní zvuk MIXER – nebude fungovat s polyfonním zvukem. Viz strana 18.

Další podrobnosti o stylu Legato najdete na straně 21.

RE5-RE8: Nepoužito

modulační matice

Srdce všestranného syntezátoru spočívá ve schopnosti propojit různé ovladače, zvukové generátory a zpracovatelské bloky tak, aby jeden ovládal – nebo „moduloval" – jiný, co nejvíce způsoby. UltraNova poskytuje obrovskou flexibilitu směrování řízení a existuje pro to vyhrazená nabídka, Nabídka modulace

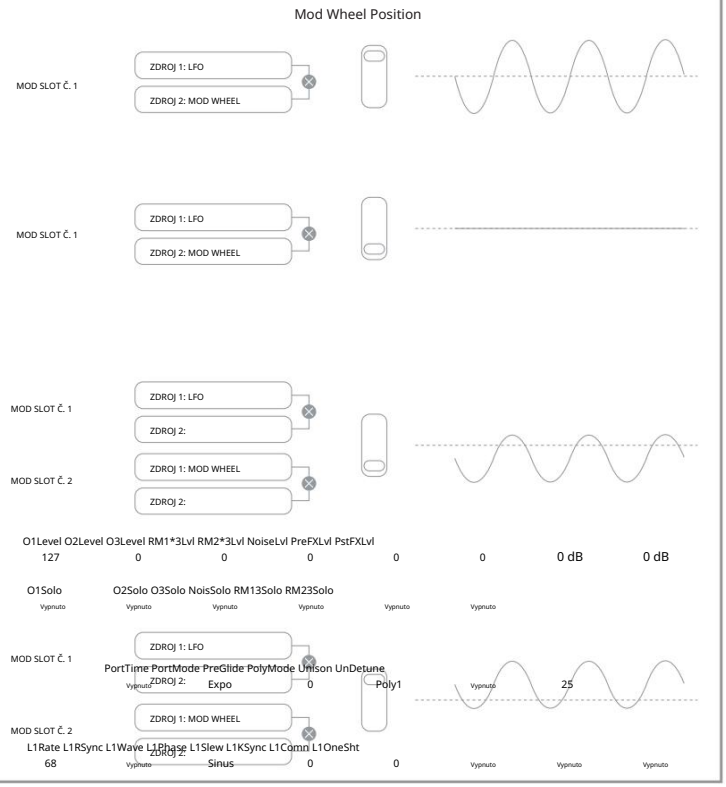


Stisknutím tlačítka MODULATION [17] se otevře nabídka modulace, což je jedna stránka. Menu může být vizualizováno jako systém pro připojení ovládacích zdrojů ke konkrétní oblasti syntezátoru. Každé takové přiřazení připojení se nazývá 'slot' a existuje 20 takových slotů, ke kterým má RE1 přístup (viz níže). Každý slot určuje, jak jsou jeden nebo dva zdroje řízení směrovány k řízenému parametru. Možnosti směrování dostupné v každém z 20 slotů jsou identické a níže uvedený popis ovládání platí pro všechny z nich.

Modulační matice je variabilní i aditivní. Co rozumíme pod pojmem a „variabilní" a „aditivní" matice?

Pojmem 'proměnná' rozumíme, že nejde pouze o směrování zdroje ovládání k řízenému parametru, který je definován v každém slotu, ale také o „velikost" řízení. Takže „množství" kontroly – nebo „rozsah" ovládání – je na vás.

„Aditivem" rozumíme, že parametr může být měněn více než jedním zdrojem, pokud je to žádoucí. Každý slot umožňuje nasměrovat dva zdroje k parametru a jejich efekty se násobí dohromady. To znamená, že pokud je kterýkoli z nich na nule, nedojde k žádné modulaci. Neexistuje však žádný důvod, proč byste nemohli mít další sloty směrující tyto nebo jiné zdroje na stejný parametr. V tomto případě se řídicí signály z různých slotů „sčítají", aby vytvořily celkový efekt.



Při nastavování patchů, jako je tento, musíte být opatrní, abyste zajistili, že kombinovaný efekt všech ovladačů působících současně stále vytváří zvuk, který chcete.

Kromě toho vám modulační nabídka umožňuje přiřadit dotykové ovladače na libovolném z osmi otočných kodérů jako další ovladače, povoleno (viz strana 26).

Menu Modulation Matrix

Zdroj2	TouchSel	Cíl			Hloubka
1	Přímý	Přímý	Vypnuto	O123Ptch	0

RE1: Číslo patche

Zobrazeno jako: Číslo

Počáteční hodnota: 1

Rozsah nastavení: 1 až 20

Modulační matice má 20 „slotů", z nichž každý slouží k přiřazení směrování jednoho (nebo dvou) Obejít Obejít zdroje k cíli. Obchvat Obchvat Obchvat

Všechny patche mají stejný výběr zdrojů a cílů a lze použít kterýkoli nebo všechny. Stejný zdroj může ovládat více cílů a FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck jeden cíl lze ovládat z více zdrojů.

Machine Translated by Google

RE2: Zdroj 1

Zobrazeno jako: Zdroj1

Počáteční hodnota: Přímo

Rozsah nastavení: viz tabulka na straně 41

Tím se vybere řídicí zdroj (modulátor), který bude směrován do cíle nastaveného pomocí RE5. Nastavení RE2 a RE3 na Direct znamená, že není deinována žádná modulace.

RE3: Zdroj 2

Zobrazeno jako: Zdroj2

Počáteční hodnota: Přímo

Rozsah nastavení: viz tabulka na 41

Tím se vybere druhý zdroj ovládání pro zvolený cíl. Pokud používáte pouze jeden zdroj na patch, nastavte RE3 na Direct.

RE4: Aktivace dotykového ovladače

Zobrazeno jako: TouchSel

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto, Touch1 až Touch8

Dotykové ovladače osmi otočných kodérů lze naprogramovat jako dotykové ovladače, které iniciují změnu na hodnotu parametru (určenou pomocí Destination - RE5), když

dotkl. Pamatujte, že pro dotykové ovladače musí být povolen režim Animate Touch

aktivní. Nabídka Animate Touch potvrdí, že ovladač byl přiřazen tak, že příslušné číslo M je jiné než nula. Další podrobnosti o používání dotykových ovladačů naleznete v další kapitole. Všimněte si, že když jsou dotykový ovladač i jiné zdroje (Zdroj 1 a/nebo Zdroj 2) přiřazeny do stejného slotu, dotykový ovladač funguje jako přepínač pro ostatní zdroje, jejichž účinek bude slyšet pouze při dotyku

ovládání je aktivováno.

> Pamatujte, že dotykové ovládací prvky lze také přímo přiřadit k opětovnému spouštění/spouštění obálek prostřednictvím nabídek obálek (RE7 na straně 2 každé nabídky)

RE5: Cíl

Zobrazeno jako: Destin

Počáteční hodnota: 0123Ptch

Rozsah nastavení: viz tabulka na straně 42

Toto nastavuje, který parametr UltraNova má být řízen vybraným zdrojem (nebo zdroji) v aktuálním patchi. Rozsah možností zahrnuje:

Parametry, které přímo ovlivňují zvuk:

- rozteč všech oscilátorů (0123Ptch)
- čtyři parametry na oscilátor
- šest směšovacích vstupů z oscilátorů, zdroje šumu a kruhových modulátorů
- Míra zkreslení na filtr, frekvence a rezonance plus vyvážení filtru
- 34 různých FX parametrů včetně chorusu, delaye, EQ atd.

Parametry, které mohou také fungovat jako modulační zdroje (tedy umožňují rekurzivní modulaci):

- Míra LFO 1 až 3
- fáze rozpadu obálky 1 (amplituda) a obálky 2 (filtr)

RE6: Hloubka

Zobrazeno jako: Hloubka

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -63 až +64

Ovladač Depth nastavuje úroveň ovládání aplikovaného na Destinaci – tj. parametr, který je modulován. Pokud jsou v příslušném slotu aktivní jak Zdroj 1, tak Zdroj 2, Hloubka řídí jejich kombinovaný účinek.

> Hloubka účinně definuje „množství“, o které se řízený parametr mění, když je pod kontrolou modulace. Představte si to jako „rozsah“ kontroly. Určuje také „smysl“ nebo polaritu ovládání – kladná hloubka zvýší hodnota řízeného parametru a záporná hloubka ji sníží, pro stejný řídicí vstup. Všimněte si, že pokud je v patchi definován zdroj a cíl, nedojde k žádné modulaci, dokud nebude ovladač Depth nastaven na něco jiného než nulu.

> S oběma zdroji nastavenými na Direct a TouchSel na Off se ovládání Depth stane „manuálním“ ovládáním modulace, které vždy ovlivní kterýkoli parametr nastavený jako Destination.

RE7-RE8: Nepoužito

ovládací sekce

Ovládací prvky Animate

Dotykové ovládání rotační Air

enkodéry jsou vybaveny vodivými pryžovými knoflíky, díky nimž jsou citlivé na dotyk. Můžete NÁPRAVY ULOŽIT

Program 0 ve vašem zvuku nebo efektu, které mohou být jedinečné.

dotykový ovladač skutečně dělá, je naprogramováno v nabídkách obálky a/nebo modulace a možnosti dostupné pro ovládání parametrů dotykem jsou popsány v rel Tweak2 Tweak3 Tweak4 Tweak8

části příručky (viz strany 20 a 25). Dotykové ovládání je však aktivní pouze tehdy, když byl dotykový režim aktivován stisknutím tlačítka TOUCH [22].

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

Na rozdíl od ostatních nabídek UltraNova neposkytuje dotyková nabídka žádný parametr

menu.

Zatímco horní řádek displeje zůstává konstantní, spodní řádek poskytuje dvě položky informace:

Pokud byly dotykové ovladače přiřazeny ke spouštění modulací nastaveným v Modulation Matrix, počet přiřazení modulace se objeví pod písmenem 'M'. Zobrazená hodnota představuje, kolik jednotlivých modulačních slotů bylo nastaveno tak, aby se spouštěly každým dotykovým ovladačem. Použití dotykového ovládání s modulační maticí je podrobně popsáno na této stránce.

Pokud bylo jedné z obálek přiřazeno dotykové ovládání, pod jednou z číslic 1 až 6 se objeví „R“, „T“ nebo „E“, což je číslo odpovídající číslu obálky. Použití dotykového ovládání s obálkami je podrobně popsáno na straně 20.

Pokud tedy bylo dotykové ovládání 1 přiřazeno k opětovnému spuštění obálky 1 (amplituda) a dotyku Ovládacím prvkem 2 spouštíte obálku 2 (filtry), displej vypadá takto:

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R----- 0 T----- 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R----- 0 T----- 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

Pokud byla v modulační matici provedena dvě další přiřazení parametrů dotykovému ovladači, pod 'M' se zobrazí 2.

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R----- 0 T----- 2 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R----- 0 T----- 2 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

U obálky 1 (amplituda) je jedinou dostupnou možností opětovné spuštění (R) obálky. Obálky 2 až 5 umožňují výběr funkcí opětovného spuštění (R), spouštění (T) nebo povolení (E).

Tweak Controls

Při živém hraní je často žádoucí ručně upravit některý aspekt zvuku – tj. „vyladit“ určitý parametr. Přestože design UltraNova umožňuje přístup k většině parametrů s minimem stisknutí tlačítek, ještě elegantnějším řešením je zařídit, aby hlavní parametry, které možná budete muset vyladit, byly dostupné současně, bez ohledu na to, v jaké nabídce se běžně nacházejí. Zjistíte, že všechny tovární patche mají již přiřazeny nějaké Tweak Controls, ale můžete změnit jejich funkci nebo přidat další, pokud si přejete.

Osm otočných kodérů může fungovat jako Tweak Controls a lze jim přiřadit libovolný ze 127 parametrů v libovolném pořadí. Kromě toho jsou přiřazení a nastavení Tweak uložena spolu s jakýmikoli změnami dalších parametrů, takže jsou vždy k dispozici, jakmile je nastavíte a znovu uložíte patch. Uvědomte si, že uložením patchů do určitých kategorií se vám automaticky přidají některá přiřazení Tweak Control. Ale pokud jste si v rámci vytváření patche vytvořili vlastní přiřazení Tweak Control, budou mít prioritu.

Ovládací prvky Tweak se aktivují stisknutím tlačítka TWEAK [22], které otevře nabídku Tweak. Nabídka má dvě stránky: Strana 2 se používá pro nastavení ovládacích prvků Tweak, zatímco Stránka 1 se používá během hraní a zobrazuje název parametru a hodnotu podepsanou každému otočnému kodéru.

Machine Translated by Google

Tweak Menu Strana 2:

Tweak1	Tweak2	Tweak3	Tweak4	Tweak5	Tweak6	Tweak7	Tweak8	
Osc1Cents	Osc2Cents	F1Freq			F1Res	FltDec	L1Rate FX1Amnt FX2Amnt	MIXER

Každému kodéru může být přiřazen kterýkoli z dostupných parametrů (viz seznam na straně 42) pro úpravu. Zobrazí se všechna přiřazení Tweak Control, která tvoří součást fcatory Patch.

Stránka Tweak Menu 1:

Osc1Cents	Osc2Cents	F1Freq	-25		F1Res	FltDec	76	L1Rate FX1Amnt FX2Amnt
+25			13		45			4 64 4

Když je parametr přiřazen otočnému kodéru – buď jako součást Patchu nebo pomocí ručního přiřazení – horní řádek zobrazuje název parametru a spodní řádek hodnotu parametru, stejně jako jsou zobrazeny v jejich „nativním“ menu.

Všimněte si, že režimy Tweak a Touch se vzájemně vylučují – kodérům nelze přiřadit obě funkce současně, globálně ani jednotlivě.

Dotykový/filtrační knoflík

Velký knoflík TOUCHED/FILTER [9] je dalším velmi užitečným ovládacím prvkem při živém hraní, zejména pokud jsou používány funkce TOUCH nebo TWEAK. Používá se ve spojení se sousedními tlačítky FILTER a LOCK [8].

Funkce knoflíku je napodobit funkci otočného kodéru, kterého jste se naposledy dotkli (to zahrnuje režim Tweak). To platí i po změně aktuálně otevřené nabídky nebo stránky nabídky. Pokud tedy máte otevřenou nabídku Mix a používáte RE6 ke změně úrovně šumu, zjistíte, že úroveň šumu můžete měnit také pomocí ovladače Touched/Filter. Pokud však přejdete do nabídky Filtr, ovladač Touched/Filter převezme kontrolu nad velikostí zkreslení filtru 1 (za předpokladu, že se nabídka filtru otevře na stránce 1), aniž byste se dotkli některého z otočných kodérů, protože zůstává přiřazen k napodobování RE6. Přemýšlejte o Touched/Filter jako o „kopii“ otočného enkodéru, kterého jste se naposledy dotkli, když jste v režimu úpravy parametrů a používáte nabídky jako obvykle.

Pokud používáte režimy Tweak nebo Touch, pak otočné enkodéry již nejsou schopny ovládat žádné zvukové parametry „normálním“ způsobem, ale stále můžete ovládat poslední parametr nastavený pomocí ovladače Touched/Filter. Tato funkce je vždy k dispozici, pokud nejsou povoleny funkce FILTER a LOCK [8].

Tlačítko Filtr

Parametr nejčastěji potřebný pro dynamické nastavení je pravděpodobně frekvence filtru 1 a stisknutím tlačítka FILTER [8] přiřadíte ovládání tohoto jediného parametru knobu Touched/Filter (odtud jeho název!). Takže ať se děje cokoli jiného, vždy můžete mít kontrolu nad svou hlavní frekvencí filtru.

> Funkce ovladače TOUCHED/FILTER může být trvale ovládána mezní frekvencí filtru 1, pokud si to přejete. Toto lze nastavit na stránce 1 globální nabídky pomocí RE6. Další podrobnosti naleznete na straně 37.

Tlačítko Zamknout

Jak je popsáno výše, funkce ovladače TOUCHED/FILTER se změní s aktuálně vybranou nabídkou, protože ovladač napodobuje fyzický kodér spíše než parametr, který kodér aktuálně ovládá. Pokud je aktivní LOCK, je knobu přiřazen parametr, který se právě upravuje, a nikoli fyzický kodér. Pokud tedy existuje parametr, ke kterému chcete mít nepřetržitý přístup, a zároveň si možná ponechat přístup k dalším parametrům v jiných nabídkách, pomocí LOCK připojíte ovládání tohoto parametru k TOUCHED/

Knoflík FILTER a zůstane tak, dokud nezrušíte volbu LOCK.

> Všimněte si, že některé tovární opravy zahrnují aktivaci tlačítka LOCK; toto bude indikováno rozsvícením tlačítka. To znamená, že parametr je již přiřazen knobu TOUCHED/FILTER. Zkuste jej upravit, abyste viděli, co se stane!

arpegIator

UltraNova má výkonnou funkci Arpeggiator, která umožňuje arpeggia různé úrovně O1Level O2Level složitosti a rytmus, který se má hrát. Pokud stisknete jednu klávesu, nota bude znovu spuštěna Arpeggiatorem. O3Level RM1 3Lvl RM2 3Lvl NoiseLvl PreFXLvl PstFXLvl 127 0 0 0 0 dB 0 dB

Pokud zahrajete akord, Arpeggiator identifikuje jeho noty a zahraje je O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo jednotlivě v sekvenci (toto se nazývá vzor arpeggia nebo „sekvence arp“); pokud tedy zahrajete triádu C dur, vybrané noty budou C, E a G. O1Solo RM23Solo

PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune

Činnost arpeggiátoru v UltraNova se ovládá třemi tlačítky ARP [20], ON, SETTINGS a LATCH. Tlačítko ON aktivuje nebo deaktivuje Arpeggiator, zatímco tlačítko LATCH opakovaně přehrává aktuálně vybranou sekvenci arp, aniž by byly klávesy L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comn L1OneSht drženy. LATCH lze také stisknout pro aktivaci Arpeggiatoru. Když je Arpeggiator povolen, UltraNova okamžitě přehraje arp sekvenci určenou posledním nastaveným L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig zahraných not a bude tak činit po neurčitou dobu. Expo 0 Poly 25 Vypnuto Vypnuto Vypnuto Vypnuto Vypnuto Vypnuto 0 5 delio legato

Editace všech funkcí Arpeggiatoru se provádí v Menu Arpeggiator, které se otevře stisknutím tlačítka SETTINGS.

On/Off Balance Width SibLevel SibType
Vypnuto v67 m 0 40 HighPass 127

ARP EDIT ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM
16 Naboru 1 64 1 Vypnuto Vypnuto 120

CHORD EDIT Transpose 0 START ^^ ^^ Baskytara I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9
ACCEPT RE1: Arpeggiator Rate Sync -- -- -- -- --

Zobrazeno jako: ArpSync

MODULATION MATRIX Number Zdroj1 Zdroj2 TouchSel Destin Počáteční hodnota: 16. Hloubka
1 Direct Direct Rozsah úpravy: Tento O123Ptch 0
parametr účinně určuje takt sekvence. Vypnuto viz tabulka na straně 40
základě rychlosti PAN nastaveného pomocí RE8.

FX-PAN PanPosn PanRate PanSync PanDepth
0 40 Vypnuto 0

RE2: Režim Arpeggiator

FX- ROUTING Směrování Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX
Zobrazí se jako: ArpMode 1>(2+3+4+5) Obchvat Obchvat Obchvat Obchvat
Počáteční hodnota: Up

Rozsah nastavení: viz tabulka na straně 44

FX - ČÁSTKY FXWetDry FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck
0 64 Je-li povoleno, Arpeggiator bude hrát všechny stisknuté noty ve sekvenci, kde by byly podrženy jako akord. Pokud je ArpMode nastaveno na 2, 3 nebo 4, bude

RE3: Vzor Arpeggiator

Zobrazeno jako: ArpPatt

Výchozí hodnota: 1

Rozsah nastavení: 1 až 33

Kromě možnosti nastavit základní časování a režim sekvence arp (pomocí RE1 a RE2), můžete také zavést další rytmické variace pomocí parametru Arpeggiator Pattern.

> Měli byste strávit nějaký čas experimentováním s různými kombinacemi Arp Mode a Arp Pattern. Některé vzory fungují lépe v určitých režimech.

RE4: Čas brány Arpeggiator

Zobrazeno jako: ArpGTime

Počáteční hodnota: 64

Rozsah nastavení: 1 až 127

Tento parametr nastavuje základní dobu trvání not hraných Arpeggiatorem (ačkoli to bude dále upraveno nastavením ArpPatt a ArpSync). Čím nižší je hodnota parametru, tím kratší je doba trvání zahrané noty. Při maximální hodnotě je po jedné notě v sekvenci bezprostředně následována další bez mezery. Při výchozí hodnotě 64 je doba trvání noty přesně poloviční než interval taktu (jak je nastaveno pomocí RE8 Tempo Clock) a po každé notě následuje zbytek stejné délky.

RE5: Arpeggiator Oktávy

Zobrazeno jako: ArpOctve

Počáteční hodnota: 1

Rozsah úpravy: 1 až 8

Toto nastavení přidává vyšší oktávy k sekvenci arp. Pokud je ArpOctve nastaveno na 2, sekvence se přehraje jako obvykle a poté se okamžitě přehraje znovu o oktávu výše. Vyšší hodnoty Ar pOctve prodlužují tento proces přidáním dalších vyšších oktáv. Hodnoty ArpOctve větší než 1 mají vliv na zdvojnásobení, ztrojnásobení atd. délky sekvence. Přidané další noty kopírují kompletní původní sekvenci, ale jsou posunuty o oktávu. Sekvence čtyř tónů hraná s ArpOctve nastaveným na 1 se tedy bude skládat z osmi tónů, když je ArpOctve nastaveno na 2.

Machine Translated by Google

RE6: Arpeggiator Key Sync

Zobrazeno jako: ArpKSync

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Arpeggiator Key Sync určuje, jak se sekvence chová, když je zahrána další nota.

Když je vypnuto, nová nota se jednoduše přidá do sekvence v příslušném bodě. Když je zapnuto, sekvence se restartuje pokaždé, když zahrajete novou notu. Pamatujte, že ArpKSync se použije pouze v případě, že je LATCH [20] zapnuto.

RE7: Rychlost arpeggiátoru

Zobrazí se jako: ArpVel

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Když je nastaveno na On, notové dynamiky používané pro každou notu v sekvenci arp budou ty, které jsou předem naprogramovány se vzorem. Když je nastaveno na Off, Arpeggiator využívá rychlosti tónů, jak je hrajete. To vám umožní zahrnout dynamiku do Arpeggiatoru sekvence.

MIXERem

HLAS

> Aby Arpeggiator Velocity fungovalo, musíte nastavit AmpVeloc (RE5 v Envelope 1 Menu Strana 1) na hodnotu větší než 0, jinak nedojde k žádným změnám v dynamice.

LFO 1-3

> Zkuste přiřadit Velocity jiným parametrům v Modulation Matrix a získáte zajímavé výsledky.

RE8: Tempo hodiny

Zobrazeno jako: HodinyBPM

Počáteční hodnota: 120

VOCODER

MIXER O1Level O2Level O3Level RM1*3Lvl RM2*3Lvl NoiseLvl PreFXLvl PstFXLvl

127 0 0 dB 0 0 0 0 0 dB

Tento parametr nastavuje tempo v BPM (Beats Per Minute), na kterém je sekvence arpu CHORD EDIT Transpose

při použití jeho vnitřních hodin. Také určuje tempo pro všechny synchronizované aspekty 0 Vypnuto Vypnuto

Patche, takže jeho nastavení bude použito různými parametry synchronizace v nabídkách FX a Sync.

Bass I1 I2 I3 O1Solo O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo

Vypnuto Vypnuto Vypnuto START PŘIJMOUT -- - - -- -- -- I4 I5 I6 I7 I8 I9

HLAS PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune

Vypnuto Expo Off DŮLEŽITÉ – Pokud je UltraNova Poly1 25

nastavena na příjem externích MIDI hodin, bude nastavení ClockBPM ignorováno. Všimněte si také, že

zobrazená hodnota pro ClockBPM zůstane na své poslední „interní" hodnotě FX-PAN , pokud je zvolena externí

synchronizace. Další informace o externí synchronizaci najdete na straně 38.

LFO 1-3 L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comn L1OneSht L1Thrig L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig

68 Vypnuto Sinus 0 0 Vypnuto Vypnuto Vypnuto

Machine Translated by Google

0 Vypnuto FadeIn Legato

OCODER RE5: Hloubka panorámy

On/Off Balance Width SibLevel SibType

Zobrazeno jako: v67 m 0 Pan Depth 127 40 HighPass

Počáteční hodnota: 0

P UPRAVIT ArpSync ArpMode ArpRate ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM

Rozsah nastavení: 0 až 127

16. nahoru 64 sleva 120 1 1 Vypnuto

Tento ovládací prvek určuje míru posunu obrazu aplikovaného automatickým

i dopravce RD ED1 Transpose Bass 1 14 15 16 17 18 19 Zap panner posouvat zvuk úplně doleva

0 nižších hodnot bude panoráma méně extrémně, přičemž zvuk zůstane více centrálně umístěný. Auto-

panner je efektivně vypnutý, když je hodnota parametru nula (ale ruční ovládání panorámu

TION MATRIXNumber Zdroj1 Zdroj2 TouchSel Cíl Hloubka

RE2 je stále funkční). 1 Přímý Přímý Vypnuto O123Ptch 0

RE6 až RE8: Nepoužito.

X-PAN PÁNEV PanPosn PanRate PanSync PanDepth

0 40 Vypnuto 0

FX Menu Strana 2 – Směrování

SMĚROVÁNÍ Směrování	Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX
1>(2+3+4+5)	Obchvat Obchvat Obchvat Obchvat Obchvat

MNOŽSTVÍ FX Na této stránce nabídky můžete přidat efekty, které potřebujete. Můžete také určit jejich konfiguraci –

RE1 AMNT FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXWetLvl

64 64 64 64 64 0

zda jsou „propojeny“ sériově, přičemž výstup jednoho napájí vstup druhého, nebo jsou paralelní, kde je zvuk syntezátoru přiváděn na vstupy více než jednoho FX zařízení současně. výstupy zařízení jsou poté smíchány dohromady.

RE1: Směrování FX slotu

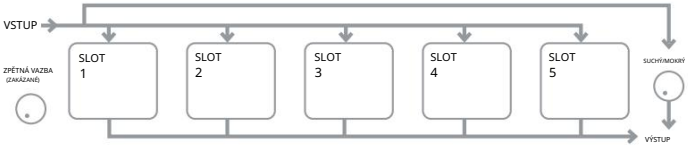
Zobrazí se jako: Směrování

Počáteční 1¼ (2+3+4+5)

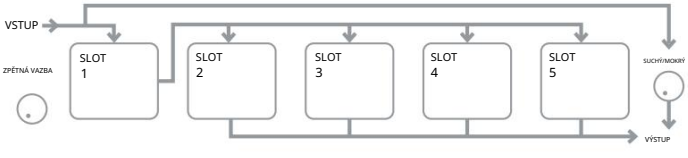
hodnota: Rozsah nastavení: viz obrázky níže

Tento parametr umožňuje nakonfigurovat propojení FX slotů. Ive sloty mohou být propojeny sériově, paralelně nebo v různých kombinacích sériového a paralelního.

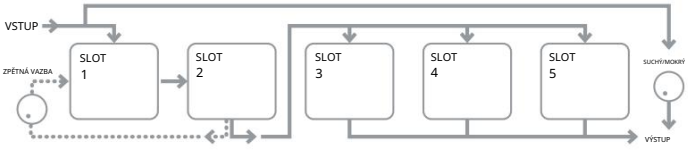
1+2+3+4+5



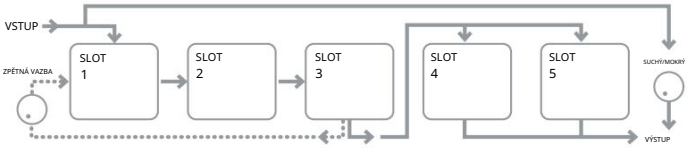
1>(2+3+4+5)



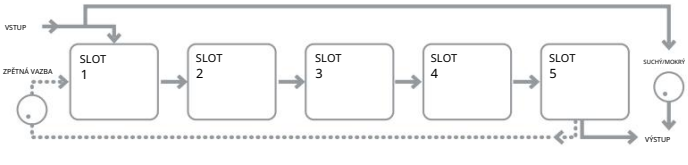
1>2>(3+4+5)



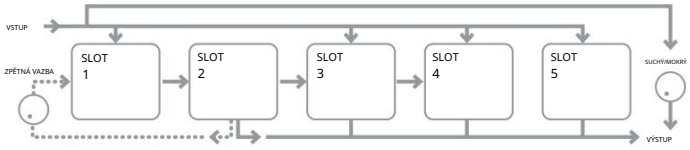
1>2>3(4+5)



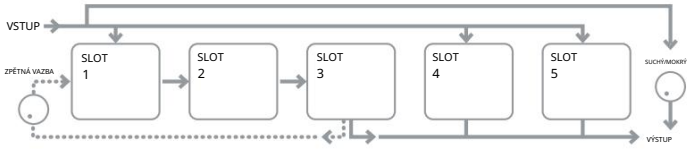
1>2>3>4>5



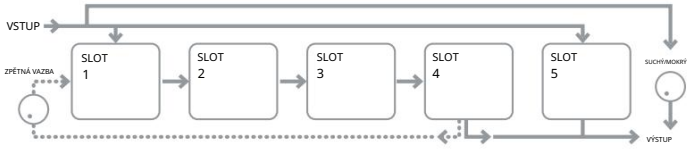
1>2 + 3+4+5



1>2>3 + 4+5



1>2>3>4 + 5



Typy FX lze kategorizovat různými způsoby: některé jsou založené na čase (chorus, delay), jiné jsou statické (EQ, zkreslení). Některé by měly být použity jako FX send/

zpětná smyčka (implicitní paralelní připojení), jiné jako vložka (implicitní sériové připojení). V závislosti na samotném zvuku syntezátoru a skutečných použitých efektech budou některé konfigurace jednoznačně fungovat lépe než jiné. Při použití více efektů vyzkoušejte několik

různá propojení, abyste viděli, které funguje nejlépe.

RE2: Nepoužito.

RE3 až RE7: Výběr efektu slotu

Zobrazeno jako: SlotnFX (kde n=1 až 5)

Počáteční hodnota: Bypass

Rozsah nastavení: viz tabulka na straně 44

Každý z ive slotů může být zatížen jedním z dostupných FX procesorů. Pomocí otočného kodéru pro libovolný slot vyberte efekt ze seznamu dostupných. Tabulka ukazuje „pool“ dostupných FX zařízení. Vzhledem k tomu, že kapacita DSP je inite, každé zařízení v seznamu lze načíst pouze do jednoho slotu a po načtení se již nebude zobrazovat v seznamu dostupných procesorů pro ostatní sloty. Uvidíte, že jsou k dispozici násobky většiny FX zařízení, aby bylo možné co nejkreativnější použití FX.

RE8: Nepoužito.

FX Menu Strana 3 – Ovládání úrovně FX

FXFedbck 0	FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXWetLvl
	64 64 64 64 64 0

RE1: Zpětná vazba efektu

Zobrazeno jako: FXFedbck

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr řídí, kolik signálu je přiváděno zpět na vstup efektového řetězce z jeho výstupu. FX slot, ze kterého je odvozena zpětná vazba, se liší podle používané konfigurace FX Routing – viz obrázek. U všech konfigurací směrování je však zpětná vazba přidána zpět do řetězce na FX slotu 1. Všimněte si, že ne všechny konfigurace využívají zpětnou vazbu.

RE2 Nepoužito.

Machine Translated by Google

RE3 až RE7: Částka účinku

Zobrazeno jako: FxnAmnt (kde n=1 až 5)

Počáteční hodnota: 64

Rozsah nastavení: 0 až 127

Přesná funkce tohoto parametru závisí na tom, které FX zařízení je nahráno do slotu.

Shrnutí naleznete v tabulce níže. Ovládací prvky ive jsou identické a pro každý slot je jeden. Pokud je slot vynechán, kodér pro tento slot nic nedělá.

TYP FX	UPRAVENÝ PARAMETR
Kompresor	Úroveň
EQ	Úroveň
Zkreslení	Snížení množství nebo bit/vzorkovací frekvence
Zpoždění	Úrovně odeslání a vrácení
refrén	Úroveň
Reverb	Úrovně odeslání a vrácení
Gator	Úroveň

RE8: Úroveň FX

Zobrazeno jako: FXWetLvl

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tím se nastavuje celková úroveň zpracovaného signálu (který je pak smíchán s nezpracovaným signálem).

Všimněte si, že jednotlivé příspěvky procesoru v každém FX slotu lze upravit pomocí RE3 až RE7 (viz níže).

FX Menu Strana 4 – FX parametry

Nabídka, která se objeví jako strana 4, je určena tlačítky SELECT [10], která lze stisknout pro procházení nahoru nebo dolů po ive FX slotech. Slot, který nemá nahráno žádné FX zařízení, zobrazí následující zprávu:

Tento FX slot je vynechaný nebo neaktivní

Každé FX zařízení má vlastní menu; ty jsou postupně popsány níže.

Nabídka EQ

K dispozici je jedno ekvalizérové zařízení. Lze jej nahrát do libovolného FX slotu.

X - EQ

EQ	EQBasLvl	EQMidLvl	EQTrbLvl	EQBasFrq	EQMidFrq	EQTrbFrq
	0	0 64	0	64		64

DELAY 1/2 DELAY1 Dly1Time Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth DLy1Slew

64 Vypnuto 64 1/1 127 127

Ekvalizér je třípásmového „rozmítaného“ typu s ovládáním ořezu/zesílení a frekvence pro každé pásmo. Sekce LF a HF jsou regálové filtry druhého řádu (sklon 12 dB/oktávu), Chorus a sekce MF jsou filtry se zvonkovou odezvou.

CHORUS 1-4CHORUS1 Ch1Type Ch1Rate Ch1Sync Ch1Fbck Ch1Depth Ch1Dly

20 Vypnuto +10 64 64

- GATOR

GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel

Na Vypnuto 16 Na 16 64 0

Pamatujte, že parametr FXAmount by měl být nastaven na 127 pro celý rozsah zesílení

dispozici. -------- -GtMode EditGroup MidiEE1 --- -------- GATOR RE2, RE3 a RE4 budou k

SYNTH

Název opravy

RE1: Nepoužito

Program A000 Init

H BROWSE Patch

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 C1Podržte C1Zisk

-20 0 64 32 127

RE2: LF Cut/Boost

název Najít podle Kategorie Žánr

Program A000 Init A000-D127 Všechno Všechno

Zobrazeno jako: EQBasLvl

Počáteční hodnota: 0

FX – DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

K dispozici jsou dvě kompresorová zařízení. Ty lze nahrát do libovolných dvou FX slotů. Jejich zařízení Diode 100 jsou totožná, níže uvedený příklad ilustruje kompresor 1.

CH SAVE PATCHSAVE Posng *------- -------- Horní Dolní Číslo interpunkční

A Program Init A A 0 prostor

Rozsah nastavení: -64 až +63

Tento parametr řídí LF odezvu ekvalizéru; hodnota 0 dává odpověď lat

Tempo PATCHSAVE Ekvalizéry SaveCatg SaveGenre FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Typ Rvb1Dec

Dest+C&G A 0 Program Init Žádné Žádné LrgHall 90

v oblasti LF kladné hodnoty povedou ke zvýšení odezvy LF – tj. více basů a záporné hodnoty budou mít opačný účinek. Rozsah nastavení je ±12 dB (s GLOBAL Tweak1 Tweak2 Tweak3 Tweak7 Tweak8

TWEAK FXAmount nastaveno na 127). Tweak4 Tweak5 Tweak6

---- ---- ----

Machine Translated by Google

RE1: Nepoužito.

RE2: Kompresní poměr

Zobrazeno jako: Poměr C1

Počáteční hodnota: 1,0

Rozsah nastavení: 1,0 až 13,7

S nastavenou minimální hodnotou 1.0 nemá kompresor žádný účinek, protože 1.0 znamená, že každá změna vstupní úrovně má za následek stejnou změnu výstupní úrovně. Parametr nastavuje míru, do jaké se sníží hlasitost zvuků, které jsou hlasitější než úroveň Threshold (nastavená RE3). Pokud je poměr nastaven na 2.0, změna vstupní úrovně má za následek změnu výstupní úrovně pouze o polovinu, takže celkový dynamický rozsah signálu je snížen. Čím vyšší je nastavení poměru, tím větší komprese se na tyto části aplikuje

zvuku, který je nad prahovou úrovní.

RE3: Úroveň prahu

Zobrazeno jako: C1Thrsh

Počáteční hodnota: -20

Rozsah nastavení: -60 až 0

Threshold určuje úroveň signálu, při které začíná činnost kompresoru. Signály pod prahovou hodnotou (tj. tišší části zvuku) jsou nezměněny, ale signály překračující prahovou hodnotu (hlasitější sekce) jsou sníženy v úrovni - v poměru nastaveném pomocí RE2 - což má za následek celkové snížení dynamického rozsahu zvuku. .

Všimněte si, že jakákoliv změna hlasitosti vyplývající z činnosti kompresoru nemá nic společného s tím, jak je nastavena výstupní úroveň syntezátoru. Ať už k ovládání používáte ovladač MASTER VOLUME Ultranova nebo Expression pedál celková hlasitost, jakákoli komprese v sekci FX je aplikována „před“ těmito metodami ovládání hlasitosti, a proto zůstane konstantní.

RE4: Čas útoku

Zobrazeno jako: C1 Útok

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Parametr Attack Time určuje, jak rychle kompresor aplikuje redukci zisku na signál překračující prahovou hodnotu. U perkusivních zvuků – jako jsou údery do bubnů nebo drnkací basy – může být žádoucí komprimovat hlavní obálku zvuku při zachování výrazné přední hrany nebo „fáze útoku“ zvuku. Nízká hodnota poskytuje rychlý čas útoku a komprese bude aplikována na přední okraj signálu. Vysoké hodnoty dávají pomalé časy odezvy a perkusní náběžné hrany nebudou komprimovány, aby byl zvuk „výraznější“. Rozsah dostupných časů útoku je od 0,1 ms do 100 ms.

RE5: Čas uvolnění

Zobrazeno jako: C1Rel

Počáteční hodnota: 64

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr by měl být upraven ve spojení s parametrem Hold Time (viz RE6 níže). Release Time (Čas uvolnění) určuje časové období, po které je redukce zisku odstraněna (což má za následek žádnou kompresi) po dokončení Hold Time. Nízké hodnoty dávají krátkou dobu uvolnění, vysoké hodnoty dlouhou. Rozsah dostupných časů uvolnění je od 25 ms do 1 sekundy.

RE6: Hold Time

Zobrazeno jako: C1Podržte

Počáteční hodnota: 32

Rozsah nastavení: 0 až 127

Hold Time určuje, jak dlouho zůstane jakékoli snížení zisku aplikované na signál překračující Threshold aplikováno poté, co úroveň signálu klesne pod Threshold. Na konci doby přidržení se sníží množství redukce zesílení oproti době uvolnění nastavené pomocí RE5. Nízké hodnoty dávají krátký Hold Time, vysoké hodnoty dlouhou. Rozsah dostupných časů přidržení je od 0,5 ms do 500 ms.

Časy kompresoru jsou zvláště důležité u opakujících se rytmických zvuků. Například nastavení příliš krátké doby podržení může mít za následek slyšitelné „pumpování“ hluku na pozadí mezi tóny, což může být docela nepříjemné.
Časy Hold, Release a Attack se obvykle nejlépe nastavují ve vzájemném spojení podle sluchu, aby se dosáhlo optimálního účinku s konkrétním zvukem, který používáte.

FX - EQ

RE7: Auto Gain

Zobrazeno jako: C1Zisk

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Důsledkem komprese může být snížení celkové hlasitosti zvuku.
Kompresory UltraNova tuto ztrátu úrovně automaticky „vyrovnají“ a zajistí, že úroveň komprimovaného signálu zůstane co nejblíže úrovni vstupu. Auto Gain poskytuje dodatečné zesílení, které může být užitečné v situacích, kdy je komprese vysoká
se používá.

RE8: Nepoužito.

Nabídka zkreslení

Zkreslení je obvykle považováno za něco nežádoucího, a přestože se mu všichni většinou snažíme vyhnout, existují okolnosti, kdy přidáním pečlivě kontrolovaného zkreslení získáte přesně ten zvuk, po kterém toužíte.

Zkreslení vzniká, když signál prochází nějakým nelineárním kanálem, přičemž nelinearita způsobuje změny tvaru vlny, které slyšíme jako zkreslení. Povaha obvodu vykazujícího nelinearitu určuje přesnou povahu zkreslení. Algoritmy zkreslení UltraNova jsou schopny simulovat různé typy nelineárních obvodů, s výsledky od mírného ztluštění zvuku až po něco opravdu dost ošklivého.

Při výběru různých typů zkreslení je třeba postupovat opatrně, protože stejné nastavení ovladače FXAmnt vytvoří velmi odlišné objemy v závislosti na používaném typu zkreslení.

UltraNova má dvě zařízení s efektem zkreslení. Ty lze nahrát do libovolných dvou FX slotů. Jejich vybavení je totožné; níže uvedený příklad ilustruje zkreslení 1.

DISTORT1 Dst1Typ Dst1Comp		
	Dioda	100

RE1: Nepoužito.

RE2: Zkreslení 1 typu

Zobrazeno jako: Typ Dst1

Počáteční hodnota: Dioda

Rozsah nastavení: viz. níže

Diode – Simulace analogových obvodů produkujících zkreslení, kde se tvar vlny postupně „odděluje od čtverce“, jak se zvyšuje míra zkreslení.
Ventil - Simulace analogového obvodu produkujícího zkreslení podobné diodě, ale při extrémním nastavení jsou střídavé půlcykly tvaru vlny invertovány.
Clipper - Simulace digitálního přetížení.
XOver - Simulace zkreslení výhybky generované bipolárními analogovými obvody, např. výstupními stupni zesilovače.
Rectify - Všechny záporné půlcykly jsou invertovány, což simuluje účinek usměrnění.
BitsDown – Reprodukuje „zrnitou“ kvalitu spojenou s nižšími přenosovými rychlostmi, jak je tomu u starších digitálních zařízení.
RateDown - Dává efekt snížené deinition a HF ztráty, podobně jako použití nízké vzorkovací frekvence.

RE3: Kompenzace zkreslení 1

Zobrazeno jako: Dst1Comp

Počáteční hodnota: 100

Rozsah nastavení: 0 až 127

Kompenzace zkreslení má vliv pouze na typy zkreslení diod a ventilů.
Zvýšení kompenzace snižuje tvrdost efektu zkreslení.

RE4 až RE8: Nepoužito.

Nabídka zpoždění

Procesor Delay FX vytváří jedno nebo více opakování zahrané noty. Ačkoli jsou tyto dva v akustickém smyslu úzce spjaty, zpoždění by nemělo být zaměňováno s reverbem z hlediska účinku. Představte si zpoždění jednoduše jako „ozvěnu“.

UltraNova má dvě zařízení EQ. Jejich vybavení je totožné; EQ1 a EQ2 lze nahrát do libovolných dvou FX slotů. Jejich zařízení EQBasLvl EQMidLvl EQMidFrq EQTrbFrq
0 0 64 vazby jsou shodné; níže uvedený příklad ilustruje zpoždění 1.

FX - DELAY 1/2 DELAY1 Dly1Time Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth DLy1Slew							
	64	Vypnuto	64	1/1	127	127	
FX - CHORUS 1-4CHORUS1 Ch1Type Ch1Rate Ch1Sync Ch1Fbck Ch1Depth Ch1Delay							
	refrén	20	Vypnuto	+10	64	64	
FX-GATOR	GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel						
	Na	Vypnuto	16	Na	16	64	0

Machine Translated by Google

RE1: Nepoužito.

RE2: Zpoždění 1 čas

Zobrazeno jako: Dly1Time

Počáteční hodnota: 64

Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr nastavuje základní dobu zpoždění. Když je Dly1Sync (viz RE3 níže) nastaven na Off, zahraná nota se bude po určité době opakovat. Vyšší hodnoty odpovídají delšímu zpoždění, přičemž maximální hodnota 127 odpovídá cca. 700 ms Pokud se doba zpoždění změní (buď ručně nebo pomocí modulace), když je nota hrána, dojde k posunu výšky. Viz také Delay Slew, RE7.

RE3: Zpoždění synchronizace 1

Zobrazeno jako: Dly1Sync

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: viz tabulka na straně 40

Čas zpoždění může být synchronizován s interními nebo externími MIDI hodinami pomocí široké škály děličů/násobičů tempa pro vytvoření zpoždění od asi 5 ms do 1 sekundy.

Uvědomte si, že celková dostupná doba zpoždění je inite. Použití velkých dělení tempa při velmi pomalém tempu může překročit časový limit zpoždění.

RE4: Zpoždění 1 zpětné vazby

Zobrazeno jako: Dly1Fbck

Počáteční hodnota: 64

Rozsah nastavení: 0 až 127

Výstup zpožďovací linky je připojen zpět ke vstupu na snížené úrovni; Delay 1 GLOBAL Feedback nastavuje úroveň. To má za následek vícenásobné ozvěny, protože zpožděný signál se dále opakuje. S Dly1Fbck nastaveným na nulu není zpětně přenášen žádný zpožděný signál, takže výsledkem je pouze jediné echo. Jak zvyšujete hodnotu, uslyšíte více ozvěn pro každou notu, i když stále utichají na hlasitosti. Nastavení ovladače na střed jeho rozsahu (64) má za následek asi 5 nebo 6 slyšitelných ech; při maximálním nastavení budou opakování stále slyšet

po minutě nebo více.

RE5: Poměr zpoždění 1 doleva a doprava

Zobrazeno jako: Dly1L / R

Počáteční hodnota: 1/1

Rozsah nastavení: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1, 1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/ VYP, VYP/1

Hodnota tohoto parametru je poměr a určuje, jak je každá zpožděná nota rozdělena mezi levý a pravý výstup. Nastavení Dly1L/R na výchozí hodnotu 1/1 umístí všechny ech AUDIO oes centrálně ve stereo obrazu. U jiných hodnot představuje větší číslo dobu zpoždění a ozvěna bude v tomto okamžiku vytvořena pouze v jednom kanálu, v závislosti na tom, zda je větší číslo vlevo od lomítka nebo vpravo. Bude doprovázeno rychlejší ozvěnou na druhém kanálu v čase určeném poměrem dvou čísel. Hodnoty s OFF na jedné straně lomítka způsobí, že všechny ozvěny budou pouze v jednom kanálu.

Parametr PanPosn (FX Menu Strana 1, RE2) nastavuje celkové stereo umístění jak počáteční noty, tak jejích zpožděných opakování a má přednost.
To například znamená, že pokud jako poměr L/R zvolíte 1/OFF, takže všechny ozvěny jsou vlevo, budou tyto ozvěny postupně slábnout, pokud nastavíte kladnou hodnotu PanPosn, která posune signál do že jo. Když je PanPosn na +63 (úplně vpravo), neuslyšíte vůbec žádné ozvěny.

FX - EQ

RE6: Zpoždění 1 šířky stereo obrazu

Zobrazeno jako: Dly1Wdth

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Parametr Width je skutečně relevantní pouze pro nastavení Delay L/R Ratio, které má za následek rozdělení ozvěny ve stereo obrazu. S výchozí hodnotou 127 bude jakékoli stereo umístění zpožděných signálů zcela vlevo a zcela vpravo. Snížení hodnoty Dly 1Wdth zmenší šířku stereo obrazu a panorámované ozvěny jsou v mezilehle poloze mezi středem a zcela vlevo nebo vpravo.

RE7: Zpoždění 1 rychlosti přeběhu

Zobrazeno jako: Dly1Slew

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto, 1 až 127

Delay 1 Slew Rate má vliv na zvuk pouze při modulaci Delay Time. Modulační čas zpoždění způsobuje posun výšky tónu. Se zpožděními generovanými DSP jsou možné velmi rychlé změny doby zpoždění, ale ty mohou způsobit nevítané efekty, včetně digitálních závad a kliknutí. Delay Slew Rate účinně zpomaluje aplikovanou modulaci, takže se lze vyhnout jakýmkoli takovým závadám vyplývajícím z pokusu změnit čas zpoždění příliš rychle. Výchozí hodnota Off odpovídá maximální rychlosti změny a doba zpoždění se pokusí přesně sledovat jakoukoli modulaci. Vyšší hodnoty způsobí hladší efekt.

RE8: Nepoužito.

Nabídka Reverb

Algoritmy Reverb přidávají zvuku efekt akustického prostoru. Na rozdíl od delaye je dozvuk vytvářen generováním husté sady zpožděných signálů, typicky s různými fázovými vztahy a ekvalizacemi aplikovanými pro znovuvytvoření toho, co se stane zvuku ve skutečném akustickém prostoru.

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 C1Hold C1Gain
-20 0 64 32 127

Ultranova má dva reverb procesory. Ty lze nahrát do libovolných dvou FX slotů. Jejich vybavení je totožné; níže uvedený příklad ilustruje Reverb 1.

FX – DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Dioda 100 0

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Typ Rvb1Dec
LrgHall 90

RE1: Nepoužito.

Ochrana Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Vypnuto Zapnuto Vypnuto Nastaveno patchem

RE2: Typ dozvuku

Zobrazeno jako: Rvb1Typ

Rozsah nastavení: Komnata, Malý sál, Velký sál, Malý sál, Velký sál, Velký hala

UltraNova poskytuje šest různých algoritmů reverbu navržených tak, aby simulovaly DUMP odrazů, ke kterým dochází v místnostech a hálách různých velikostí.

RE3: Reverb Decay

Zobrazeno jako: Rvb1Dec

Počáteční hodnota: 90

Rozsah nastavení: 0 až 127

Parametr Decay nastavuje délku dozvuku, jak je vnímána v místnosti o dané velikosti. Lze nastavit od 0 do 127.

RE4 až RE8: Nepoužito.

Nabídka sboru

Chorus je efekt vytvořený smícháním kontinuálně zpožděné verze signálu s originálem. Charakteristický vířivý efekt je vytvářen vlastním procesorem Chorus
LFO dělá velmi malé změny ve zpožděních. Měnící se zpoždění také vytváří efekt více hlasů, z nichž některé jsou posunuté; to přidává na efektu.

Procesor Chorus může být také konfigurován jako Phaser, kde je na signál aplikován proměnlivý fázový posun ve specifických frekvenčních pásmech a výsledek je remixován s původním signálem. Výsledkem je známý „svištící“ efekt.

UltraNova má čtyři chorus procesory. Ty lze nahrát do libovolných čtyř FX slotů.
Jejich vybavení je totožné; níže uvedený příklad ilustruje Chorus 1. Všimněte si, že ačkoli jsou parametry pojmenovány 'Chorus', jsou všechny účinné v režimech Chorus i Phaser.

FX - CHORUS 1-4CHORUS1 Ch1Type Ch1Rate Ch1Sync Ch1Fbck Ch1Depth Ch1Delay
refrén 20 Vypnuto +10 64 64

RE1: Nepoužito.

RE2: Chorus 1 Type

Ch1Type

Zobrazeno jako:

Rozsah nastavení: Chorus nebo Phaser

Konfigurujte FX procesor buď jako Chorus nebo Phaser.

Machine Translated by Google

RE3: Chorus 1 Speed

Zobrazeno jako: Ch1Rate

Počáteční hodnota: 20

Rozsah nastavení: 0 až 127

Parametr Rate ovládá frekvenci vyhrazeného LFO procesoru Chorus.
Nižší hodnoty dávají nižší frekvenci, a tedy zvuk, jehož charakteristika se mění postupně. Pomalá rychlost je obecně účinnější.

RE4: Chorus 1 Sync

Zobrazeno jako: Ch1Sync

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Viz tabulka na straně 40

Chorus Rate může být synchronizován s interními nebo externími MIDI hodinami pomocí široké škály temp.

RE5: Zpětná vazba Chorus 1

Zobrazeno jako: Ch1Fbck

Počáteční hodnota: +10

Rozsah nastavení: -64 až +63

Procesor Chorus má svou vlastní zpětnou vazbu mezi výstupem a vstupem a pro získání efektivního zvuku bude obvykle nutné použít určité množství zpětné vazby. Vyšší hodnoty budou obecně potřeba, když je zvolen režim Phaser. Záporné hodnoty zpětné vazby znamenají, že zpětně vedený signál je fázově obrácený.

RE6: Chorus 1 Hloubka

Zobrazeno jako: Ch1 Hloubka

Počáteční hodnota: 64

Rozsah nastavení: 0 až 127

Parametr Depth určuje míru LFO modulace aplikované na Chorus delay time, a tedy celkovou hloubku efektu. Hodnota nula nemá žádný účinek.

RE7: Chorus 1 Zpoždění

Zobrazeno jako: Ch1Zpoždění

Počáteční hodnota: 64

Rozsah nastavení: 0 až 127

Chorus Delay je skutečné zpoždění, které se používá ke generování efektu chorus/phaser. Dynamická změna tohoto parametru vytvoří některé zajímavé efekty, i když rozdíl ve zvuku mezi různými statickými nastaveními není markantní, pokud není Chorus Feedback na vysoké hodnotě. Celkový efekt Chorus Delay je výraznější v režimu Phaser.

Modulace Chorus Delay s LFO poskytuje mnohem bohatší efekt duálního chorusu.

RE8: Nepoužito.

Gator Menu

Vestavěný Gator je velmi silný Novation efekt. V podstatě je to podobné jako Noise Gate, spouštěné opakujícím se vzorem odvozeným z interních nebo externích MIDI hodin. To rytmicky rozbíjí notu. Kromě toho, že můžete ovládat „tradičnější“ zvukové aspekty Noise Gate, můžete také upravovat patterny a vytvořit sekvenci dlouhou až 32 not, přičemž každá nota má na přání svůj vlastní hlasitost. Vzor se uloží s jakýmikoli dalšími změnami, které provedete v patchi, takže si můžete Gator představit jako 32krokový volume sekvencer.

Všimněte si, že pro plný efekt Gatoru musí být nastavení FX Amount pro slot, do kterého je načteno, maximálně - 127.

Kromě toho FX EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq

Konfigurace směrování bude mít také vliv na jeho slyšitelnost.

UltraNova má jeden Gator. Lze jej nahrát do libovolného FX slotu. Na rozdíl od ostatních nabídek FX FX GATOR má nabídka Gator dvě stránky.

Gator Menu Strana 1 – parametry brány

RE1: Nepoužito.

RE2: Gator On/Off

Zobrazeno jako: GtOn/Off

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Toto zapíná nebo vypíná efekt Gator. Vypnuto nebo Zapnuto

RE3: Gator Latch

Zobrazeno jako: GtLatch

Počáteční hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Když je Latch Off, nota zazní, pouze když je stisknuta její klávesa. Když je Latch On, stisknutí klávesy způsobí, že nota, upravená vzorem Gator, bude znít nepřetržitě. Lze jej vypnout opětovným nastavením GtLatch na Vypnuto. Vypnuto nebo Zapnuto

RE4: Gator Rate Sync

Zobrazí se jako: GtRSync

Počáteční hodnota: 16

Rozsah nastavení: Viz tabulka na straně 40

Hodiny ovládající spoušť Gatoru jsou odvozeny z hlavních hodin tempa UltraNova a BPM lze upravit pomocí RE8 v nabídce Arpeggiator. Gator Rate lze synchronizovat s interními nebo externími MIDI hodinami pomocí široké škály temp.

RE5: Gator Key Sync

Zobrazeno jako: GtKSync

Počáteční hodnota: Na

Rozsah nastavení: Když je synchronizace kláves zapnutá, pokaždé, když stisknete klávesu, vzor Gator se restartuje na svém začátku. Když je synchronizace kláves vypnutá, vzor pokračuje nezávisle na pozadí. Vypnuto nebo Zapnuto

RE6: Gator Edge Slew

Zobrazeno jako: GtSlew

Počáteční hodnota: 16

Rozsah nastavení: 0 až 127

Edge Slew řídí dobu náběhu spouštěcích hodin. To zase řídí, jak rychle se brána otevírá a zavírá, a tedy zda má nota ostrý útok nebo mírné „zatmívání“ a „doznívání“. Vyšší hodnoty GtSlew prodlužují dobu náběhu, a tím zpomalují odezvu brány.

RE7: Gator Hold

Zobrazeno jako: GtHold

Počáteční hodnota: 64

Rozsah nastavení: 0 až 127

Parametr Gator Hold řídí, jak dlouho je Noise Gate otevřená, jakmile byla spuštěna, a tedy dobu trvání slyšené noty. Všimněte si, že tento parametr je nezávislý na tempu hodin nebo parametru Rate Sync a že délka noty nastavená pomocí GtDecay je konstantní, bez ohledu na rychlost, kterou pattern běží.

RE8: Gator Left-Right Delay

Zobrazeno jako: GtL/RDels

Počáteční hodnota: 0

Rozsah nastavení: -64 až +63

Pro další posílení účinku renovaných vzorů Gator obsahuje vyhrazené zpoždění procesor 0 64. Při nastavení na nulu jsou tóny ve vzoru umístěny centrálně ve stereo obrazu. Při kladných hodnotách se noty posouvají ostře doleva a zpožděné opakování noty se posouvají ostře doprava. Hodnota parametru řídí dobu zpoždění. Při záporných hodnotách vznikne pre-echo (ozvěna, která předchází notu). Stereo zobrazení je stejné, se samotnou notou časovaného vzoru vlevo a pre-echem vpravo.

Gator Menu Strana 2 – editor vzoru

Vzor je znázorněn pluými bílými znaky napravo od displeje, z nichž každý představuje úroveň pro daný krok. Existují dva řádky po 16 znacích (viz tabulka na straně 44) jako {A} a {B}. 16 poznámek v každém řádku je dále rozděleno na 4 Edit Skupiny, které mohou být v 8 skupin. Výška znaku představuje objem All All notu v sekvenci, která je také nastavitelná. Další informace viz RE5-8.

Všimněte si, že na této stránce nabídky nejsou otočné kodéry zarovnány přesně nad oblastmi LCD displeje, kterých se týkají.

Machine Translated by Google

RE1: Nepoužito.

RE2: Režim Gator

Zobrazeno jako: GtMode

Počáteční hodnota: Mono16

Rozsah nastavení: viz tabulka na straně 44

Parametr Mode vám umožňuje vybrat jednu ze 6 metod kombinace dvou sad čtyř notových skupin, {A} a {B}. Tři z režimů jsou mono a tři jsou stereo, ve kterých jsou tóny v sadě {A} směrovány do levého výstupu a tóny v sadě {B} do pravého výstupu.

> Ovládací prvky Pan na stránce FX Menu 1 potlačí stereo režimy Gator. Stereo režimy budou fungovat, jak je popsáno, pouze pokud jsou hlavní ovladače FX Pan nastaveny centrálně.

RE3 a RE4: Vyberte Upravit skupinu

Zobrazeno jako: EditGroup

Počáteční hodnota: 1

Rozsah nastavení: 1 až 8

Editor vzorů vám umožňuje upravit kroky v sekvenci ve skupinách po čtyřech, nazývaných Edit Groups. Editační skupiny 1 až 4 tvoří horní řádek zobrazení vzoru, Set {A}, a tedy prvních 16 kroků vzoru. Editační skupiny 5 až 8 tvoří spodní řádek na displeji vzoru, Set {B}, a tedy i druhých 16 kroků vzoru (kromě případu, kdy je zvolen režim Mono16, vzor pak sestává pouze z prvních 16 kroků). K výběru Upravit skupiny lze použít možnost Zobrazit jako: RE3 nebo RE4. V inicializační hodnotě se zobrazí sada čtyř písmen „E“: FX - AMOUNTS FXWetDry 0 centrální oblast LCD a tato se mění při pohybu RE3/RE4, aby indikovaly pozice kroků sekvence, které jsou vybrány pro editaci. .

RE5 až RE8: Krokové editory

Čtyři zbývající rotační enkodéry řídí, které jednotlivé kroky budou přítomny ve vzoru Gator. Vzor, který se má přehrát, je reprezentován 32 „plnými“ znaky napravo od LCD. Když je vybrána možnost Upravit skupinu 1 (pomocí RE3/RE4), RE5 vybere krok 1, RE6 krok 2, RE7 krok 3 a RE8 krok 4. Když je vybrána možnost Upravit skupinu 2, RE5 vybere krok 5, RE6 krok 6 atd. na. Otočné kodéry nejen vybírají, zda je konkrétní krok součástí sekvence, ale také nastavují hlasitost kroku. Je možných sedm různých úrovní plus „vypnuto“ – tj. krok se vůbec nehraje. Výška znaku „plné“ označuje objem kroku.

vocoDer

Vocoder je zařízení, které analyzuje vybrané frekvence přítomné v audio signálu (nazývané modulátor) a překrývá tyto frekvence na jiný zvuk (nazývaný nosič). Dělá to tak, že přivádí signál modulátoru do banky pásmových filtrů. Každý z těchto filtrů (12 na UltraNově) pokrývá určité pásmo ve zvukovém spektru a banka filtrů tak „rozděluje“ audio signál do 12 samostatných frekvenčních pásem.

Výsledkem tohoto uspořádání je, že spektrální obsah – tj. „charakter“ zvukového signálu je „vnucován“ zvuku syntezátoru a to, co slyšíte, je zvuk syntezátoru simulující zvukový vstup (typicky vokál).

Vnitřní charakter vokodovaného zvuku bude do značné míry záviset na harmonických přítomných ve zvuku syntezátoru použitém jako nosič. Patche velmi bohaté na harmonické (například pomocí Sawtooth Waves) obecně poskytnou nejlepší výsledky.

Typicky by signál modulátoru používaný vocoderem byl lidský hlas mluvící nebo zpívající do mikrofonu. To vytváří charakteristické robotické nebo „mluvící“ zvuky, které se nedávno vrátily k popularitě a nyní se používají v mnoha současných hudebních žánrech. Mějte však na paměti, že signál modulátoru nemusí být omezen na lidskou řeč. Lze použít i jiné typy signálu Modulátoru (například elektrická kytara nebo bicí) a často mohou poskytnout zcela nečekané a zajímavé výsledky.

Nejběžnější způsob použití Vocoderu je s dynamickým mikrofonem s husím krkem dodávaným s UltraNova (nebo jakýmkoli jiným dynamickým mikrofonem) zapojeným do XLR zásuvky na horním panelu.
Alternativně mohou být signály modulátoru z nástroje nebo jiného zdroje připojeného k zásuvkám AUDIO IN [11] & [12] na zadním panelu, ale pamatujte, že konektor jack připojený ke vstupu 1 přepíše XLR vstup na horním panelu. . Vstup modulátoru do vokodéru je vždy mono, takže stereo zdroj připojený ke vstupům 1 a 2 bude sečten.

O1Solo O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo
Vypnuto Vypnuto Vypnuto Vypnuto Vypnuto Vypnuto

Výška výchozího vokodovaného zvuku bude záviset na notách, které Carrier (aktuálně zvolený Patch) hraje.

HLAS PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune
Vypnuto Legato 0 Poly 2 29

Noty lze hrát na klaviatuře UltraNova nebo je přijímat přes MIDI z externí klaviatury nebo sekvenceru. Aby efekt Vocoder fungoval, musí být oba signály Carrier a Modulator přítomny současně, takže noty musí být hrány, když je přítomen signál Modulator.

LFO 1-3 L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comn L1OneSht
68 Vypnuto Sinus 0 0 Vypnuto Vypnuto Vypnuto

L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig
0 Vypnuto Vypnuto Vypnuto

Vokodér se aktivuje a ovládá stisknutím tlačítka VOCODER [19], které otevře nabídku vokodéru.

VOCODER On/Off Balance Width SibLevel SibType
Vypnuto v67 m 0 127 40 HighPass

ARP EDIT ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM
18 Nahoru 1 64 1 Vypnuto Vypnuto 120

CHORD EDIT Transpose 0 ^^ Zapnuto 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 23 5 KARTA ACCEPT I4 I5 I6 I7 I8 I9
-- -- -- --

MODULACE MATRIXČíslo Zdroj1 Zdroj2 TouchSel Cíl Množství Hloubka
1 Kurzor Pravý Vypnuto

FX-PAN PÁNEV PanPosn PanRate PanSync PanDepth
0 40 Vypnuto 0

FX- ROUTING Směrování Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX
1-(2+3+4+5) Bypass Bypass Bypass Obchvat Obchvat

FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck
64 64 64 64 Rozsah nastavení: v0 c64 až v63 c1; v63 m0 až v0 m63 0

RE1: Zapnutí/vypnutí vokodéru

Zobrazeno jako: Zapnuto vypnuto

Počáteční hodnota: Vypnuto (nyní zobrazeno jako ^^)

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Aktivuje/deaktivuje funkci Vocoder. Když je nastaveno na Off, může být konfigurován vokodér a vyzkoušeno, dokud je zobrazena nabídka Vocoder. Akce vokodéru se zastaví, pokud je vypnuto 0 otevře se další Menu. Jakmile je vokodér nastaven na Zapnuto, zůstane funkční s otevřenou jakoukoli nabídkou.

RE2 & RE3: Nepoužito.

RE4: Vokodér Balance

Zobrazeno jako: Zůstatek

Počáteční hodnota: v63 m0

Rozsah nastavení: v0 c64 až v63 c1; v63 m0 až v0 m63

Charakteristické zvuky Vocoderu se získávají smícháním výstupu Vocoderu s jedním nebo druhým ze dvou zdrojových signálů. Tento parametr umožňuje smíchat výstup vokodéru (v) se signálem modulátoru (m) nebo signálem nosné (c). Otočením kodéru ve směru hodinových ručiček uvidíte, že první polovina rozsahu hodnot obsahuje kombinace vokodéru a nosné – „v0 c64“ znamená pouze nosný signál a žádný efekt vokodéru, „v32 c32“ znamená, že výstup vokodéru a nosný signál jsou smíchány ve stejných poměrech. Druhá polovina rozsahu hodnot provádí stejný princip směšování výstupu vokodéru a signálu modulátoru.

RE5: Šířka vokodéru

Zobrazeno jako: Šířka

Počáteční hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Výstupy každého pásma filtru Vocoderu jsou směrovány střídavě do levého a pravého kanálu, aby se vytvořil stereo obraz s dobrou hloubkou. Snižování hodnoty Width bude postupně směrovat všechny výstupy filtru do obou výstupů, takže s Width nastavenou na nulu bude výstup Vocoderu mono a centrálně umístěný ve stereo obrazu.

RE6: Úroveň sibilance vokodéru

Zobrazeno jako: SibLevel

Počáteční hodnota: 40

Rozsah nastavení: 0 až 127

Určuje míru sykavosti, která bude přítomna ve výchozím vokodovaném signálu, a může přimět Vocoder zdůraznit výbušné zvuky „S“ a „T“, které se vyskytují v řeči. Sykavost lze přidat, aby Vocoder poskytl výraznější zvuk a aby byly vokální vokály srozumitelnější.

RE7: Typ sibilance vokodéru

Zobrazeno jako: SibType

Počáteční hodnota: HighPass

Rozsah nastavení: High Pass nebo Noise

Ve výchozím nastavení HiPass je sykavost extrahována ze signálu Modulátoru (tj. přirozeného hlasu zpěváka) pomocí filtrace. Toto nastavení umožní slyšet část signálu modulátoru. Pokud chcete přidat trochu sykavosti k vokálům, ale hlas interpreta není přirozeně tak sykavý, můžete sykavost uměle simulovat výběrem Noise jako Typ sykavky. To přidá malou úroveň šumu do signálu modulátoru a vok odér bude zacházet s dodatečným vysokofrekvenčním obsahem stejným způsobem, jako by to byl přirozený sykač.

RE8: Nepoužito.

Machine Translated by Google

automap®

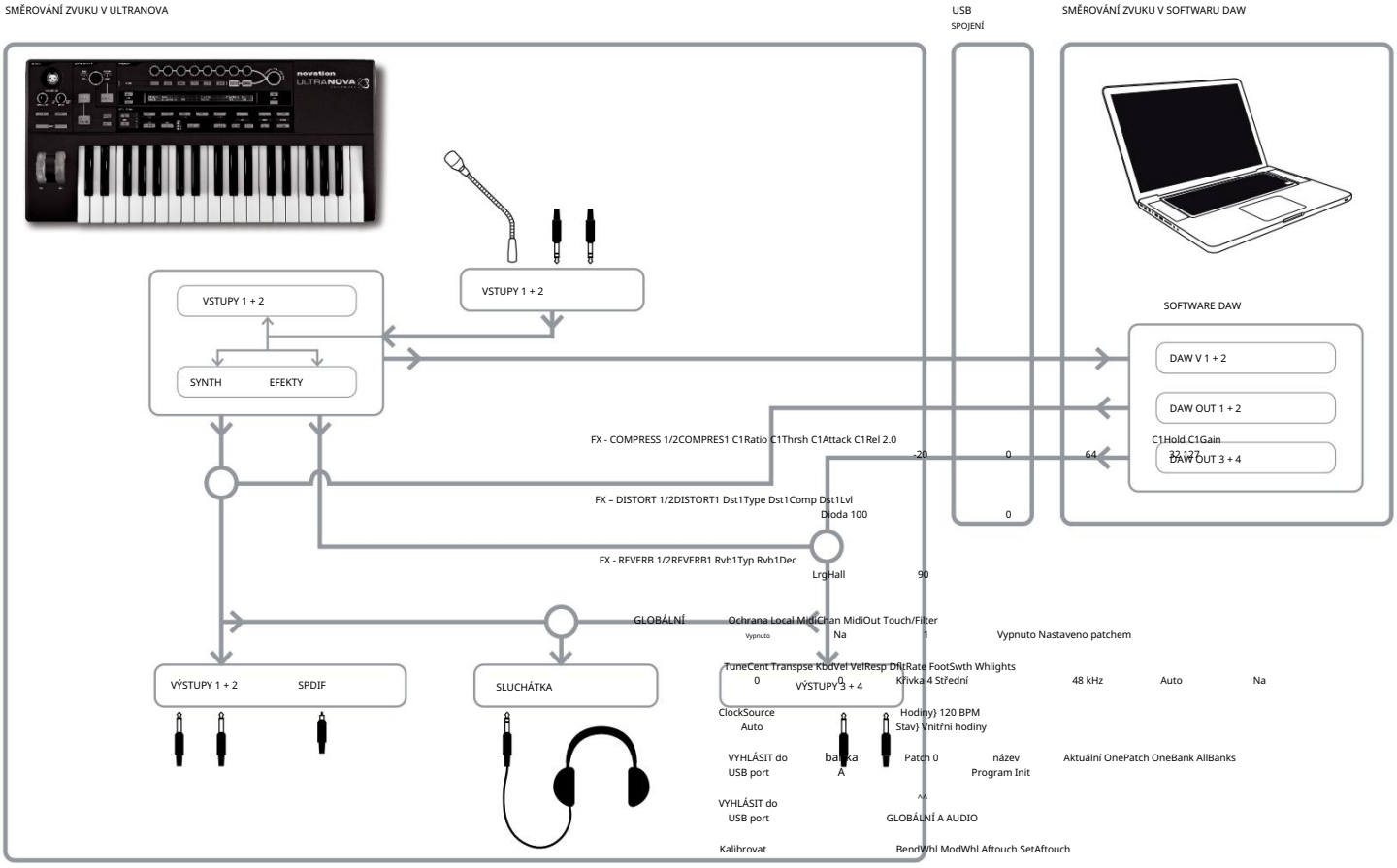
Použití UltraNova jako softwarového ovladače

Automap je softwarová aplikace, která je dodávána se všemi novými klávesnicemi a ovladači Novation. Automap by měl být nainstalován na vašem počítači a bude fungovat jako rozhraní mezi vaším DAW softwarem a vaším UltraNova. Komunikuje přímo s vaším DAW a plug-iny, takže máte plnou kontrolu nad ostatními nástroji a efekty z vašeho UltraNova.

Stiskněte tlačítko AUTOMAP [26] pro vstup do režimu Automap. Syntezátor již nebude reagovat na ovládací prvky. jehož akce budou místo toho zapsány do . LEARN, VIEW, USER, FX, INST a MIXER [7] se používají ve spojení se softwarem Automap.

Úplné pokyny pro použití Automap jsou k dispozici na www.novationmusic.com/support.

SMĚROVÁNÍ ZVUKU V ultranově



UltraNova lze také použít jako počítačovou zvukovou kartu/audio rozhraní. Můžete připojit audio signály z mikrofonů, nástrojů a linkových zdrojů (+2 dBu max.) a směrovat je do vašeho počítače přes USB. Navíc až čtyři audio kanály z počítače (např. výstupy vašeho DAW – 'Host') mohou být směrovány přes UltraNova do jeho audio výstupů. Kanály DAW 1 a 2 mohou napájet výstupy 1 a 2, zatímco kanály DAW 3 a 4 mohou napájet výstupy 3 a 4. Kombinace hardwarových a softwarových ovládacích prvků vám umožní upravit mix audio vstupů, zvuků syntezátoru a DAW audio kanálů naše výstupy.

Pamatujte, že nastavení provedená v nabídce zvuku se neuloží se žádnými změnami patchů. Je však možné uložit nastavení nabídky zvuku (současně s nastavením globální nabídky) stisknutím WRITE [23] v nabídce Zvuk (nebo globální). Tím zajistíte, že při příštím zapnutí zařízení UltraNova budou tato nastavení obnovena namísto původních výchozích továrních hodnot.

Nabídky zvuku se otevírají tlačítkem AUDIO [30]. Menu má 5 stran; strany 1 až 5 poskytují ovládání pro vstupy, sluchátka, výstupy 1 a 2, výstupy 3 a 4 a výstupy SPDIF.

Audio Menu Stránka 1 – Vstupy

ZVUK

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0 dB In1 FX In2 FX
Neodborný Vypnuto Vypnuto In2 -60 |--------| 0 dB 0 0

Ovládání úrovně sluchátek Úroveň Zůstatek 1+2/3+4
Sledovat hlavní hlasitost (pouze 1+2) 127 0

VÝSTUPY Synth 127 Vstup 1 2 Vstup 2 0 Režim RECORD
1+2 0 Synth
Neodborný
VÝSTUPY Syntezátor 3+4 Vstup1 127 Vstup 2 0 Rovnováha úrovně (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 0

SPDIF
Vypnuto

Novace UltraNova

RE1: Propojení vstupů

Zobrazeno jako: In12Link

Výchozí hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Indept nebo Stereo

V nezávislém režimu (Indept) je k dispozici samostatné nastavení zisku pro dva audio vstupy vložení (vstupy 1 a 2). V režimu Stereo je stejné nastavení zisku aplikováno na oba vstupy současně (viz RE2 a RE3 níže). FX Sendy z audio vstupů jsou propojeny podobným způsobem (viz RE7 a RE8 níže).

RE2: Vstup 1 Gain

Zobrazeno jako: In1Gain

Výchozí hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: -10 až +65

S Input Linking (RE1) nastaveným na Indept tento ovladač nastavuje zesílení pouze pro vstup 1. Při nastavení Input Linking na Stereo bude zesílení pro oba vstupy 1 a 2 upraveno jako pár. Hodnota parametru je kalibrována přímo v dBs zesílení. Jak se zesílení zvyšuje, signál na vstupu bude vidět na bargrafových měřičích (pod RE5). Zisk by měl být nastaven tak, aby měřiče dosahovaly špičky dva nebo tři segmenty pod '0dB' v nejhlasitějších pasážích.

Machine Translated by Google

RE3: Zesílení vstupu 2

Zobrazeno jako: In2Gain

Výchozí hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: -10 až +65

Upravuje vstupní zesílení pro vstup 2 s Input Linking (RE1) nastaveným na Indept a pro oba vstupy 1 a 2 s Input Linking nastaveným na Stereo. Ovládání je jinak shodné s RE2.

RE4 až RE6: Nepoužito.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel RE7: Vstup 1 FX Send C1Hold C1Gain
2.0 -20 0 64 32 127

Zobrazí se jako: Výchozí In1 ~ Fx

hodnota: 1TORT 1/2DISTORT1 0

Dst1Type Dst1Colip Dst1LVl Diode 100 Rozsah 0

nastavení: 0 až 127

Tento parametr upravuje množství signálu vstupu 1 odeslaného do FX procesoru pro cur

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Typ Rvb1Dec

pronajatý vybraný pat[illegible] Pokud je Input Linking nastaveno na Stereo, současně se nastavuje FX 90

úroveň odeslání pro vstup 1 i vstup 2.

LOBÁLNÍ Ochrana Local MidiChan MidiOut Touch/Filter C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain

Vypnuto Na 1 Vypnuto Nastaveno patchem

Zkuste procházet továrními patchi a experimentovat s různými efekty, které obsahují,

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights abyste viděli, jak různé efekty mění vaše vstupní signál. Případně Curve 4 Medium 48KHz

0 0 vyzkoušejte jeden z Patchů v kategorii ExtInput. Na FX – DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Colip Dst1LVl

ClockSource Clock} 120 BPM

Auto Status} Interní hodiny

RE8: Vstup 2 FX Send - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

Zobrazeno jako: In2 ~ Fx

Výchozí hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Zvuk ze vstupu 2 lze přimíchat do výstupů 1 a 2 úpravou RE4. Při nastavení Input Linking (RE1 na Audio Menu Page 1) na Indept, RE4 nastavuje

úroveň pouze pro vstup 2. S Protect Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

Vypnuto Zapnuto Vypnuto Nastaveno patchem

Propojení vstupů je nastaveno na Stereo, úroveň obou vstupů 1 a 2 bude nastavena jako pár.

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights

0 Křivka 4 Střední RE5 a RE6: Nepoužito. 48 kHz Auto Na

ClockSource Clock} 120 BPM

Auto Status} Interní hodiny

RE7: Režim záznamu

DUMP to Bank Zobrazí se Náplast název Aktuální OnePatch OneBank AllBanks

jako USB port A Výchozí Režim RECORD 0 Program Init

DUMP to

USB port GLOBÁLNÍ A AUDIO

Rozsah nastavení: Synth, Inputs, Synth+Inputs

Kromě zaznamenávání hlasitosti 1 až 4 digitálního audio výstupu S/PDIF je k dispozici další digitální audio

Výstup Calibrate přes USB Pitch Bend Modwhl Aftouch SetAftouch byly syntezátorové zvuky a nebo audio vstupy

byly poslány přes USB přímo do audio aplikace vašeho počítače pro opětovné vysílání aktuálního O/S ^^

Startup O/S verze 1.0.00 Aktuální verze O/S 1.0.00

šňůrový (nebo jakýkoli jiný) účel. RE7 vám umožňuje vybrat, zda tento zdroj obsahuje pouze zvuky

syntezátoru, pouze signály na audio vstupech nebo kombinaci obou.

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB Vypnuto Vypnuto In2 -60 |--------| 0 dB In1 FX In2 FX

Neodborný 0 0

RE8: Nepoužito

Ovládání úrovně sluchátek Úroveň Zůstatek 1+2/3+4

Sledovat hlavní hlasitost (pouze 1+2) 127 0

Nabídka Audio Stránka 4 – Výstupy 3 a 4

VÝSTUPY Synth 1+2 127 Vstup1 0 Vstup 2 0 Režim RECORD

Synth

VÝSTUPY Syntezátor 3+4 Vstup1 127 Vstup 2 0 Rovnováha úrovně (Host3+4/Synth+Inps)

0 127 0

SPDIF

Vypnuto

Výstupy 3 a 4 mohou také přenášet směs zvuků syntezátoru, zdroje zvuku připojené na vstupech 1 a/nebo 2 a kanály DAW 3 a 4.

Výchozí nastavení pro mix výstupu 3+4 Novation UltraNova

není žádný syntezátorový zvuk a externí zvuk na plné úrovni. RE6 poskytuje rovnováhu mezi DAW kanály

3 a 4 a mixem audio vstupů a syntezátorových zvuků nastavených pomocí RE3, RE4, RE5

a RE6.

RE1: Nepoužito, ale LCD potvrzuje, že tato stránka se týká výstupů 3 a 4.

RE2: Úroveň syntezátoru

Zobrazeno jako: Synth

Výchozí hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

RE2 upravuje úroveň zvuků generovaných syntezátorem na výstupech 3 a 4.

RE3: Vstup 1 úrovně

Zobrazeno jako: Vstup1

Výchozí hodnota: 127

Rozsah nastavení: 0 až 127

Zvuk ze vstupu 1 lze přimíchat do výstupů 3 a 4 úpravou RE3. Při nastavení Input Linking (RE1 na Audio Menu Page 1) na Indept, RE3 nastavuje úroveň pouze pro vstup 1. Při nastavení Input Linking na Stereo bude úroveň obou vstupů 1 a 2 upravena jako pár.

Machine Translated by Google

RE4: Vstupní 2 úroveň

Zobrazeno jako: Vstup2

Výchozí hodnota: 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Zvuk ze vstupu 2 lze přimíchat do výstupů 3 a 4 úpravou RE4. Při nastavení Input Linking (RE1 na Audio Menu Page 1) na Indept, RE4 nastavuje úroveň pouze pro vstup 2. Při nastavení Input Linking na Stereo bude úroveň obou vstupů 1 a 2 upravena jako pár.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain
2,0 -20 0 64 32 127

RE5: Výstupy 3 a 4 Úroveň

Zobrazeno jako: Úroveň

Výchozí hodnota: 127

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Typ Dst1Comp Dst1Lvl
Dioda 100 0

Rozsah nastavení: 0 až 127

Jedná se o nezávislý ovladač úrovně, který nastavuje výstupní hlasitost na výstupech 3 a 4 at pořád. (Toto je ekvivalent hardwarového ovládání MASTER VOLUME Výstupy 1/2.)

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Typ Rvb1Dec
LrgHall 90

LOBÁLNÍ Ochrana Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Vypnuto Na 1 Vypnuto Nastaveno patchem

RE6: Vyvážení výstupů 3 a 4

Zobrazeno jako: Zůstatek (Host3+4/Synth+Inps)

Výchozí hodnota: 0

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Křivka 4 Střední 48 kHz Auto Na

Rozsah nastavení: -64 až +63

ClockSource Clock} 120 BPM
Auto Stav} Vnitřní hodiny

Mix dostupný na výstupech 3 a 4 může také obsahovat zvuk z DAW kanálů 3+4 a Auto Status} Interní hodiny tento ovládací prvek poskytuje rovnováhu mezi tímto zvukem a mixem syntezátorového zvuku a zvuku Název vstupu nastavené pomocí RE3, RE4 a RE5. S hodnotou -64 budou inicializační program pouze DAW kanály slyšet; s hodnotou +63 bude slyšet pouze mix syntezátor/vstupy. Nastavení nuly dává rovnováhu.

VYHLÁSIT do USB port banka A Patch 0 Aktuální OnePatch OneBank AllBanks
VYHLÁSIT do USB port A 0
GLOBÁLNÍ A AUDIO

Kalibrace RE8: BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch
Nepoužívá se.

Aktuální O/S přenos ^^ Aktuální verze O/S 1.0.00 Startup O/S verze 1.0.00

Pokud chcete použít FX engine Ultranovy ke zpracování zvuku z DAW In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB

PODÍL In1 FX In2 FX In2 -60 |--------| 0 dB 0 0

Off In2 -60 |--------| 0 dB 0 0

(např. rytmická stopa) použijte dva jack kabely k propojení výstupů 3 a 4 se vstupy 1 a Indept Off

2. Nyní můžete k rytmické stopě přidat zpracování efektů stejným způsobem jako Sluchátka Level

Control Balance 1+2/3+4 Úroveň

Postupujte podle stejného postupu jako v kroku 1 a přidejte efekty k jakémukoli jinému vstupu. 127

VÝSTUPY Synth 1+2 127 Vstup1 0 Vstup 2 0 Režim RECORD
Synth

Nabídka zvuku Strana 5 – Výstup SPDIF

VÝSTUPY Syntezátor 3+4 Vstup1 127 Vstup 2 0 Rovnováha úrovně (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 0

SPDIF
Vypnuto

RE1: Výstup SPDIF Novace UltraNova

Zobrazí se jako: Výchozí SPDIF

hodnota: Rozsah Vypnuto

nastavení: Zapnuto, Vypnuto

Výstup SPDIF lze zapnout nebo vypnout.

globální nastavení

FX – DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

Stisknutím tlačítka GLOBAL [31] se otevře Globální nabídka (sedm stránek). Tato nabídka obsahuje sadu funkcí syntezátoru a audiosystému, které, jakmile jsou nastaveny, obecně nebude nutné pravidelně používat. Globální nabídka také obsahuje rutiny pro aktualizaci operačního systému UltraNova. Všimněte si, že nastavení provedená v globální nabídce jsou

není uložen s žádnými změnami opravy. Je však možné uložit nastavení globální nabídky GLOBAL

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain
2,0 -20 0 64 32 127

(současně s nastavením nabídky zvuku) stisknutím WRITE [23] v globální nabídce (nebo zvuku). Tím zajistíte, že při příštím zapnutí zařízení UltraNova budou tato nastavení obnovena namísto původních výchozích továrních hodnot.

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Typ Dst1Comp Dst1Lvl
Dioda 100 0

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Typ Rvb1Dec
LrgHall 90

Global Menu Page 1 – MIDI a další nastavení

LOBÁLNÍ Ochrana Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Vypnuto Na 1 Vypnuto Nastaveno patchem

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Křivka 4 Střední 48 kHz Auto Na

0 RE1: Ochrana paměti

Zobrazí se jako: Chránit

Výchozí hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto, Zapnuto

VYHLÁSIT do USB port banka A Patch 0 Aktuální OnePatch OneBank AllBanks ZVUK
VYHLÁSIT do USB port A 0
GLOBÁLNÍ A AUDIO

Jedná se o bezpečnostní funkci, která se používá k zabránění náhodnému vymazání paměti a ztrátě dat.

Při nastavení na On bude zabráněno zápisu patchů nebo globálních dat do paměti a na kalibraci se zobrazí krátká varovná zpráva (NEMOŽNO ULOŽIT – MEMORY PROTECT JE ZAPNUTA!!)

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Displej UltraNova. Doporučuje se ponechat funkci Memory Protect zapnutou, pokud se neupravují záplaty pro ukládání do paměti nebo pokud nemá být systémový výpis z počítače aktuální verze OS 1.00.00 Startup OS verze 1.00.00

Aktuální O/S přenos ^^ obdrželi.

PODÍL In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0 dB In1 FX In2 FX
Neodborný Vypnuto Vypnuto In2 -60 |--------| 0 dB 0 0

Ovládání úrovně sluchátek Úroveň Zůstatek 1+2/3+4
Sledovat hlavní hlasitost (pouze 1+2) 127 0

RE2: Místní ovládání zapnuto/vypnuto

Zobrazeno jako: Místní

Výchozí hodnota: Na

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Tento ovládací prvek určuje, zda se má na UltraNova hrát z vlastní klaviatury, nebo zda má reagovat na ovládání MIDI z externího zařízení, jako je MIDI sekvencer nebo hlavní klaviatura. Nastavte Local na On, chcete-li používat klaviaturu, a na Off, pokud se chystáte ovládat syntezátor externě přes MIDI nebo používat klaviaturu UltraNova jako hlavní klaviaturu.

Primárním použitím Local Control On/Off je zabránit nechtěným MIDI smyčkám přes externí zařízení. Když je nastaveno na Off, klaviatura UltraNova a všechny ostatní ovládací prvky stále vysílají MIDI zprávy z portu MIDI OUT, pokud je MIDI OUT On/ Vypnuto (RE4) je povoleno. Pokud je nějaké externí zařízení nastaveno na opětovné vysílání MIDI zpět do UltraNova, syntezátor bude stále fungovat. Tím se zabrání tomu, aby tóny zněly dvakrát, snížení polyfonie nebo jiným nepředvídatelným efektům.

RE3: Přiřazení MIDI kanálu

Zobrazeno jako: Midichan

Výchozí hodnota: 1

Rozsah nastavení: 1 až 16

MIDI protokol poskytuje 16 kanálů, které umožňují koexistenci až 16 zařízení v MIDI síti, pokud je každému přiřazeno, aby fungovalo na jiném MIDI kanálu. Přiřadit MIDI kanál umožňuje nastavit UltraNova pro příjem a vysílání MIDI dat na konkrétním kanálu, aby se mohl správně propojit s externím zařízením.

RE4: Zapnutí/vypnutí MIDI výstupu

Zobrazeno jako: MidiOut

Výchozí hodnota: Vypnuto

Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Tento ovládací prvek umožňuje zařízení UltraNova vysílat zprávy MIDI Out z MIDI OUT port [4] při přehrávání syntezátoru. Nastavte tento parametr na On, pokud chcete nahrávat MIDI data nebo spouštět další externí MIDI zařízení z klaviatury UltraNova přes MIDI OUT port. Je však důležité si uvědomit, že MIDI data jsou vždy přenášena přes USB.

RE5: Dotykové ovládání knoflíku/filtru

Zobrazeno jako: Dotyk/filtr

Výchozí hodnota: Nastaveno patchem

Rozsah nastavení: Nastavit opravou nebo Vždy filtrovat

Toto nastavení určuje, jak funguje knoflík TOUCHED/FILTER [9]. S výchozím nastavením Set by Patch ovladač funguje tak, jak je popsáno na straně 27, buď funguje jako kopie posledního otočného ovladače, kterého se dotknete, nebo se zapnutým FILTR [8] mění mezní frekvenci filtru 1. Protože nastavení tlačítka FILTER je uloženo s Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain data, funkce knobu je určena Patchem. Pokud je RE5 nastaveno na Vždy filtrovat, 2,0 0 32 127 knoflík TOUCHED/FILTER je nastaven tak, aby trvale řídil frekvenci filtru.

Dioda 100 RE6 až RE8: 0

Nepoužita.

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Typ Rvb1Dec
LrgHall 90

Stránka globální nabídky 2

– ladění, rychlost, vzorkovací frekvence a nožní spínač

Ochrana Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Vypnuto Na 1 Vypnuto Nastaveno patchem

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Křivka 4 Střední 48 kHz Auto Na

ClockSource Hodiny} 120 BPM
Auto Stav} Vnitřní hodiny

RE1: Hlavní jemné ladění TuneCent

Zobrazeno jako:

Výchozí hodnota:

VYHLÁSIT do USB port banka A Patch 0 Naplast 0 Jméno Aktuální OnePatch OneBank AllBanks
VYHLÁSIT do USB port A 0 Program Init
GLOBÁLNÍ A AUDIO ^^

Rozsah nastavení: -50 až +50

Kalibrace RE8: BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch
Tento ovladač upravuje frekvence všech oscilátorů o stejnou malou hodnotu,

umožňuje v případě potřeby vyladit celý syntezátor na jiný nástroj.

Přírůstky jsou centy (1/100 půltónu), a tedy nastavení nastavený na ¼50 melodií Aktuální O/S Přenos ^^ Aktuální O/S Verze 1.0.00 syntetizátoru na čtvrttón uprostřed mezi dvěma půltóny. Nastavení nulových ladění Startup O/S verze 1.0.00

klaviatura s A nad středem C při 440 Hz – tj. standardní koncertní výška.

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0 dB In1 FX In2 FX
Neodborný Vypnuto Vypnuto In2 -60 |--------| 0 dB 0 0

Ovládání úrovně sluchátek Úroveň Zůstatek 1+2/3+4
Sledovat hlavní hlasitost (pouze 1+2) 127 0

VÝSTUPY Synth 1+2 127 Vstup1 0 Vstup 2 0 Režim RECORD
Synth

VÝSTUPY Synth 3+4 0 Vstup1 127 Vstup 2 0 Rovnováha úrovně (Host3+4/Synth+Inps)
127 0

SPDIF
Vypnuto

Novace UltraNova

Machine Translated by Google

RE2: Transpozice klíče

Zobrazeno jako: Přemístit

Výchozí hodnota: 0

Rozsah nastavení: -24 až +24

Transpose je velmi užitečné globální nastavení, které „posune“ celou klaviaturu o půltón nahoru nebo dolů. Od ladění oscilátoru se liší tím, že upravuje řídicí data z klaviatury spíše než skutečné oscilátory. Nastavení Transpose na +4 tedy znamená, že můžete hrát s jinými nástroji ve skutečné tónině E dur, ale potřebujete hrát pouze bílé tóny, jako byste hráli v C dur.

RE3: Rychlost klávesnice

Zobrazeno jako: KbdVel

Výchozí hodnota: Křivka 4

Rozsah nastavení: Křivka 1 až Křivka 7; Pevné 7 až Pevné 127

Vybere jednu ze 128 tabulek Velocity, které spojují odezvu Velocity na klávesy se silou, která na ně působí při hraní. Křivka 4 je výchozí nastavení a mělo by být přijatelné pro většinu herních stylů.

Použijte Křivku 1, pokud hrajete s lehkým dotykem, a Křivku 7, pokud požadujete těžší dotek. Vyzkoušejte různé křivky, aby vyhovovaly vašemu individuálnímu hernímu stylu(ům).

RE4: Rychlostní odezva

Zobrazí se jako: VelResp

Výchozí hodnota: Střední

Rozsah nastavení: Měkký, Střední, Tvrdý

Pomocí této funkce lze nastavit odezvu na informace o rychlosti MIDI z klaviatury nebo externího zařízení, jako je klávesnice MIDI ovladače nebo sekvencer. Nastavení SOFT znamená, že menší změny dynamiky (lehčí styl hraní) způsobí velkou změnu v reakci na dynamiku, ať už jde o hlasitost nebo jakýkoli jiný cíl modulace, na který je dynamika směrována. Nastavení HARD znamená, že vyšší změny rychlosti – mnohem tvrdší herní styl, způsobí velké změny v reakci na rychlost. MEDIUM je zjevně kompromisem mezi těmito dvěma.

RE5: Vzorkovací frekvence

Zobrazeno jako: DfltRate

Výchozí hodnota: 48 kHz

Rozsah nastavení: 44,1KHz, 48KHz

Toto nastavení ovlivňuje výstupní digitální audio signály odesílané přes porty S/PDIF a USB zařízení UltraNova. Dostupné vzorkovací frekvence 44,1 kHz a 48 kHz jsou dvě nejběžněji se vyskytující v digitálních audio systémech. Pokud je UltraNova používána s DAW, vzorkovací frekvence bude určena DAW, nikoli UltraNova. Nastavení RE5 má platnost pouze tehdy, když je UltraNova používána v „samostatném“ režimu.

Pokud máte v úmyslu nakonec vypálit výstup UltraNova na audio CD, měli byste použít 44,1 kHz a nastavit buď na DAW nebo na UltraNova, jako popsaný.

RE6: Konfigurace nožního spínače

Zobrazeno jako: FootSwth

Výchozí hodnota: Auto

Rozsah nastavení: Auto, N/Open, N/Closed

Udržovací nožní spínač (pedál) lze k UltraNova připojit přes zásuvku Sustain pedálu [5]. Zjistěte, zda je váš sustain pedál typu Normally-open nebo Normally closed, a nastavte tento parametr tak, aby vyhovoval. Pokud si nejste jisti, která to je, připojte nožní spínač k UltraNova bez napájení a poté jej zapněte (bez nohy na pedálu!)

Pokud je stále nastavena výchozí hodnota Auto, polarita bude nyní správně snímána.

RE7: Světla kol

Zobrazeno jako: WheelLights

Výchozí hodnota: Na

Rozsah nastavení: On, Off

Kolečka pitch a modulace mohou být podsvícena modrými LED diodami. Toto nastavení vám to umožňuje zapněte nebo vypněte tyto LED.

RE8: Nepoužito.

LrgHall 90

GLOBÁLNÍ Ochrana Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

Vypnuto Na 1 Vypnuto Nastaveno patchem

Globální nabídka Strana 3 – Hodiny

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights

0 0 Křivka 4 Střední 48 kHz Auto Na

ClockSource Hodiny} 120 BPM

Auto Stav} Vnitřní hodiny

VYHLÁSIT do banka Patch 0 název Aktuální OnePatch OneBank AllBanks

USB port A Program Init

RE1: Zdroj hodin

Zobrazeno jako: ClockSource

Výchozí hodnota: Auto

Rozsah nastavení: Auto, Interní, Ext-Auto, Midi, Usb

UltraNova používá hlavní MIDI hodiny k nastavení tempa (rychlosti) arpeggia Current O/S Transmit ^^ Aktuální O/S Verze 1.0.00 Startup O/S Verze 1.0.00

tor a poskytnout časovou základnu pro synchronizaci s celkovým tempem. Tyto hodiny mohou být odvozeny interně nebo poskytnuty externím zařízením schopným vysílat MIDI hodiny. Nastavení Clock Source určuje, zda funkce Synchronizace bude se tempem UltraNova (Arpeggiator, Chorus Sync, Delay Sync, Gator Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync & Pan Rate Sync) budou sledovat tempo externího zdroje MIDI hodin nebo tempo. Follow master volume (pouze 1+2) 127 nastavená parametrem ClockBPM v Arp Edit Menu (RE8).

Auto – když není přítomen žádný externí zdroj MIDI hodin, UltraNova se nastaví jako výchozí vnitřní MIDI hodiny. Tempo (BPM) bude nastaveno parametrem ClockBPM v nabídce Arp Edit (RE8). Pokud jsou k dispozici externí MIDI hodiny, UltraNova se s nimi synchronizuje.

Interní – UltraNova se bude synchronizovat s interními MIDI hodinami bez ohledu na to, co je vypnuto mohou být přítomny externí zdroje MIDI hodin.

Ext-Auto – toto je režim automatické detekce, ve kterém se UltraNova synchronizuje s jakoukoli Novation externí zdroj MIDI hodin (přes USB nebo MIDI připojení). Pokud nejsou detekovány žádné externí hodiny, tempo se změní na poslední známou frekvenci.

Midi – synchronizace bude pouze s externími MIDI hodinami připojenými ke vstupu MIDI. Pokud nejsou detekovány žádné hodiny, tempo se změní na poslední známou frekvenci.

Usb – synchronizace bude nastavena pouze na externí MIDI hodiny přijímané přes USB připojení. Pokud nejsou detekovány žádné hodiny, tempo se změní na poslední známou frekvenci.

Při nastavení na jakýkoli externí zdroj MIDI hodin bude tempo odpovídat frekvenci MIDI hodin přijímané z externího zdroje (např. sekvencer). Ujistěte se, že je externí sekvencer nastaven na vysílání MIDI hodin. Pokud si postupem nejste jisti, nahlédněte do manuálu k sekvenceru, kde najdete podrobnosti.

Většina sekvencerů nevysílá MIDI Clock, když jsou zastaveny. Synchronizace hodin UltraNova s MIDI Clock bude možná pouze v době, kdy sekvencer skutečně nahrává nebo hraje. V případě nepřítomnosti externích hodin se tempo změní a převezme poslední známou příchozí hodnotu MIDI Clock. (Upozorňujeme, že UltraNova se NEVRÁTÍ k tempu nastavenému parametrem ClockBPM nastaveným v nabídce Arp Edit (RE8)).

ClockSource Hodiny} 156 BPM

Ext-Auto Stav} Fly-Wheeling

Globální nabídka Strana 4 – Přenos opravy

Opravná data lze přenášet mezi UltraNova a počítačem v obou směrech. Tato část globální nabídky vám umožňuje ukládat nebo zálohovat záplaty externě do počítače. Obvykle se k tomu použije software UltraNova Librarian, který vám také umožní organizovat vaše záplaty různými způsoby. Přenos patchů probíhá formou MIDI SysEx zpráv. Tato stránka nabídky je „ovládací panel“ pro přenos dat opravy z UltraNova do počítače, proces známý jako „výpis dat“. Viz UltraNova TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights

Knihovnická dokumentace pro informace o přenosu dat opravy z počítače do zařízení UltraNova.

VYHLÁSIT do banka Patch 0 název Aktuální OnePatch OneBank AllBanks

USB port A Program Init

RE1: Výběr portu výpisu

Zobrazeno jako: VYHLÁSIT do

Výchozí hodnota: USB port

Rozsah nastavení: USB port nebo MIDIout

Tento ovládací prvek vybírá, který externí datový port se má použít pro výpis dat. Pokud používáte UltraNova Librarian nebo software pro banku nástrojů MIDI na počítači, měl by být nastaven na USBport. Pokud používáte jiný software pro správu MIDI se standardními kabely MIDI místo ovládání úrovně sluchátek připojení USB, vyberte MIDIout.

Postupujte podle hlavní hlasitosti (pouze 1+2) 0 Úroveň 127 Zůstatek 1+2/3+4

VÝSTUPY Synth 1+2 127 Vstup1 0 Vstup 2 0 Režim RECORD Synth

VÝSTUPY Synth 3+4 0 Vstup1 127 Vstup 2 0 Rovnováha úrovně (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

SPDIF Vypnuto

Machine Translated by Google

RE2: Výběr banky

Zobrazeno jako: banka

Výchozí hodnota: (aktuálně vybráno)

Rozsah nastavení: A až D

To vám umožní vybrat banku záplat, kterou chcete vypsat. Nejprve se zobrazí banka aktuálně vybraného patche. Pokud to není ten, který chcete, vyberte jiný.

RE3: Výběr opravy

Zobrazeno jako: Náplast

Výchozí hodnota: (aktuálně vybráno)

Rozsah nastavení: 1 až 127

Zobrazí se číslo aktuálně vybraného patche. Pokud toto není jeden z patchů, které chcete vypsat, můžete vybrat jiný.

RE4: Nepoužito.

RE5: Kodér není použit.

Displej ukazuje: Aktuální

Stiskněte tlačítko pod RE5, pokud chcete vypsat pouze aktuální patch. To bude zahrnovat všechny změny parametrů, které byly provedeny, ale nebyly uloženy.

RE6: Kodér není použit.

Displej ukazuje: OnePatch

Stiskněte tlačítko pod RE6, pokud chcete vypsat aktuální patch v jeho původní podobě (jak byl naposledy uložen). V tomto případě nebudou zahrnuty žádné změny, které na něm byly provedeny.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Podržte C1Zisk
2,0 -20 0 64 32 127

RE7: Kodér není použit.

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Typ Dst1Comp Dst1Lvl
Displej ukazuje: OneBank
Diode 100 Stiskněte 0

tlačítko pod RE7, pokud chcete vypsat všech 127 patchů v aktuálně zvolené AUDIO bance.

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Typ Rvb1Dec
LrgHall 90

RE8: Kodér není použit.

LOBÁLNÍ Ochrana Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Displej zobrazuje: Zapnuto Vypnuto Nastaveno patchem AllBanks

Stiskněte tlačítko pod RE8, pokud chcete vypsat všechny záplaty aktuálně v UltraNova.

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Křivka 4 Střední 48 kHz Auto Na

Globální nabídka Stránka 5 – Výpis globálních a zvukových nastavení

ClockSource
Auto Hodiny} 120 BPM
Stav} Interní hodiny

Kromě ukládání dat patche prostřednictvím výpisu do počítače je také možné vypsat aktuální nastavení globální nabídky a nabídky zvuku.

VYHLÁSIT do banka Patch 0 název Aktuální OnePatch OneBank AllBanks
USB port A Program Init

^^

VYHLÁSIT do
USB port GLOBÁLNÍ A AUDIO

Kalibrovat BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE1: Výběr portu výpisu

Aktuální O/S přenos ^^ Aktuální O/S verze 1.0.00 DUMP to
Zobrazí se jako: Startup O/S verze 1.0.00

Výchozí hodnota: USBport

PODÍL In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0 dB In1 FX In2 FX
Rozsah nastavení: USB port nebo MIDIOut
Neodborný Vypnuto Vypnuto In2 -60 |--------| 0 dB 0 0

Tento ovládací prvek vybírá, který externí datový port se má použít pro výpis.

Ovládání úrovně sluchátek Úroveň Zůstatek 1+2/3+4
Sledovat hlavní hlasitost (pouze 1+2) 127 0

RE2: Nepoužito.

VÝSTUPY Synth 1+2 127 RE3: Vstup1 0 Vstup 2 0 Režim RECORD
Není použit kodér. Synth

VÝSTUPY Synth Vstup 1 Input2 Level Balance (Host3+4/Synth+Inps)
Displej zobrazuje: 3+4 0 127 0 127 0

Stiskněte tlačítko pod RE3, pokud chcete vypsat aktuální nastavení globálního a

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel Audio nabídky. C1Podržte C1Zisk
Vypnuto 2,0 -20 0 64 32 127

RE4 až RE8: Nepoužito.

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Typ Dst1Comp Dst1Lvl
Dioda 1000 Novace UltraNova

Globální nabídka Strana 6 – Kalibrace

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Typ Rvb1Dec
LrgHall 90

Všechny ovladače UltraNova by měly po vybalení fungovat správně, ale v některých případech může být nutné je zkalibrovat, aby bylo zajištěno, že budou fungovat tak, jak mají. Konkrétně Protect Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

LOBÁLNÍ Vypnuto Zapnuto Vypnuto Nastaveno patchem

tento postup se doporučuje po aktualizaci operačního systému. Ovladače, které lze kalibrovat, jsou: PITCH Wheel

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
(PITCH), Mod Wheel (MOD) a Aftertouch. Chcete-li zkalibrovat ovladač, musíte jej posunout do jeho extrémů, např.

otočte kolečkem Pitch dolů, jak nejvíce to jde (všimnete si, že hodnota BendWhl na displeji bude ukazovat nulu). Poté

ClockSource Clock} 120 BPM

otočte kolečkem Pitch do opačného rozsahu (hodnota BendWhl bude ukazovat 255). S Auto Status} Interní hodiny

kolečko Pitch ve své centrální poloze, mělo by vrátit hodnotu BendWhl přibližně Aktuální OnePatch OneBank AllBanks

VYHLÁSIT do banka Patch 0 název
USB port A Program Init

128. Pitch wheel je nyní zkalibrováno a postup pro kalibraci Mod wheel je identický (použijte parametr ModWhl).

DUMP do
USB portu GLOBÁLNÍ A AUDIO

Kalibrovat BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Aktuální O/S přenos ^^ Aktuální verze O/S 1.0.00 Startup O/S verze 1.0.00

PODÍL In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0 dB In1 FX In2 FX
Neodborný Vypnuto Vypnuto In2 -60 |--------| 0 dB 0 0

Ovládání úrovně sluchátek Úroveň Zůstatek 1+2/3+4

Pro kalibraci Aftertouch lehce stiskněte klávesu a sledujte nulovou hodnotu parametru Aftouch; poté silně stiskněte tlačítko a sledujte hodnotu 127. Aftertouch je nyní zkalibrován.

Správně zkalibrované ovladače by měly vrátit následující hodnoty:

Rozteč – Můj. (0); Střed (128); Max. (255)

proti - Můj. (0); Max. (127)

Aftertouch – Můj. (0); Max. (127)

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 C1Hold C1Gain
-20 0 64 32 127

Po provedení výše uvedeného postupu stiskněte WRITE [23] pro uložení upravené kalibrace.

FX – DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Dioda 100 0

RE1-5: Nepoužívá se, ale mějte na paměti, že hodnota Aftertouch (viz níže) je zobrazena pod RE5.

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Typ Rvb1Dec
RE6: SetAftouch LrgHall 90

SetAftouch nastavuje citlivost Aftertouch. S hodnotou nastavenou na 127 zjistíte, že jen velmi

GLOBÁLNÍ Ochrana Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
pro návrat kontrolní hodnoty nula a jedna z 127 je nutný mírný rozdíl v tlaku klíče,

Vypnuto Na Vypnuto Nastaveno patchem

zobrazena jako hodnota Aftouch. S nižšími hodnotami SetAftouch je tlakový rozdíl výraznější. Obecně platí, že nejlepší

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
bude držet SetAftouch nastavený na střední hodnotu 0 Křivka 4 Střední 48 kHz Auto Na

0 výsledků.

ClockSource Auto Hodiny} 120 BPM
Stav} Vnitřní hodiny

RE7-8: Nepoužito.

DUMP do USB portu A banky Patch 0 název Aktuální OnePatch OneBank AllBanks
Program Init

Globální nabídka Strana 7 – Odeslání OS

VYHLÁSIT do
USB port GLOBÁLNÍ A AUDIO

Kalibrovat BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Pokud si chcete vytvořit záložní kopii operačního systému UltraNova, je to možné

Aktuální O/S přenos ^^ Aktuální verze O/S 1.0.00 Startup O/S verze 1.0.00

prostřednictvím výpisu dat do vašeho počítače z této stránky. 0 dB In1 FX In2 FX
Neodborný Vypnuto Vypnuto In2 -60 |--------| 0 dB 0 0

Chcete-li přenést OS, stiskněte poutací tlačítko pod RE3.

Ovládání úrovně sluchátek Úroveň Zůstatek 1+2/3+4
Sledovat hlavní hlasitost (pouze 1+2) 127 0

VÝSTUPY Synth 1+2 127 Vstup1 0 Vstup 2 0 Režim RECORD
Synth

VÝSTUPY Syntezátor 3+4 Vstup1 127 Vstup 2 0 Rovnováha úrovně (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 0

SPDIF
Vypnuto

Novace UltraNova

Machine Translated by Google

Tabulka průběhů

ZOBRAZIT	FORMULÁŘ
Sinus	Sinus
Trojúhelník	Trojúhelník
Pilový zub	Pilový zub
Pila 9:1 PW	Šířka pilového pulsu Poměr 9:1
Pila 8:2 PW	Šířka pilového pulsu Poměr 8:2
Pila 7:3 PW	Šířka pilového pulsu Poměr 7:3
Pila 6:4 PW	Šířka pilového pulsu Poměr 6:4
Pila 5:5 PW	Šířka pilového pulsu Poměr 5:5
Pila 4:6 PW	Šířka pilového pulsu Poměr 4:6
Pila 3:7 PW	Šířka pilového pulsu Poměr 3:7
Pila 2:8 PW	Šířka pilového pulsu Poměr 2:8
Pila 1:9 PW	Šířka pilového pulsu Poměr 1:9
PW	Šířka pulzu
Náměstí	Náměstí
BassCamp	Camp Bass
Bass_FM	Frekvenčně modulované basy
EP_Tupý	Tupé elektrické piano
EP_Bell	Elektrické piano Bell
Clav	Clavinova
DoubReed	Double Reed
Retro	Retro
StrnMch1	Strunový stroj 1
StrnMch2	Strunový stroj 2
Organ_1	Varhany 1
Varhany_2	Varhany 2
EvilOrg	Zlé varhany
HiStuff	Vysoké věci
Bell_FM1	Frekvenčně modulovaný zvonek 1
Bell_FM2	Frekvenčně modulovaný zvonek 2
DigBell1	Digitální zvonek 1
DigBell2	Digitální zvonek 2
DigBell3	Digitální zvonek 3
DigBell4	Digitální zvonek 4
DigiPad	Digitální podložka
Hmotnost 1	Wavetable 1
Wtable	Vlnitelný....
Wtable	Vlnitelný....
Wtable36	Wavetable 36
AudioInL	Levý zvukový vstup (nebo mikrofon s husím krkem)
AudioInR	Pravý Audio vstup

Tabulka hodnot synchronizace

ZOBRAZIT	PODROBNOSTI	CHORUS SYNC SYNCHRONIZACE RYCHLOSTI LFO LFO DELAY SYNC PAN SYNC	ARP SYNC GATOR SYNC FX DELAY SYNC
32. T	48 cyklů na 1 bar	A	A
32	32 cyklů na 1 bar	A	A
16. T	24 cyklů na 1 bar	A	A
16	16 cyklů na 1 bar	A	A
8. T	12 cyklů na 1 bar	A	A
16. D	8 cyklů po 3 úderech / 32 cyklů po 3 taktech	A	A
8	8 cyklů na 1 bar	A	A
4. T	6 cyklů na 1 bar	A	A
8. D	4 cykly po 3 úderech / 16 cyklů po 3 taktech	A	A
4	4 cykly na 1 bar	A	A
1 + 1/3	3 cykly na 1 bar	A	A
4. D	2 cykly po 3 úderech / 8 cyklů po 3 taktech	A	A
2	2 cykly na 1 bar	A	A
2 + 2/3	3 cykly na 2 bary	A	A
3 údery	1 cyklus na 3 doby / 4 cykly na 3 takty	A	A
4 údery	1 cyklus na 1 bar	A	A
5 + 1/3	3 cykly na 2 bary	A	A
6 tepů	1 cyklus na 6 tepů / 2 cykly na 3 takty	A	A
8 tepů	1 cyklus na 2 bary	A	A
10 + 2/3	3 cykly na 4 bary	A	
12 úderů	1 cyklus na 12 tepů /1 cyklus na 3 takty	A	
13 + 1/3	3 cykly na 10 barů	A	
16 úderů	1 cyklus na 4 bary	A	
18 tepů	1 cyklus na 18 tepů /2 cykly na 9 taktů	A	
18 + 2/3	3 cykly na 8 barů	A	
20 úderů	1 cyklus na 5 barů	A	
21 + 1/3	3 cykly na 16 barů	A	
24 tepů	1 cyklus na 6 barů	A	
28 tepů	1 cyklus na 7 barů	A	
30 tepů	2 cykly na 15 barů	A	
32 tepů	1 cyklus na 8 barů	A	
36 tepů	1 cyklus na 9 barů	A	
42 tepů	2 cykly na 21 barů	A	
48 tepů	1 cyklus na 12 barů	A	
64 tepů	1 cyklus na 16 barů	A	

Machine Translated by Google

TABULKA VLHŮ LFO

ZOBRAZIT	VLNA	EXTRA INFO
Sinus	Tradiční tvary LFO	
Trojúhelník		
Pilový zub		
Náměstí		
Rand S/H		Přeskočí na náhodné hodnoty v každém cyklu LFO
Čas S/H		Skočí na minimální a maximální hodnotu, z nichž každá má náhodnou hodnotu času
PianoEnv		Zakřivený tvar pilových zubů
Seq 1	Jedná se o sekvence, které přeskakují na různé hodnoty, přičemž každá drží po šestnáctinu cyklu LFO hodnotit.	
Seq 2		
Pokračování 3		
Pokračování 4		
Seq 5		
Pokračování 6		
Pokračování 7		
stárnutí 1	Jedná se o sekvence, které přeskakují mezi minimální a maximální hodnotou, přičemž každá hodnota je držena po různou dobu.	
stárnutí 2		
stárnutí 3		
stárnutí 4		
stárnutí 5		
stárnutí 6		
stárnutí 7		
stárnutí 8		
Chromat	Jsou to „melodické“ sekvence různého druhu. Při modulaci Chcete-li získat chromatické výsledky, nastavte výšku modulace buď na ±30 nebo ±36.	
Hlavní, důležitý		
Major 7		
Menší 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Zmenšit		
DecMinor		
Menší 3		
Pedál		
4		
4. x12		
1625 mjr		
1625 min		
2511		

Tabulka zdrojů modulační matice

ZOBRAZIT	ZDROJ	KOMENTÁŘE
Přímo		Není vybrán žádný zdroj modulace.
ModWheel	Mod Wheel	Mod Wheel je ovladač.
AftTouch	Aftertouch	Modulace je úměrná tlaku aplikovanému na klávesu, když je stisknutá. (Monofonní aftertouch).
Vyjádřit	Expression pedál Externí nožní pedál poskytuje kontrola.	
Rychlost	Klíčová rychlost	Modulace je úměrná tvrdosti klávesy, kterou hraje.
Klávesnice	Klíčová pozice	Modulace je úměrná poloze klíče.
Lfo1+	LFO 1	'+' = LFO zvyšuje hodnotu kontrolovaný parametr pouze v pozitivním smyslu. '+/-' = LFO se zvyšuje a snižuje hodnotu řízeného parametr stejně.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	
Lfo2+/-		
Lfo3+	LFO 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Env3 – Env6	Obálky 1 až 6	Všech šest obálek se spouští stisknutím klávesy a kteroukoli/ všechny lze použít pro změnu parametrů čas. Všimněte si, že Env1 a Env 2 jsou „pevně připojeny“ k ovládání Am plitude a parametry filtru, ale jsou stále k dispozici pro ovládání dalších parametry.

Machine Translated by Google

MOD MATRIX TABULKA CÍLŮ

ZOBRAZIT	DESTINACE	KOMENTÁŘE
	Oscilátory:	
O123Ptch Globální výška oscilátoru		Všechny oscilátory: Pitch Transpose
O1 Pitch	Rozteč na oscilátor	Oscilátor 1: Pitch Transpose
O2Pitch		Oscilátor 2: Pitch Transpose
O3Pitch		Oscilátor 3: Pitch Transpose
O1Vsync	Proměnný synchronizační oscilátor pro každý oscilátor 1: Virtuální synchronizace	
O2Vsync		Oscilátor 2: Virtuální synchronizace
O3Vsync		Oscilátor 3: Virtuální synchronizace
O1PW/Idx	Šířka pulzu na oscilátor/ Index vlnové tabulky	Oscilátor 1: Pulsewidth / Wavetable Index
O2PW/Idx		Oscilátor 2: Pulsewidth / Wavetable Index
O3PW/Idx		Oscilátor 3: Pulsewidth / Wavetable Index
O1 Těžký	Tvrdost per-oscilátor	Oscilátor 1: Tvrdost
O2Hard		Oscilátor 2: Tvrdost
O3Hard		Oscilátor 3: Tvrdost
	Mixéry:	
O1Level	Vstupní úrovně směšovače	Mixér: Oscilátor 1 Level
O2Level		Mixér: Oscilátor 2 úrovně
O3Level		Mixér: Oscilátor 3 úrovně
NoiseLvl		Mixér: Hladina hluku
RM1 * 3Lvl		Mixér: Ring Mod 1*3 Level
RM2*3Lvl		Mixér: Ring Mod 2*3 Level
	Filtry:	
F1DAmnt	Zkreslení před filtrem, per filtr	Filtr 1: Velikost zkreslení
F2DAmnt	Filtr 2: Velikost zkreslení	
F1Frekv	Frekvence na filtr	Filtr 1: Frekvence
F2Frekv		Filtr 2: Frekvence
F1Res	Rezonance na filtr	Filtr 1: Rezonance
F2Res		Filtr 2: Rezonance
FBalance Filter 1/Filter 2 balance		Vyvážení filtru
	LFO:	
L1Rate	Per-LFO frekvence	LFO 1: Sazba
L2Rate		LFO 2: Sazba
L3Rate		LFO 3: Sazba
	obálky:	
Env1Dec	Doba rozpadu obálky	Obálka 1 (Amp): Doba rozpadu
Env2Dec		Obálka 2 (filtr): Doba rozkladu
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Částka FX
FX2Amnt		FX2: Částka FX
FX3Amnt		FX3: Částka FX
FX4Amnt		FX4: Částka FX
FX5Amnt		FX5: Částka FX
FXFedback		FX: Zpětná vazba FX
FXWetDry		FX: Mokrá úroveň
Ch1Rate	Parametry sboru	Refrén 1: Sazba
Ch1 Hloubka		Refrén 1: Hloubka
Ch1Zpoždění		Refrén 1: Zpoždění
Ch1Fback		Refrén 1: Zpětná vazba
Ch2Rate		Refrén 2: Sazba
Ch2Hloubka		Refrén 2: Hloubka
Ch2Delay		Refrén 2: Zpoždění
Ch2Fback		Refrén 2: Zpětná vazba
Ch3Rate		Refrén 3: Sazba
Ch3Hloubka		Refrén 3: Hloubka
Ch3Delay		Refrén 3: Zpoždění
Ch3Fback		Refrén 3: Zpětná vazba
Ch4Rate		Refrén 4: Sazba
Ch4Hloubka		Refrén 4: Hloubka
Ch4Delay		Refrén 4: Zpoždění
Ch4Fback		Refrén 4: Zpětná vazba
Dly1Time	Parametry zpoždění	Delay 1: Delay Time
Dly1Fbak		Zpoždění 1: Zpětná vazba
Dly2Time		Delay 2: Delay Time
Dly2Fbak		Zpoždění 2: Zpětná vazba
EQBasLvl	Nastavení EQ	EQ: Úroveň basů
EQBasFrq		EQ: Basová frekvence
EQMidLvl		EQ: střední úroveň
EQMidFrq		EQ: střední frekvence
EQTrbLvl		EQ: Úroveň výšek
EQTrbFrq		EQ: Výšková frekvence
PanPosn	Poloha pánve	Pan: Poloha Pan

TWEAK PARAMETERS TABLE

ZOBRAZIT	PLOCHA	DETAIL

PortTime		Hlas: Portamento Time
FXWetLvl		FX: Mokrá úroveň
PstFXLvl		Mixér: Post FX Level
PanPosn		FX: Pan Position
Rozladit		Hlas: Unison Detune
	Oscilátory:	
O1WTInt	Parametry oscilátoru 1	Oscilátor 1: Wavetable Interpolation
O1PW/Idx		Oscilátor 1: Pulsewidth / Wavetable Index
O1VSync		Oscilátor 1: Virtuální synchronizace
O1 Těžký		Oscilátor 1: Tvrdost
O1Dense		Oscilátor 1: Hustota
O1DnsDtn		Oscilátor 1: Rozladění hustoty
O1Semi		Oscilátor 1: Semitone Transpose
O1 centů		Oscilátor 1: Transpozice centů
O2WTInt	Parametry oscilátoru 2	Oscilátor 2: Wavetable Interpolation
O2PW/Idx		Oscilátor 2: Pulsewidth / Wavetable Index
O2Vsync		Oscilátor 2: Virtuální synchronizace
O2Hard		Oscilátor 2: Tvrdost
O2Dense		Oscilátor 2: Hustota
O2DnsDtn		Oscilátor 2: Rozladění hustoty
O2Semi		Oscilátor 2: Semitone Transpose
O2Centy		Oscilátor 2: Transpozice centů

Machine Translated by Google

Parametry oscilátoru O3WTInt 3		Oscilátor 3: Wavetable Interpolation
O3PW/Idx		Oscilátor 3: Pulsewidth / Wavetable Index
O3Vsync		Oscilátor 3: Virtuální synchronizace
O3Hard		Oscilátor 3: Tvrdost
O3Dense		Oscilátor 3: Hustota
O3DnsDtn		Oscilátor 3: Odladění hustoty
O3Semi		Oscilátor 3: Semitone Transpose
O3Centy		Oscilátor 3: Transpozice centů
	Mixér:	
O1Level		Mixér: Oscilátor 1 Level
O2Level		Mixér: Oscilátor 2 úrovně
O3Level		Mixér: Oscilátor 3 úrovně
RM1 * 3Lvl		Mixér: Ring Mod 1*3 Level
RM2*3Lvl		Mixér: Ring Mod 2*3 Level
NoiseLvl		Mixér: Hladina hluku
	Filtry:	
Fbalance		Vyvážení filtru
F1Frekv		Filtr 1: Frekvence
F1Res		Filtr 1: Rezonance
F1 Sakra		Filtr 1: Velikost zkreslení
F1Track		Filtr 1: Sledování klávesnice
F2Frekv		Filtr 2: Frekvence
F2Res		Filtr 2: Rezonance
F2Damnt		Filtr 2: Velikost zkreslení
F2Track		Filtr 2: Sledování klávesnice
F1Env2		Filtr 1: Obálka 2 Množství
F2Env2		Filtr 2: Částka obálky 2
	Obálka 1:	
AmpAtt		Obálka 1 (Amp): Doba útoku
AmpDec		Obálka 1 (Amp): Doba rozpadu
AmpSus		Obálka 1 (Amp): Sustain Level
AmpRel		Obálka 1 (Amp): Doba uvolnění
	Obálka 2:	
FltAtt		Obálka 2 (filtr): Čas útoku
FltDec		Obálka 2 (filtr): Doba rozkladu
FltSust		Obálka 2 (filtr): Sustain Level
FltRel		Obálka 2 (filtr): Čas uvolnění
	Obálka 3:	
E3Delay		Obálka 3: Zpoždění
E3Att		Obálka 3: Čas útoku
E3Dec		Obálka 3: Doba rozkladu
E3Sus		Obálka 3: Sustain Level
E3 Release		Obálka 3: Čas vydání
	LFO:	
L1Rate		LFO 1: Sazba
L1RSync		LFO 1: Synchronizační rychlost
L1Slew		LFO 1: Slew Amount
L2Rate		LFO 2: Sazba
L2RSync		LFO 2: Synchronizační rychlost
L2Slew		LFO 2: Slew Amount
L3Rate		LFO 3: Sazba
L3RSync		LFO 3: Synchronizační rychlost

L3Slew		LFO 3: Slew Amount
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Částka FX
FX2Amnt		FX2: Částka FX
FX3Amnt		FX3: Částka FX
FX4Amnt		FX4: Částka FX
FX5Amnt		FX5: Částka FX
FXFedbck		FX: Zpětná vazba FX
Rezervováno		
Rezervováno		
Parametry Dly1Time Delay		Delay 1: Delay Time
Dly1Sync		Delay 1: Delay Sync Time
Dly1Fbck		Zpoždění 1: Zpětná vazba
Dly1Slew		Zpoždění 1: Slew Amount
Dly2Time		Delay 2: Delay Time
Dly2Sync		Delay 2: Delay Sync Time
Dly2Fbck		Zpoždění 2: Zpětná vazba
Dly2Slew		Delay 2: Slew Amount
Ch1Rate	Parametry sboru	Refrén 1: Sazba
Ch1Fbck		Refrén 1: Zpětná vazba
Ch1 Hloubka		Refrén 1: Hloubka
Ch1Zpoždění		Refrén 1: Zpoždění
Ch2Rate		Refrén 2: Sazba
Ch2Fbck		Refrén 2: Zpětná vazba
Ch2Hloubka		Refrén 2: Hloubka
Ch2Delay		Refrén 2: Zpoždění
Ch3Rate		Refrén 3: Sazba
Ch3Fbck		Refrén 3: Zpětná vazba
Ch3Hloubka		Refrén 3: Hloubka
Ch3Delay		Refrén 3: Zpoždění
Ch4Rate		Refrén 4: Sazba
Ch4Fbck		Refrén 4: Zpětná vazba
Ch4Hloubka		Refrén 4: Hloubka
Ch4Delay		Refrén 4: Zpoždění
GtSlew	Parametry aligátoru	Gator: Slew Amount
GtDecay		Gator: Čas rozpadu
GtL/RDel		Gator: Levý/pravý čas zpoždění
Parametry ArpGTime Arpeggiator		Arpeggiator: Čas brány
Rezervováno		
	Hloubka modulace:	
M1Hloubka		Modulační matice: Slot 1 Hloubka
M...Hloubka		Modulační matice: Slot ... Hloubka
M20 Hloubka		Modulační matice: Slot 20 Hloubka

Machine Translated by Google

Tabulka filtrů

ZOBRAZENO JAKO	POPIS
LP6NoRes	Lo-pass, 6 dB/okt, bez rezonance
LP12	Lo-pass, 12 dB/okt
LP18	Lo-pass, 18 dB/okt
LP24	Lo-pass, 24 dB/okt
BP6/\6	Symetrická pásmová propust, 6 dB/okt
BP12/\12	Symetrická pásmová propust, 12 dB/okt
BP6/\12	Asymetrická pásmová propust, 6 dB/okt (hi-pass), 12 dB/okt (lo-pass)
BP12/\6	Asymetrická pásmová propust, 12 dB/okt (hi-pass), 6 dB/okt (lo-pass)
BP6/\18	Asymetrická pásmová propust, 6 dB/okt (hi-pass), 18 dB/okt (lo-pass)
BP18 / \ 6	Asymetrická pásmová propust, 18 dB/oct (hi-pass), 6 dB/okt (lo-pass)
HP6NoRes	Hi-pass, 6 dB/okt, bez rezonance
HP12	Hi-pass, 12 dB/okt
HP18	Hi-pass, 18 dB/okt
HP24	Hi-pass, 24 dB/okt

Tabulka vzorů Arp

ZOBRAZENO JAKO	KOMENTÁŘE	POPIS
Nahoru	Vzestupně	Sekvence začíná nejnižším zahraným tónem
Dolů	Klesající	Sekvence začíná nejvyšším zahraným tónem
Nahoru-dolů1	Vzestup/sestup	Sekvence se střídá
Nahoru-dolů2		Jako UpDown1, ale nejnižší a nejvyšší tón se hrají dvakrát
Hráno	Obměňovač klíčů	Sekvence obsahuje poznámky v pořadí, v jakém jsou
Náhodný	Náhodný	Podržené klávesy se hrají v plynule se měnícím náhodném pořadí sekvence
Akord	Režim „Polyphonic"	Všechny držené klávesy jsou hrány současně jako akord

Tabulka režimů Gator

MODE	ZOBRAZIT	POPIS
16-notový mono	Mono16	16-notová mono sekvence: {A}
32-notový mono	MonoAlt1	32-notová mono sekvence: {AB}
2 x 32 not mono	MonoAlt2	2 x 16-notové sekvence, každá se opakuje: {AABB}
16-notové stereo	Stereo 16	2 x 16-notové sekvence současně, {A} L, {B} R
16-notové stereo	SterAlt1	2 x 16-notové sekvence současně: {A} L, {B} R, {A} R, {B} L
[illegible]	[illegible]	Jako SterAlt1, ale každý pár sekvencí se opakuje

Tabulka typů efektů

ZOBRAZIT	ÚČINEK	KOMENTÁŘE
Bypass	-	Nejsou povoleny žádné efekty
Vyrovnat	Vyrovnání	3pásmový sweep EQ
Komprese1 Komprese2	Komprese	Kompresor s proměnným prahem a poměrem a variabilním ADSR
Zkreslení 1	Overdrive	Přidá efekty zkreslení
Zpoždění 1 Zpoždění2	Zpoždění (Echo)	[illegible]
Reverb1	Dozvuk	Simulace haly a místnosti
Chorus1 Chorus2 Chorus3 Sbor4	Chorus&Phasing	Efekty v časové oblasti
[illegible]	[illegible]	[illegible]