

ULTRANOVA

USER GUIDE



Si prega di leggere:

Grazie per aver scaricato questa guida per l'utente.

Abbiamo utilizzato la traduzione automatica per assicurarci di avere una guida per l'utente disponibile nella tua lingua, ci scusiamo per eventuali errori.

Se preferisci vedere una versione inglese di questa guida per l'utente per utilizzare il tuo strumento di traduzione, puoi trovarlo nella nostra pagina dei download:

download.focusrite.com
downloads.novationmusic.com

PANORAMICA

INGLESE.....2

tedesco.....46

FRANCESE.....91

ambientale
Dichiarazione

Dichiarazione di conformità: procedura di dichiarazione di conformità	
Identificazione del prodotto:	Novazione UltraNova
Parte responsabile:	Musica e suono americani
Indirizzo:	5304 Derry Avenue #C Colline dell'Agoura, CA 91301
Telefono:	800-994-4984

Questo dispositivo è conforme alla parte 15 delle norme FCC. Il funzionamento è soggetto alle due condizioni seguenti: (1) questo dispositivo non può causare interferenze dannose e (2) questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese le interferenze che potrebbero causare un funzionamento indesiderato.

Per gli Stati Uniti
All'utente:

- Non modificare questa unità! Questo prodotto, se installato come indicato nelle istruzioni contenuto in questo manuale, soddisfa i requisiti FCC. Modifiche non espressamente approvate da Novation possono invalidare l'autorizzazione, concessa dalla FCC, a utilizzare questo prodotto.
- Importante: questo prodotto soddisfa le normative FCC quando vengono utilizzati cavi schermati di alta qualità per il collegamento con altre apparecchiature. Il mancato utilizzo di cavi schermati di alta qualità o il mancato rispetto delle istruzioni di installazione contenute in questo manuale possono causare interferenze magnetiche con apparecchi quali radio e televisori e invalidare l'autorizzazione FCC all'utilizzo di questo prodotto negli Stati Uniti.
- Nota: questa apparecchiatura è stata testata ed è risultata conforme ai limiti per un dispositivo digitale di Classe B, ai sensi della parte 15 delle norme FCC. Questi limiti sono progettati per fornire una protezione ragionevole contro le interferenze dannose in un'installazione residenziale. Questa apparecchiatura genera, utilizza e può irradiare energia a radiofrequenza e, se non installata e utilizzata secondo le istruzioni, può causare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Tuttavia, non vi è alcuna garanzia che non si verifichino interferenze in una particolare installazione. Se questa apparecchiatura causa interferenze dannose alla ricezione radiofonica o televisiva, che possono essere determinate spegnendo e riaccendendo l'apparecchiatura, l'utente è invitato a cercare di correggere l'interferenza adottando una o più delle seguenti misure:

- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare la separazione tra l'apparecchiatura e il ricevitore.
- Collegare l'apparecchiatura a una presa su un circuito diverso da quello a cui è collegato il ricevitore.
- Consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV esperto per assistenza.

Per il Canada
All'utente:

Questo apparecchio digitale di Classe B è conforme alla normativa canadese ICES-003

Questo apparecchio digitale di Classe B è conforme alla normativa canadese ICES-003.

Avviso RoHS

Focusrite Audio Engineering Limited si è conforme e i suoi prodotti sono conformi[i], ove applicabile, alla Direttiva dell'Unione Europea 2002/95/CE sulle restrizioni delle sostanze pericolose (RoHS) nonché alle seguenti sezioni della California legge che fa riferimento alla RoHS, ovvero le sezioni 25214.10, 25214.10.2 e 58012, Codice di Salute e Sicurezza; Sezione 42475.2, Codice delle risorse pubbliche.

DIRITTO D'AUTORE E AVVISI LEGALI

Novation e Automap sono marchi registrati di Focusrite Audio Engineering Limited.
UltraNova è un marchio di Focusrite Audio Engineering Limited.

Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) è un marchio di Sony Corporation e Philips Electronics VST è un marchio di Steinberg Media Technologies GmbH
Audio Units (AU) è un marchio di Apple, Inc.
RTAS è un marchio di Avid, Inc.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Tutti i diritti riservati

Sicurezza importante
Istruzioni

- Leggere queste istruzioni.
- Conserva queste istruzioni.
- Prestare attenzione a tutti gli avvisi.
- Segui tutte le istruzioni.
- Pulire solo con un panno asciutto.
- Non installare vicino a fonti di calore come radiatori, termosifoni, stufe o altro apparecchi (compresi gli amplificatori) che producono calore.
- Non vanificare lo scopo di sicurezza della spina polarizzata o con messa a terra. Una spina polarizzata ha due lame con una più larga dell'altra. Una spina del tipo con messa a terra ha due lame e un terzo polo di messa a terra. La lama larga o il terzo dente sono forniti per la tua sicurezza. Se la spina in dotazione non si inserisce nella presa, consultare un elettricista per la sostituzione della presa obsoleta.
- Proteggere il cavo di alimentazione dal calpestio o schiacciamento, in particolare in corrispondenza di spine, prese elettriche e nel punto in cui escono dall'apparecchio.
- Utilizzare solo accessori/accessori specificati dal produttore.
- Utilizzare solo con il carrello, supporto, treppiede, staffa o tavolo specificati dal produttore o venduti con l'apparecchio. Quando si utilizza un carrello, prestare attenzione quando si sposta la combinazione carrello/apparato per evitare lesioni dovute al ribaltamento.



- Scollegare questo apparecchio durante i temporali o quando non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.
- Rivolgersi a personale di assistenza qualificato per tutta la manutenzione. L'assistenza è necessaria quando l'apparecchio è stato danneggiato in qualsiasi modo, ad esempio quando il cavo di alimentazione o la spina sono danneggiati, è stato versato del liquido o sono caduti oggetti nell'apparecchio, l'apparecchio è stato esposto a pioggia o umidità, non funziona normalmente, o è stato eliminato.

Non posizionare zoppi nudi, come candele accese, sull'apparecchio.

AVVERTENZA: livelli di pressione sonora eccessivi da auricolari e cuffie possono causare la perdita dell'udito.

AVVERTENZA: questa apparecchiatura deve essere collegata solo a USB 1.0 Report di tipo 1.1 o 2.0.

Contenuti

Introduzione 3

Caratteristiche principali: 3

Di questo manuale 3

Cosa c'è nella scatola?3

Requisiti di alimentazione3

Panoramica dell'hardware4

Vista dall'alto - controlli 4 Vista posteriore – collegamenti 5

Iniziare6

Funzionamento autonomo e al computer – una prefazione 6

Funzionamento autonomo – connessioni audio e MIDI 6

Uso delle cuffie 6

Una parola sulla navigazione nel menu 6

Scorrimento delle patch7

Ricerca per categorie7

Confronto delle patch7

Memorizzazione di una patch7

Immissione del nome della patch (Pagina 1)..... 7

Salvataggio di una patch (Pagina 2) 8

8 Aggiornamento del sistema operativo di UltraNova (PC) 8

Esercitazione di sintesi8

Intonazione 8

Tono 8

Volume 9

Gli oscillatori e il mixer 9

Buste e amplificatori 11

LFO 12

Sommario 12

Diagramma segnale UltraNova basso12

Sezione Synth Edit13

Navigazione hardware 13

Oscillatori 1, 2 e 313

Parametri per oscillatore (Pagina 1) 13

Parametri per oscillatore (Pagina 2) 14

Parametri comuni dell'oscillatore 14

Il mixer14

Parametri del mixer (Pagina 1) 14

Parametri del mixer (Pagina 2) 15

Filtri 1 e 2 16

Parametri Per-filtro (Pagina 1) 16

Parametri del filtro comune (Pagina 2) 17

Voci18

Buste19

Parametri dell'inviluppo 1 (Ampiezza) (Pagina 1) 19

Parametri Inviluppo 1 (Ampiezza) (Pagina 2) 20

Parametro inviluppo comune 21

Parametri busta 2 (Filtro) (Pagina 1) 21

Parametri busta 2 (filtro) (pag 2) 22

Parametro inviluppo comune 22

Inviluppi da 3 a 6 parametri (Pagina 1) 22

Parametri dell'inviluppo 3 (Pagina 2) 23

Parametro inviluppo comune 23

LFO23

Parametri LFO 1 (Pagina 1) 23

Parametri LFO 1 (Pagina 2) 25

La matrice di modulazione25

Menu Matrice di modulazione 25

Sezione di controllo26

I controlli di Animate 26

Modifica i controlli 26

Manopola Toccata/Filtro 27

Il pulsante Filtro 27

Il pulsante di blocco 27

L'arpeggiatore27

L'accordo28

Effetti (FX)28

Menu FX Pagina 1 – Panoramica 28

Menu FX Pagina 2 – Percorsi 29

Menu FX Pagina 3 – Controlli del livello FX 29

Menu FX Pagina 4 – Parametri FX 30

Menu EQ 30

Menu Compressore 30

Menu Distorsione 31

Menu Ritardo 31

Menu Riverbero 32

Menu coro 32

Menu Gator 33

Il Vocoder34

Automap® 35

Utilizzo di UltraNova come controller software 35

Menu Audio Pagina 1 – Ingressi 35

Routing audio nell'UltraNova35

Menu Audio Pagina 2 – Cuffie 36

Menu Audio Pagina 3 – Uscite 1 e 2 e Sorgente host 36

Menu Audio Pagina 4 – Uscite 3 e 4 36

Menu Audio Pagina 5 – Uscita SPDIF 37

Impostazioni globali37

Menu Globale Pagina 1 – MIDI e altre impostazioni 37

Global Menu Pagina 2 – Accordatura, Velocity, frequenza di campionamento e interruttore a pedale 37

Global Menu Pagina 3 – Clock 38

Menu Globale Pagina 4 – Trasferimento patch 38

Menu Globale Pagina 5 – Download delle impostazioni globali e audio 39

Menu Globale Pagina 6 – Calibrazione 39

Menu Globale Pagina 7 – OS Trasmittiti... 39

Tabella delle forme d'onda40

Sincronizza la tabella dei valori40

Tabella delle forme d'onda LFO41

Tabella delle sorgenti della matrice di modulazione41

Tabella di destinazione della matrice di modulazione42

Modificare i parametri42

Filtra tabella44

Tabella pattern Arp44

Tabella delle modalità Gator44

Tabella dei tipi di effetti44

Introduzione

Grazie per aver acquistato il sintetizzatore UltraNova. L'UltraNova è un potente sintetizzatore digitale ugualmente a suo agio nelle esibizioni dal vivo o in un ambiente di registrazione.

NOTA: UltraNova è in grado di generare audio con un'ampia gamma dinamica, i cui estremi possono causare danni agli altoparlanti o ad altri componenti e anche all'udito

Caratteristiche principali:

- Polifonia completa, con un massimo di 20 voci
- Forme d'onda synth analogiche classiche
- 36 tavole d'onda
- 14 tipi di filtro
- Sezione FX digitale incorporata con compressione, panning, equalizzazione, riverbero, delay, distorsione, chorus ed effetti Gator
- Vocoder a 12 bande con microfono dinamico a collo d'oca (in dotazione)
- Tastiera a 37 note sensibile alla velocità con aftertouch
- Integrazione completa della mappatura automatica MIDI
- Display LCD con 8 controlli multifunzione rotativi sensibili al tocco
- Interfaccia audio USB 2 ingressi/4 uscite (scheda audio)

Le seguenti funzionalità sono disponibili in combinazione con il software UltraNova/Novation appropriato (scaricabile):

- Automap: controllo plug-in di dispositivi MIDI e workstation audio digitali (DAW).
- Editor UltraNova (plug-in VSTTM, AUTM, RTATM) per DAW
- Software libreria basato su Mac/Windows per la gestione delle patch

Di questo manuale

Non sappiamo se hai anni di esperienza con le tastiere elettroniche, o se questo è il tuo primo synth. Con ogni probabilità, sei da qualche parte tra i due. Quindi abbiamo cercato di rendere questo manuale il più utile possibile per tutti i tipi di utenti, e questo inevitabilmente significa che gli utenti più esperti vorranno saltarne alcune parti, mentre i meno esperti vorranno evitarne alcune parti finché non Sono sicuro di aver imparato le basi.

Tuttavia, ci sono alcuni punti generali che è utile conoscere prima di continuare a leggere questo manuale. Abbiamo adottato alcune convenzioni grafiche all'interno del testo, che speriamo possano essere utili a tutti i tipi di utenti nella navigazione tra le informazioni per trovare rapidamente ciò che devono sapere:

Abbreviazioni, convenzioni, ecc.

Poiché gli otto encoder rotativi sono citati ripetutamente nel manuale, li abbiamo abbreviati in REn, dove n è un numero compreso tra 1 e 8, riferendosi all'encoder in questione.

Quando si fa riferimento ai controlli del pannello superiore o ai connettori del pannello posteriore, abbiamo utilizzato un numero così: [x] per fare un riferimento incrociato al diagramma del pannello superiore, e quindi: {x} per fare un riferimento incrociato al diagramma del pannello posteriore. (Vedi pagine 4 e 5)

Abbiamo usato **BOLD CAPS** per nominare i controlli del pannello superiore o i connettori del pannello posteriore. Abbiamo utilizzato il testo LCD a matrice di punti per indicare il testo che appare sul display LCD all'inizio di ogni descrizione di parametro e all'interno delle tabelle dei parametri, ma grassetto per indicare questo testo all'interno dei paragrafi principali del manuale.

Consigli



Questi fanno quello che dice sulla scatola: includiamo consigli, rilevanti per l'argomento in discussione che dovrebbero semplificare la configurazione dell'UltraNova per fare ciò che vuoi. Non è obbligatorio seguirli, ma in genere dovrebbero semplificarti la vita.

Informazioni extra



Si tratta di aggiunte al testo che interesseranno l'utente più avanzato e che generalmente possono essere evitate dal principiante. Hanno lo scopo di fornire un chiarimento o una spiegazione di una particolare area di operazione.

Cosa c'è nella scatola?

L'UltraNova è stato accuratamente imballato in fabbrica e l'imballaggio è stato progettato per resistere a una manipolazione brusca. Se l'unità sembra essere stata danneggiata durante il trasporto, non gettare il materiale di imballaggio e avvisare il rivenditore di musica.

Conservare tutti i materiali di imballaggio per un uso futuro se è necessario spedire di nuovo l'unità.

Si prega di verificare l'elenco seguente rispetto al contenuto della confezione. In caso di componenti mancanti o danneggiati, contattare il rivenditore o distributore Novation presso il quale è stata acquistata l'unità.

- Sintetizzatore UltraNova
- Microfono a collo di cigno
- Alimentatore CC (PSU)
- Guida introduttiva facile
- Questo manuale
- Cavo USB
- Codice di sblocco Automap PRO
- Scheda di registrazione della garanzia

Requisiti di alimentazione

L'UltraNova viene fornito con un alimentatore da 12 V CC, 1250 mA. Il perno centrale del connettore coassiale è il lato positivo (+ve) dell'alimentazione. L'UltraNova può essere alimentato da questo adattatore di rete AC-DC o tramite la connessione USB a un computer. L'alimentatore viene fornito con adattatori rimovibili alle prese nella maggior parte dei paesi; quando si alimenta l'UltraNova dall'alimentatore di rete, assicurarsi che l'alimentazione CA locale rientri nell'intervallo di tensioni richieste dall'adattatore, ovvero da 100 a 240 V CA, PRIMA di collegarlo alla

alimentazione.

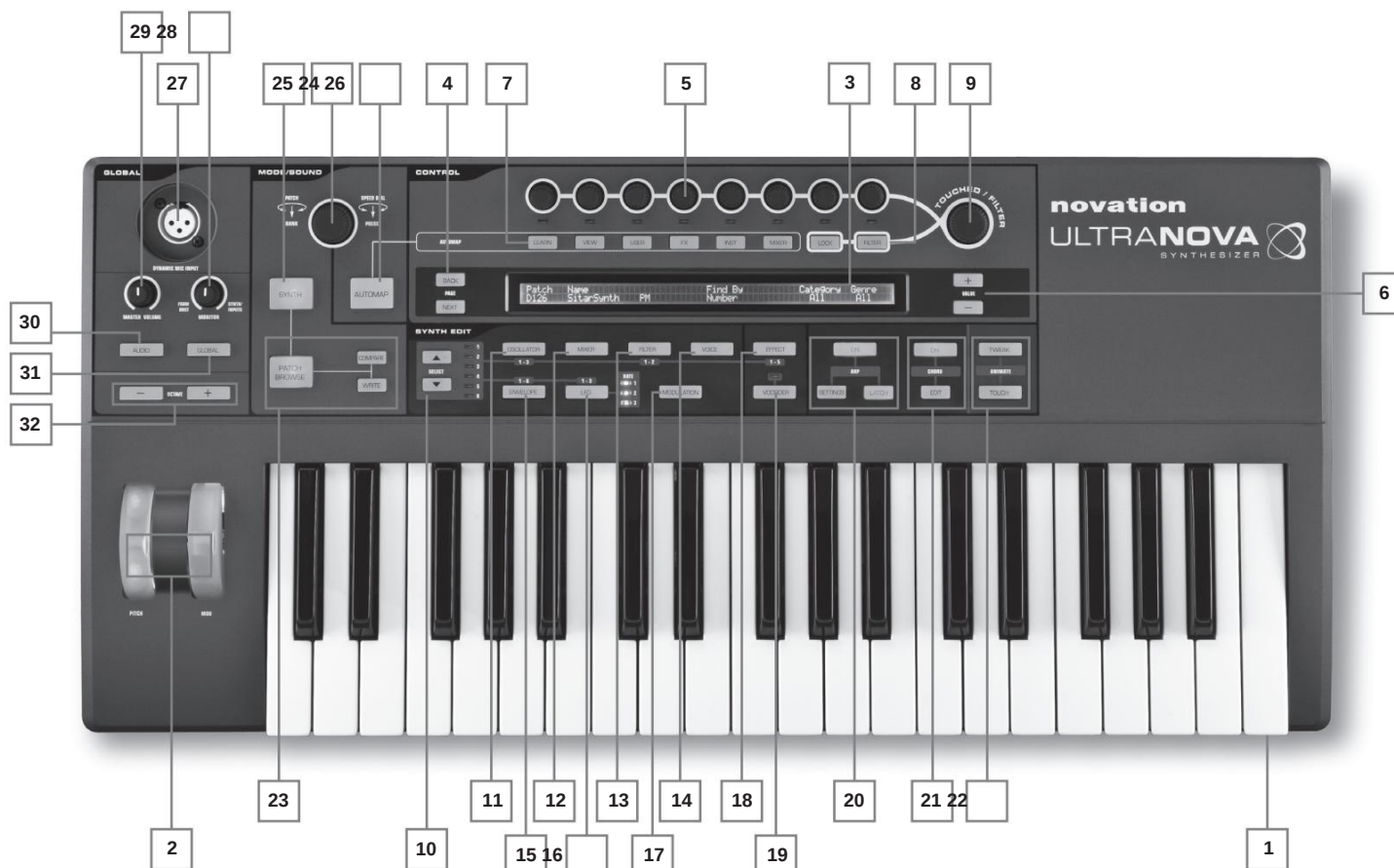
Si consiglia vivamente di utilizzare solo l'alimentatore in dotazione. In caso contrario, la garanzia verrà invalidata. Gli alimentatori per il tuo prodotto Novation possono essere acquistati dal tuo rivenditore di musica se hai perso il tuo.



Se si alimenta l'UltraNova tramite la connessione USB, è necessario tenere presente che, sebbene le specifiche USB concordate dal settore IT affermino che una porta USB dovrebbe essere in grado di fornire 0,5 A a 5 V, alcuni computer, in particolare laptop, non sono in grado di fornire questa corrente. Il funzionamento inaffidabile del sintetizzatore risulterà in un caso del genere. Quando si alimenta l'UltraNova dalla porta USB di un laptop, si consiglia vivamente di alimentare il laptop dalla rete CA anziché dalla batteria interna.

PANORAMICA HARDWARE

Vista dall'alto - controlli



[1] Tastiera a 37 note (3 ottave) con rilevamento di velocità e aftertouch.

[2] Ruote PITCH e MOD. La ruota PITCH è spinta meccanicamente per tornare alla posizione centrale una volta rilasciata.

[3] Display LCD a matrice di punti a 2 righe x 72 caratteri. Per la maggior parte dei menu, il display è diviso in otto zone da sinistra a destra, con ciascuna zona corrispondente a uno dei codificatori rotanti [5].

sezione CONTROLLO

[4] Pulsanti PAGE BACK e NEXT: servono per andare avanti e indietro tra le pagine del menu. Si illuminano per indicare che sono disponibili pagine aggiuntive. Non hanno alcuna funzione se il menu corrente ha solo una pagina.

[5] Encoder rotativi – 8 controlli rotativi sensibili al tocco e fermi per parametro selezione. Toccando ciascun controllo si seleziona un parametro per la regolazione, i parametri sono indicati nella riga superiore del display LCD [3] immediatamente sotto di esso. Se lo si desidera, è possibile selezionare più parametri per la regolazione simultanea. (L'uso di un encoder rotativo nel testo del manuale è indicato da 'REn', dove n è il numero dell'encoder; es. 'RE1' si riferisce all'encoder rotativo 1). La sensibilità al tocco delle manopole conduttive viene utilizzata anche per renderle attive come controller touch, e il re-triggering dell'involuppo e altri effetti possono essere eseguiti semplicemente toccando le manopole.

[6] Pulsanti VALUE + e -: regolano il valore del parametro attualmente selezionato – come indicato dal LED sotto l'encoder in uso – in alto o in basso. Il valore del parametro è indicato nella riga inferiore del display LCD.

[7] Controlli Automap: i pulsanti LEARN, VIEW, USER, FX, INST e MIXER vengono utilizzati, insieme ai codificatori rotanti, con il software Automap di Novation (vedi [26]).

[8] Pulsanti LOCK e FILTER: operano in combinazione con il Manopola TOCCO/FILTRO [9]. FILTER assegna la manopola per controllare la frequenza di taglio del Filtro 1; LOCK fissa la funzione della manopola all'ultimo parametro toccato.

[9] TOCCO/FILTRO: questo è un grande controllo sensibile al tocco, "azione regolare". destinato ad aiutare le prestazioni più espressive quando si suona dal vivo. Duplica l'azione dell'ultimo encoder rotativo o, se è stato premuto il pulsante FILTER [8], la frequenza del filtro 1.

Sezione SYNTH EDIT

I pulsanti nell'area Synth Edit del pannello di controllo sono disposti in ordine logico di generazione e trattamento del suono.

[10] Pulsanti SELECT K e J: molti dei principali blocchi synth sono duplicati: ci sono 3 oscillatori, 6 generatori di involuppo, 5 blocchi FX, 3 LFO e 2 iter. Ogni blocco ha il proprio menu e i pulsanti SELECT ti consentono di selezionare quale blocco deve essere essere controllato. I LED da 1 a 6 a fianco indicano il blocco attualmente selezionato.

[11] Pulsante OSCILLATOR: apre un menu Oscillator (due pagine). L'UltraNova ha 3 oscillatori, e l'oscillatore da controllare può essere scelto con il SELECT K e pulsanti J.

[12] Pulsante MIXER: apre il Menu Mixer (due pagine).

[13] Pulsante FILTER: apre un Menu Filtro (due pagine). L'UltraNova ha 2 filtri, ciascuno con il proprio menù. Il filtro da controllare si seleziona con SELECT K e J pulsanti.

[14] Pulsante VOICE: apre il Menu Voce (una pagina).

[15] Pulsante BUSTA: apre un Menu Busta (due pagine). L'UltraNova ha 6 generatori di involuppo, ognuno con il proprio menu. Il futuro generatore di involuppo controllata viene selezionata con i pulsanti SELECT K e J.

[16] Pulsante LFO: apre un menu LFO (due pagine). L'UltraNova ha 3 LFO (low oscillatori di frequenza), ognuno con il proprio menu. L'LFO da controllare si seleziona con i pulsanti SELECT K e J. Il set di 3 LED dedicati adiacenti al pulsante LFO lampeggia per indicare la frequenza corrente di ciascun LFO.

[17] Pulsante MODULAZIONE: apre il Menu Modulazione (una pagina).

[18] Pulsante EFFECT: apre un menu Effects (FX) (quattro pagine). L'UltraNova ha 5 effetti le sezioni e la sezione da controllare possono essere scelte con il Select K e J pulsanti.

[19] Pulsante VOCODER: apre il Menu Vocoder (una pagina). Un LED si accende quando il Vocoder è attivo.

[20] Controlli ARP: i pulsanti ON, SETTINGS e LATCH controllano le funzioni dell'arpeggiatore dell'UltraNova. Premendo il pulsante SETTINGS viene visualizzato il Menu Arp (una pagina), il pulsante ON abilita/disabilita l'arpeggiatore e il

- Il pulsante LATCH applica l'effetto arpeggiatore alle ultime note suonate continuamente, fino a quando non viene premuto un tasto successivo. LATCH può essere preselezionato in modo che sia attivo non appena l'Arpeggiatore è abilitato.
- [21] Controlli CHORD: UltraNova consente di suonare un accordo con una singola nota della tastiera. Il pulsante ON abilita la funzione Chord; il pulsante EDIT apre il menu Chord Edit, da cui è possibile eseguire la definizione e trasposizione degli accordi.
- [22] Anima i controlli: i pulsanti TWEAK e TOUCH abilitano modalità alternative degli otto codificatori rotanti, consentendo loro di essere utilizzati dinamicamente nelle prestazioni. TWEAK ti consente di impostare un "pannello di controllo" personalizzato dei parametri del suono per ogni patch che usi, in modo da poter accedere facilmente a quelli più necessari; TOUCH attiva la sensibilità al tocco degli encoder, permettendoti di introdurre alterazioni preprogrammate al tuo suono semplicemente toccando una manopola.

Controlli MODE/SOUND

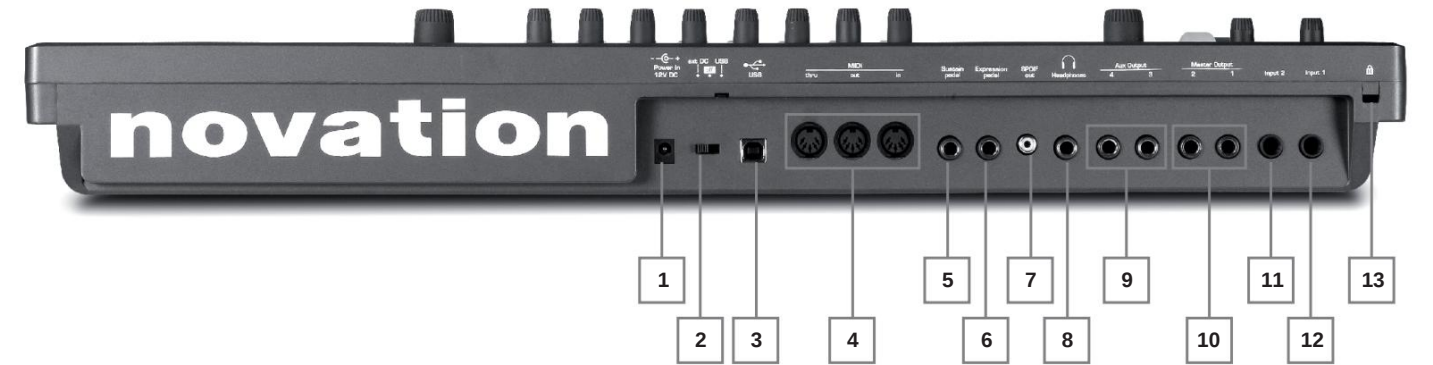
- [23] Controlli Patch: il pulsante PATCH BROWSE, insieme ai pulsanti COMPARE e WRITE, ti consente di ascoltare le patch memorizzate dell'UltraNova, confrontarle con le impostazioni correnti del sintetizzatore (particolarmente utile quando si modificano i suoni) e sovrascrivere la patch con le impostazioni correnti, se lo si desidera.
- [24] Manopola PATCH SELECT/SPEED DIAL: usata nella selezione della patch. Si noti che questo controllo ha una funzione push oltre che rotativa.
- [25] PULSANTE SYNTH: mette l'UltraNova in modalità Synth, abilitando l'interno funzioni di generazione del suono e scheda audio.
- [26] PULSANTE AUTOMAP: la modalità Automap è l'alternativa alla modalità Synth e disabilita efficacemente le funzioni di controllo del sintetizzatore, consentendo a UltraNova di agire come controller Automap per plug-in e DAW. L'uso di questa funzione richiede il pacchetto software Automap di Novation. Nota che il sintetizzatore emetterà comunque l'audio quando attivato dal MIDI dal tuo software DAW.

Controlli GLOBALI

- [27] Ingresso microfono dinamico: una presa XLR per il collegamento del microfono a collo d'oca in dotazione, o un microfono dinamico alternativo (cioè un microfono che non necessita di alimentazione phantom per funzionare). Il segnale del microfono può essere indirizzato al vocoder, mixato internamente con il sintetizzatore e indirizzato alle uscite audio. Inoltre, l'ingresso del microfono può essere indirizzato direttamente alla DAW utilizzando la scheda audio interna. Questo ingresso viene ignorato quando uno spinotto jack è collegato all'ingresso 1 [11] sul pannello posteriore.
- [28] MONITOR: questo controllo rotante regola il bilanciamento tra l'audio dall'Host (PC o Mac, se collegato) e l'audio combinato dagli ingressi synth e audio.
- [29] MASTER VOLUME: il controllo del livello per le uscite audio principali (e anche per l'uscita cuffie se viene mantenuta l'impostazione predefinita per il controllo del livello cuffie nel menu Audio).
- [30] PULSANTE AUDIO: apre il Menu Audio (sette pagine), consentendo il routing dell'audio e le regolazioni di livello da effettuare.
- [31] PULSANTE GLOBAL: apre il Menu Globale (sette pagine).
- [32] Pulsanti OCTAVE + e -: questi due pulsanti traspongono la tastiera in alto o in basso di un'ottava ogni volta che vengono premuti, fino ad un massimo di cinque ottave sotto o quattro ottave sopra. Quando entrambi i LED sono spenti (lo stato predefinito), la nota più bassa sulla tastiera è un'ottava



Vista posteriore – connessioni



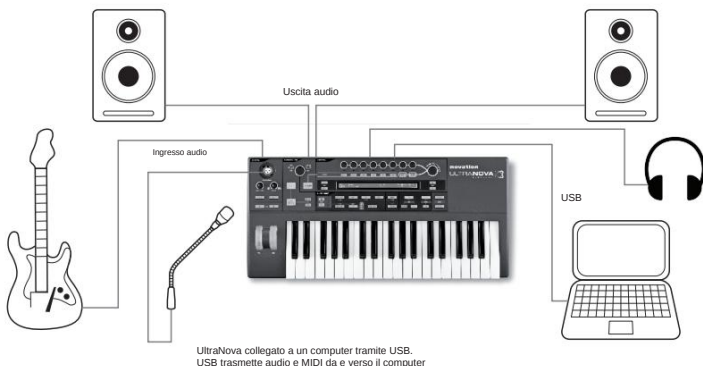
- {1} Connettore di alimentazione CC: presa standard da 2,2 mm per il collegamento del 12 V esterno Alimentatore CC (in dotazione). Vedi pagina 3.
- {2} Interruttore on/off: interruttore a 3 posizioni:
- | AZIONE DI POSIZIONE | |
|---------------------|---|
| Sinistra | Abilita ingresso 12 V CC esterno [1] |
| Centro | Spento |
| Giusto | Consente l'alimentazione tramite la porta USB [3] |
- {3} Porta USB: presa USB 1.1 di tipo B (compatibile con USB 2.0) per la connessione a PC o Mac
- 4) Connettori MIDI: prese MIDI In / Out / Thru standard (DIN a 5 pin)
- {5} Presa del pedale Sustain: presa jack da ¼" a 2 poli (mono) per il collegamento di un sustain pedale. Entrambi i tipi di pedali NO e NC sono compatibili; se il pedale è collegato quando l'UltraNova è acceso, il tipo verrà automaticamente rilevato durante l'avvio (a condizione che il piede non sia sul pedale!).
- {6} Presa del pedale di espressione: presa jack da ¼" a 3 poli (stereo) per il collegamento di un pedale di espressione. Un elenco completo dei pedali supportati può essere trovato su Novation answerbase su www.novationmusic.com/answerbase
- {7} Uscita SPDIF: presa fono (jack RCA) che trasporta la versione digitale delle uscite principali 1 e 2 in formato S-PDIF.
- {8} Presa per cuffie: presa jack da ¼" a 3 poli per cuffie stereo. Il volume e il mix dei telefoni possono essere regolati indipendentemente dal menu Audio.

- {9} Uscite Aux 3 e 4: 2 prese jack da ¼". Le uscite sono sbilanciate, a +6 dBu livello massimo.
- {10} Uscite principali 1 e 2: 2 prese jack da ¼" che trasportano l'uscita stereo principale. Le uscite sono sbilanciate, al livello massimo di +6 dBu.
- {11} Ingresso 2: presa jack da ¼" per microfono esterno o ingressi audio a livello di linea. Il segnale all'ingresso 2 può essere mixato internamente all'ingresso 1 utilizzando il menu Audio. Gli ingressi sono bilanciati e possono accettare un livello di ingresso massimo di +2 dBu.
- {12} Ingresso 1: presa jack da ¼" per microfono esterno o ingressi audio a livello di linea. Questo ingresso sovrascrive un connettore XLR collegato all'ingresso microfono dinamico [27] sul pannello superiore. Gli ingressi sono bilanciati e possono accettare un livello di ingresso massimo di +2 dBu.
- {13} Porta Kensington Lock: per proteggere il tuo sintetizzatore.

iniziare

Funzionamento autonomo e computerizzato: una prefazione

L'UltraNova può essere utilizzato come sintetizzatore autonomo, con o senza connessioni MIDI a/d altri moduli sonori o tastiere. Può anche essere collegato, tramite la sua porta USB, a un computer (Windows o Mac) che esegue un'applicazione DAW. L'UltraNova può quindi essere controllato interamente dal computer utilizzando il plug-in UltraNova Editor. UltraNova Librarian è un'applicazione software separata che aiuta notevolmente nell'organizzazione, nel salvataggio e nel richiamo delle patch.

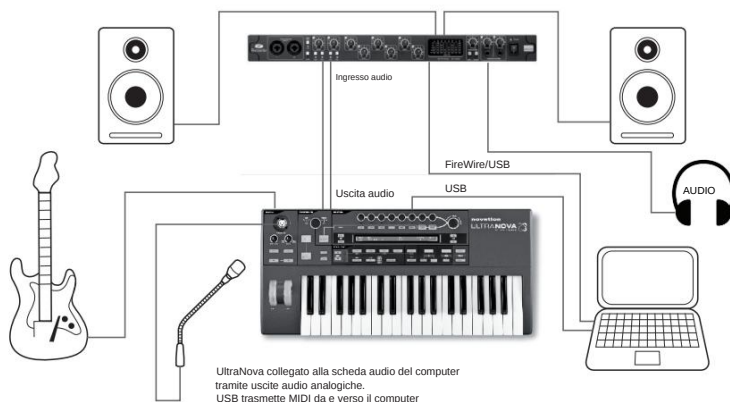


I metodi di connessione di UltraNova per adattarsi ai vari metodi di lavoro sono trattati nella documentazione fornita con i pacchetti software UltraNova Editor e UltraNova Librarian. I programmi di installazione per questo software e i relativi driver USB potrebbero essere scaricati da www.fairchildsemi.com

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

Funzionamento autonomo: connessioni audio e MIDI

Il modo più semplice e veloce per iniziare con UltraNova è collegare le due prese jack sul pannello posteriore contrassegnate Master Output 1 e 2 {10} agli ingressi di un amplificatore stereo, mixer audio, altoparlanti amplificati, scheda audio di computer di terze parti o altri mezzi per monitorare l'uscita.



i Nota: l'UltraNova non è un'interfaccia MIDI per computer. Il MIDI può essere trasmesso tra il sintetizzatore UltraNova e il computer, ma il MIDI non può essere trasmesso da e verso le porte MIDI DIN di UltraNova dal computer.

Se si utilizza l'UltraNova con altri moduli sonori, collegare il MIDI OUT {4} dell'UltraNova al MIDI IN del primo modulo sonoro e collegare a margherita altri moduli come di consueto. Se si utilizza l'UltraNova con una tastiera master, collegare il MIDI OUT del controller al MIDI IN dell'UltraNova e assicurarsi che la tastiera principale sia impostata sul canale MIDI 1 (il canale predefinito dell'UltraNova).



Con l'amplificatore o il mixer spento o disattivato, collegare l'adattatore CA all'UltraNova {1} e collegarlo alla rete CA. Accendere l'UltraNova spostando l'interruttore del pannello posteriore {2} su Ext DC. Durante l'accensione il display mostra per alcuni secondi il numero di versione dell'firmware:

Novazione UltraNova
Versione 1.0.00

[illegible]

Nome	Orologio
Fonte dell'orologio A000 Moto del circuito	156 BPM
Dati di base	Vola volante

Accendere il mixer/amplificatore e il 156 BPM amplificati e impostare Monitor Balance [28] su 12

Est-Auto Stato) Vola volante
 RE e alzar il co dagli altoparlanti quando si suona la tastiera. L'rgHall

GLOBALE Proteggi il MidiChan locale MidiOut Touch/Filter Utilizzo delle cuffie	1 Offset per patch
--	----------------------------------

Utilizzo delle cuffie

Invece di adattare l'amplificatore o un mixer audio, potresti voler utilizzare un paio di cuffie stereo. Questi possono essere collegati alla presa di uscita delle cuffie sul pannello posteriore. Sorgente orologio (8). Le uscite principali sono ancora attive quando le cuffie sono collegate.

SCARICA a	Banca	Patch 0	Nome	Attuale	OnePatch	OneBank	AllBanks
Porta USB	100%		Programma di avvio				

Porta USB LIN Programma di avvio

NOTA: l'amplificatore per cuffie UltraNova è in grado di emettere

DUMP su un livello di segnale alto, prestare attenzione quando si imposta il livello di uscita.

L'impostazione predefinita di fabbrica per il livello delle cuffie prevede che il loro volume sia controllato dal controllo del volume principale. Tuttavia, è possibile impostare il livello delle cuffie in modo indipendente; Trasmissione O/S corrente ~ 0,5 (scritto 0,8) e impostato a 0,5 che è normale, può essere utile conoscere la versione O/S di audio 1.0.0.

come farlo ora. Premere il pulsante AUDIO [30] per aprire il menu Audio, quindi premere il pulsante PAGE

NEXT [4] per accedere alla Pagina delle suffie:

Controllo del livello delle cuffie	Livello	Equilibrio 1+2/3+4
Segui il volume principale (solo 1+2)	127	0

Ruotando RE1 in senso antiorario si cambia l'impostazione del controllo del livello delle cuffie in Use

USCITE Synth 3+4 Ingresso1 Ingresso2 Bilanciamento del livello (Host3+4/Synth+Inps)
 Level e Balance 1+2/3+4. Quindi il livello delle cymie può essere regolato indipendentemente dalle uscite
 principali con RE6 (e qualsiasi equilibrio tra suoni di synth e ingressi con RE7).

Una parola sulla navigazione nel menu

L'UltraNova è stato progettato per dare al giocatore il massimo controllo sul personaggio sonoro Novation e il funzionamento del sistema con il minimo sforzo. Tutti i menu principali sono selezionati con una sola pressione su un pulsante dedicato; ad esempio, premendo il pulsante OSCILLATOR si aprirà sempre il menu Oscillator indipendentemente da dove ci si trova nel sistema di menu in cui ci si trova attualmente. Non è necessario "fare il backup" o "Esci" da qualsiasi menu, puoi sempre passare direttamente da un menu all'altro premendo un solo pulsante.

Molti dei blocchi di elaborazione del sintetizzatore, come i menu Oscillator e Envelope, sono duplicati; ad esempio, ci sono 3 oscillatori separati, ognuno con il proprio menu. Quando selezioni nuovamente un menu per un blocco multiplo di questo tipo, si aprirà in quello che hai utilizzato l'ultima volta. Ad esempio, se si regolano i parametri di Envelope 4, quindi si passa a un altro menu per regolare altri parametri, quindi si preme nuovamente il pulsante ENVELOPE, il menu Envelope si riaprirà con i parametri per Envelope 4 visibili. Lo stesso principio si applica ai menu che hanno più pagine: UltraNova ricorda quali parametri stavi regolando l'ultima volta e riapre il menu sull'ultima pagina utilizzata.

Salvare di una patch (Pagina 2)

PATCHSAVE Banca

Destinazione patch

SaveCatg SaveGener

Dest-C&G

0

Programma di avvio

Nessuno

Nessuno

Tweak1 Tweak2 RE1:

Modifica 3

Modifica 4

Modifica5

Modifica6

modificare7

Modifica8

RE2: Selezione banco

Usare questo controllo per selezionare il banco (A,B,C o D) in cui scrivere la patch.

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456

RE3: Posizione della toppa

NmbrMod5 NmbrMod5 NmbrMod5 NmbrMod5 NmbrMod5 NmbrMod5 NmbrMod5 NmbrMod5

0 0

questo controllo per selezionare il numero di destinazione della patch in cui verrà scritto il suono

0

attualmente modificato. Il nome della patch di destinazione corrente verrà visualizzato sotto RE4 e RE5

come riferimento, sebbene questo verrà sovrascritto con il nuovo nome della patch se la patch viene salvata

senza cambiare la posizione.

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456

0 R

t

Usa il pulsante COMPARE per ascoltare la patch selezionata da RE2 e RE3.

RE4 – RE5: Non utilizzato.

RE6: Selezione categoria

Seleziona una categoria per la nuova patch. Vedere pagina 7 per l'elenco delle categorie.

RE7: Selezione del genere

Seleziona un genere per la nuova patch. Vedere pagina 7 per l'elenco dei generi disponibili.

RE8: Non utilizzato.

t

Per uscire dal menu Write premere qualsiasi altro pulsante synth (es. SYNTH [25]).

Nota: un metodo più veloce per gestire le patch (scrittura, caricamento, ridenominazione, riordino, ecc.) consiste nell'usare UltraNova Librarian scaricabile. Questo può essere scaricato gratuitamente da <http://novationmusic.com/support/ultranova>.

Aggiornamento del sistema operativo (PC) di UltraNova

I file di aggiornamento del sistema operativo saranno disponibili di volta in volta su www.novationmusic.com/support/ultranova sotto forma di un file SysEx MIDI. La procedura di aggiornamento richiede che l'UltraNova sia collegato via USB ad un computer che abbia prima installato i driver USB necessari. Le istruzioni complete sull'esecuzione dell'aggiornamento verranno fornite con il download.

Tutorial SyntheSIS

Questa sezione tratta l'argomento della generazione del suono in modo più dettagliato e discute le varie funzioni di base disponibili nei blocchi di generazione e elaborazione del suono di UltraNova.

Si raccomanda di leggere attentamente questo capitolo se la sintesi del suono analogico è un argomento sconosciuto. Gli utenti che hanno familiarità con questo argomento possono saltare questo capitolo e passare al capitolo successivo.

Per comprendere come un sintetizzatore genera il suono è utile apprezzare le componenti che compongono un suono, sia musicali che non.

L'unico modo in cui un suono può essere rilevato è l'aria che fa vibrare il timpano in modo regolare e periodico. Il cervello interpreta queste vibrazioni (molto accuratamente) in uno di un numero infinito di diversi tipi di suono.

Sorprendentemente, qualsiasi suono può essere descritto in termini di sole tre proprietà e tutti i suoni le hanno sempre. Sono:

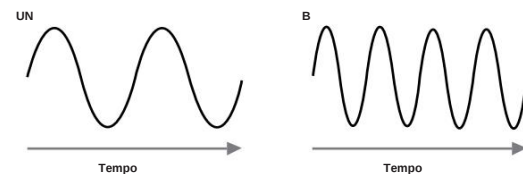
- Altezza
- Tono
- Volume

Ciò che rende un suono diverso da un altro sono le magnitudini relative delle tre proprietà inizialmente presenti nel suono e il modo in cui le proprietà cambiano nel durata del suono.

Con un sintetizzatore musicale, abbiamo deliberatamente deciso di avere un controllo preciso su queste tre proprietà e, in particolare, su come possono essere modificate durante la "vita" del suono. Alle proprietà vengono spesso dati nomi diversi: Volume può essere indicato come Ampiezza, Loudness o Livello, Pitch come Frequenza e Tono come Timbre.

Intonazione

Come affermato, il suono viene percepito dall'aria che fa vibrare il timpano. L'altezza del suono è determinata dalla velocità delle vibrazioni. Per un essere umano adulto, la vibrazione più lenta percepita come suono è circa venti volte al secondo, che il cervello interpreta come un suono di tipo basso; il più veloce è molte migliaia di volte al secondo, che il cervello interpreta come un suono di tipo acuto acuto.



Se viene contato il numero di picchi nelle due forme d'onda (vibrazioni), si vedrà che ci sono esattamente il doppio dei picchi nell'onda B rispetto all'onda A. (L'onda B è in realtà un'ottava più alta di tono dell'onda A). È il numero di vibrazioni in un dato periodo che determina l'altezza di un suono. Questo è il motivo per cui il tono viene talvolta chiamato frequenza. È il numero di picchi della forma d'onda contati durante un determinato periodo di tempo che definisce l'intonazione, o frequenza.

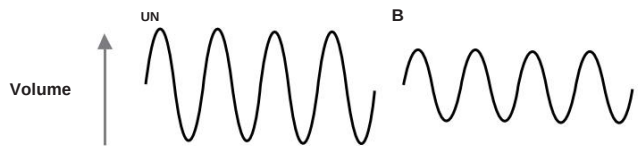
Tono

I suoni musicali sono costituiti da diverse altezze correlate che si verificano simultaneamente. Il più forte è indicato come il tono "fondamentale" e corrisponde alla nota percepita del suono. Altre altezze che compongono il suono che sono legate alla fondamentale in semplici rapporti matematici sono chiamate armoniche. Il volume relativo di ciascuna armonica rispetto al volume della fondamentale determina il tono generale o 'timbro' di il suono.

Considera due strumenti come un clavicembalo e un pianoforte che suonano la stessa nota sulla tastiera e allo stesso volume. Nonostante abbiano lo stesso volume e intonazione, gli strumenti suonano ancora nettamente diversi. Questo perché i diversi meccanismi di creazione delle note dei due strumenti generano diversi insiemi di armoniche; le armoniche presenti in un suono di pianoforte sono diverse da quelle che si trovano in un suono di clavicembalo.

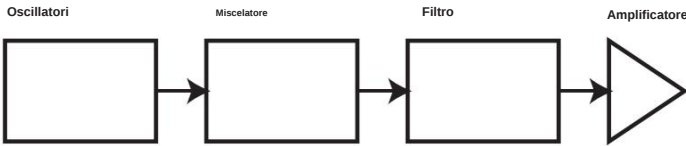
Volume

Il volume, che viene spesso definito ampiezza o volume del suono, è determinato dall'ampiezza delle vibrazioni. Molto semplicemente, ascoltare un pianoforte a un metro di distanza suonerebbe più forte che se fosse a cinquanta metri di distanza.



Avendo dimostrato che solo tre elementi possono definire qualsiasi suono, questi elementi ora devono essere correlati a un sintetizzatore musicale. È logico che una sezione diversa del Sintetizzatore "sintetizzi" (o crei) questi diversi elementi.

Una sezione del sintetizzatore, gli oscillatori, fornisce segnali di forma d'onda grezzi che definiscono l'altezza del suono insieme al suo contenuto armonico grezzo (tono). Questi segnali vengono quindi miscelati insieme in una sezione chiamata Mixer e la miscela risultante viene quindi immessa in una sezione chiamata Filtro. Ciò apporta ulteriori alterazioni al tono del suono, rimuovendo (filtrando) o potenziando alcune delle armoniche. Infine, il segnale filtrato viene inviato all'amplificatore, che determina il volume interno del suono.



Ulteriori sezioni del sintetizzatore - LFO e Involuppi - forniscono ulteriori modi per alterare l'intonazione, il tono e il volume di un suono interagendo con gli Oscillatori, il Filtro e l'Amplificatore, fornendo cambiamenti nel carattere del suono che possono evolversi nel tempo. Poiché l'unico scopo di LFO e Envelopes è controllare (modulare) le altre sezioni del sintetizzatore, sono comunemente noti come "modulatori".

Queste varie sezioni del sintetizzatore verranno ora trattate in modo più dettagliato.

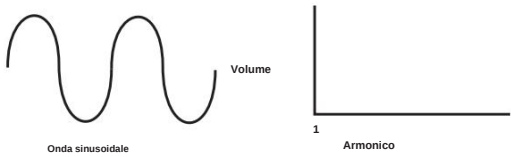
Gli oscillatori e il mixer

L'oscillatore è davvero il battito cardiaco del sintetizzatore. Genera un'onda elettronica (che crea le vibrazioni quando alla fine viene inviata a un altoparlante). Questa forma d'onda viene prodotta a un'altezza musicale controllabile, inizialmente determinata dalla nota suonata sulla tastiera o contenuta in un messaggio di nota MIDI ricevuto. Il tono o il timbro distintivo iniziale della forma d'onda è effettivamente determinato dalla forma della forma d'onda.

Molti anni fa, i pionieri della sintesi musicale scoprirono che solo poche forme d'onda distintive contenevano molte delle armoniche più utili per produrre suoni musicali. I nomi di queste onde riflettono la loro forma reale quando vengono visualizzati su uno strumento chiamato oscilloscopio, e questi sono: onde sinusoidali, onde quadre, onde a dente di sega, onde triangolari e rumore.

Ciascuna forma d'onda (tranne il rumore) ha un insieme specifico di armoniche legate alla musica che possono essere manipolate da ulteriori sezioni del sintetizzatore.

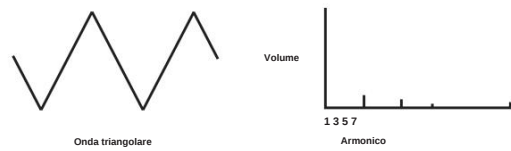
I diagrammi seguenti mostrano l'aspetto di queste forme d'onda su un oscilloscopio e illustrano i livelli relativi delle loro armoniche. Ricorda, sono i livelli relativi delle varie armoniche presenti in una forma d'onda che determinano il tono del suono inale.



Onde sinusoidali

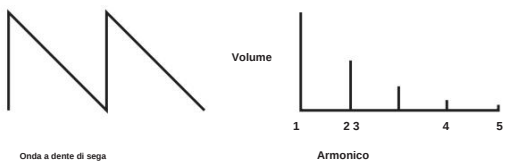
Questi possiedono solo una singola armonica. Una forma d'onda sinusoidale produce il suono più "puro" perché ha solo il suo singolo tono (frequenza).

Onde triangolari



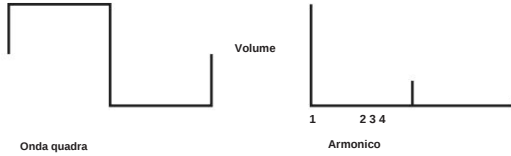
Questi contengono solo armoniche dispari. Il volume di ciascuno diminuisce come il quadrato della sua posizione nella serie armonica. Ad esempio, la quinta armonica ha un volume 1/25 del volume della fondamentale.

Onde a dente di sega



Questi sono ricchi di armoniche e contengono sia armoniche pari che dispari della frequenza fondamentale. Il volume di ciascuno è inversamente proporzionale alla sua posizione nella serie armonica.

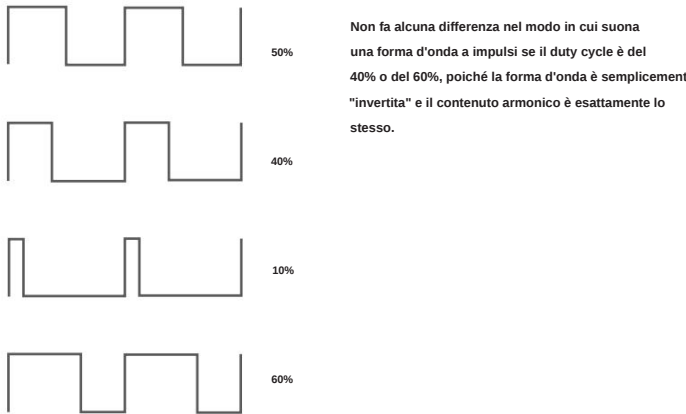
Onde quadrate/pulsate



Questi hanno solo armoniche dispari, che sono allo stesso volume delle armoniche dispari in una onda a dente di sega.

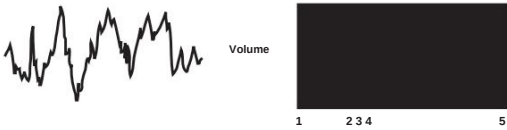
Si noterà che la forma d'onda quadra trascorre la stessa quantità di tempo nel suo stato "alto" e nel suo stato "basso". Questo rapporto è noto come "ciclo di lavoro". Un'onda quadra ha sempre un duty cycle del 50%, il che significa che è "alta" per metà del ciclo e "bassa" per l'altra metà. Nell'Ultranova, è possibile regolare il duty cycle della forma d'onda quadra di base per produrre una forma d'onda di forma più "rettangolare". Queste sono spesso conosciute come forme d'onda a impulsi. Man mano che la forma d'onda diventa sempre più rettangolare, vengono introdotte armoniche più uniformi e la forma d'onda cambia carattere, assumendo un suono più "nasale".

L'ampiezza della forma d'onda dell'impulso (la "Larghezza dell'impulso") può essere modificata dinamicamente da un modulatore, il che si traduce in un continuo cambiamento del contenuto armonico della forma d'onda. Ciò può conferire alla forma d'onda una qualità molto "grassa" quando l'ampiezza dell'impulso viene modificata a una velocità



Non fa alcuna differenza nel modo in cui suona una forma d'onda a impulsi se il duty cycle è del 40% o del 60%, poiché la forma d'onda è semplicemente "invertita" e il contenuto armonico è esattamente lo stesso.

Onde di rumore



Questi sono fondamentalmente segnali casuali e non hanno una frequenza fondamentale (e quindi nessuna proprietà di intonazione). Tutte le frequenze sono allo stesso volume. Poiché non possiedono tono, i segnali di rumore sono spesso utili per creare effetti sonori e suoni di tipo percussione.

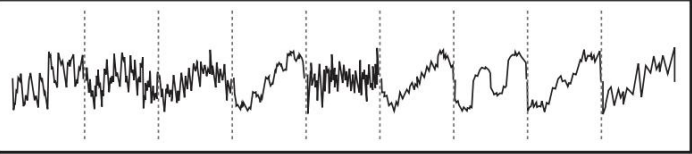
Forme d'onda digitali

Oltre ai tradizionali tipi di forme d'onda dell'oscillatore sopra descritte, UltraNova offre anche una serie di forme d'onda generate digitalmente accuratamente selezionate contenenti utili elementi armonici normalmente difficili da produrre utilizzando gli oscillatori tradizionali.

Tavole d'onda

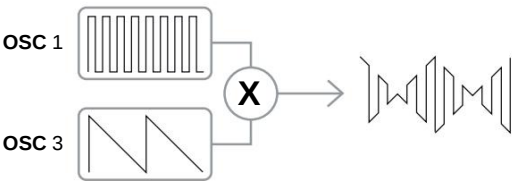
Una "tabella d'onda" è essenzialmente un gruppo di forme d'onda digitali. Ciascuna delle 36 wavetable dell'UltraNova contiene 9 forme d'onda digitali separate. Il vantaggio di una wavetable è che le forme d'onda consecutive nella wavetable possono essere combinate. Alcune delle wavetable di UltraNova contengono forme d'onda con contenuto armonico simile, mentre altre contengono forme d'onda con contenuto armonico notevolmente diverso. Le wavetable prendono vita quando l'"indice wavetable" - la posizione all'interno della wavetable - viene modulato, producendo un suono che cambia continuamente carattere, in modo fluido o brusco.

9 onde compongono una tavola d'onda



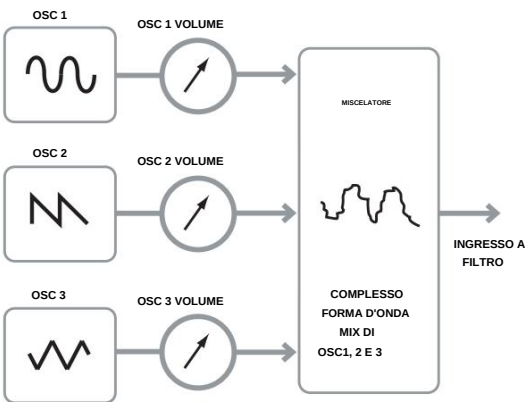
Modulazione ad anello

Un Ring Modulator è un generatore di suoni che prende i segnali da due degli oscillatori di UltraNova e li "moltiplica" efficacemente insieme. L'UltraNova ha 2 modulatori ad anello, uno prende Osc 1 e Osc 3 come ingressi e l'altro prende Osc 2 e Osc 3. L'uscita risultante dipende dalle varie frequenze e dal contenuto armonico presenti in ciascuno dei due segnali dell'oscillatore, e consisterà di una serie di frequenze somma e differenza così come le frequenze presenti nei segnali originali.



Il miscelatore

Per estendere la gamma di suoni che possono essere prodotti, i tipici sintetizzatori analogici hanno più di un oscillatore. Utilizzando più oscillatori per creare un suono, è possibile ottenere mix armonici molto interessanti. È anche possibile detune leggermente i singoli oscillatori l'uno contro l'altro, creando un suono molto caldo e "grasso". Il mixer di UltraNova consente il missaggio di tre oscillatori indipendenti, un oscillatore di rumore separato e due sorgenti Ring Modulator.



Il filtro

L'UltraNova è un sintetizzatore musicale sottrattivo. Sottrattivo implica che parte del suono viene sottratta da qualche parte nel processo di sintesi.

Gli oscillatori forniscono alle forme d'onda grezze un ampio contenuto armonico e la sezione Filter sottrae alcune delle armoniche in modo controllato.

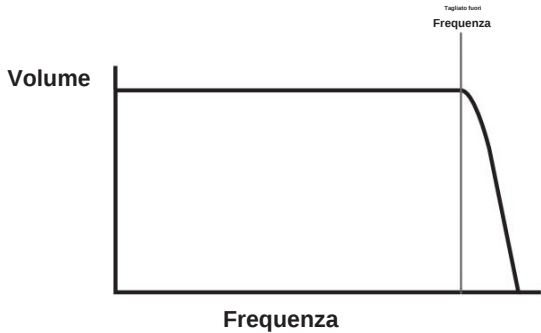
Su UltraNova sono disponibili 14 tipi di filtri, sebbene si tratti di tre tipi di filtri di base: passa basso, passa banda e passa alto. Il tipo di filtro che si trova più comunemente sui sintetizzatori è il tipo Low Pass. Con un filtro passa basso, viene scelto un punto di taglio (o frequenza di taglio) e tutte le frequenze al di sotto del punto vengono passate e le frequenze sopra vengono filtrate. L'impostazione del parametro Filter Frequency determina il punto al di sotto del quale le frequenze vengono rimosse. Questo processo di rimozione delle armoniche dalle forme d'onda ha l'effetto di cambiare il carattere o il timbro del suono. Quando il parametro Frequency è al massimo, il filtro è completamente "aperto" e nessuna frequenza viene rimossa dalle forme d'onda grezze dell'oscillatore.

In pratica si verifica una graduale (piuttosto che improvvisa) riduzione del volume delle armoniche al di sopra del punto di cut-off di un filtro passa basso. La velocità con cui queste armoniche si riducono di volume all'aumentare della frequenza al di sopra del punto di taglio è determinata dalla pendenza del filtro. La pendenza è misurata in "unità di volume per ottava". Poiché il volume è misurato in decibel, questa pendenza è solitamente indicata come tanti decibel per ottava (dB/ottava). I valori tipici sono 12 dB/ott e 24 dB/ott. Più alto è il numero, maggiore è la reiezione delle armoniche al di sopra del punto di taglio e più pronunciato è l'effetto di filtro.

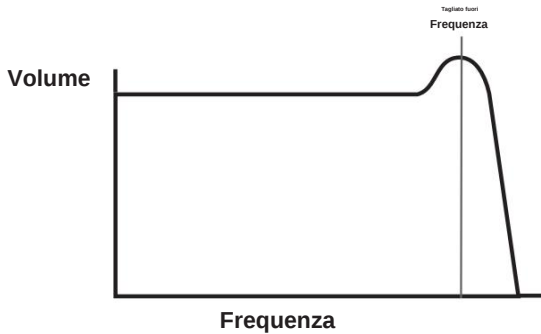
Un ulteriore parametro importante del Filtro è la sua Risonanza. Le frequenze al punto di taglio possono essere aumentate di volume dal controllo Filter Resonance. Questo è utile per enfatizzare alcune armoniche del suono.

All'aumentare della risonanza, verrà introdotta una qualità simile a un fischio nel suono che passa attraverso il filtro. Quando è impostata su livelli molto alti, Resonance fa effettivamente oscillare il filtro ogni volta che viene attraversato da un segnale. Il suono sibilante che viene prodotto è in realtà un'onda sinusoidale pura, il cui tono dipende dall'impostazione della manopola Frequency (il punto di taglio del filtro). Questa onda sinusoidale prodotta dalla risonanza può effettivamente essere utilizzato per alcuni suoni come fonte sonora aggiuntiva, se lo si desidera.

Il diagramma seguente mostra la risposta di un tipico filtro passa basso. Le frequenze al di sopra del punto di taglio vengono ridotte di volume.

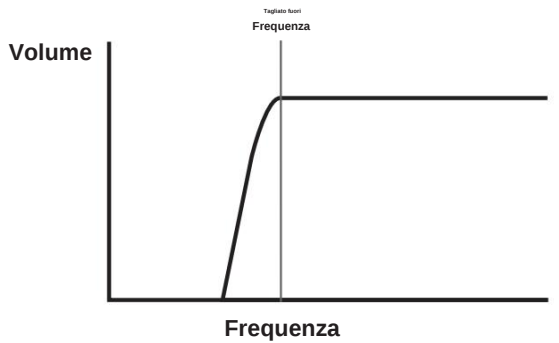


Quando viene aggiunta la risonanza, le frequenze al punto di taglio vengono aumentate di volume.

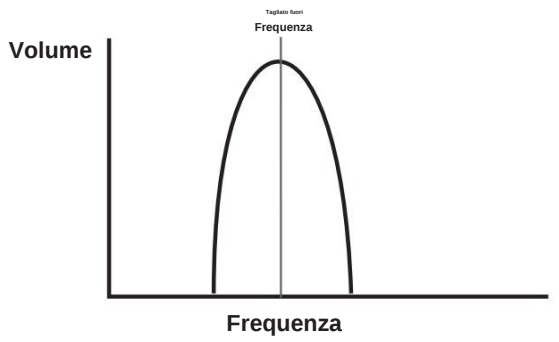


Oltre al tradizionale tipo di filtro passa basso, ci sono anche tipi passa alto e passa banda. Il tipo di filtro utilizzato viene selezionato con il parametro Tipo di filtro.

Un filtro passa alto è simile a un filtro passa basso, ma funziona nel "senso opposto", in modo che le frequenze al di sotto del punto di taglio vengono rimosse. Le frequenze al di sopra del punto di cut-off vengono superate. Quando il parametro Filter Frequency è impostato su zero, il filtro è completamente aperto e nessuna frequenza viene rimossa dalle forme d'onda grezze dell'oscillatore.



Quando si utilizza un filtro passa banda, viene fatta passare solo una banda stretta di frequenze centrata attorno al punto di taglio. Le frequenze sopra e sotto la banda vengono rimosse. Non è possibile aprire completamente questo tipo di filtro e consentire il passaggio di tutte le frequenze.

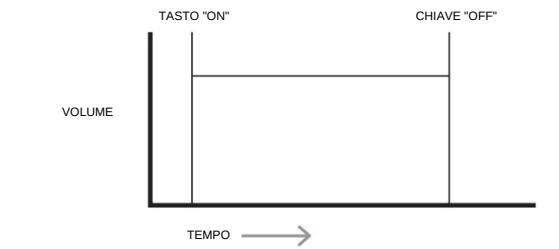


Buste E Ampliier

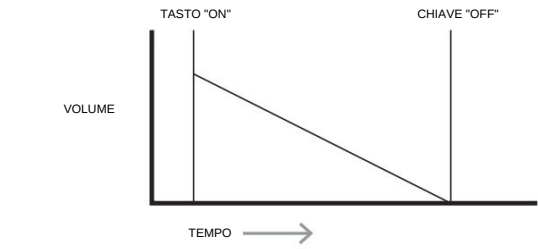
Nei paragrafi precedenti è stata descritta la sintesi dell'altezza e del timbro di un suono. La parte successiva del tutorial di sintesi descrive come viene controllato il volume del suono. Il volume di una nota creata da uno strumento musicale varia spesso molto durante la durata della nota, a seconda del tipo di strumento.

Ad esempio, una nota suonata su un organo raggiunge rapidamente il massimo volume quando viene premuto un tasto. Rimane a tutto volume fino al rilascio del tasto, a quel punto il livello del volume diminuisce istantaneamente a zero.

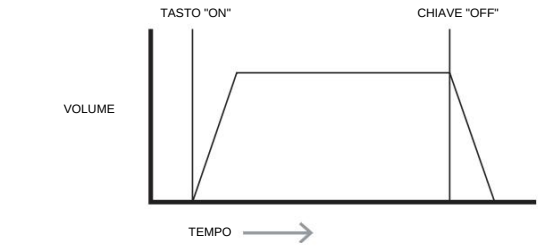
Una nota di pianoforte raggiunge rapidamente il volume massimo dopo aver premuto un tasto e scende gradualmente a zero dopo alcuni secondi, anche se il tasto viene tenuto premuto.



Un'emulazione di sezione archi raggiunge il volume completo solo gradualmente quando viene premuto un tasto. Rimane a tutto volume mentre si tiene premuto il tasto, ma una volta rilasciato il tasto, il volume si azzerava abbastanza lentamente.

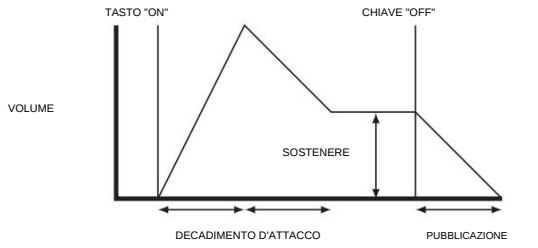


In un sintetizzatore analogico, le modifiche al carattere di un suono che si verificano durante la durata di una nota sono controllate da una sezione chiamata Envelope Generator. L'UltraNova ne ha 6



Generatori di buste (chiamati da Env 1 a Env 6). Env 1 è sempre correlato a un Amplifier, che controlla l'ampiezza della nota – cioè il volume del suono – quando la nota viene suonata.

Ogni generatore di inviluppo ha quattro controlli principali che vengono utilizzati per regolare la forma dell'inviluppo. Tempo di attacco Regola il tempo necessario dopo la pressione di un tasto affinché il volume salga da zero al volume massimo. Può essere utilizzato per creare un suono con una dissolvenza in entrata lenta.



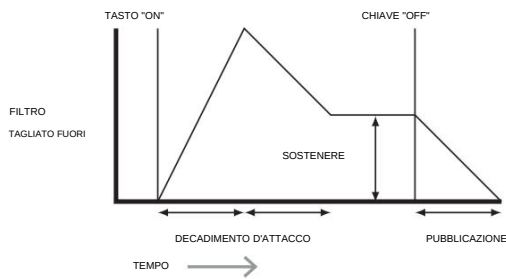
Tempo di decadenza Regola il tempo necessario affinché il volume scenda dal volume massimo iniziale al livello impostato dal controllo Sustain mentre si tiene premuto un tasto.

Livello di sostegno Questo è diverso dagli altri controlli Envelope in quanto imposta un livello anziché un periodo di tempo. Imposta il livello del volume a cui rimane l'inviluppo mentre si tiene premuto il tasto, dopo che il Decay Time è scaduto.

Tempo di rilascio Regola il tempo necessario affinché il volume scenda dal livello di Sustain a zero una volta rilasciato il tasto. Può essere utilizzato per creare suoni che hanno una qualità di "dissolvenza in uscita".

Un tipico sintetizzatore avrà uno o più inviluppi. Un inviluppo viene sempre applicato all'amplificatore per modellare il volume di ogni nota suonata. Ulteriori inviluppi possono essere utilizzati per alterare dinamicamente altre sezioni del sintetizzatore durante la vita di ciascuna nota. Il secondo generatore di inviluppo dell'UltraNova (Env 2) viene utilizzato per modificare la frequenza di taglio del filtro durante la durata di una nota.

In UltraNova, i generatori di inviluppo da 3 a 6 possono essere utilizzati per scopi speciali, come la modulazione dell'indice Wavetable o dei livelli FX.



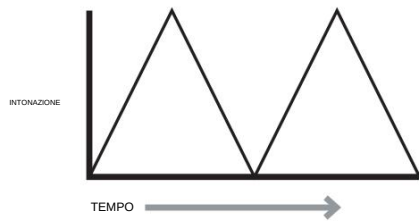
LFO

Come gli Envelope Generator, la sezione LFO di un sintetizzatore è un modulatore. Quindi, invece di far parte della sintesi sonora stessa, viene utilizzato per modificare (o modulare) altre sezioni del sintetizzatore. Ad esempio, un LFO può essere utilizzato per alterare l'intonazione dell'oscillatore o la frequenza di taglio del filtro.

La maggior parte degli strumenti musicali produce suoni che variano nel tempo sia in volume che in altezza e timbro. A volte queste variazioni possono essere piuttosto sottili, ma contribuiscono comunque notevolmente a caratterizzare il suono interno.

Mentre un inviluppo viene utilizzato per controllare una modulazione una tantum durante la vita di una singola nota, gli LFO modulano utilizzando una forma d'onda o un pattern ciclico ripetuto. Come discusso in precedenza, gli oscillatori producono una forma d'onda costante che può assumere la forma di un'onda sinusoidale, triangolare, ecc. Gli LFO producono forme d'onda in modo simile, ma normalmente a una frequenza troppo bassa per produrre un suono che l'orecchio umano potrebbe percepire. (In effetti, LFO sta per Oscillatore a bassa frequenza.) Come con un Envelope, le forme d'onda generate dagli LFO possono essere inviate ad altre parti del sintetizzatore per creare i cambiamenti desiderati nel tempo - o "movimenti" - al suono. L'UltraNova ha tre LFO indipendenti, che possono essere utilizzati per modulare diverse sezioni di sintetizzatore e possono funzionare a velocità diverse.

Una tipica forma d'onda per un LFO sarebbe un'onda triangolare.



Immagina che questa onda a bassissima frequenza venga applicata al tono di un oscillatore. Il risultato è che il tono dell'oscillatore sale e scende lentamente al di sopra e al di sotto del tono originale. Ciò simulerebbe, ad esempio, un violinista che muove un dito su e giù per la corda dello strumento mentre viene piegato. Questo sottile movimento su e giù dell'intonazione viene chiamato l'effetto "Vibrato".

In alternativa, se lo stesso segnale LFO modulasse la frequenza di taglio del filtro invece dell'intonazione dell'oscillatore, si otterrebbe un familiare effetto di oscillazione noto come 'wah-wah'.

Oltre a configurare varie sezioni del sintetizzatore per essere modulate dagli LFO, è possibile utilizzare contemporaneamente anche inviluppi aggiuntivi come modulatori. Chiaramente, più Oscillatori, Filtri, Inviluppi e LFO ci sono in un sintetizzatore, più è potente.

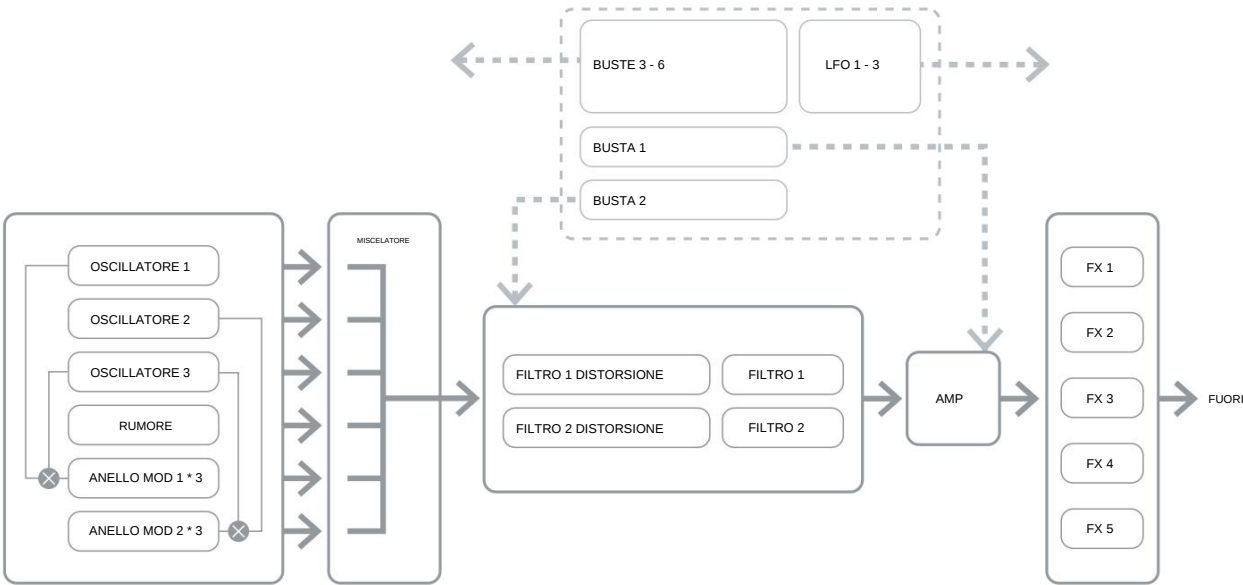
Sommario

Un sintetizzatore può essere suddiviso in cinque blocchi principali di generazione o modifica del suono (modulazione).

- 1 Oscillatori che generano forme d'onda a diverse altezze.
- 2 Un mixer che mixa le uscite degli oscillatori insieme.
- 3 Filtri che rimuovono determinate armoniche, modificando il carattere o il timbro del suono.
- 4 Un Amplifier controllato da un generatore di inviluppo, che altera il volume di un suono nel tempo quando viene suonata una nota.
- 5 LFO e inviluppi che possono essere utilizzati per modulare uno qualsiasi dei precedenti.

Gran parte del divertimento che si può avere con un sintetizzatore è sperimentare con i suoni preimpostati in fabbrica e crearne di nuovi. Non c'è alcun sostituto per l'esperienza 'pratica'. Gli esperimenti con la regolazione dei numerosi parametri dell'UltraNova alla fine porteranno a una comprensione più completa di come i vari controlli alterano e aiutano a modellare nuovi suoni. Grazie alle conoscenze di questo capitolo e alla comprensione di ciò che sta effettivamente accadendo nella macchina quando vengono apportate modifiche alle manopole e agli interruttori, il processo di creazione di suoni nuovi ed eccitanti diventerà facile. Buon divertimento.

diagramma di flusso del segnale ultranova



RE2: Livello oscillatore 2

Visualizzato come: Livello O2

Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la quantità di segnale dell'Oscillatore 2 presente nel suono generale.

RE3: Oscillatore 3 Livello

Visualizzato come: Livello O3

Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la quantità di segnale dell'Oscillatore 3 presente nel suono generale.

RE4: Livello della sorgente di rumore

Visualizzato come: Rumore Lvl

Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la quantità di rumore presente nel suono generale.

RE5: Livello modulatore ad anello (Osc. 1 * 3)

Visualizzato come: RM1 * 3 Liv

Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

Nella sua forma più semplice, un Ring Modulator è un blocco di elaborazione con due ingressi e un'uscita, che effettivamente "moltiplica" i due segnali di ingresso insieme. A seconda delle frequenze relative e del contenuto armonico dei due ingressi, l'uscita risultante conterrà una serie di frequenze somma e differenza, nonché i fondamentali. L'UltraNova ha due modulatori ad anello; entrambi utilizzano l'Oscillatore 3 come ingresso, uno lo combina con l'Oscillatore 1, l'altro con l'Oscillatore 2. Le uscite del Ring Modulator sono disponibili come due ingressi aggiuntivi al mixer, controllati da RE5 e RE6. Il parametro controllato da RE5 imposta la quantità di Osc. 1

3 Uscita Ring Modulator presente nel suono generale.

t

Prova le seguenti impostazioni per avere una buona idea di cosa sia un Ring Modulator suona come.

Nella Pagina 1 del menu Mixer, abbassa i livelli di Oscs 1, 2 e 3 e alza RM1*3Lvl. Quindi vai alla pagina del menu dell'oscillatore. Imposta Osc3 su un intervallo +5, +7 o +12 semitoni sopra Osc1 e il suono sarà armonioso.

La modifica dell'intonazione di Osc 1 su altri valori di semitoni crea suoni discordanti, ma interessanti. I centesimi di O1 possono essere variati per introdurre un effetto "battito".

RE6: Livello modulatore ad anello (Osc. 2 * 3)

Visualizzato come: RM2*3 Liv

Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

Il parametro controllato da RE6 imposta la quantità di Osc. 2 presente nel suono * 3 Uscita modulatore ad anello generale.

RE7: invio di livello pre-FX

Visualizzato come: PreFXLvl

Valore iniziale: 0dB

Gamma di regolazione: da -12dB a +18dB

Gli ingressi del mixer sommati vengono indirizzati attraverso il blocco FX (anche se nessun effetto è attivo) ad un livello determinato da RE7. Questo controllo deve essere regolato con cura per evitare di sovraccaricare l'elaborazione FX.

RE8: ritorno a livello post-FX

Visualizzato come: PstFXLvl

Valore iniziale: 0dB

Gamma di regolazione: da -12dB a +12dB

Questo parametro regola il livello restituito dall'uscita del processore FX. Pertanto sia RE7 che RE8 altereranno il livello del segnale anche quando tutti gli slot FX nel blocco FX sono bypassati.

t

PreFXLvl e PstFXLvl sono controlli critici e una regolazione errata può produrre clipping nella sezione di elaborazione FX e altrove. È sempre una buona idea impostare prima i parametri FX che ritieni necessari (nel menu Effetti, vedere pagina 28), quindi aumentare questi due parametri con attenzione fino a ottenere la quantità di FX che stai cercando.

MISCELATORE

127000000dB0dB

O1Solo O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo

SpentoSpentoSpentoSpentoSpentoSpentoSpento

VOCE

L1Rate L1RSync L1Wave L1Fase L1Slew L1KSync L1Conn L1OneSh

68SpentoSeno00SpentoSpentoSpento

VOCODER

On/Off Balance Larghezza SibLevel SibType

Spento v67 m 0 127 40Alto passaggio

MODIFICA ARP

ArpSync ArpMode AlpPatt ArpGTime ArpOcave ArpKSync ArpVel ClockBPM

16Su1641SpentoSpento120

RE1: Oscillatore 1 Solo

Visualizzato come: O1Solo

Valore iniziale: Spento

Campo di regolazione: Off o On

Disattiva tutti gli ingressi del mixer eccetto Oscillator 1.

RE2: Oscillatore 2 Solo

Visualizzato come: O2Solo

Valore iniziale: Spento

Campo di regolazione: Off o On

Disattiva tutti gli ingressi del mixer eccetto la Sorgente di rumore.

RE3: Oscillatore 3 Solo

Visualizzato come: O3Solo

Valore iniziale: Spento

Campo di regolazione: Off o On

Disattiva tutti gli ingressi del mixer eccetto quello del Ring modulator (Oscillatori 1 e 3).

RE4: Noise Source Solo

Visualizzato come: Nois Solo

Valore iniziale: Spento

Campo di regolazione: Off o On

Disattiva tutti gli ingressi del mixer eccetto la Sorgente di rumore.

RE5: Ring Modulator (Oscs 1 e 3) Solo

Visualizzato come: RM13 Solo

Valore iniziale: Spento

Campo di regolazione: Off o On

Disattiva tutti gli ingressi del mixer tranne quello del Ring modulator (Oscillatori 1 e 3).

RE6: Ring Modulator (Oscs 2 e 3) Solo

Visualizzato come: RM23Solo

Valore iniziale: Spento

Campo di regolazione: Off o On

Disattiva tutti gli ingressi del mixer tranne quello del Ring modulator (Oscillatori 2 e 3).

RE7/8: non utilizzato

15

Filtri 1 e 2

O1Wave O1PWinch O1Hard O1Dense O1DnsDn

L'UltraNova ha due sezioni del filtro identiche, che modificano il contenuto armonico di ILLATORS O1Semi O1Cents O1VSync uscite degli oscillatori. Possono essere configurati in 20 diverse maniere, ma il filtro può essere impostato anche premendo il **FILTRO** O1PitchWh O1WTint FxNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

Il pulsante **[13]** apre il Menu Filtro, che ha due pagine per ogni filtro. Uno dei **SELECT** 0 gradi Bianco e uno dei pulsanti **RE5** si il controllo di velocità di scansione 127 0

il filtro è disponibile per essere controllato e che sono disponibili ulteriori pagine di menu. Viene visualizzato un totale di 12

pulsanti per il controllo di regolazione, otto a Pagina 1, quattro a Pagina 2. Si noti che O2PchWh O2WTint FxNote ModVib MVibRate quelli a pagina 2 sono comuni a entrambi i filtri e compaiono indipendentemente dal filtro selezionato.

Si noti che è possibile utilizzare i 20 diversi modi di insonorizzazione posizionandoli in varie serie/ configurazioni parallele, mediante regolazione del parametro comune Filter Routing.

O3PitchWh O3WTint FxNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

Parametri Per-filtro (Pagina 1)

ILT

F1Freq F1Res 0 F1Env2 F1Track F1Tipo F1DAmnt F1DTipo F1QNorm

127 0 0 127 0 0 0 0

Diodo 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink

Il filtro 1 viene utilizzato come esempio nelle descrizioni che seguono, ma i due sono identici nel funzionamento

F2Freq F2Res 0 F2Env2 F2Track F2Tipo F2DAmnt F2DTipo F2QNorm

127 0 0 127 0 0 0 0

Diodo 64

RE1: Frequenza del filtro

Visualizzato come: F1Preq Spento

Valore iniziale: 127

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la frequenza alla quale opera il tipo di filtro selezionato da RE5. Nel caso di filtri passa-alto o passa-basso, la frequenza di "cut-off"; per i filtri passa-banda, è AmpAtSlp AmpDcSlp AmpArtTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmplVtK frequenza "centrale". Spazzare manualmente il filtro imporrà una caratteristica FilAtt FilDec "da difficile a morbida" su quasi tutti i suoni.

E3E6

F1AtSlp F1Dc F1Env2 F1Track F1Tipo F1DAmnt F1DTipo F1QNorm

0 0 0 0 0 0 0 0

E3At 10 E3Dc E3Sus E3Rel E3Repeat E3TTTrig E3MTTrig

0 0 0 0 0 0 0

Visualizzato come: Fq1<>Fq2

Valore iniziale: 0

Gamma di regolazione: Da -64 a +63

Vedere pagina 18 per maggiori informazioni

RE2: Risonanza del filtro

Visualizzato come: Ris. F1

Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro aggiunge guadagno al segnale in una banda stretta di frequenze attorno alla frequenza impostata da RE1. Può accentuare notevolmente l'effetto sweep-filter. Aumentare il parametro di risonanza è molto utile per migliorare la modulazione della frequenza di taglio, creando un suono molto tagliente. Aumentando la risonanza si accentua anche l'azione del parametro Filter Frequency, in modo che spostando la manopola Filter si ottenga un effetto più pronunciato.

i

Se Filter Resonance Link è impostato su On (vedere Menu filtro pagina 2, RE4, di seguito), RE2 assume una funzione leggermente diversa. RE1: Risonanza filtro 1 e 2

Visualizzato come: Ris. F1 e F2

Valore iniziale: 0

Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE3: Controllo del filtro da Envelope 2

Visualizzato come: F1Env2

Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da -64 a +63

L'azione del filtro può essere attivata da Envelope Generator 2. Il menu di Envelope 2 fornisce un controllo completo su come viene derivata con precisione questa forma dell'involucro, vedere pagina 21. RE3 consente di controllare la "profondità" e la "direzione" di questo controllo esterno ; maggiore è il valore, maggiore è la gamma di frequenze su cui il filtro scorrerà. I valori positivi e negativi fanno scorrere il filtro in direzioni opposte, ma il risultato udibile di ciò sarà ulteriormente modificato dal tipo di filtro in uso.

RE4: Monitoraggio del filtro

Visualizzato come: Pista F1

Valore iniziale: 127

Campo di regolazione: da 0 a 127

L'altezza della nota suonata può essere modificata per modificare la frequenza di taglio del filtro. Al valore massimo (127), questa frequenza si sposta in incrementi di semitono con le note suonate sulla tastiera, ovvero il iter traccia i cambiamenti di intonazione in un rapporto 1:1 (ad es. quando si suonano due

note a distanza di un'ottava, anche la frequenza di taglio del filtro cambierà di un'ottava). Con l'impostazione minima (valore 0), la frequenza del filtro rimane costante, qualunque sia la nota o le note suonate sulla tastiera.

RE5: Tipo di filtro

Visualizzato come: Tipo F1

Valore iniziale: LP24

Campo di regolazione: vedere tabella a pagina 44

Le sezioni del filtro UltraNova offrono 14 diversi tipi di filtro: quattro passa-alto e quattro passa-basso (con diverse pendenze) e 6 filtri passa-banda di vario tipo. Ogni tipo di filtro differenzia le bande di frequenza in modo diverso, rifiutando alcune frequenze e passandone altre, e quindi ciascuno impone un carattere leggermente diverso al suono.

RE6: Importo della distorsione

Visualizzato come: F1DAmnt

Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

La sezione lter include un generatore di distorsione dedicato; questo parametro regola il grado di trattamento della distorsione applicato al segnale. Il "tipo" di base della distorsione aggiunta è impostato da RE7 (vedi sotto). La distorsione viene aggiunta pre-filtro (ma vedi sotto).

t

La distorsione del filtro viene sempre aggiunta prima del filtro, quindi la frequenza del filtro influisce sulla quantità di distorsione che si sente. Se vuoi filtrare il tuo suono prima che venga distorto, prova impostazioni simili alle seguenti:

PARAMETRO	VALORE
Frugare	Serie
Bilancio	127
F1DAmnt	0
F2Dannazione	Come richiesto

RE7: Tipo di distorsione del filtro

Visualizzato come: Tipo F1D

Valore iniziale: Diodo

Campo di regolazione: vedere pagina 31

Il generatore di distorsione per ogni filtro si trova immediatamente prima della sezione del filtro stessa. Il tipo di distorsione generata può essere selezionato con il parametro Distortion Type.

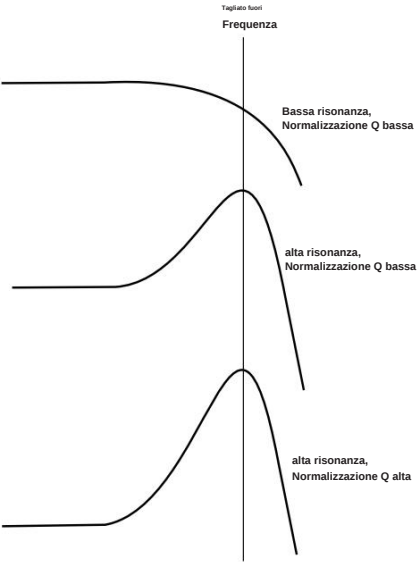
RE8: Normalizzazione filtro Q

Visualizzato come: F1Qnorma

Valore iniziale: 64

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro altera la larghezza di banda del picco creato dal controllo di risonanza F1Res. Il valore di F1Res deve essere impostato su un valore diverso da zero affinché questo parametro abbia effetto. Questa funzione consente alla sezione Filter di emulare molte delle risposte ilter che si trovano su vari sintetizzatori analogici e digitali classici.



Parametri comuni del filtro (Pagina 2)

I restanti parametri nel Menu Filtro sono comuni a tutti e due i filtri. Sono disponibili indipendentemente dal filtro selezionato dal pulsante SELECT (10).

FBalance	FRouting	FreqLink	ResLink
-64	Parallelo	Spento	Spento

F2Freq F2Res
RE1: Bilanciamento del filtro
12/0

Visualizzato come:

Valore iniziale: Parallelo Spento 54 Spento

Campo di regolazione: da -64 a +63

Le due sezioni del filtro di UltraNova possono essere utilizzate contemporaneamente, ma configurate in modo diverso: AmpRel, AmpAtt 2, AmpDec, AmpSu, AmpSd, AmpPre, AmpFing, AmpMing.

(vedere Suggerimenti di saglie) Per le configurazioni che utilizzano meno di un filtro, RE1 consente di combinare le uscite delle due sezioni di filtro in qualsiasi combinazione si desideri. Il valore minimo del parametro 127 rappresenta l'uscita massima dal filtro.

1 e **FIA**Slp uscita **FID**Dec-76 **FID**Slp **FID**Slp **FID**Trig 45 0 0 OFF **Ri**Trig
dal filtro 2 e il valore massimo di +63 rappresenta l'uscita massima dal filtro 2 e **FIA**Slp **FID**Slp **FID**Slp **FIA**Trk **FID**DecTk **FID**SlpRt **FID**SlpTm
nessuna uscita dal filtro 1. Con un valore 0, le uscite delle due sezioni del filtro vengono miscelate in 0 127 uguale
proporzione. 0 0 0 127 0 0 C.2

E3Att E3Dec 10 70 RE2:	E3Sus	E3Rel	E3Delay E3Repeat E3TTrigg E3MTrigg		
Instradamento filtro	64	40	0	0	SPENTO Ri-trigg

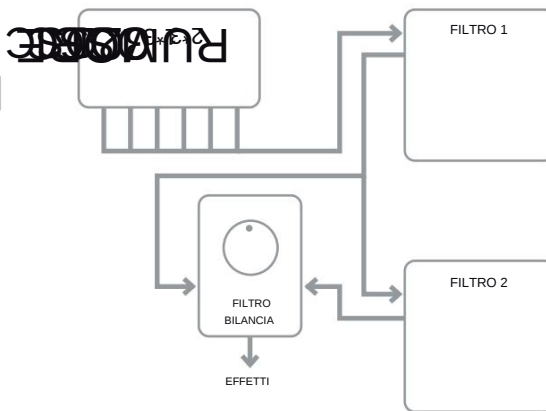
E3AtSlp E3DcSlp E

Visualizzato: 0

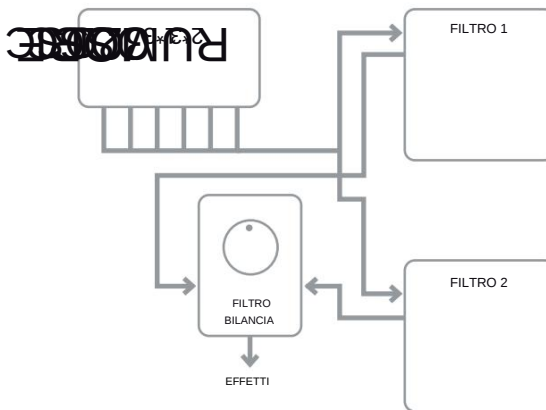
Valore iniziale:

Campo di regolazione: Bypass, Single, Series, Parallel, Paral2, Drum

UltraNova fornisce cinque possibili combinazioni dei due blocchi filtro, oltre al bypass. La modalità singola utilizza solo il filtro 1, le altre modalità interconnettono le due sezioni del filtro in vari modi.

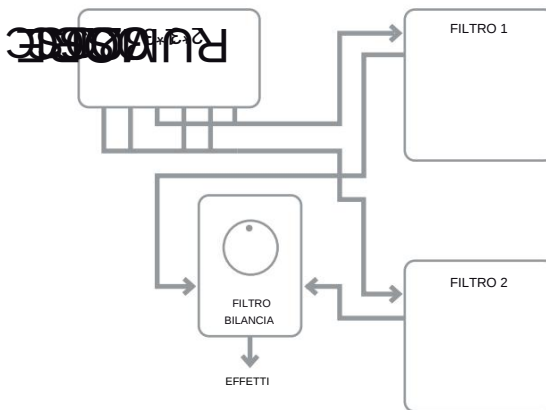
**Serie**

Il filtro 1 alimenta il filtro
2, ma l'output è ancora
derivato dal filtro
Controllo dell'equilibrio



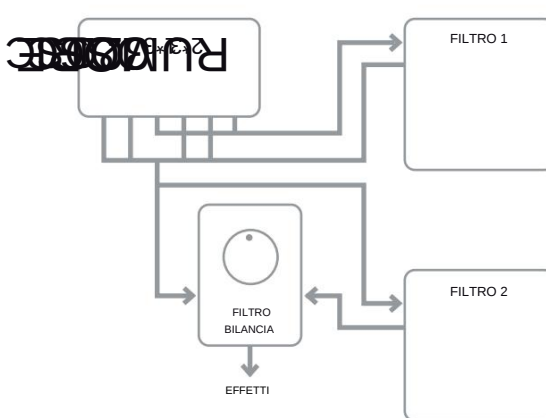
Parallelo

Le sezioni del filtro sono guidate con lo stesso segnale in ingresso e il loro bilanciamento in uscita viene regolato da RE1



Paralelo 2

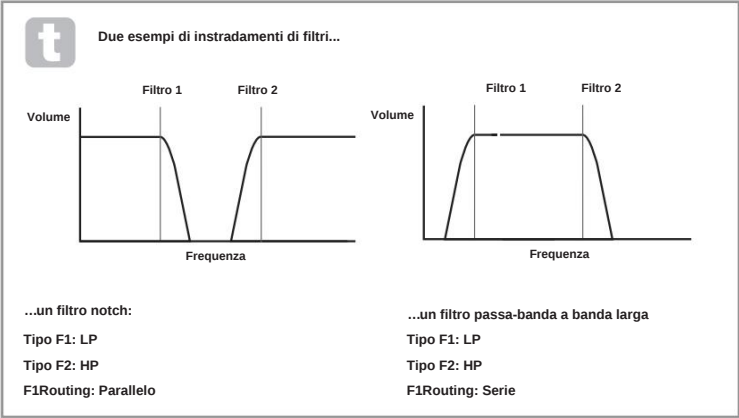
Come modalità parallela, ma il filtro 1 è guidato da Osc 3 e dalla sorgente di rumore, le sorgenti rimanenti alimentano il filtro 2.



Tamburo

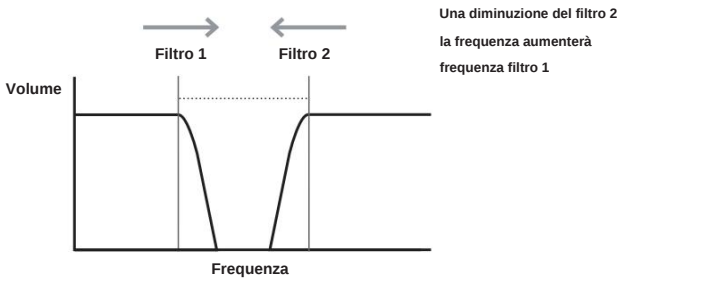
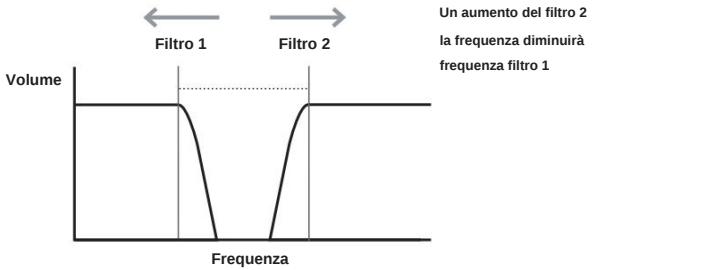
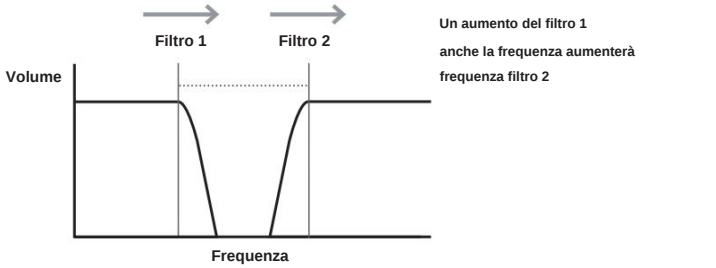
Come modalità parallela
2, ma uscita del filtro 1
viene aggiunto ai filtri 2
segnali di ingresso.

Si noti che le modalità Parallel 2 e Drum differiscono in un aspetto importante dalle altre in quanto il filtro 1 e il filtro 2 sono alimentati da fonti diverse. Ciò consente alla sorgente di rumore e all'Osc 3 di essere filtrati in modo diverso dagli Oscillatori 1 e 2 e dalle uscite del modulatore ad anello, un requisito importante quando si creano determinati suoni percussivi.



RE3: Collegamento frequenza filtro
Visualizzato come: FreqLink
Valore iniziale: Spento
Intervallo di regolazione: Spento o Acceso

L'impostazione del collegamento di frequenza su On crea una relazione tra le frequenze delle due sezioni del filtro e riassegna la funzione di RE1 per il filtro 2 da Frequenza a Offset di frequenza (vedere Menu filtro Pagina 1, RE1, sopra). L'offset del filtro 2 è relativo alla frequenza del filtro 1.



RE4: Collegamento di risonanza del filtro
Visualizzato come: ResLink
Valore iniziale: Spento
Intervallo di regolazione: Off o On

Impostando Resonance Linking su On si applica lo stesso valore del parametro Resonance sia al Filter 1 che al Filter 2. Il controllo Filter Resonance (RE2, Pagina 1) ha effetto su entrambi i filtri, indipendentemente da quale filtro è attualmente selezionato per la regolazione.

RES-RE8: Non utilizzato

voci

L'UltraNova è un sintetizzatore polifonico multi-voce, che in pratica significa che puoi suonare accordi sulla tastiera e ogni nota che tieni premuta suonerà. Ogni nota è definita "voce" e il motore DSP di UltraNova è sufficientemente potente per garantire che rimarrai sempre senza dita prima di esaurire le voci! (Ma questo dipende da quante voci sono assegnate a ciascuna nota – vedere il parametro Unison nel menu Voice di seguito).

Tuttavia, se stai controllando l'UltraNova da un sequencer MIDI, è teoricamente possibile esaurirsi (ci sono un massimo di 20 voci internamente). Anche se è probabile che ciò accada solo di rado, gli utenti possono occasionalmente osservare questo fenomeno, chiamato "rubare la voce".

L'alternativa alla voce polifonica è mono. Con la voce mono, suona solo una nota alla volta; premendo un secondo tasto tenendo premuto il primo si annulla il primo e si riproduce il secondo – e così via. L'ultima nota suonata è sempre l'unica che si sente. Tutti i primi sintetizzatori erano mono e se stai cercando di emulare un sintetizzatore analogico degli anni '70, potresti voler impostare la voce su mono poiché la modalità impone una certa restrizione allo stile di esecuzione che aggungerà autenticità.

Premendo il pulsante VOICE [14] si apre il Menu Voce, che è una singola pagina. Oltre a selezionare la voce polifonica o mono, il menu consente anche di impostare il portamento e altri parametri relativi alla voce.

Unison UnDetune	PortTime PortMode PreGlide PolyMode
Spento 25	Spento Expo 0 Poli1

RE1: Voci all'unisono
Visualizzato come: Unisono
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Spento, 2, 3, 4

Unison può essere utilizzato per "addensare" il suono assegnando voci aggiuntive (fino a 4 in totale) per ciascuna nota. Tieni presente che il "serbatoio" delle voci è aperto e con più voci assegnate, la polifonia viene ridotta di conseguenza. Con 4 voci per nota, un accordo di quattro note si avvicina al limite dell'UltraNova e, se vengono aggiunte ulteriori note all'accordo, viene implementato il "rubinetto della voce" e la nota o le note iniziali suonate possono essere cancellate.



Se la limitazione alla polifonia imposta dalle voci Unison è restrittiva, è possibile ottenere un effetto simile utilizzando più oscillatori e regolandone i parametri Density e Detune. In effetti, la maggior parte delle patch di fabbrica utilizza Density e Detune piuttosto che Unison per ottenere il loro effetto multitimbrico.

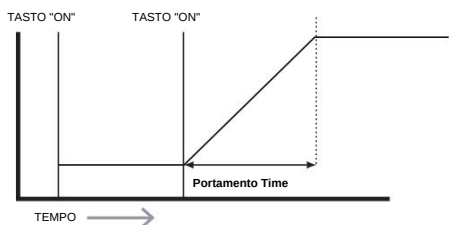
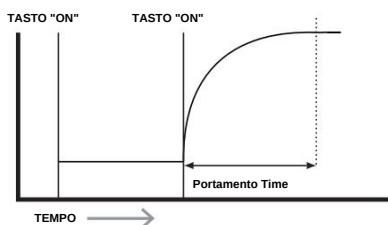
RE2: Unison Detune
Visualizzato come: Undetune
Valore iniziale: 25
Campo di regolazione: da 0 a 127

Unison Detune si applica solo quando Unison Voices è impostato su un valore diverso da Off. Il parametro determina quanto ciascuna voce è stonata rispetto alle altre; sarai in grado di sentire una differenza nel suono della stessa nota con diversi numeri di voci

anche se Unison Detune è impostato a zero, ma il suono diventa più interessante man mano che aumenta di valore.



La modifica delle impostazioni di Unison Voices o Unison Detune tenendo premuta una nota non ha alcun effetto sul suono. Le nuove impostazioni saranno efficaci solo quando viene suonata una nuova nota.

RE3: Non utilizzato.	
RE4: Portamento Time	
Visualizzato come:	PortTime
Valore iniziale:	Spento
Intervallo di regolazione: Off, da 1 a 127	
Con Portamento attivo, le note suonate scivolano in sequenza da una all'altra, invece di saltare immediatamente all'altezza della nota desiderata. Il sintetizzatore ricorda l'ultima nota suonata e il glide partirà da quella nota anche dopo che il tasto è stato rilasciato. Il Portamento Time è la durata della planata e un valore di 70 equivale a circa 1 secondo. Portamento è destinato principalmente all'uso in modalità mono (vedi RE5 sotto), dove è particolarmente efficace. Può essere utilizzato anche in modalità Poly, ma il suo funzionamento può essere imprevedibile, in particolare quando vengono suonati gli accordi. Si noti che Pre-Glide deve essere impostato su zero affinché Portamento sia operativo.	
RE5: Portamento Mode	
Visualizzato come:	Modalità porta
Valore iniziale:	Expo
Campo di regolazione: Expo o Lineare	
Questo imposta la "forma" delle transizioni Portamento e Pre-Glide (vedi RE6 sotto) da una nota all'altra. In modalità lineare, il glide altera l'intonazione in modo uniforme tra la nota precedente e quella suonata. In modalità Expo, l'altezza cambia dapprima più rapidamente, quindi si avvicina alla nota 'bersaglio' più lentamente, cioè in modo esponenziale.	
  OSCILLATO BUSTE	
RE6: Pre-planata	
Visualizzato come:	PreGlide
Valore iniziale:	0
Campo di regolazione: da 0, da -12 a +12	
Pre-Glide ha la priorità su Portamento, sebbene utilizzi il Portamento Time parametro per impostarne la durata. Pre-Glide è calibrato in semitoni e ogni nota suonata inizierà effettivamente su una nota correlata cromaticamente fino a un'ottava sopra (valore = +12) o sotto (valore = -12) la nota corrispondente al tasto premuto, e scivolare verso la nota "bersaglio". Questo differisce da Portamento in quanto, ad esempio, due note suonate in sequenza avranno ciascuna il proprio Pre-Glide, relativo alle note suonate, e non ci sarà alcuno scivolamento 'tra' le note.	
 Sebbene l'uso di Portamento non sia raccomandato nelle modalità Poly quando si suonano più di una nota alla volta, questa restrizione non si applica a Pre-Glide, che può essere molto efficace con accordi completi.	
RE7: Modalità polifonia	
Visualizzato come:	PolyMode
Valore iniziale:	Poli1
Campo di regolazione: Mono, MonoAG, Poly1, Poly2, Mono2	
Come suggeriscono i nomi, tre delle possibili modalità sono mono e due sono polifoniche. Mono – questa è la modalità monofonica standard; suona solo una nota alla volta e si applica la regola "ultima suonata". MonoAG – AG sta per Auto-Glide. Questa è una modalità mono alternativa, che differisce da Mono per il modo in cui funzionano Portamento e Pre-Glide. In modalità Mono, Portamento e	

Pre-Glide si applica sia se le note vengono suonate separatamente, sia in stile legato (quando una nota viene suonata quando un'altra è già premuta). In modalità MonoAG, Portamento e Pre-Glide funzionano solo se i tasti vengono suonati in stile legato; suonare le note separatamente non produce alcun effetto di scorrimento.

Poly1: in questa modalità polifonica, suonare in successione le stesse note utilizza voci separate e le note sono quindi "impilate", quindi il suono diventa più forte man mano che vengono suonate più note. L'effetto sarà evidente solo su patch con un tempo di rilascio di ampiezza lungo.

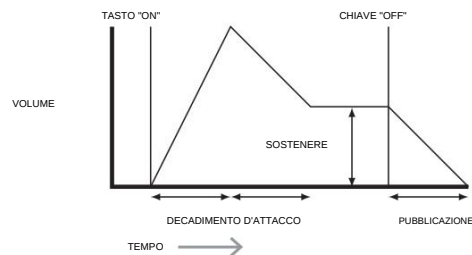
Poly2 - in questa modalità alternativa, suonando successivamente le stesse note vengono utilizzate le voci originali, in modo da evitare l'aumento di volume inerente alla modalità Poly1.

Mono 2 - differisce da Mono per il modo in cui vengono attivate le fasi di attacco degli inviluppi. In modalità Mono, quando si suona in stile Legato, gli inviluppi vengono attivati solo una volta, alla pressione iniziale del tasto. In modalità Mono 2, ogni pressione di un tasto riattiverà tutte le buste.

RE8: Non utilizzato

buste

L'UltraNova offre una grande flessibilità nell'uso degli involuipi nella creazione del suono, basata sul noto concetto ADSR.



L'inviluppo ADSR può essere visualizzato più facilmente considerando l'ampiezza (volume) di una nota nel tempo. La busta che descrive la "vita" di una nota può essere suddivisa in quattro fasi distinte e per ciascuna di queste sono previste regolazioni:

Attack – il tempo impiegato dalla nota per aumentare da zero (ad es. quando si preme il tasto) al suo livello massimo. Un lungo tempo di attacco produce un effetto "fade-in".

Decay – il tempo impiegato dalla nota per scendere di livello dal valore massimo raggiunto in
 01Semi 01Cents 01VSync 01Wave 01PW/ldx 01Hard 01Dense 01DnsDtn
 alla fine della fase di attacco ad un nuovo livello, definito dal parametro Sustain.

Sustain – questo è un valore di ampiezza, e rappresenta il volume della nota dopo le fasi iniziali di attacco e decadimento, cioè tenendo premuto il tasto. Impostazione di un valore basso di Sustain White

può dare un effetto percussivo molto breve (a patto che i tempi di attacco e di decadimento siano brevi).

+12	0	65	0	0 gradi	Bianco
O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PWldx O3Hard O3Dense O3DnsDtn	0	0	0	0	0
Sebbene quanto sopra parli dell'ADSR in termini di volume, si noti che UltraNova è dotato di sei generatori di inviluppo					
separati: Vol, O3Vld, Freq, Hrd, Dns, Dtn, e Mix. Inoltre, UltraNova ha anche un generatore di forme d'onda	0	127	0	0	0
oltre all'ampiezza, ad esempio filtri, oscillatori, ecc.	+12	0	65	0	0 gradi

Prendiamo il pulsante **BURSTA** [15] si apre una finestra di dialogo per la configurazione della busta. Uno dei pulsanti **SELECT** e uno dei pulsanti **PAGE** sarà illuminato. Balance FRouting FreqLink ResLink

127 0 127 LP24 0 Diodo 64

Il pulsante **SELECT** è disponibile più di una busta da controllare e che sono disponibili ulteriori pagine di menu Parallel. Viene visualizzato un totale di 16 parametri per busta per la regolazione F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm

F2Freq 0 F2Res 0

mento, otto per pagina. Si noti che l'ultimo parametro a pagina 2 è comune a tutte le buste, 127 e appare

Parametri Inviluppo 1 (Ampiezza) (Pagina 1)

AmpAtt	AmpDec	AmpSus	90		AmpRel	AmpVeloc	AmpRept	AmpTrg	AmpMTrig		SPIENTO	Ri-trigger
2			127		40		0	0				
AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmPlvLtk LvItKNte												
Il generatore di inviluppo 1 controlla i parametri ADSR delle ampiezze delle note.										0		C 3
FilAtt	FilDec	FilSus	75		FilRel	FilVeloc	FilRept	FilTrg	FilMTrig		SPIENTO	Ri-trigger
			35		45		0	0				
RE1: Tempo di attacco in ampiezza												
VibFilt	FiltCone	FiltAtt	FiltDecTk	FiltSusPrt	FiltSusTm	FiltLvLtk	LvItKNte					
0,0			127			0	0		127	0		C 3
Valore iniziale:												
E3Att	E3Dec	E3Sus	Campo di regolazione:		E3Rel	E3Delay E3Repeat E3TrgTrg E3MTrig						
da 0 a 127	10	70	Questo parametro imposta		40	0			0		SPIENTO Ri-trigger	
Tempo di attacco della nota. Con un valore pari a 0 la nota è al suo livello massimo non appena si preme il tasto; con un valore di 127, la nota impiega oltre 20 secondi C 3												
E3AtSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRt	E3SusTm	E3LvLtk	LvItKNte					
						0	0		127	0		

per raggiungere il suo livello massimo. A metà impostazione (64), il tempo è di ca. 220 ms (a condizione che la pendenza di attacco dell'ampiezza (Pagina 2, RE1) abbia un valore pari a zero).

Questo parametro imposta il tempo di decadimento delle note. Il tempo di decadimento ha significato solo

Campo di regolazione: da 0 a 127

Il valore del parametro Sustain imposta il volume della nota dopo il completamento della fase di decadimento.

L'impostazione di un valore basso avrà ovviamente l'effetto di enfatizzare l'inizio della nota; impostandolo a zero si renderà silenziosa la nota dopo che la fase di decadimento è trascorsa.

Campo di regolazione: da 0 a 127

Molti suoni acquisiscono parte del loro carattere dalle note che rimangono udibili dopo il rilascio del tasto FILTERS ; questo effetto "hanging" o "fade-out", con la nota che si estingue dolcemente in modo naturale (come con molti strumenti reali) può essere molto efficace. Un'impostazione di 64 fornisce un tempo di rilascio di ca. 300 ms. L'UltraNova ha un tempo massimo di rilascio di ca. 30 secondi (con Release impostato su 127), ma tempi più brevi saranno probabilmente più utili! La relazione tra il valore del parametro e il tempo di rilascio non è lineare – vedere il grafico sottostante.

t Si noti che quando si suona in modo polifonico con suoni che hanno tempi di rilascio lunghi, è possibile che si verifichi un "rubato della voce". Ciò significa che alcune note che stanno ancora suonando (nella loro fase di rilascio) potrebbero interrompersi improvvisamente quando vengono suonate altre note. Questo **AVVOLGE** è più probabile che si verifichi quando sono in uso più voci. Vedere pagina 18 per ulteriori informazioni su questo argomento.

Campo di regolazione: da -64 a +63

Amplitude Velocity non modifica la forma dell'involuppo dell'ampiezza dell'ADSR in alcun modo E3-E6 , ma aggiunge la sensibilità al tocco al volume generale, in modo che con valori di parametro positivi, più forte si suonano i tasti, più forte sarà il suono. Con Amplitude Velocity impostato su zero, il volume è lo stesso indipendentemente da come vengono suonati i tasti. La relazione tra la velocità con cui viene suonata una nota e il volume è determinata dal valore. Si noti che i valori negativi hanno l'effetto inverso.

Per uno stile di gioco più "naturale", prova a impostare Amplitude Velocity a circa +40.

Campo di regolazione: da 0 a 126, KeyOff

Utilizzando Amplitude Repeat, è possibile ripetere le fasi Attack e Decay dell'involuppo prima che venga avviata la fase Sustain. Questo può produrre un interessante effetto di "balbuzie" all'inizio della nota se i tempi di Attack e Decay sono impostati in modo appropriato. Il valore del parametro Repeat (da 0 a 126) è il numero effettivo di ripetizioni, quindi se lo imposti, ad es. 3, sentirai un totale di quattro fasi di attacco/decadimento dell'involuppo: quella iniziale, più tre ripetizioni. L'impostazione massima di KeyOff genera un numero infinito di ripetizioni.

Campo di regolazione: Off, da T1ReTrig a T8ReTrig

Avrai notato che gli encoder rotativi dell'UltraNova sono sensibili al tocco: il LED associato si accende non appena viene toccata la manopola. Questa sensibilità al tocco può essere utilizzata in tempo reale per fornire un controllo creativo sul suono, particolarmente utile quando si suona dal vivo.

Amplitude Touch Trigger assegna una qualsiasi delle manopole dell'encoder in modo che agisca come un pulsante di riattivazione: non appena la manopola viene toccata, l'involuppo dell'ampiezza viene riattivato. Dopo aver effettuato l'assegnazione, per utilizzare la funzionalità è necessario aprire la modalità *Animate Touch* premendo il pulsante *TOUCH* [22] (selezionare Pagina 1 se non è già visibile); vedrai

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

RE8: Multi-trigger di ampiezza

Visualizzato come: AmpMTrig
Valore iniziale: Ri-trigger

Canto di regatura nel Legato W Re Trid ad Dnse D1nsDtn
Quando questo parametro è impostato su Re-Trig, ogni nota suonata attiverà il suo pieno inviluppo di ampiezza ADSR, anche se detto parametro non è impostato su "Pieno".
Se il Canto di Regatura Non Tieni. In modalità Legato, solo il primo tasto da premere O1PrchWt O1WtTn FxNote ModVib MvBRate
+12 127 Spostato 0 65 Bianco 0 gradi
produrrà una nota con l'inviluppo pieno, tutte le note successive ometteranno l'attacco e O2Semi O2Cents O2SVnc
faranno soltanto un cambiamento di suono, come si può vedere nella fase di sustain. "Legato" significa letteralmente dentro di sé, o
senza intoppi, e questa modalità aiuta questo stile di gioco.

02PitchWh	02WtInt	FixNote	ModVib	MvBrRate	OscDrift	OscRumore	di faseTyp	
+12	127			Spietto	0	65	0	0 gradi
Bianco								
È importante comprendere che affinché la modalità Legato sia operativa, è necessario selezionare la voce								
03Semi	03Cents	03VSync	03Wave	03Pwldix	03Hard	03Dense	03DnsDtn	
mono: non funzionerà con la voce polifonica. Vedere pagina 19								
					127	0		

03P3ichWh 03W3Int FixNote ModVib MvibRate OscDrift OscRumore di faseType
+12 Cos è Legato? Come detto 0 65 0 0 gradi Bianco
sopra, il termine musicale Legato significa "fluido". Uno stile di tastiera Legato è quello in cui almeno due note si sovrappongono. Cio significa che mentre suoni F1Freq F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType
F1QNorm
precedente, mantieni il suono della nota precedente (mentre suoni la nota successiva) in una sorta di glissando.

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 L'esecuzione Spenito Spenito

in stile Legato parallelo è rilevante per alcune delle possibilità sonore dell'UltraNova. Nel caso F2Env2 F2Track F2Type
F2Freq F2Res 0 F2DArm F2ZType F2QNorm
di Amplitude Multi-Trigger, per esempio, è importante capire che l'inviluppo sarà 127 Dio di

riattive se rimane uno 'spazio' tra le note.

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Parallelo Spenito Spenito

AmpAtSlp	AmpDcSlp	AmpAttTk	AmpDecTk	AmpSusRt	AmpSusTm	AmpLvITk	LvITkNte		
0	127	0	0	0	0	127	0	C 3	

	FltAtt 2 75	FltDec	FltSus	FltRel	FltVeloc	FltRept	FltTTrig	FltMTrig		
RE1: Pendenza di attacco dell'ampiezza				35		45		0		0
									SPENTO	Ri-trigger

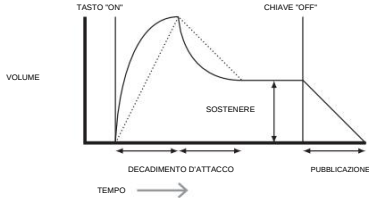
[illegible]

RE2: Pendenza di decadimento dell'ampiezza

Visualizzato come: AmpDcSlp
Valore iniziale:

Intervallo di regolazione: da 0 a 127

questo parametro applica la stessa funzione dell'Amplitude Attack Slope alla fase Decay dell'involuppo. Con un valore di 0, il volume scende linearmente dal valore massimo a quello definito dal parametro Sustain, ma impostando Decay Slope su un valore più alto il volume si ridurrà inizialmente più rapidamente. Lo schema seguente illustra questo:



RE3: Traccia di attacco in ampiezza

Visualizzato come: AmpAttTk
Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da -64 a +63

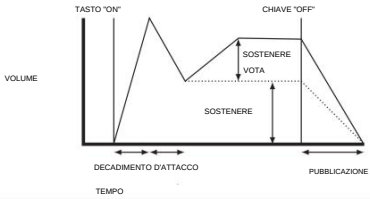
Questo parametro mette in relazione il tempo di attacco di una nota con la sua posizione sulla tastiera. Quando Amplitude Attack Track ha un valore positivo, il tempo di attacco di una nota diminuisce più in alto sulla tastiera viene suonata. Al contrario, le note più basse hanno un tempo di attacco più lungo. Questo aiuta a simulare l'effetto di un vero strumento a corde (come un pianoforte a coda), dove la massa delle corde sulle note più basse ha un tempo di risposta più lento quando viene percorso. Quando viene applicato un valore negativo, le relazioni vengono invertite.

RE4: Traccia del decadimento dell'ampiezza
Visualizzato come: AmpDecTk
Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da -64 a +63
Questo parametro funziona esattamente allo stesso modo di Attack Track, tranne per il fatto che è il tempo di Decay di una nota che diventa dipendente dalla sua posizione sulla tastiera.

RE5: Frequenza di mantenimento dell'ampiezza
Visualizzato come: AmpSusRt
Valore iniziale: Piatto

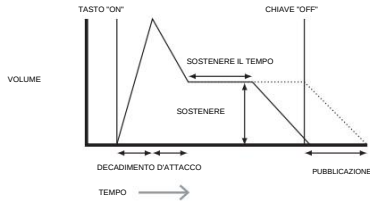
Intervallo di regolazione: da -64 a Flat a +63
Con questo parametro impostato su Flat, il volume durante la fase Sustain dell'involuppo rimane costante. È possibile ottenere ulteriori variazioni al carattere di una nota facendo in modo che la nota diventi più forte o più bassa mentre si tiene premuto il tasto. Un valore positivo di Sustain Rate aumenterà il volume durante la fase di Sustain e continuerà a farlo fino al raggiungimento del livello massimo. Il parametro controlla la velocità con cui la nota aumenta il volume e più alto è il valore, più veloce sarà la velocità di aumento. Qualsiasi tempo di rilascio impostato agirà normalmente al rilascio del tasto, indipendentemente dal fatto che sia stato raggiunto o meno il volume massimo ENVELOPES . Se viene impostato un valore negativo, il volume durante la fase di Sustain diminuirà e, se il tasto non viene rilasciato, la nota alla fine diventerà impercettibile.



I valori più bassi (positivi o negativi) di Amplitude Sustain Rate sono generalmente più utili.

RE6: Tempo di mantenimento dell'ampiezza
Visualizzato come: AmpSusTM
Valore iniziale: 127

Campo di regolazione: da 0 a 126, KeyOff
Questo parametro imposta la durata della fase di Sustain. Con un valore di KeyOff, la nota rimarrà udibile continuamente fino al rilascio del tasto (a meno che non sia stato applicato un valore negativo di Sustain Rate per ridurne il volume). Qualsiasi altro valore di Sustain Time taglierà automaticamente la nota dopo un tempo predeterminato se il tasto è ancora premuto. Il tempo di rilascio si applica ancora se la chiave viene rilasciata prima. Un valore di 126 imposta il tempo di Sustain a ca. 10 secondi, mentre i valori intorno a 60 lo impostano a circa 1 secondo.



RE7: Traccia del livello di ampiezza
Visualizzato come: AmpLvITk
Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da -64 a +63
Questo parametro funziona in modo simile agli altri parametri di "tracking" Attack Track e Decay Track (RE3 & RE4), ma è il volume della nota che viene modificato, in base all'intervallo tra essa e la Track Note impostato da RE8 . Con un valore positivo, le note più alte della Track Note diventano progressivamente più forti quanto più sono lontane dalla Track Note, e viceversa. Con un valore negativo, le note superiori alla Track Note diventano progressivamente più silenziose quanto più sono lontane dalla Track Note e, ancora, viceversa. Si noti che questa modifica del volume viene applicata a tutte le fasi dell'involuppo dell'ampiezza allo stesso modo; è il volume complessivo della nota che cambia con Level Track. L'effetto dovrebbe essere usato con parsimonia;

valori bassi hanno un effetto migliore.

01PchWh 01WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

02Semi 02VSync 02Wave 02PWldx 02Hard 02Dense 02DnsDtn

03PchWh 03WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

04PchWh 04WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

05PchWh 05WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

06PchWh 06WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

07PchWh 07WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

08PchWh 08WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

09PchWh 09WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

10PchWh 10WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

11PchWh 11WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

12PchWh 12WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

Parametro busta comune

01PchWh 01WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

02Semi 02VSync 02Wave 02PWldx 02Hard 02Dense 02DnsDtn

03PchWh 03WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

04PchWh 04WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

05PchWh 05WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

06PchWh 06WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

07PchWh 07WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

08PchWh 08WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

09PchWh 09WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

10PchWh 10WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

11PchWh 11WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

12PchWh 12WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

Parametri busta 2 (filtro) (Pagina 1)

01PchWh 01WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

02Semi 02VSync 02Wave 02PWldx 02Hard 02Dense 02DnsDtn

03PchWh 03WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

04PchWh 04WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

05PchWh 05WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

06PchWh 06WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

07PchWh 07WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

08PchWh 08WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

09PchWh 09WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

10PchWh 10WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

11PchWh 11WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

12PchWh 12WtInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscRumore di faseTyp

Per ascoltare l'effetto di uno qualsiasi dei parametri Filter Envelope, dovrai prima accedere ai menu Filter e impostare alcuni filtri. Quindi impostare RE5 su Filter Menu Page 1 (F1Env2 o F2Env2) su un valore iniziale di ca. +30 e assicurarsi che il filtro non sia completamente aperto, ad esempio, impostare F1Freq sulla gamma media.

RE1: Filtra il tempo di attacco
Visualizzato come: FltAtt
Valore iniziale: 2

Campo di regolazione: da 0 a 127
Questo parametro imposta come agisce la sezione filter durante la fase di attacco della nota. Più alto è il valore, più tempo impiega il filtro a reagire durante questa fase.

Per valutare l'azione dei parametri Filter Envelope per ciascuna delle fasi ADSR (da RE1 a RE4), può essere utile non azzerare tutti e tre.

RE2: tempo di decadimento del filtro
Visualizzato come: FltDec
Valore iniziale: 75

Intervallo di regolazione: da 0 a 127
questo parametro imposta il modo in cui la sezione filter agisce durante la fase di Decay della nota. Anche in questo caso, maggiore è il valore del parametro, maggiore è il periodo per il quale viene applicato il filtraggio.

RE3: Livello di mantenimento del filtro
Visualizzato come: FltSus
Valore iniziale: 35

Campo di regolazione: da 0 a 127
La frequenza del filtro (cut-off o centrale, a seconda del tipo di filtro) "si assesta" su un valore impostato dal Filter Sustain Level. Pertanto, una volta completate le fasi Attack e Decay dell'involuppo, il contenuto armonico che sarà più evidente nel suono sarà determinato da questo parametro. Ricorda che se il parametro della frequenza del filtro (come impostato nel menu Filter) è impostato su un valore troppo basso o troppo alto, l'effetto dell'involuppo sarà limitato.

RE4: Tempo di rilascio del filtro
Visualizzato come: FltRel
Valore iniziale: 45

Campo di regolazione: da 0 a 127
All'aumentare del valore di Filter Release, la nota subisce un'azione di filtro sempre maggiore una volta rilasciato il tasto.

Notare che il tempo di rilascio dell'ampiezza (nei parametri dell'involuppo 1) deve essere impostato sufficientemente alto da produrre un udibile "dissolvenza in uscita" prima che l'effetto del filtro sulla "coda" della nota sia evidente.

RE5: Velocità del filtro

Visualizzato come: FltVeloc
Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da -64 a +63

Poiché Amplitude Velocity aggiunge la sensibilità al tocco al volume, è possibile impostare Filter Velocity per rendere l'azione del filtro sensibile al tocco. Con valori dei parametri positivi, più si suonano i tasti, maggiore sarà l'effetto del filtro. Con Filter Velocity impostato su zero, le caratteristiche del suono sono le stesse indipendentemente da come vengono suonati i tasti. Nota che negativo i valori hanno l'effetto inverso.

RE6: Ripeti filtro

Visualizzato come: FltRept
Valore iniziale: 0

Intervallo di regolazione: da 0 a 126, Infinity

Quando Filter Repeat è impostato su un valore diverso da zero, le fasi Attack e Decay dell'involuppo vengono ripetute prima che venga avviata la fase Sustain. Questo ha un effetto simile ad Amplitude Repeat e l'uso di entrambi i parametri di ripetizione può creare dei suoni piuttosto sorprendenti.

RE7: Attivazione del tocco del filtro

Visualizzato come: FltTTrig
Valore iniziale: Spento

iniziale: Campo di regolazione: Off, da T1ReTrig a T8ReTrig, da T1Trig a T8Trig, da T1Enable a T8Enable
A differenza di Amplitude Touch Trigger, Filter Touch Trigger ha tre opzioni per controllo sensibile al tocco: Trigger, Re-trigger e Enable. Tuttavia, come con Amplitude Touch Trigger, è necessario abilitare la modalità Animate Touch premendo il TOUCH pulsante [22] per utilizzare la funzione.

Re-Trigger – agisce in modo simile a Amplitude Re-Trigger, tranne per il fatto che è l'azione del filtro che viene riattivata toccando la manopola dell'encoder selezionata. La nota suona normalmente quando si preme il tasto, toccando la manopola si riattiva l'intero involuppo. La modalità Re-Trigger è confermata a pagina 1 del menu Animate Touch dalla lettera 'R' nella posizione appropriata.

Trigger, in questa modalità, l'azione del filtro attivata dall'involuppo non viene avviata premendo un 127 di sega e la nota suonerà inizialmente senza alcun involuppo che agisca sul filtro. Toccando la manopola O1PitchWh O1WtInt di sega e la nota suonerà inizialmente senza alcun involuppo che agisca sul filtro. Toccando la manopola O1PitchWh O1WtInt (mentre il tasto è premuto) invece di avviare il filtro, la modalità Re-trigger è confermata sul menu Animate Touch dalla lettera 'R' nella posizione appropriata.

Abilita in questa modalità, l'azione del filtro attivata dall'involuppo viene avviata dalla tastiera, ma solo mentre viene toccata la manopola. Così puoi facilmente lip tra il suono con O2PitchWh O2WtInt FixNote ModVib MvibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp e senza l'azione del filtro. E se hai bisogno di una più alta regolazione è confermata nel menu Animate Touch dalla lettera 'A' nella posizione appropriata.

O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PWlIdx O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 0 Dente di sega 0 127 0 0

RE8: Filtro multi-trigger

Visualizzato come: 127 FltMTrig 0 65
Valore iniziale: Ri-trigger

Campo di regolazione: Legato o Re-Trig
Funzionando molto simile al multi-trigger di ampiezza. Quando è impostato su Re-Trig, 127 0 127 ogni nota suonata attiverà il suo pieno involuppo ADSR, anche se si tengono premuti altri tasti.

Con l'involuppo applicato alla stessa intensità, si può ottenere l'effetto di Legato, pulsando prima di premere il tasto F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm premuto produrrà una nota con l'intera busta e quindi produrrà qualsiasi effetto di alterazione. Tutte le note successive di F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm premute non avranno alcun filtro dinamico. Ricorda che per la modalità Legato essere FBalance È necessario Spento Spento selezionare la voce operativa parallela, mono: non funzionerà con la voce polifonica. Vedere pagina 18.

Vedi pagina 20 per maggiori dettagli sullo stile Legato.

Parametri busta 2 (filtro) (Pagina 2)

FltAiSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvTk LvtKnte
0 127 0 0 0 0 127 0 C. 3

E3Att E3 dic E3 Sus E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig
RE1: Filtro la pendenza di attacco
Visualizzato come: FltAiSlp
Valore iniziale: E3AttTk E3DcSlp E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvTk LvtKnte
127 0 0 0 127 0 C. 3

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro controlla la "forma" della caratteristica di attacco applicata agli litri.
Con un valore pari a 0, qualsiasi effetto di filtro applicato alla fase di attacco aumenta linearmente, vale a dire aumenta di pari quantità a intervalli di tempo uguali. In alternativa si può scegliere una caratteristica di attacco non lineare, in cui l'effetto filtro aumenta all'inizio più rapidamente.

RE2: Pendenza di decadimento del filtro

Visualizzato come: FltDcSlp
Valore iniziale: 127

Campo di regolazione: da 0 a 127

Ciò corrisponde a Filter Attack Slope nello stesso modo in cui Amplitude Decay Slope corrisponde a Amplitude Attack Slope. Così la linearità della reazione della sezione iter durante la fase di Decay dell'involuppo può essere variata, da lineare ad una più esponenziale, dove l'eventuale effetto iter è più pronunciato durante la prima parte della fase di Decay.

RE3: Filtrare la traccia di attacco

Visualizzato come: FltAttTk
Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da -64 a +63

Come Amplitude Attack Track, questo parametro mette in relazione il tempo di attacco di una nota con la sua posizione sulla tastiera. Quando Filter Attack Track ha un valore positivo, l'effetto ltering durante la fase Attack di una nota si riduce man mano che si sale sulla tastiera. Al contrario, le note più basse hanno il loro tempo di attacco aumentato. Quando viene applicato un valore negativo, le relazioni sono invertite.

RE4: Traccia di decadimento del filtro

Visualizzato come: FltDecTk
Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da -64 a +63

Questo parametro funziona esattamente come Attack Track, tranne per il fatto che è l'effetto iter durante la fase Decay di una nota che diventa dipendente dalla sua posizione sulla tastiera.

RE5: Tasso di mantenimento del filtro

Visualizzato come: FltSusRt
Valore iniziale: Piatto

Intervallo di regolazione: da -64 a Flat a +63

Con un valore di Flat, la frequenza iter rimane costante durante la fase di Sustain della nota.

Se Filter Sustain Rate riceve un valore positivo, la frequenza iter continua ad aumentare durante la fase di Sustain, quindi il carattere della nota continua ad alterarsi udibilmente più a lungo. Con valori bassi di Filter Sustain Rate, il cambiamento è lento e aumenta rapidamente all'aumentare del valore. Con valori negativi, la frequenza del filtro diminuisce durante la fase di Sustain. Vedere pagina 21 per un'illustrazione.

RE6: tempo di mantenimento del filtro

O1PitchWh O1WtInt FixNote ModVib MvibRate OscDrift OscRumore di faseTyp
Visualizzato come: +12 127 FltSustTm 0 65 0 0 gradi Bianco
Valore iniziale: 127
O2Semi O2Cents O2VSync O2Wave O2PWlIdx O2Hard O2Dense O2DnsDtn
Campo di regolazione: da 0 a 126, Keyoff Sawtooth 0 127 0 0

Questo parametro si applica anche alla fase Sustain e imposta per quanto tempo rimane attivo qualsiasi filtro attivato dall'involuppo. Quando è impostato su Keyoff, l'alterazione rimane applicata continua White mentre si rilascia la chiave. Qualsiasi valore inferiore di Sustain Time causerà l'itraggio di l'effetto si interrompe improvvisamente prima che la nota finisca e rimarrai con la fase di rilascio dell'involuppo. Questo parametro si applica anche al tempo di mantenimento dell'ampiezza è più lungo il Filter Sustain Time, altrimenti la nota smetterà di suonare prima del iter ha tagliato.

F1Freq Ris. F1 F1Env2 F1Track F1Tipo F1DAmnt F1DTipo F1QNorm
RE7: Traccia del livello del filtro
Visualizzato come: FltLvTk
Valore iniziale: Parallelo Spento Spento

Campo di regolazione: da -64 a +63
Questo parametro funziona in modo simile agli altri parametri di "tracking", ma è la profondità con cui l'involuppo viene applicato al iter che si altera, in relazione all'intervallo be FBalance FRouting FreqLink ResLink tra la nota suonata e la Track Note impostata da RE8. Con un valore positivo, l'effetto di filtro attivato dall'involuppo diventa progressivamente più pronunciato per le note superiori alla Track Note quanto più sono lontane dalla Track Note, e viceversa.

Con Amplitude Decay Slope, questo parametro mette in relazione il tempo di attacco di una nota con la sua posizione sulla tastiera. Quando Filter Attack Track ha un valore positivo, l'effetto ltering durante la fase Attack di una nota si riduce man mano che si sale sulla tastiera. Al contrario, le note più basse hanno il loro tempo di attacco aumentato. Quando viene applicato un valore negativo, le relazioni sono invertite.

Parametro busta comune

Vedere pagina 21. Il parametro Track Reference Note è disponibile in RE8 a pagina 2 di FltAiSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvTk LvtKnte
menu per ogni busta:

E3 At 10	E3 dicembre	E3Sus	E3Rel E3Delay	E3Repeat E3TTrig	E3MTrig		
0	70	64	40	0 0	SPENTO	Ri-trigger	
E3AiSlp E3DcSlp	E3AttTk E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim	E3LvTk LvtKnte	0	127	0 C. 3

Buste da 3 a 6 parametri (Pagina 1)

Oltre agli involuppi di ampiezza e filtro dedicati, UltraNova è dotato di quattro ulteriori involuppi assegnabili, da 3 a 6. Il controllo di questi può essere selezionato con il pulsante SELECT [10]. Queste buste hanno praticamente lo stesso set di parametri del

Ampiezza e involuppi di filtro, ma possono essere assegnati a piacimento per controllare molte altre funzioni del sintetizzatore, inclusi la maggior parte dei parametri dell'oscillatore, ilter, EQ e pan, tra gli altri. L'assegnazione degli involuppi da 3 a 6 ad altri parametri del sintetizzatore viene eseguita nel menu Modulazione (vedere pagina 25 per tutti i dettagli). Per ascoltare i loro effetti, devi prima aprire il menu Modulation e impostare Source di Modulation Patch 1 su Env3 e Destination su un parametro a tua scelta (es. Global Oscillator Pitch – 0123Pch).

La disposizione dei parametri per gli involuppi da 3 a 6 è identica e la disposizione segue da vicino quella degli involuppi 1 e 2 (ampiezza e filtri). Sebbene indicati come Involuppo 3, i riepiloghi dei parametri seguenti si applicano allo stesso modo agli Involuppi 3, 4, 5 e 6, quindi non vengono ripetuti.

La funzione effettiva degli involuppi da 3 a 6 dipenderà ovviamente da ciò che sono indirizzati a controllare nel menu Modulazione. Tuttavia, la derivazione degli stessi parametri dell'involuppo segue quelle già descritte per gli involuppi Amplitude e Filter, ad eccezione del parametro Delay (Pagina 1, RE5), la cui funzione è descritta di seguito.

RE1: Tempo di attacco busta 3
Visualizzato come: E3Att
Valore iniziale: 10
Campo di regolazione: da 0 a 127

RE2: Tempo di decadimento della busta 3
Visualizzato come: E3 dic
Valore iniziale: 70
Campo di regolazione: da 0 a 127

RE3: Livello di sostegno busta 3
Visualizzato come: E3 Sus
Valore iniziale: 64
Campo di regolazione: da 0 a 127

RE4: Tempo di rilascio della busta 3
Visualizzato come: E3Ril
Valore iniziale: 40
Campo di regolazione: da 0 a 127

RE5: Ritardo di busta 3
Visualizzato come: E3 Ritardo
Valore iniziale: 127
Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro riguarda l'inizio dell'intero Sawtooth. Quando viene premuto un tasto, la sua nota suona normalmente, con gli involuppi 1 e 2 che agiscono come sono programmati. Ma qualsiasi altro degli effetti di modulazione attivati dagli involuppi da 3 a 6 verranno ritardati di un tempo impostato dal parametro Delay. Il valore massimo di 127 rappresenta un ritardo di 10 secondi, mentre un valore di circa 60~70 rappresenta un ritardo di circa 1 secondo.

RE6: Ripeti busta 3
Visualizzato come: E3Ripetere
Valore iniziale: 0
Campo di regolazione: da 0 a 127

RE7: Attivazione totale busta 3
Visualizzato come: E3TTrig
Valore iniziale: Spento
Intervallo di regolazione: Off, da T1RTrig a T8RTrig, da T1Trig a T8Trig, da T1Enable a T8Enable

RE8: Multi-trigger busta 3
Visualizzato come: E3MTrig
Valore iniziale: 35
Campo di regolazione: Legato e B3Trig

Involuppo 3-parametri (Pagina 2)

E3AiSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim	E3LvITk	LvITkNte	
0	127	0	0	0	0	127	0	C 3

RE1: Involuppo 3 Pendenza d'attacco
Visualizzato come: E3AiSlp
Valore iniziale: 0
Campo di regolazione: da 0 a 127

RE2: Pendenza di decadimento dell'involuppo 3
Visualizzato come: E3DcSlp
Valore iniziale: 0
Campo di regolazione: da 0 a 127

RE3: Involuppo 3 Traccia d'Attacco
Visualizzato come: E3AttTk
Valore iniziale: 0
Campo di regolazione: da -64 a +63

RE4: Involuppo 3 Decay Track
Visualizzato come: E3DecTk
Valore iniziale: 0
Campo di regolazione: da -64 a +63

RE5: Tasso di mantenimento dell'involuppo 3
Visualizzato come: E3SusRat
Valore iniziale: 0
Campo di regolazione: da -64 a +63

RE6: Busta 3 Sustain Time
Visualizzato come: E3SusTim
Valore iniziale: 127
Campo di regolazione: da 0 a 127

RE7: Traccia di livello busta 3
Visualizzato come: E3LvITk
Valore iniziale: 0
Campo di regolazione: da -64 a +63

Parametro busta comune

Vedere pagina 21. Il parametro Track Reference Note è disponibile in RE8 a pagina 2 del menu per ogni busta.

IfoS

L'UltraNova ha tre oscillatori a bassa frequenza (LFO) separati. Questi sono designati LFO1, 2 e 3, sono identici in termini di caratteristiche e possono essere usati liberamente per modificare molti altri parametri del sintetizzatore, come il pitch o il livello dell'oscillatore, ilter, pan, ecc.

L'assegnazione degli LFO da 1 a 3 ad altri parametri del sintetizzatore viene eseguita nel menu Modulation (vedi pagina 25 per tutti i dettagli). Per ascoltare i loro effetti, dovresti prima aprire il menu Modulation e impostare la sorgente della patch 1 di modulazione su Lfo1+/- o Lfo1+* e la destinazione su un parametro a tua scelta. Si noti inoltre che il controllo Depth in questo menu (RE6) determina la quantità di modulazione LFO applicata al parametro Destination, e l'aumento di questo valore avrà un effetto diverso a seconda del parametro Destination, ma generalmente può essere inteso come " più effetto". L'interpretazione dei valori negativi di Profondità dipenderà anche dal parametro Destinazione scelto.

La sezione LFO ha il proprio set di tre LED, uno per LFO. Questi monitorano l'uscita di ciascun LFO per fornire un comodo riferimento visivo su frequenza, forma d'onda e fase.

Premendo il pulsante LFO [16] si apre il menu LFO, che ha due pagine per ciascun LFO. Uno dei pulsanti SELECT e uno dei pulsanti PAGE si illumineranno, indicando che è disponibile più di un LFO da controllare e che sono disponibili ulteriori pagine di menu. Viene visualizzato un totale di 12 parametri per LFO per la regolazione, otto a Pagina 1 e quattro a Pagina 2. Poiché i parametri dei tre LFO sono identici, vengono descritte solo le funzioni dell'LFO1.

* Selezionando Lfo1+ come sorgente, l'LFO 1 sarà il parametro controllato solo in senso positivo (cioè crescente). Selezionandolo come Lfo1+/- lo varia sia in senso positivo che negativo. Queste opzioni, e altre ad esse correlate, sono discusse in maggior dettaglio a pagina 25.

PortTime	PortMode	PreGlide	PolyMode	Unison	UnDetune
Spento	Expo	0	Poll	Spento	25

Parametri LFO 1 (Pagina 1)

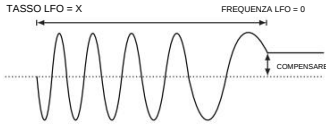
L1Rate	L1RSync	L1Wave	L1Fase	L1Slew	L1KSync	L1Comm	L1OneShT	
68	Spento	Seno	0	0	Spento	Spento	Spento	

RE1: Tasso LFO 1
Visualizzato come: Fadeln Legato TASSO L1
Valore iniziale: 68
Campo di regolazione: da 0 a 127

La frequenza è la frequenza dell'oscillatore. Un valore di 0, disabilita l'LFO e la maggior parte degli effetti musicali

è probabile che utilizzino valori nell'intervallo 40-70, sebbene valori più alti o più bassi possano essere appropriati per determinati effetti sonori.

t Quando l'LFO Rate è impostato su zero, l'LFO è "fermato", ma applicherà comunque un offset al parametro che sta modulando di una grandezza dipendente da dove si è fermato nel suo ciclo.



RE2: Sincronizzazione velocità LFO 1
Visualizzato **L1RSinc**
come: Valore **Spe**
iniziale: Campo di regolazione: Vedi tabella a pagina 40.
Questo controllo permette di sincronizzare la frequenza dell'LFO con un MIDI clock interno/esterno. Quando è impostato su Off, gli LFO funzionano a una frequenza impostata dal parametro Rate (RE1). A tutte le altre impostazioni RE1 diventa non operativo e la frequenza dell'LFO è determinata da Rate Sync, che a sua volta è derivato dal MIDI clock. Quando si utilizza il MIDI clock interno, la velocità può essere impostata nel menu Arp Edit con RE8.

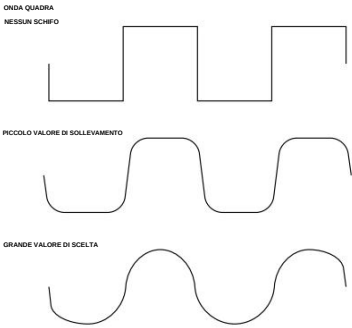
RE3: Forma d'onda LFO 1
Visualizzato come: **L1 Onda**
Valore iniziale: **Seno**
Campo di regolazione: vedere tabella a pagina 41.
Gli LFO di UltraNova sono in grado di generare non solo le familiari forme d'onda sinusoidale, a dente di sega, triangolare e quadra per scopi di modulazione, ma sono anche in grado di produrre un'ampia gamma di sequenze preimpostate di varie lunghezze e forme d'onda casuali. Un uso comune di un LFO è quello di modulare l'oscillatore principale e, con molte delle forme d'onda in sequenza, impostare il parametro Depth nel menu Modulation su 30 o 36 (vedi tabella) assicurerà che le altezze risultanti dell'oscillatore saranno musicalmente associate in qualche modo.

RE4: LFO 1 Fase
Visualizzato come: **Fase L1**
Valore iniziale: **0**
Intervallo di regolazione: da 0 gradi a 357 gradi
Questo controllo è attivo solo se L1KSync (RE6) è impostato su On. Determina il punto di inizio della forma d'onda dell'LFO quando viene premuto il tasto. Una forma d'onda completa ha 360° e gli incrementi del controllo sono in incrementi di 3°. Pertanto, un'impostazione a metà (180 gradi) farà sì che la forma d'onda modulante inizi a metà del suo ciclo.

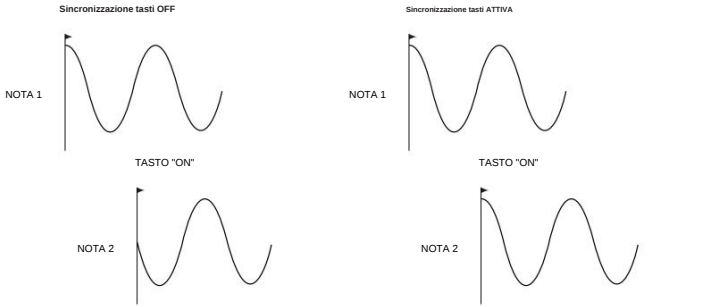


RE5: LFO 1 Slew
Visualizzato **L1Slew**
come: Valore iniziale: Off
Intervallo di regolazione: Off, da 1 a 127
Slew ha l'effetto di modificare la forma della forma d'onda dell'LFO. Gli spigoli vivi diventano meno nitidi all'aumentare dello Slew. L'effetto di ciò può essere facilmente osservato selezionando Square come forma d'onda dell'LFO e impostando la frequenza abbastanza bassa in modo che l'uscita quando viene premuto un tasto si alterni solo tra due toni. L'aumento del valore di Slew farà sì che la transizione tra i due toni diventi una "planata" piuttosto che un brusco cambiamento. Ciò è causato dallo spostamento dei bordi verticali della forma d'onda quadrata dell'LFO.

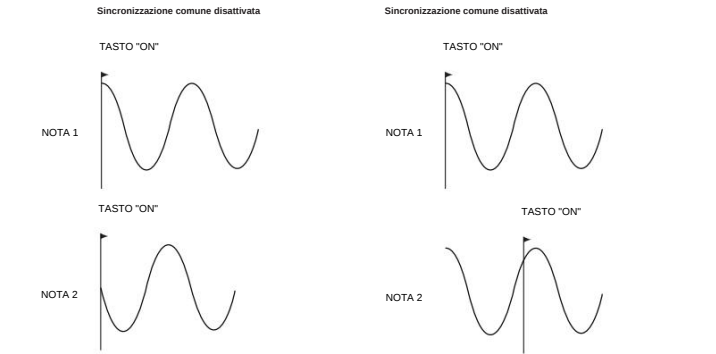
i Si noti che Slew ha effetto su tutte le forme d'onda LFO, incluso il seno. L'effetto di LFO Slew differisce leggermente con diverse forme d'onda LFO. All'aumentare dello Slew, il tempo impiegato per raggiungere l'ampiezza massima aumenta e alla fine può comportare che non venga mai raggiunto, sebbene l'impostazione a cui viene raggiunto questo punto varierà con la forma d'onda.



RE6: LFO 1 Key Sync On/Off
Visualizzato **L1KSync**
come: Valore iniziale: Off
Intervallo di regolazione: On o Off
Ogni LFO viene eseguito continuamente, 'in background'. Se l'impostazione Key Sync è Off, non c'è modo di prevedere dove sarà la forma d'onda quando viene premuto un tasto. Le pressioni consecutive di un tasto produrranno inevitabilmente risultati variabili. Impostando Key Sync su On si riavvia l'LFO nello stesso punto della forma d'onda ogni volta che si preme un tasto. Il punto effettivo è impostato dal parametro Fase (RE3).



RE7: Sincronizzazione comune LFO 1
Visualizzato come: **L1Comn**
Valore iniziale: **Spe**
Intervallo di regolazione: On o Off
Common Sync è applicabile solo alle voci polifoniche. Assicura che la fase della forma d'onda dell'LFO sia sincronizzata per ogni nota suonata. Quando si imposta su Off, non c'è tale sincronizzazione e suonare una seconda nota mentre ne è già premuta una risulterà in un suono non sincronizzato poiché le modulazioni saranno fuori tempo.



t Impostare LFO Common Sync su On per un'emulazione dei primi sintetizzatori polifonici analogici.

RE8: LFO 1 One-Shot
Visualizzato come: **L1OneSht**
Valore iniziale: **Spe**
Intervallo di regolazione: On o Off
Come suggerisce il nome, l'impostazione di questo parametro su On fa sì che l'LFO generi solo un singolo ciclo della sua forma d'onda. Si noti che un ciclo completo della forma d'onda viene sempre generato indipendentemente dall'impostazione di LFO Phase; se LFO Phase è impostato su 90%, la forma d'onda one-shot inizierà al punto 90%, eseguirà un ciclo completo e terminerà a 90%.

RE2: Fonte 1 SINTETICO

Visualizzato come: Fonte1

Valore iniziale: Diretto

Campo di regolazione: vedere tabella a pagina 41

Questo seleziona una sorgente di controllo (modulatore), che sarà indirizzata alla destinazione SFOGLIA DELL
 impostata da RE5. L'impostazione di RE2 e RE3 su Direct significa che non viene definita alcuna modulazione.

RE3: Fonte 2 SALVA PA

Visualizzato come: Fonte2

Valore iniziale: Diretto

Campo di regolazione: vedere tabella a 41

Questo seleziona una seconda sorgente di controllo per la destinazione scelta. Se viene utilizzata una MODIFICARE
 sola sorgente per patch, impostare RE3 su Direct.

RE4: Abilitazione controller touch

Visualizzato come: Toccare Sel TOCCO

Valore iniziale: Spento

Intervallo di regolazione: Off, da Touch1 a Touch8

Le manopole sensibili al tocco degli otto encoder rotativi possono essere programmate come controller touch, avviando una modifica al valore di un parametro (definito da Destinazione - RE5) quando il touch controller viene toccato. Si noti che la modalità Animate Touch deve essere abilitata affinché i controller touch lo siano.

Il menu Animate Touch confermerà che a un controller è stato assegnato un numero M appropriato diverso da zero. Vedere il capitolo successivo per maggiori dettagli sull'utilizzo dei controller touch. Si noti che quando nello stesso slot sono assegnati sia un controller touch che altre sorgenti (Source1 e/o Source 2), il controller touch funge da interruttore per le altre sorgenti, il cui effetto si sentirà solo quando il touch controller è attivato.

 Si noti che i controlli Touch possono anche essere assegnati direttamente per riattivare/attivare gli involucri tramite i menu buste (RE7 a pagina 2 di ciascun menu)

RE5: Destinazione

Visualizzato come: Destin

Valore iniziale: 0123Pch

Campo di regolazione: vedere tabella a pagina 42

Questo imposta quale parametro UltraNova deve essere controllato dalla sorgente (o dalle sorgenti) selezionate nella patch corrente. La gamma di possibilità comprende:

Parametri che influiscono direttamente sul suono:

- tutto il pitch dell'oscillatore (0123Pch)
- quattro parametri per oscillatore
- i sei ingressi mixer degli oscillatori, della sorgente di rumore e dei modulatori ad anello
- quantità di distorsione per filtro, frequenza e risonanza, più bilanciamento del filtro
- 34 parametri FX assortiti tra cui chorus, delay, EQ ecc.

Parametri che possono fungere anche da sorgenti modulanti (permettendo così la modulazione ricorsiva):

- Frequenza LFO da 1 a 3
- le fasi Decay di Envelope 1 (ampiezza) e Envelope 2 (Filter)

RE6: Profondità

Visualizzato come: Profondità

Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da -63 a +64

Il controllo Profondità imposta il livello del controllo applicato alla Destinazione, ovvero il parametro che viene modulato. Se nello slot in questione sono attive sia Source 1 che Source 2, Depth ne controlla l'effetto combinato.

i La profondità definisce efficacemente la "quantità" di cui il parametro controllato varia quando è sotto il controllo della modulazione. Pensala come la "gamma" di controllo. Determina anche il "senso" o polarità del controllo – la Profondità positiva aumenterà il valore del parametro controllato e Profondità negativa lo diminuirà, a parità di ingresso di controllo. Notare che avendo definito sorgente e destinazione in una patch, non si verificherà alcuna modulazione fino a quando il controllo Depth non sarà impostato su qualcosa di diverso da zero.

 Con entrambe le sorgenti impostate su Direct e TouchSel su Off, il controllo Depth diventa un controllo di modulazione “manuale” che influenzerà sempre qualsiasi parametro impostato come Destinazione.

RE7-RE8: Non utilizzato

sezione di controllo

I controlli Animate

Programma di inizializzazione A000

I controlli tattili

Nome della patch Categoria Genere

Alcune patch Program All Come già menzionato nelle sezioni precedenti, il manuale, gli otto rotary encoder sono dotati di manopole in gomma conduttiva, che li rendono sensibili al tocco. Puoi PATCH programmi per attivare una modifica in un parametro, e utilizzarli durante l'esecuzione per produrre modifiche di Init Program o nel suono o effetti che possono essere fatti.

PATCHSAVE Banca Patch Destination Init Program SaveCatg SaveGenre

Dest+C&G 0 Quello che fa Nessuno Nessuno

effettivamente ogni Touch Control è programmato nei menu Envelope e/o Modulation, e le opzioni disponibili per il controllo dei parametri tramite touch sono discusse in rel Tweak 4, Tweak 5, Tweak 6, Tweak 7, Tweak 8

evant sezioni del manuale (vedi pagine 20 e 25). Tuttavia, i controlli touch sono attivi solo quando la modalità Touch è stata abilitata premendo il pulsante TOUCH [22].

TOCCO

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456

A differenza degli altri menu di UltraNova, il Menu Touch non prevede alcun parametro regolazione, conferma semplicemente le assegnazioni dei touch control che sono state fatte in altro menu.

Mentre la riga superiore del display rimane costante, la riga inferiore fornisce due voci di informazione:

Se i controlli touch sono stati assegnati per attivare le modulazioni impostate nella matrice di modulazione, il numero di assegnazioni di modulazione viene visualizzato sotto la lettera "M". Il valore visualizzato rappresenta quanti slot di modulazione individuali sono stati impostati per essere attivati da ciascun controllo touch. L'uso dei Touch Control con la Modulation Matrix è descritto in dettaglio in questa pagina.

Se a una delle buste è stato assegnato un Touch Control, sotto una delle cifre da 1 a 6 viene visualizzata una "R", una "T" o una "E", il numero corrispondente al numero della busta. L'uso dei comandi touch con le buste è descritto in dettaglio a pagina 20.

Pertanto, se il controllo touch 1 è stato assegnato per riattivare l'involuppo 1 (ampiezza) e il tocco Controllo 2 per attivare l'involuppo 2 (filtri), il display appare così:

[illegible]

Si noti che con Inviluppo 1 (Ampiezza), la riattivazione (R) dell'inviluppo è l'unica opzione disponibile. Gli inviluppi da 2 a 5 consentono di scegliere tra le funzioni di riattivazione (R), di attivazione (T) o di abilitazione (E).

Modifica i controlli

Durante l'esecuzione dal vivo, è spesso desiderabile regolare manualmente alcuni aspetti del suono, ad es. "modificare" un particolare parametro. Sebbene il design dell'UltraNova consenta l'accesso alla maggior parte dei parametri con un minimo di pressione dei pulsanti, una soluzione ancora più elegante è fare in modo che i parametri principali che potrebbe essere necessario modificare siano tutti disponibili contemporaneamente, indipendentemente dal menu in cui si trovano normalmente. Scoprirli che tutte le patch di fabbrica hanno già alcuni controlli di modifica assegnati, ma puoi cambiarne la funzione o aggiungerne altri se lo desideri.

Gli otto encoder rotativi possono fungere da controlli Tweak e può essere assegnato loro uno qualsiasi dei 127 parametri, in qualsiasi ordine. Inoltre, le assegnazioni e le impostazioni di Tweak vengono salvate insieme a qualsiasi altra modifica ai parametri, quindi sono sempre disponibili dopo averle impostate e salvato di nuovo la patch. Nota che il salvataggio di patch in determinate categorie aggiungerà automaticamente alcune assegnazioni di Tweak Control per te. Ma se hai assegnato i tuoi incarichi di Tweak Control come parte della creazione della tua patch, questi avranno la priorità.

I controlli Tweak vengono attivati premendo il pulsante TWEAK [22], che apre il menu Tweak. Il menu ha due pagine: Pagina 2 viene utilizzata per impostare i controlli Tweak, mentre Pagina 1 viene utilizzata durante l'esecuzione e visualizza il nome e il valore del parametro che firmato per ciascun codificatore rotante.

Menu Modifica Pagina 2:

Modifica1 Modifica2 Modifica3 Modifica4 Modifica5 Modifica6 Modifica7 Modifica8								
Osc1cents	Osc2cents	F1Freq		Ris. F1	FltDec	L1Tasso	FX1Amnt	FX2Amnt

Ad ogni encoder può essere assegnato uno qualsiasi dei parametri disponibili (vedi elenco a pagina 42) per la regolazione. Verranno visualizzate tutte le assegnazioni di Tweak Control che fanno parte di una patch fcatory.

Menu Modifica Pagina 1:

Osc1cents	Osc2cents	F1Freq	-25		F1Ris	45	FltDec	76	Tasso	L1	FX1	Amnt	FX2	Amnt	
				13						4		64		4	1-3

Quando un parametro è stato assegnato a un encoder rotativo, sia come parte della Patch che tramite assegnazione manuale, la riga superiore mostra il nome del parametro e la riga inferiore il valore del parametro, così come sono visualizzati nel loro menu "nativo".

Si noti che le modalità Tweak e Touch si escludono a vicenda: gli encoder non possono essere assegnati a entrambe le funzioni contemporaneamente, né globalmente né individualmente.

Manopola Toccata/Filtro

La grande manopola TOUCHED/FILTER [9] è un ulteriore controllo molto utile nelle esibizioni dal vivo, in particolare se vengono utilizzate le funzioni TOUCH o TWEAK. Viene utilizzato insieme ai pulsanti adiacenti FILTER e LOCK [8].



La funzione della manopola è quella di imitare quella dell'ultimo encoder rotativo (questo include la modalità Tweak). Ciò continua ad applicarsi anche quando il menu o la pagina del menu attualmente aperti vengono modificati. Quindi, se hai il menu Mix aperto e stai usando RE6 per variare il livello di rumore, scoprirai che puoi anche variare il livello di rumore con la manopola Toccata/Filtro. Ma se si passa al menu Filter, la manopola Touchèd/Filter assumerà il controllo della quantità di distorsione del filtro 1 (supponendo che il menu Filter si apra alla pagina 1) senza che nessuno dei codificatori rotativi venga toccato, perché rimane assegnato per imitare RE6. Pensa a Touched/Filter come a una "copia" dell'ultimo codificatore a rotazione quando sei in modalità di regolazione dei parametri, usando i menu normalmente.

Se stai utilizzando le modalità Tweak o Touch, i codificatori rotanti non sono più disponibili per controllare i parametri audio nel modo "normale", ma puoi comunque controllare l'ultimo parametro regolato con la manopola Touched/Filter. Questa funzionalità è sempre disponibile, purché le funzioni FILTRO e BLOCCO [8] non siano abilitate.

Il pulsante Filtro

Il parametro più spesso necessario per la regolazione dinamica è probabilmente la frequenza del Filtro 1, e premendo il pulsante FILTER [8] si assegna il controllo di questo singolo parametro alla manopola Touched/Filter (da cui il nome!). Quindi, qualunque cosa stia succedendo, puoi sempre avere il controllo della tua frequenza del filtro principale.

La funzione della manopola TOUCHED/FILTER può avere il controllo permanente della frequenza di taglio del filtro 1, se lo si desidera. Questo può essere impostato a Pagina 1 del Menu Globale con RE6. Vedere pagina 37 per maggiori dettagli.

Il pulsante Blocca

Come descritto sopra, la funzione della manopola TOUCHED/FILTER cambierà con il menu attualmente selezionato, poiché la manopola imita un encoder fisico anziché il parametro che l'encoder sta attualmente controllando. Se LOCK è attivo, alla manopola viene assegnato il parametro in corso di regolazione e non l'encoder fisico. Pertanto, se c'è un parametro a cui si desidera accedere in modo continuo, pur mantenendo l'accesso ad altri parametri in altri menu, l'uso di LOCK consentirà di controllare quel parametro su TOUCHED/ manopola FILTER e rimarrà tale fino a quando LOCK non sarà deselezionato.

Si noti che alcune patch di fabbrica includono l'attivazione del pulsante LOCK; questo sarà indicato dall'accensione del pulsante. Ciò significa che un parametro è già assegnato alla manopola TOUCHED/FILTER, prova a regolarlo per vedere cosa succede!

L'arpeggiatore

L'UltraNova ha una potente funzione di arpeggiatore che consente arpeggi di varia O1Level O2Level O3Level O4Level O5Level O6Level O7Level O8Level O9Level O10Level O11Level O12Level O13Level O14Level O15Level O16Level O17Level O18Level O19Level O20Level O21Level O22Level O23Level O24Level O25Level O26Level O27Level O28Level O29Level O30Level O31Level O32Level O33Level O34Level O35Level O36Level O37Level O38Level O39Level O40Level O41Level O42Level O43Level O44Level O45Level O46Level O47Level O48Level O49Level O50Level O51Level O52Level O53Level O54Level O55Level O56Level O57Level O58Level O59Level O60Level O61Level O62Level O63Level O64Level O65Level O66Level O67Level O68Level O69Level O70Level O71Level O72Level O73Level O74Level O75Level O76Level O77Level O78Level O79Level O80Level O81Level O82Level O83Level O84Level O85Level O86Level O87Level O88Level O89Level O90Level O91Level O92Level O93Level O94Level O95Level O96Level O97Level O98Level O99Level O100Level O101Level O102Level O103Level O104Level O105Level O106Level O107Level O108Level O109Level O110Level O111Level O112Level O113Level O114Level O115Level O116Level O117Level O118Level O119Level O120Level O121Level O122Level O123Level O124Level O125Level O126Level O127Level O128Level O129Level O130Level O131Level O132Level O133Level O134Level O135Level O136Level O137Level O138Level O139Level O140Level O141Level O142Level O143Level O144Level O145Level O146Level O147Level O148Level O149Level O150Level O151Level O152Level O153Level O154Level O155Level O156Level O157Level O158Level O159Level O160Level O161Level O162Level O163Level O164Level O165Level O166Level O167Level O168Level O169Level O170Level O171Level O172Level O173Level O174Level O175Level O176Level O177Level O178Level O179Level O180Level O181Level O182Level O183Level O184Level O185Level O186Level O187Level O188Level O189Level O190Level O191Level O192Level O193Level O194Level O195Level O196Level O197Level O198Level O199Level O200Level O201Level O202Level O203Level O204Level O205Level O206Level O207Level O208Level O209Level O210Level O211Level O212Level O213Level O214Level O215Level O216Level O217Level O218Level O219Level O220Level O221Level O222Level O223Level O224Level O225Level O226Level O227Level O228Level O229Level O230Level O231Level O232Level O233Level O234Level O235Level O236Level O237Level O238Level O239Level O240Level O241Level O242Level O243Level O244Level O245Level O246Level O247Level O248Level O249Level O250Level O251Level O252Level O253Level O254Level O255Level O256Level O257Level O258Level O259Level O260Level O261Level O262Level O263Level O264Level O265Level O266Level O267Level O268Level O269Level O270Level O271Level O272Level O273Level O274Level O275Level O276Level O277Level O278Level O279Level O280Level O281Level O282Level O283Level O284Level O285Level O286Level O287Level O288Level O289Level O290Level O291Level O292Level O293Level O294Level O295Level O296Level O297Level O298Level O299Level O300Level O301Level O302Level O303Level O304Level O305Level O306Level O307Level O308Level O309Level O310Level O311Level O312Level O313Level O314Level O315Level O316Level O317Level O318Level O319Level O320Level O321Level O322Level O323Level O324Level O325Level O326Level O327Level O328Level O329Level O330Level O331Level O332Level O333Level O334Level O335Level O336Level O337Level O338Level O339Level O340Level O341Level O342Level O343Level O344Level O345Level O346Level O347Level O348Level O349Level O350Level O351Level O352Level O353Level O354Level O355Level O356Level O357Level O358Level O359Level O360Level O361Level O362Level O363Level O364Level O365Level O366Level O367Level O368Level O369Level O370Level O371Level O372Level O373Level O374Level O375Level O376Level O377Level O378Level O379Level O380Level O381Level O382Level O383Level O384Level O385Level O386Level O387Level O388Level O389Level O390Level O391Level O392Level O393Level O394Level O395Level O396Level O397Level O398Level O399Level O400Level O401Level O402Level O403Level O404Level O405Level O406Level O407Level O408Level O409Level O410Level O411Level O412Level O413Level O414Level O415Level O416Level O417Level O418Level O419Level O420Level O421Level O422Level O423Level O424Level O425Level O426Level O427Level O428Level O429Level O430Level O431Level O432Level O433Level O434Level O435Level O436Level O437Level O438Level O439Level O440Level O441Level O442Level O443Level O444Level O445Level O446Level O447Level O448Level O449Level O450Level O451Level O452Level O453Level O454Level O455Level O456Level O457Level O458Level O459Level O460Level O461Level O462Level O463Level O464Level O465Level O466Level O467Level O468Level O469Level O470Level O471Level O472Level O473Level O474Level O475Level O476Level O477Level O478Level O479Level O480Level O481Level O482Level O483Level O484Level O485Level O486Level O487Level O488Level O489Level O490Level O491Level O492Level O493Level O494Level O495Level O496Level O497Level O498Level O499Level O500Level O501Level O502Level O503Level O504Level O505Level O506Level O507Level O508Level O509Level O510Level O511Level O512Level O513Level O514Level O515Level O516Level O517Level O518Level O519Level O520Level O521Level O522Level O523Level O524Level O525Level O526Level O527Level O528Level O529Level O530Level O531Level O532Level O533Level O534Level O535Level O536Level O537Level O538Level O539Level O540Level O541Level O542Level O543Level O544Level O545Level O546Level O547Level O548Level O549Level O550Level O551Level O552Level O553Level O554Level O555Level O556Level O557Level O558Level O559Level O560Level O561Level O562Level O563Level O564Level O565Level O566Level O567Level O568Level O569Level O570Level O571Level O572Level O573Level O574Level O575Level O576Level O577Level O578Level O579Level O580Level O581Level O582Level O583Level O584Level O585Level O586Level O587Level O588Level O589Level O590Level O591Level O592Level O593Level O594Level O595Level O596Level O597Level O598Level O599Level O600Level O601Level O602Level O603Level O604Level O605Level O606Level O607Level O608Level O609Level O610Level O611Level O612Level O613Level O614Level O615Level O616Level O617Level O618Level O619Level O620Level O621Level O622Level O623Level O624Level O625Level O626Level O627Level O628Level O629Level O630Level O631Level O632Level O633Level O634Level O635Level O636Level O637Level O638Level O639Level O640Level O641Level O642Level O643Level O644Level O645Level O646Level O647Level O648Level O649Level O650Level O651Level O652Level O653Level O654Level O655Level O656Level O657Level O658Level O659Level O660Level O661Level O662Level O663Level O664Level O665Level O666Level O667Level O668Level O669Level O670Level O671Level O672Level O673Level O674Level O675Level O676Level O677Level O678Level O679Level O680Level O681Level O682Level O683Level O684Level O685Level O686Level O687Level O688Level O689Level O690Level O691Level O692Level O693Level O694Level O695Level O696Level O697Level O698Level O699Level O700Level O701Level O702Level O703Level O704Level O705Level O706Level O707Level O708Level O709Level O710Level O711Level O712Level O713Level O714Level O715Level O716Level O717Level O718Level O719Level O720Level O721Level O722Level O723Level O724Level O725Level O726Level O727Level O728Level O729Level O730Level O731Level O732Level O733Level O734Level O735Level O736Level O737Level O738Level O739Level O740Level O741Level O742Level O743Level O744Level O745Level O746Level O747Level O748Level O749Level O750Level O751Level O752Level O753Level O754Level O755Level O756Level O757Level O758Level O759Level O760Level O761Level O762Level O763Level O764Level O765Level O766Level O767Level O768Level O769Level O770Level O771Level O772Level O773Level O774Level O775Level O776Level O777Level O778Level O779Level O780Level O781Level O782Level O783Level O784Level O785Level O786Level O787Level O788Level O789Level O790Level O791Level O792Level O793Level O794Level O795Level O796Level O797Level O798Level O799Level O800Level O801Level O802Level O803Level O804Level O805Level O806Level O807Level O808Level O809Level O810Level O811Level O812Level O813Level O814Level O815Level O816Level O817Level O818Level O819Level O820Level O821Level O822Level O823Level O824Level O825Level O826Level O827Level O828Level O829Level O830Level O831Level O832Level O833Level O834Level O835Level O836Level O837Level O838Level O839Level O840Level O841Level O842Level O843Level O844Level O845Level O846Level O847Level O848Level O849Level O850Level O851Level O852Level O853Level O854Level O855Level O856Level O857Level O858Level O859Level O860Level O861Level O862Level O863Level O864Level O865Level O866Level O867Level O868Level O869Level O870Level O871Level O872Level O873Level O874Level O875Level O876Level O877Level O878Level O879Level O880Level O881Level O882Level O883Level O884Level O885Level O886Level O887Level O888Level O889Level O890Level O891Level O892Level O893Level O894Level O895Level O896Level O897Level O898Level O899Level O900Level O901Level O902Level O903Level O904Level O905Level O906Level O907Level O908Level O909Level O910Level O911Level O912Level O913Level O914Level O915Level O916Level O917Level O918Level O919Level O920Level O921Level O922Level O923Level O924Level O925Level O926Level O927Level O928Level O929Level O930Level O931Level O932Level O933Level O934Level O935Level O936Level O937Level O938Level O939Level O940Level O941Level O942Level O943Level O944Level O945Level O946Level O947Level O948Level O949Level O950Level O951Level O952Level O953Level O954Level O955Level O956Level O957Level O958Level O959Level O960Level O961Level O962Level O963Level O964Level O965Level O966Level O967Level O968Level O969Level O970Level O971Level O972Level O973Level O974Level O975Level O976Level O977Level O978Level O979Level O980Level O981Level O982Level O983Level O984Level O985Level O986Level O987Level O988Level O989Level O990Level O991Level O992Level O993Level O994Level O995Level O996Level O997Level O998Level O999Level O1000Level O1001Level O1002Level O1003Level O1004Level O1005Level O1006Level O1007Level O1008Level O1009Level O1010Level O1011Level O1012Level O1013Level O1014Level O1015Level O1016Level O1017Level O1018Level O1019Level O1020Level O1021Level O1022Level O1023Level O1024Level O1025Level O1026Level O1027Level O1028Level O1029Level O1030Level O1031Level O1032Level O1033Level O1034Level O1035Level O1036Level O1037Level O1038Level O1039Level O1040Level O1041Level O1042Level O1043Level O1044Level O1045Level O1046Level O1047Level O1048Level O1049Level O1050Level O1051Level O1052Level O1053Level O1054Level O1055Level O1056Level O1057Level O1058Level O1059Level O1060Level O1061Level O1062Level O1063Level O1064Level O1065Level O1066Level O1067Level O1068Level O1069Level O1070Level O1071Level O1072Level O1073Level O1074Level O1075Level O1076Level O1077Level O1078Level O1079Level O1080Level O1081Level O1082Level O1083Level O1084Level O1085Level O1086Level O1087Level O1088Level O1089Level O1090Level O1091Level O1092Level O1093Level O1094Level O1095Level O1096Level O1097Level O1098Level O1099Level O1100Level O1101Level O1102Level O1103Level O1104Level O1105Level O1106Level O1107Level O1108Level O1109Level O1110Level O1111Level O1112Level O1113Level O1114Level O1115Level O1116Level O1117Level O1118Level O1119Level O1120Level O1121Level O1122Level O1123Level O1124Level O1125Level O1126Level O1127Level O1128Level O1129Level O1130Level O1131Level O1132Level O1133Level O1134Level O1135Level O1136Level O1137Level O1138Level O1139Level O1140Level O1141Level O1142Level O1143Level O1144Level O1145Level O1146Level O1147Level O1148Level O1149Level O1150Level O1151Level O1152Level O1153Level O1154Level O1155Level O1156Level O1157Level O1158Level O1159Level O1160Level O1161Level O1162Level O1163Level O1164Level O1165Level O1166Level O1167Level O1168Level O1169Level O1170Level O1171Level O1172Level O1173Level O1174Level O1175Level O1176Level O1177Level O1178Level O1179Level O1180Level O1181Level O1182Level O1183Level O1184Level O1185Level O1186Level O1187Level O1188Level O1189Level O1190Level O1191Level O1192Level O1193Level O1194Level O1195Level O1196Level O1197Level O1198Level O1199Level O1200Level O1201Level O1202Level O1203Level O1204Level O1205Level O1206Level O1207Level O1208Level O1209Level O1210Level O1211Level O1212Level O1213Level O1214Level O1215Level O1216Level O1217Level O1218Level O1219Level O1220Level O1221Level O1222Level O1223Level O1224Level O1225Level O1226Level O1227Level O1228Level O1229Level O1230Level O1231Level O1232Level O1233Level O1234Level O1235Level O1236Level O1237Level O1238Level O1239Level O1240Level O1241Level O1242Level O1243Level O1244Level O1245Level O1246Level O1247Level O1248Level O1249Level O1250Level O1251Level O1252Level O1253Level O1254Level O1255Level O1256Level O1257Level O1258Level O1259Level O1260Level O1261Level O1262Level O1263Level O1264Level O1265Level O1266Level O1267Level O1268Level O1269Level O1270Level O1271Level O1272Level O1273Level O1274Level O1275Level O1276Level O1277Level O1278Level O1279Level O1280Level O1281Level O1282Level O1283Level O1284Level O1285Level O1286Level O1287Level O1288Level O1289Level O1290Level O1291Level O1292Level O1293Level O1294Level O1295Level O1296Level O1297Level O1298Level O1299Level O1300Level O1301Level O1302Level O1303Level O1304Level O1305Level O1306Level O1307Level O1308Level O1309Level O1310Level O1311Level O1312Level O1313Level O1314Level O1315Level O1316Level O1317Level O1318Level O1319Level O1320Level O1321Level O1322Level O1323Level O1324Level O1325Level O1326Level O1327Level O1328Level O1329Level O1330Level O1331Level O1332Level O1333Level O1334Level O1335Level O1336Level O1337Level O1338Level O1339Level O1340Level O1341Level O1342Level O1343Level O1344Level O1345Level O1346Level O1347Level O1348Level O1349Level O1350Level O1351Level O1352Level O1353Level O1354Level O1355Level O1356Level O1357Level O1358Level O1359Level O1360Level O1361Level O1362Level O1363Level O1364Level O1365Level O1366Level O1367Level O1368Level O1369Level O1370Level O1371Level O1372Level O1373Level O1374Level O1375Level O1376Level O1377Level O1378Level O1379Level O1380Level O1381Level O1382Level O1383Level O1384Level O1385Level O1386Level O1387Level O1388Level O1389Level O1390Level O1391Level O1392Level O1393Level O1394Level O1395Level O1396Level O1397Level O1398Level O1399Level O1400Level O1401Level O1402Level O1403Level O1404Level O1405Level O1406Level O1407Level O1408Level O1409Level O1410Level O1411Level O1412Level O1413Level O1414Level O1415Level O1416Level O1417Level O1418Level O1419Level O1420Level O1421Level O1422Level O1423Level O1424Level O1425Level O1426Level O1427Level O1428Level O1429Level O1430Level O1431Level O1432Level O1433Level O1434Level O1435Level O1436Level O1437Level O1438Level O1439Level O1440Level O1441Level O1442Level O1443Level O1444Level O1445Level O1446Level O1447Level O1448Level O1449Level O1450Level O1451Level O1452Level O1453Level O1454Level O1455Level O1456Level O1457Level O1458Level O1459Level O1460Level O1461Level O1462Level O1463Level O1464Level O1465Level O1466Level O1467Level O1468Level O1469Level O1470Level O1471Level O1472Level O1473Level O1474Level O1475Level O1476Level O1477Level O1478Level O1479Level O1480Level O1481Level O1482Level O1483Level O1484Level O1485Level O1486Level O1487Level O1488Level O1489Level O1490Level O1491Level O1492Level O1493Level O1494Level O1495Level O1496Level O1497Level O1498Level O1499Level O1500Level O1501Level O1502Level O1503Level O1504Level O1505Level O1506Level O1507Level O1508Level O1509Level O1510Level O1511Level O1512Level O1513Level O1514Level O1515Level O1516Level O1517Level O1518Level O1519Level O1520Level O1521Level O1522Level O1523Level O1524Level O1525Level O1526Level O1527Level O1528Level O1529Level O1530Level O1531Level O1532Level O1533Level O1534Level O1535Level O1536Level O1537Level O1538Level O1539Level O1540Level O1541Level O1542Level O1543Level O1544Level O1545Level O1546Level O1547Level O1548Level O1549Level O1550Level O1551Level O1552Level O1553Level O1554Level O1555Level O1556Level O1557Level O1558Level O1559Level O1560Level O1561Level O1562Level O1563Level O1564Level O1565Level O1566Level O1567Level O1568Level O1569Level O1570Level O1571Level O1572Level O1573Level O1574Level O1575Level O1576Level O1577Level O1578Level O1579Level O1580Level O1581Level O1582Level O1583Level O1584Level O1585Level O1586Level O1587Level O1588Level O1589Level O1590Level O1591Level O1592Level O1593Level O1594Level O1595Level O1596Level O1597Level O1598Level O1599Level O1600Level O1601Level O1602Level O1603Level O1604Level O1605Level O1606Level O1607Level O1608Level O1609Level O1610Level O1611Level O1612Level O1613Level O1614Level O1615Level O1616Level O1617Level O1618Level O1619Level O1620Level O1621Level O1622Level O1623Level O1624Level O1625Level O1626Level O1627Level O1628Level O1629Level O1630Level O1631Level O1632Level O1633Level O1634Level O1635Level O1636Level O1637Level O1638Level O1639Level O1640Level O1641Level O1642Level O1643Level O1644Level O1645Level O1646Level O1647Level O1648Level O1649Level O1650Level O1651Level O1652Level O1653Level O1654Level O1655Level O1656Level O1657Level O1658Level O1659Level O1660Level O1661Level O1662Level O1663Level O1664Level O1665Level O1666Level O1667Level O1668Level O1669Level O1670Level O1671Level O1672Level O1673Level O1674Level O1675Level O1676Level O1677Level O1678Level O1679Level O1680Level O1681Level O1682Level O1683Level O1684Level O1685Level O1686Level O1687Level O1688Level O1689Level O1690Level O1691Level O1692Level O1693Level O1694Level O1695Level O1696Level O1697Level O1698Level O1699Level O1700Level O1701Level O1702Level O1703Level O1704Level O1705Level O1706Level O1707Level O1708Level O1709Level O1710Level O1711Level O1712Level O1713Level O1714Level O1715Level O1716Level O1717Level O1718Level O1719Level O1720Level O1721Level O1722Level O1723Level O1724Level O1725Level O1726Level O1727Level O1728Level O1729Level O1730Level O1731Level O1732Level O1733Level O1734Level O1735Level O1736Level O1737Level O1738Level O1739Level O1740Level O1741Level O1742Level O1743Level O1744Level O1745Level O1746Level O1747Level O1748Level O1749Level O1750Level O1751Level O1752Level O1753Level O1754Level O1755Level O1756Level O1757Level O1758Level O1759Level O1760Level O1761Level O1762Level O1763Level O1764Level O1765Level O1766Level O1767Level O1768Level O1769Level O1770Level O1771Level O1772Level O1773Level O1774Level O1775Level O1776Level O1777Level O1778Level O1779Level O1780Level O1781Level O1782Level O1783Level O1784Level O1785Level O1786Level O1787Level O1788Level O1789Level O1790Level O1791Level O1792Level O1793Level O1794Level O1795Level O1796Level O1797Level O1798Level O1799Level O1800Level O1801Level O1802Level O1803Level O1804Level O1805Level O1806Level O1807Level O1808Level O1809Level O1810Level O1811Level O1812Level O1813Level O1814Level O1815Level O1816Level O1817Level O1818Level O1819Level O1820Level O1821Level O1822Level O1823Level O1824Level O1825Level O1826Level O1827Level O1828Level O1829Level O1830Level O1831Level O1832Level O1833Level O1834Level O1835Level O1836Level O1837Level O1838Level O1839Level O1840Level O1841Level O1842Level O1843Level O1844Level O1845Level O1846Level O1847Level O1848Level O1849Level O1850Level O1851Level O1852Level O1853Level O1854Level O1855Level O1856Level O1857Level O1858Level O1859Level O1860Level O1861Level O1862Level O1863Level O1864Level O1865Level O1866Level O1867Level O1868Level O1869Level O1870Level O1871Level O1872Level O1873Level O1874Level O1875Level O1876Level O1877Level O1878Level O1879Level O1880Level O1881Level O1882Level O1883Level O1884Level O1885Level O1886Level O1887Level O1888Level O1889Level O1890Level O1891Level O1892Level O1893Level O1894Level O1895Level O1896Level O1897Level O1898Level O1899Level O1900Level O1901Level O1902Level O1903Level O1904Level O1905Level O1906Level O1907Level O1908Level O1909Level O1910Level O1911Level O1912Level O1913Level O1914Level O1915Level O1916Level O1917Level O1918Level O1919Level O1920Level O1921Level O1922Level O1923Level O1924Level O1925Level O1926Level O1927Level O1928Level O1929Level O1930Level O1931Level O1932Level O1933Level O1934Level O1935Level O1936

RE6: Sincronizzazione tasti arpeggiatore

Visualizzato come: ArpKSync

Valore iniziale: Spento

Intervallo di regolazione: Off o On

Arpeggiator Key Sync determina come si comporta la sequenza quando viene suonata una nota in più.

Quando è disattivato, la nuova nota viene semplicemente aggiunta alla sequenza nel punto appropriato.

Quando è attivo, la sequenza si riavvia ogni volta che viene suonata una nuova nota. Si noti che ArpKSync si applica solo se LATCH [20] è attivo.

RE7: Velocità dell'arpeggiatore

Visualizzato Arp Vel

come: Valore iniziale: Off

Intervallo di regolazione: Off o On

Quando è impostato su On, le velocity delle note utilizzate per ciascuna nota nella sequenza di arpeggio saranno quelle MIXER preprogrammate con il pattern. Quando è impostato su Off, le velocità delle note mentre le suonate vengono utilizzate dall'arpeggiatore. Ciò consente di includere le dinamiche nell'arpeggiatore sequenza.

Affinché Arpeggiator Velocity funzioni, è necessario impostare AmpVeloc (RE5 in Envelope 1 Menu Pagina 1) su un valore maggiore di 0, altrimenti non ci saranno variazioni nella dinamica.

Prova ad assegnare Velocity ad altri parametri nella Modulation Matrix per alcuni risultati interessanti.

RE8: Orologio tempo

Visualizzato come: OrologioBPM

Valore iniziale: 120

Questo parametro imposta il tempo in BPM (Beats Per Minute) su cui la sequenza di arpeggio è CHORD EDIT Transpose Bass I1 I2 I3 basato, quando si utilizza il suo orologio interno. Definisce anche il tempo per tutti gli aspetti sincronizzati 0 Off Off Off della Patch, quindi la sua impostazione sarà utilizzata dai vari parametri Sync nei menu FX e Sync.

PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune

Expo Off

Se l'UltraNova è impostato per ricevere un MIDI clock esterno, l'impostazione ClockBPM verrà ignorata. Si noti inoltre che il valore visualizzato per ClockBPM rimarrà al suo ultimo valore "Interno" FX-PAN se è selezionata la sincronizzazione esterna. Valore iniziale: 30 per maggior dettaglio sulla sincronizzazione.

L'Accordo

come: L'accordo dell'UltraNova è una funzione molto utile che consente di suonare accordi contenenti Valore iniziale: FX - AMPLINT fino a dieci note premendo un solo

tasto. L'accordo risultante utilizza la nota più bassa On/Off Balance Width SibLevel SibType suonato come il suo basso; tutte le altre note nell'accordo saranno sopra il basso.

due pulsanti CHORD del pannello superiore controllano la funzione [21]: ON abilita o disabilita semplicemente la funzione Chord, e il pulsante CHORD EDIT apre il menu Chord Edit.

INIZIO ACCETTARE

Basso I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9

Programmazione dell'accordo:

Con il menu Chord Edit aperto, premere il pulsante VIEW [7]; (indicato da START sul display). Il suo LED lampeggerà, ma si spegnerà alla pressione del pulsante e lampeggerà invece il LED del pulsante USER adiacente (indicato da ACCEPT sul display).

Ora suona l'accordo che vuoi programmare; puoi suonarlo in qualsiasi tonalità o inversione desideri.

Il Chorder identificherà i tasti premuti e li indicherà nella riga inferiore del ROUTING Routing Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX display, con la nota più bassa dell'accordo sempre visualizzata come 0. Gli intervalli di semitoni 1>(2+3+4+5) delle altre note nell'accordo verranno mostrate contando da sinistra. Pertanto, se si suona un accordo di settima maggiore, il display mostrerà:

Trasponi 0 INIZIO ACCETTARE 4 10 12 13 7 I4 I5 I6 I7 I8 I9

Ora premi il tasto USER per accettare la tua selezione. La funzione chorder può ora essere abilitata premendo il pulsante ON. Vedrai che premendo un tasto qualsiasi della tastiera ora si suona un accordo di settima latina, con il tasto premuto che forma la nota più bassa dell'accordo.

Tieni presente che gli intervalli di semitoni visualizzati sono quelli dell'intera scala a dodici toni, non quelli della solfa tonica a otto note solitamente usata per descrivere le note che compongono un accordo, quindi la terza maggiore nell'esempio sopra appare come '4' perché è quattro semitoni sopra la fondamentale, la sesta naturale come '7' perché è 7 semitoni sopra, e così via.

Si noti che l'arpeggiatore precede l'accordo all'interno del motore di sintesi dell'UltraNova. Ciò ha la conseguenza che se sono in uso sia l'arpeggiatore che l'accordo, l'intero accordo risultante da ogni pressione di un tasto verrà arpeggiato.

RE1: Controllo trasposizione

Visualizzato come: Trasporre

Valore iniziale: 0

Intervallo di regolazione: da -11 a +11

Il controllo di trasposizione è calibrato a intervalli di semitoni e l'altezza dell'accordo può essere spostata fino a 11 semitoni, in alto o in basso.

Da RE2 a RE8: Non utilizzato.

O1Level O2Level O3Level RM1*3Lv1 RM2*3Lv1 NoiseLv1 PreFXLv1 PstFXLv1

127 0 0 0 0 0 0 0dB 0dB

O2S On/Off Solo O3S On/Off Solo RM13Solo RM23Solo

Spento Spento Spento Spento

PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune

Spento Expo 0 Pol11 Spento 25

La sezione FX comprende cinque "slot" di elaborazione, ognuno dei quali può essere "caricato" con un L1Rate Processore FX da un pool di dispositivi che include pan, equalizzazione, compressione, Off, Off, delay, chorus, distorsione, riverbero ed effetti Gator. Oltre agli slot, i controlli sono anche L1Delay L1DSync L1InOut fornito per parametri FX globali come panning, livello FX, feedback FX, ecc.

I menu FX vengono aperti con il pulsante EFFECT [18]. Sono disponibili tre o quattro pagine di menu On/Off formate a seconda che gli slot siano stati caricati con dispositivi FX. Le prime tre pagine di Off v67 m 0 sono costanti. La quarta pagina è la prima di un pool per cui i dispositivi FX attualmente ARP EDIT ArpSync

selezionato dai pulsanti SELECT [10], quindi se sono in uso più slot, menu aggiuntivo Gamma di regolazione: da è possibile accedere alle pagine utilizzando i pulsanti SELECT.

Menu FX Pagina 1 – Panoramica

MODULATION MATRIXNumero Source1 Source2 TouchSel Destin 1 Direct Direct RE1: non utilizzato.

Spento O123Pitch Profondità 0

PANNELLA PanPosn PanRate PanSync PanDepth

0 40 Spento 0

RE2 Controllo della panoramica

Visualizzato 1>(2+3+4+5)

Valore iniziale: FX - AMPLINT fino a dieci note premendo un solo

Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX

Bypass Bypass

0 64 64 64 64 0

Questo è il controllo manuale principale del pan e posiziona il suono synth dry (pre-FX)/audio in ingresso nell'immagine stereo tra le uscite 1 e 2, e anche tra le uscite 3 e 4, se sono in uso. I valori negativi di PanPosn spostano il suono a sinistra e i valori positivi a destra. Si noti che alcuni effetti (ad es. riverbero, chorus) sono intrinsecamente stereo e vengono aggiunti dopo il panning. Pertanto, se si utilizza un suono che utilizza FX come questi, PanPosn sembrerà non localizzare completamente il suono completamente a sinistra oa destra alle sue impostazioni estreme.

RE3: velocità panoramica

Visualizzato PanRate

come: Valore 40

iniziale: Intervallo di da 0 a 127

regolazione: È possibile anche il panning automatico e la sezione Pan ha un LFO sinusoidale dedicato che lo controlla. Il parametro PanRate controlla la frequenza dell'LFO, e quindi la velocità con cui il suono si sposta tra sinistra e destra e viceversa. Con un valore di 40, il suono dura ca. 3 secondi per completare un ciclo completo e la gamma di controllo consente una panoramica estremamente lenta o estremamente veloce.

Per ottenere risultati più efficaci con Pan Rate, assicurarsi che PanPosn sia impostato su 0 (es. panning centrale)

RE4: Sincronizzazione velocità e panoramica

Visualizzato come: PanSync

Valore iniziale: Spento

Gamma di regolazione: la vedi tabella a pagina 40

velocità di panning automatico può essere sincronizzata con l'orologio MIDI interno o esterno, utilizzando un'ampia varietà di tempi.

0

Spento

FadeIn Legato

RES- Profondità panoramica

OnOff Balance Larghezza SlotType

Visualizzato come: 57 m 0

PanelDepth 40

Alto passaggio

Valore iniziale:

0

P EDIT ArpSynch Amplitude Frequency Gain PanCueKsync ArpVel ClockBPM

10° Su 64 Off 120

1

1

Spento

Questo controllo determina la quantità di spostamento dell'immagine applicato dalla panoramica automatica.

Al suo valore minimo di 127 il suono seguirà il pan del suono sia completamente a sinistra che

completamente a destra. Al suo valore massimo di 127 il suono seguirà il pan del suono sia completamente a sinistra che

0 valori più bassi eseguiranno una panoramica meno estrema, con il suono che rimarrà posizionato

più al centro. L'auto-panner è effettivamente disattivato quando il valore del parametro è zero (ma il controllo pan manuale

RE2 è ancora operativo).

TION MATRIX

Source1 Source2 TouchSel Destin

1

Diretto

Diretto

Spento

O123Pitch

Profondità

0

X-PAN

PAGELLA

PanPosIn PanRate PanSync PanDepth

0

40

Spento

0

Menu FX Pagina 2 – Routing

PERCORSO

Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX

1>(2+3+4+5)

Bypass Bypass Bypass

IMPORTI FX

Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX

64

64

64

64

0

Questa pagina del menu puoi assegnare un effetto FX a uno o più slot. Puoi anche specificare la loro con

figurazione: se sono "collegati" in serie, con l'uscita di uno che alimenta l'ingresso di un altro, o sono in parallelo,

dove il suono del sintetizzatore viene inviato agli ingressi di più di un dispositivo FX contemporaneamente, il le uscite

del dispositivo vengono quindi mescolate insieme.

RE1: Routing slot FX

Visualizzato

Instradamento

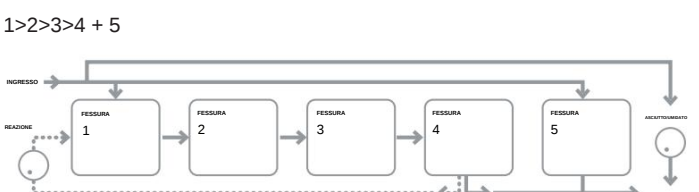
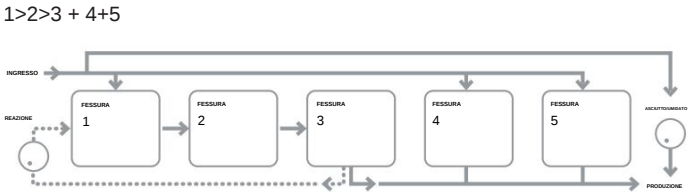
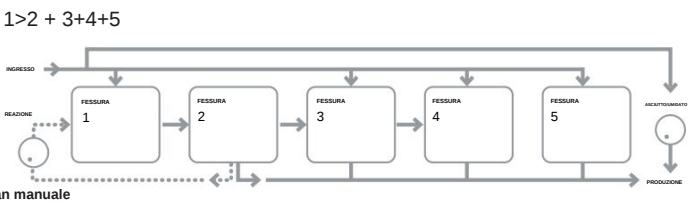
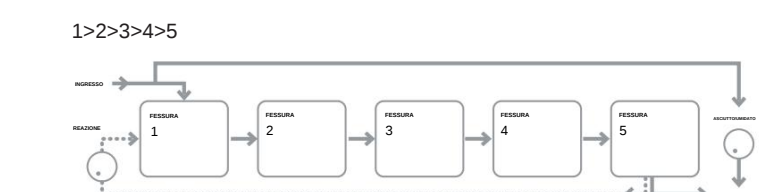
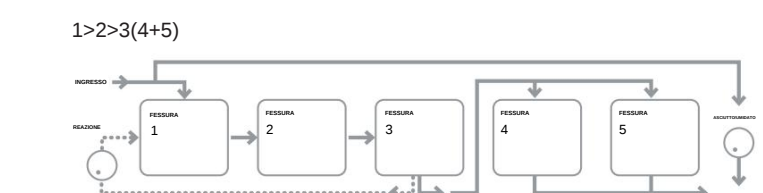
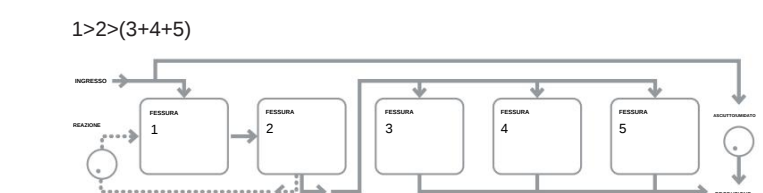
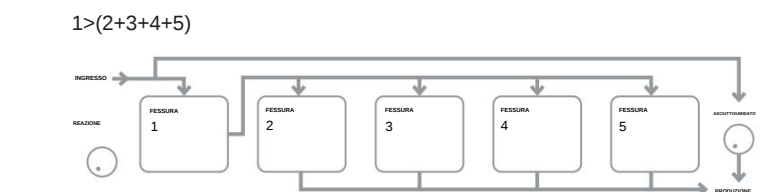
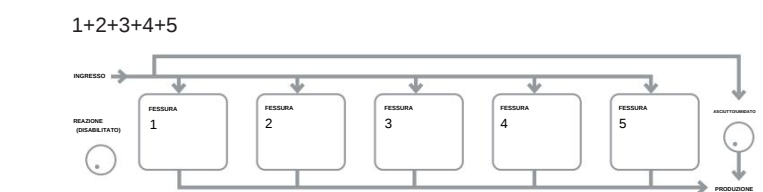
come: Valore

1¼(2+3+4+5)

iniziale: Campo di regolazione: vedere i diagrammi seguenti

Questo parametro consente di configurare l'interconnessione degli slot FX. I cinque slot possono essere interconnessi

in seriale, in parallelo o in varie combinazioni di seriale e parallelo.



I tipi di effetti possono essere classificati in vari modi: alcuni sono basati sul tempo (chorus, delay), altri sono statici (EQ, distorsione). Alcuni dovrebbero essere usati come FX send/loop di ritorno (che implica una connessione parallela), altri come inserto (che implica una connessione seriale). A seconda del suono del sintetizzatore stesso e degli effetti effettivamente utilizzati, alcune configurazioni funzioneranno chiaramente meglio di altre. Quando usi più effetti, provane alcuni diverse interconnessioni per vedere quale funziona meglio.

RE2: Non utilizzato.

Da RE3 a RE7: Selezione effetto slot

Visualizzato come:

SlotInFX (dove n=1 a 5)

Valore iniziale:

Circonvallazione

Campo di regolazione: vedere tabella a pagina 44

Ciascuno degli slot ive può essere caricato con uno dei processori FX disponibili. Utilizzare il codificatore rotante per qualsiasi slot per selezionare un effetto dall'elenco di quelli disponibili. La tabella mostra il "pool" di dispositivi FX disponibili. Poiché la capacità del DSP è iniziata, ogni dispositivo nell'elenco può essere caricato solo in uno slot e, una volta caricato, non apparirà più nell'elenco dei processori disponibili per gli altri slot. Vedrai che vengono forniti multipli della maggior parte dei dispositivi FX, per consentire l'uso più creativo degli FX.

RE8: Non utilizzato.

Menu FX Pagina 3 – Controlli del livello FX

FXFeedback 0 64 64 64 64 64 0

FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXWetLvl

RE1: Feedback sull'effetto

Visualizzato come:

FXFeedback

Valore iniziale:

0

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro controlla la quantità di segnale restituita all'ingresso della catena di effetti dalla sua uscita. L'FX Slot da cui deriva il feedback varia con la configurazione di FX Routing in uso – vedere il diagramma. Tuttavia, con tutte le configurazioni di instradamento, il feedback viene aggiunto nuovamente alla catena nello slot FX 1. Notare che non tutte le configurazioni utilizzano il feedback.

RE2 Non utilizzato.

RE1: Non utilizzato.

RE2: Rapporto di compressione

Visualizzato come: Rapporto C1

Valore iniziale: 1.0

Intervallo di regolazione: da 1,0 a 13,7

Con il valore minimo di 1.0 impostato, il compressore non ha effetto in quanto 1.0 significa che ogni variazione del livello di ingresso comporta un uguale cambiamento del livello di uscita. Il parametro imposta il grado in cui i suoni che sono più forti del livello di soglia (impostato da RE3) vengono ridotti di volume. Se il rapporto è impostato su 2.0, una variazione del livello di ingresso comporta una variazione del livello di uscita solo della metà dell'ampiezza, quindi la gamma dinamica complessiva del segnale viene ridotta. Maggiore è l'impostazione di Rapporto, maggiore è la compressione applicata a quelle parti del suono che sono al di sopra del livello di Soglia.

RE3: Livello di soglia

Visualizzato come: C1Thresh

Valore iniziale: -20

Intervallo di regolazione: da -60 a 0

Soglia definisce il livello del segnale a cui inizia l'azione del compressore. I segnali al di sotto della soglia (cioè le parti più basse del suono) rimangono inalterati, ma i segnali che superano la soglia (le sezioni più forti) vengono ridotti di livello - nel rapporto impostato con RE2 - con conseguente riduzione complessiva della gamma dinamica del suono .

i

Si noti che qualsiasi alterazione del volume risultante dall'azione del compressore non ha nulla a che fare con il modo in cui viene impostato il livello di uscita del sintetizzatore. Sia che tu stia usando il controllo MASTER VOLUME di Ultranova o un pedale di espressione per controllare il tuo volume generale, qualsiasi compressione nella sezione FX viene applicata 'prima' di questi metodi di controllo del volume e quindi rimarrà costante.

RE4: Tempo di attacco

Visualizzato come: C1Attacco

Valore iniziale: 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

Il parametro Attack Time determina la velocità con cui il compressore applica la riduzione del guadagno a un segnale che supera la soglia. Con i suoni percussivi, come la batteria suonata o il basso pizzicato, può essere desiderabile comprimere l'involuppo principale del suono mantenendo il caratteristico bordo anteriore o "fase di attacco" del suono. Un valore basso fornisce un tempo di attacco veloce e la compressione verrà applicata al bordo anteriore del segnale. Valori alti danno tempi di risposta lenti e i bordi di attacco delle percussioni non verranno compressi, per dare un suono più "pugno". La gamma di tempi di attacco disponibili va da 0,1 ms a 100 ms.

RE5: Tempo di rilascio

Visualizzato come: C1Rel

Valore iniziale: 64

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro deve essere regolato insieme al parametro Hold Time (vedere RE6 di seguito). Il tempo di rilascio determina il periodo di tempo durante il quale la riduzione del guadagno viene rimossa (con conseguente assenza di compressione) dopo il completamento del tempo di attesa. Valori bassi danno un tempo di rilascio breve, valori alti uno lungo. La gamma di tempi di rilascio disponibili va da 25 ms a 1 secondo.

RE6: Mantieni il tempo

Visualizzato come: C1 Tieni

Valore iniziale: 32

Campo di regolazione: da 0 a 127

Hold Time determina per quanto tempo la riduzione del guadagno applicata a un segnale che supera la soglia rimane applicata dopo che il livello del segnale scende al di sotto della soglia. Al termine dell'Hold Time, l'entità della riduzione del guadagno viene ridotta rispetto al Release Time, impostato con RE5. I valori bassi danno un tempo di attesa breve, i valori alti uno lungo. La gamma di tempi di attesa disponibili va da 0,5 ms a 500 ms.

t

I tempi del compressore sono di particolare importanza con suoni ripetitivi e ritmici. Ad esempio, l'impostazione di un tempo di attesa troppo breve può comportare un "pompaggio" udibile di rumore di fondo tra le note, che può essere piuttosto spiacevole. I tempi di Hold, Release e Attack sono generalmente regolati meglio insieme l'uno all'altro, a orecchio, per ottenere un effetto ottimale con il particolare suono che stai usando.

FX - EQ

RE7: Guadagno automatico

Visualizzato come: C1 Guadagno

Valore iniziale: 127

Campo di regolazione: da 0 a 127

Una conseguenza della compressione è che il volume complessivo del suono può essere ridotto. I compressori dell'UltraNova "compensano" automaticamente questa perdita di livello e assicurano che il livello del segnale compresso rimanga il più vicino possibile a quello dell'ingresso. Auto Gain fornisce un guadagno aggiuntivo, che può essere utile in situazioni in cui una forte compressione viene utilizzato.

RE8: Non utilizzato.

Menù distorsione

La distorsione è generalmente considerata qualcosa di indesiderabile, e sebbene tutti noi ci prendiamo molta cura per evitarla, ci sono circostanze in cui l'aggiunta di una distorsione attentamente controllata ti dà esattamente il suono che stai cercando.

La distorsione si verifica quando un segnale viene fatto passare attraverso un canale non lineare di qualche tipo, la non linearità produce alterazioni alla forma d'onda che sentiamo come distorsione. La natura del circuito che esibisce la non linearità determina la natura precisa della distorsione. Gli algoritmi di distorsione dell'UltraNova sono in grado di simulare vari tipi di circuiti non lineari, con risultati che vanno da un leggero ispessimento del suono a qualcosa di veramente sgradevole.

t

È necessario prestare attenzione quando si selezionano diversi tipi di distorsione, poiché la stessa impostazione del controllo FXAmnt produrrà volumi molto diversi a seconda del tipo di distorsione in uso.

L'UltraNova ha due dispositivi per effetti di distorsione. Questi possono essere caricati in due slot FX qualsiasi. Le loro strutture sono identiche; l'esempio seguente illustra la distorsione 1.

DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp	
Diodo	100

RE1: Non utilizzato.

RE2: Tipo di distorsione 1

Visualizzato come: Tipo Dst1

Valore iniziale: Diodo

Gamma di regolazione: vedi sotto

Diodo - Simulazione di circuiti analogici che producono distorsione in cui la forma d'onda viene progressivamente "squadrata" all'aumentare della quantità di distorsione. Valvola - Simulazione di circuiti analogici che producono una distorsione simile al diodo, ma con impostazioni estreme i semicicli alternati della forma d'onda vengono invertiti. Clipper - Simulazione di un sovraccarico digitale. XOver - Simulazione della distorsione di crossover generata da circuiti analogici bipolari, ad esempio, stadi di uscita dell'amplificatore. Rettifica - Tutti i semicicli negativi vengono invertiti, simulando l'effetto della rettifica. BitsDown - Riproduce la qualità "granulosa" associata a velocità in bit inferiori, come si trova nei dispositivi digitali più vecchi. RateDown - Fornisce l'effetto di riduzione della definizione e perdita di HF, simile all'uso di una bassa frequenza di campionamento.

RE3: Compensazione distorsione 1

Visualizzato come: Dst1Comp

Valore iniziale: 100

Campo di regolazione: da 0 a 127

La compensazione della distorsione ha effetto solo sui tipi di distorsione a diodi e valvole. L'aumento della compensazione riduce la durezza dell'effetto di distorsione.

Da RE4 a RE8: Non utilizzato.

Menù ritardato

Il processore Delay FX produce una o più ripetizioni della nota suonata. Sebbene i due siano intimamente correlati in senso acustico, il delay non deve essere confuso con il riverbero in termini di effetto. Pensa al ritardo semplicemente come a "Eco".

L'UltraNova ha quattro tipi di Delay, con i loro controlli di regolazione e i loro nomi di slot FX qualsiasi. Loro facili seguente illustra il ritardo 1.

Delay1 Delay1Sync Delay1Fbck Delay1L/R Delay1Width Delay1Slew					
64	Spiesto	64	1/1	127	127

FX - DELAY 1/2 DELAY

Delay1 Delay1Sync Delay1Fbck Delay1L/R Delay1Width Delay1Slew					
64	Spiesto	64	1/1	127	127

FX - CHORUS 1-4CHORUS1 Ch1Type Ch1Rate Ch1Sync Ch1Fbck Ch1Depth Ch1Delay

Choro	20	Spiesto	+10	64	64
-------	----	---------	-----	----	----

FX - GATOR

GATOR G1On/Off G1Latch G1Sync G1RSync G1Slew G1Decay G1L/Rdel					
SU	Spiesto	16	SU	16	64

0

31

RE1: Non utilizzato.

RE2: Ritardo 1 volta

Visualizzato come: Dly1Time

Valore iniziale: 64

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta il tempo di ritardo di base. Con Dly1Sync (vedi RE3 sotto) impostato su Off, la nota suonata verrà ripetuta dopo un tempo fissi. Valori più alti corrispondono a un ritardo più lungo, con il valore massimo di 127 pari a ca. 700 ms. Se si varia il Delay Time (manualmente o tramite modulazione), mentre viene suonata una nota, si verificherà uno spostamento dell'intonazione. Vedi anche Delay Slew, RE7.

RE3: Ritardo 1 sincronizzazione

Visualizzato come: Dly1Sync

Valore iniziale: Spento

Campo di regolazione: vedere tabella a pagina 40

Il tempo di ritardo può essere sincronizzato con il clock MIDI interno o esterno, utilizzando un'ampia varietà di divisori/moltiplicatori di tempo per produrre ritardi da circa 5 ms a 1 secondo.

Tieni presente che il tempo di ritardo totale disponibile è iniziato. L'uso di grandi divisioni del tempo a una velocità del tempo molto bassa può superare il limite del tempo di ritardo.

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thresh C1Attack C1Rel 2.0 0 64 C1Mantieni C1 Guadagno 32 127

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl Diodo 100 0

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec LrgHall 90

RE4: Ritardo 1 Feedback

Visualizzato come: Dly1Fck

Valore iniziale: 64

Campo di regolazione: da 0 a 127

L'uscita della linea di ritardo è riconnessa all'ingresso, a livello ridotto; Delay 1 GLOBAL Feedback imposta il livello. Ciò si traduce in echi multipli, poiché il segnale ritardato viene ulteriormente ripetuto. Con Dly1Fck impostato su zero, non viene restituito alcun segnale ritardato, quindi si ottiene solo una singola eco. Aumentando il valore, sentirai più echi per ogni nota, anche se il volume si attenua comunque. Posizionando il comando al centro del suo campo (64) si ottengono circa 5 o 6 echi udibili; all'impostazione massima, le ripetizioni saranno ancora udibili dopo un minuto o più.

RE5: Ritardo 1 Rapporto Sinistra-Destra

Visualizzato come: Dly1L/R

Valore iniziale: 1/1

Campo di regolazione: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1,1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/ SPENTO, SPENTO/1

Il valore di questo parametro è un rapporto e determina come ogni nota ritardata viene distribuita tra le uscite sinistra e destra. Impostando Dly1L/R sul valore predefinito 1/1, tutte le ech al centro dell'immagine stereo. Con altri valori, il numero maggiore rappresenta il tempo di ritardo e in questo momento verrà prodotta un'eco solo in un canale, a seconda che il numero maggiore sia a sinistra della barra oa destra. Sarà accompagnato da un'eco più veloce nell'altro canale, in un momento definito dal rapporto tra i due numeri. I valori con OFF su un lato della barra fanno sì che tutti gli echi si trovino in un solo canale.

AUDIO

Il parametro PanPosn (menu FX Pagina 1, RE2) imposta la posizione stereo generale sia della nota iniziale che delle sue ripetizioni ritardate e ha la precedenza. Ciò significa, ad esempio, che se si seleziona 1/OFF come Rapporto L/R, in modo che tutti gli echi siano a sinistra, questi echi diminuiranno gradualmente se si imposta un valore positivo di PanPosn, che sposta il segnale giusto. Quando PanPosn è a +63 (completamente a destra), non sentirai alcun eco.

FX - EQ

RE6: Ritardo 1 larghezza immagine stereo

Visualizzato come: Dly1Width

Valore iniziale: 127

Campo di regolazione: da 0 a 127

Il parametro Width è realmente rilevante solo per le impostazioni di Delay L/R Ratio che determinano la suddivisione degli echi nell'immagine stereo. Con il suo valore predefinito di 127, qualsiasi posizionamento stereo dei segnali ritardati sarà completamente a sinistra e completamente a destra. Diminuendo il valore di Dly 1Width si riduce la larghezza dell'immagine stereo e gli echi con pan si trovano in una posizione intermedia tra il centro e completamente a sinistra oa destra.

SINTETICO

SFOGLIA DELLE PATCH Patch Nome Trova per Genero di categoria

Programma di inizializzazione A000 A000-D127 Tutti Tutti

PATCH SALVA PATCHSAVE Posng *----- Tomaia

Programma di avvio

Minore Numero punteggioo

0 spazio

PATCHSAVE Banca Destinazione patch

Dest+C&G 0 Programma di avvio

SaveCatg SaveGenero

Nessuno Nessuno

RE7: Ritardo 1 velocità di variazione

Visualizzato come: Dly1Slew

Valore iniziale: Spento

Intervallo di regolazione: Off, da 1 a 127

Delay 1 Slew Rate ha effetto sul suono solo quando viene modulato il Delay Time. La modulazione del tempo di ritardo produce il pitch-shifting. Con i ritardi generati da DSP, sono possibili cambiamenti molto rapidi del tempo di ritardo, ma questi possono produrre effetti indesiderati, inclusi glitch e clic digitali. Delay Slew Rate rallenta efficacemente la modulazione applicata, in modo da evitare qualsiasi problema di questo tipo derivante dal tentativo di modificare il tempo di ritardo troppo rapidamente. Il valore predefinito di Off corrisponde alla velocità massima di modifica e il tempo di ritardo tenderà di seguire accuratamente qualsiasi modulazione. Valori più alti produrranno un effetto più uniforme.

RE8: Non utilizzato.

Menu Riverbero

Gli algoritmi di riverbero aggiungono l'effetto di uno spazio acustico a un suono. A differenza del delay, il riverbero viene creato generando un insieme denso di segnali ritardati, tipicamente con diverse relazioni di fase ed equalizzazioni applicate per ricreare ciò che accade al suono in uno spazio acustico reale.

L'Ultranova ha due processori di riverbero. Questi possono essere caricati in due slot FX qualsiasi. Le loro strutture sono identiche; l'esempio seguente illustra il riverbero 1.

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thresh C1Attack C1Rel 2.0 0 64 C1Mantieni C1 Guadagno 32 127

L'Ultranova ha due processori di riverbero. Questi possono essere caricati in due slot FX qualsiasi. Le loro strutture sono identiche; l'esempio seguente illustra il riverbero 1.

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl Diodo 100 0

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec LrgHall 90

RE1: Non utilizzato.

Proteggi il MidiChan locale MidiOut Touch/Filter

Spento On Off impostato da Patch

RE2: Tipo Chorus 1

Visualizzato come: 0 48 KHz Auto SU

Valore iniziale: 120 BPM

Gamnia di regolazione: Camera, Camera piccola, Camera grande, Sala piccola, Sala grande, Grande

SARICA a Banca Patch 0 Nome Attuale OnePatch OneBank AllBanks

Porta USB un Programma di avvio

UltraNova fornisce sei diversi algoritmi di riverbero, progettati per simulare le riflessioni DUMP a cui si verificano in stanze e saloni di varie dimensioni.

Porta USB GLOBALI E AUDIO

Calibrare BendWhl ModWhl Atfouch SetAtfouch

RE3: Decadimento del riverbero

Visualizzato come: Rvb1Dec

Trasmissione O/S corrente ^^ Sistema operativo corrente versione 1.0.00

Valore iniziale: 90 Sistema operativo di avvio versione 1.0.00

Campo di regolazione: da 0 a 127

Il parametro Decay imposta il tempo di decadimento di base del tempo di riverbero

0dB 0 0

Controllo del livello delle cuffie Segui il Livello Equilibrio 1+2/3+4

volume principale (solo 1+2) 127 0

Da RE4 a RE8: Non utilizzato.

USCITE Synth 1+2 127 Ingresso1 Ingresso2 Modata REGISTRAZIONE

0 0

USCITE Synth 3+4 0 Ingresso1 Input2 0 Bilanciamento del livello (Host3+4/Synth+Inps)

127

Chorus è un effetto prodotto mescolando una versione continuamente ritardata del segnale con l'originale. Il caratteristico effetto

Chorus è prodotto dallo stesso processore Chorus

LFO apportando piccolissime modifiche ai ritardi. La modifica del ritardo produce anche l'effetto di più voci, alcune delle quali sono modificate nell'intonazione; questo si aggiunge all'effetto.

Menù del coro

USCITE Synth 3+4 0 Ingresso1 Input2 0 Bilanciamento del livello (Host3+4/Synth+Inps)

127

Chorus è un effetto prodotto mescolando una versione continuamente ritardata del segnale con l'originale. Il caratteristico effetto

Chorus è prodotto dallo stesso processore Chorus

LFO apportando piccolissime modifiche ai ritardi. La modifica del ritardo produce anche l'effetto di più voci, alcune delle quali sono modificate nell'intonazione; questo si aggiunge all'effetto.

Novazione UltraNova

Il processore Chorus può anche essere configurato come un Phaser, in cui viene applicato uno sfasamento variabile al segnale in specifiche bande di frequenza e il risultato viene remixato con il segnale originale. Il risultato è il familiare effetto 'swishing'.

EQ EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq

0 0 64 0 64 64

L'UltraNova ha quattro processori chorus. Questi possono essere caricati in qualsiasi quattro slot FX.

Le loro strutture sono identiche; l'esempio seguente illustra il Chorus 1. Si noti che sebbene i parametri siano denominati 'Chorus', sono tutti efficaci in entrambi i modi Chorus e Phaser.

127 127

RE1: Non utilizzato.

GATOR GION/OR GILatch GrRSync GtRSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel

SU Spento 16 SU 16 64 0

RE2: Tipo Chorus 1

Ch1Type Mono16

Visualizzato come: yyy y y

Valore iniziale: Chorus

yyy yy

RE3: Non utilizzato.

GATOR GION/OR GILatch GrRSync GtRSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel

SU Spento 16 SU 16 64 0

RE2: Tipo Chorus 1

Ch1Type Mono16

Visualizzato come: yyy y y

Valore iniziale: Chorus

yyy yy

Intervallo di regolazione: Chorus o Phaser

Programma di inizializzazione A000

Configura il processore FX come Chorus o Phaser.

[illegible]

RE1: Non utilizzato.

VOCE

RE2: Modalità Gator

Visualizzato come: Modalità GT

Valore iniziale: Mono16

LFO 1-3

Campo di regolazione: vedere tabella a pagina 44

Il parametro Mode consente di selezionare uno dei 6 metodi per combinare i due set di quattro gruppi di note, {L}A} e {B}. Tre delle modalità sono mono e tre sono stereo, in cui le note in Set {A} sono indirizzate all'uscita Left e quelle in Set {B} all'uscita Right.

I controlli Pan nella pagina 1 del menu FX sovrascriveranno le modalità Gator stereo. Le modalità stereo funzioneranno come descritto solo se i controlli principali FX Pan sono impostati centralmente.

RE3 e RE4: selezionare Modifica gruppo

Visualizzato come: Modifica gruppo

Valore iniziale: 1

Campo di regolazione: da 1 a 8

L'editor dei modelli consente di regolare i passaggi nella sequenza in gruppi di quattro, chiamati Modifica gruppi. I gruppi di modifica da 1 a 4 costituiscono la riga superiore del display pattern, Set {A}, e quindi i primi 16 passaggi del pattern. I gruppi di montaggio da 5 a 8 costituiscono la riga inferiore del display pattern, Set {B}, e quindi i secondi 16 step del pattern (tranne quando è selezionata la modalità Mono16, il pattern consiste quindi solo dei primi 16 step). Visualizzato come: RE3 o RE4 possono essere utilizzati per selezionare Modifica gruppi. Nel valore Init viene visualizzata una serie di "E" di quattro lettere: FX - AMOUNTS FXWeiDry 0 area centrale dell'LCD, e questa posizione rappresenta la modifica della sequenza che sono selezionate per la modifica .

Da RE5 a RE8: Editor di passaggi

I quattro encoder rotativi rimanenti controllano quali singoli passaggi saranno presenti nel pattern Gator. Il pattern da riprodurre è rappresentato dai 32 caratteri 'solidi' a destra del display LCD. Quando si seleziona Modifica gruppo 1 (tramite RE3/RE4), RE5 seleziona Fase 1, RE6 Fase 2, RE7 Fase 3 e RE8 Fase 4. Quando si seleziona Modifica gruppo 2, RE5 seleziona Fase 5, RE6 Fase 6 e così via su. I codificatori rotanti non solo selezionano se un determinato passaggio fa parte della sequenza, ma ne impostano anche il volume. Sono possibili sette diversi livelli, più 'off', cioè lo Step non viene giocato affatto. L'altezza del carattere 'solido' indica il volume del gradino.

il vocoder

Un Vocoder è un dispositivo che analizza le frequenze selezionate presenti in un segnale audio (chiamato Modulatore) e sovrappone queste frequenze a un altro suono (chiamato Carrier). Lo fa alimentando il segnale del modulatore in un banco di filtri passa banda. Ciascuno di questi filtri (12 dei quali sull'UltraNova) copre una banda particolare nello spettro audio e il banco di filtri "divide" quindi il segnale audio in 12 bande di frequenza separate.

Il risultato di questa disposizione è che il contenuto spettrale, ovvero il "carattere" del segnale audio viene "imposto" al suono del sintetizzatore, e quello che si sente è un suono del sintetizzatore che simula l'ingresso audio (tipicamente una voce).

Il carattere inale del suono vocodificato dipenderà molto dalle armoniche presenti nel suono del synth usato come Carrier. Le patch molto ricche di armoniche (ad esempio usando le onde a dente di sega) daranno generalmente i migliori risultati.

Tipicamente, il segnale del modulatore utilizzato da un Vocoder sarebbe una voce umana che parla o canta in un microfono. Questo crea i caratteristici suoni robotici o "talky" che sono recentemente tornati alla popolarità e ora vengono utilizzati in molti generi musicali attuali. Tieni presente, tuttavia, che il segnale del modulatore non deve essere limitato al linguaggio umano. Possono essere utilizzati altri tipi di segnale modulatore (ad esempio una chitarra elettrica o una batteria) e spesso possono dare risultati del tutto inaspettati e interessanti.

Il modo più comune di utilizzare il Vocoder è con il microfono dinamico a collo d'oca fornito con l'UltraNova (o qualsiasi altro microfono dinamico) collegato alla presa XLR del pannello superiore.

In alternativa, i segnali del modulatore possono provenire da uno strumento o da un'altra sorgente collegata alle prese AUDIO IN [11] e [12], situate sul pannello posteriore, ma ricorda che una presa jack collegata all'ingresso 1 prevarrà sull'ingresso XLR del pannello superiore . L'ingresso del modulatore al Vocoder è sempre mono, quindi una sorgente stereo collegata agli ingressi 1 e 2 verrà sommata.

O1Solo

O2Solo

O3Solo

NoisSolo

RM13Solo

RM23Solo

Spento

Spento

Spento

Spento

Spento

Spento

L1Delay

L1DSync

L1InOut

L1DTrig

L1Rate

L1RSync

L1Wave

L1Fase

L1Slew

L1KSync

L1Comm

L1CneSH

68

Spento

Seno

0

0

Spento

Spento

Spento

L1Vocoder

Il Vocoder viene abilitato e controllato premendo il pulsante VOCODER [19], che apre il menu Vocoder.

VOCODER

On/Off Balance Larghezza SibLevel SibType

Spento v67 m 0 127 40

Alto passaggio

ARP EDIT ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOcive ArpKsync ArpVel ClockBPM

RE1: Vocoder attivato/disattivato

1 64 1 Spento Spento 120

Visualizzato come: Acceso spento

Valore iniziale: Spento (Accesso/Off per l'abilitazione)

Campo di regolazione: Off o On

CHORD EDIT Trasposizione

Abilita/disabilita la funzione Vocoder. Se impostato su Off, il vocoder potrebbe essere configurato e ascoltato finché è visualizzato il menu Vocoder. L'azione del Vocoder si interromperà se Off 0 si apre un altro Menu. Una volta che il Vocoder è stato impostato su On, rimarrà operativo con qualsiasi Menu aperto.

ParPosn PanRate PanSync PanDepth

0 40 Spento 0

RE2 & RE3: Non utilizzato.

MODULATION MATRIXNumero del Source TouchSet Destin

RE4: Equilibrio Vocoder

Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX

Circovalazione Circovalazione Circovalazione Circovalazione Bypass Bypass

Bilancia

v63 m0-X2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFeedbk

64 64 64 64 Campo di regolazione: da v0 c64 a v63 c1; da v63 m0 a v0 m63

0

I suoni caratteristici del Vocoder si ottengono miscelando l'uscita del Vocoder con l'uno o l'altro dei due segnali sorgente. Questo parametro consente di mixare l'uscita del vocoder (v) con il segnale del modulatore (m) o con il segnale della portante (c). Ruotando l'encoder in senso orario, vedrai che la prima metà dell'intervallo di valori comprende le combinazioni di Vocoder e Carrier – “v0 c64” significa solo segnale Carrier e nessun effetto Vocoder, “v32 c32” significa che uscita Vocoder e segnale Carrier sono mescolati in proporzioni uguali. La seconda metà dell'intervallo di valori esegue lo stesso principio di miscelazione dell'uscita Vocoder e del segnale del modulatore.

RE5: Larghezza Vocoder

Visualizzato come: Larghezza

Valore iniziale: 127

Campo di regolazione: da 0 a 127

Le uscite di ciascuna banda del filtro Vocoder vengono indirizzate alternativamente ai canali sinistro e destro per produrre un'immagine stereo con una buona profondità. Diminuendo il valore di Width indirizzerà progressivamente tutte le uscite ilter su entrambe le uscite, quindi con Width impostato su zero, l'uscita Vocoder sarà in mono e posizionata centralmente nell'immagine stereo.

RE6: Livello sibilanza Vocoder

Visualizzato come: SibLevel

Valore iniziale: 40

Campo di regolazione: da 0 a 127

Determina la quantità di sibilanti che sarà presente nel segnale inal vocoded e può far sì che il Vocoder enfatizzi i suoni esplosivi "S" e "T" che si trovano nel parlato. Le sibilanti possono essere aggiunte per dare al Vocoder un suono più distintivo e per rendere più intelligibili le voci vocodificate.

RE7: Tipo sibilante Vocoder

Visualizzato come: Tipo Sib

Valore iniziale: Alto passaggio

Intervallo di regolazione: passa alto o rumore

Nell'impostazione predefinita di HiPass, le sibilanti vengono estratte dal segnale del Modulatore (ovvero la voce naturale del cantante) tramite iltering. Questa impostazione consentirà di ascoltare parte del segnale del modulatore. Se vuoi aggiungere delle sibilanti alla voce codificata, ma la voce dell'esecutore semplicemente non è così sibilante in modo naturale, puoi simulare artificialmente le sibilanti selezionando Rumore come Tipo di sibilo. Ciò aggiungerà un piccolo livello di rumore al segnale del modulatore e il voc oder tratterà il contenuto HF aggiuntivo allo stesso modo delle sibilanti naturali.

RE8: Non utilizzato.

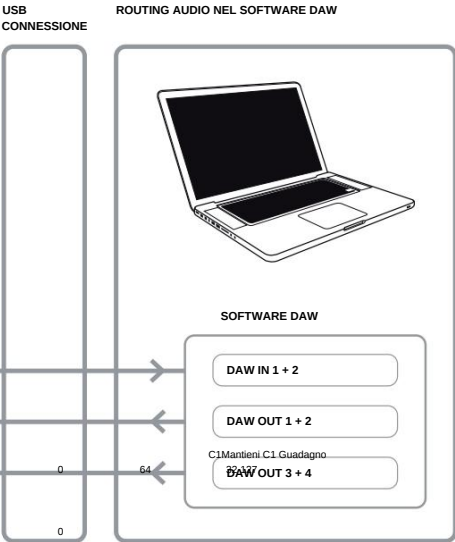
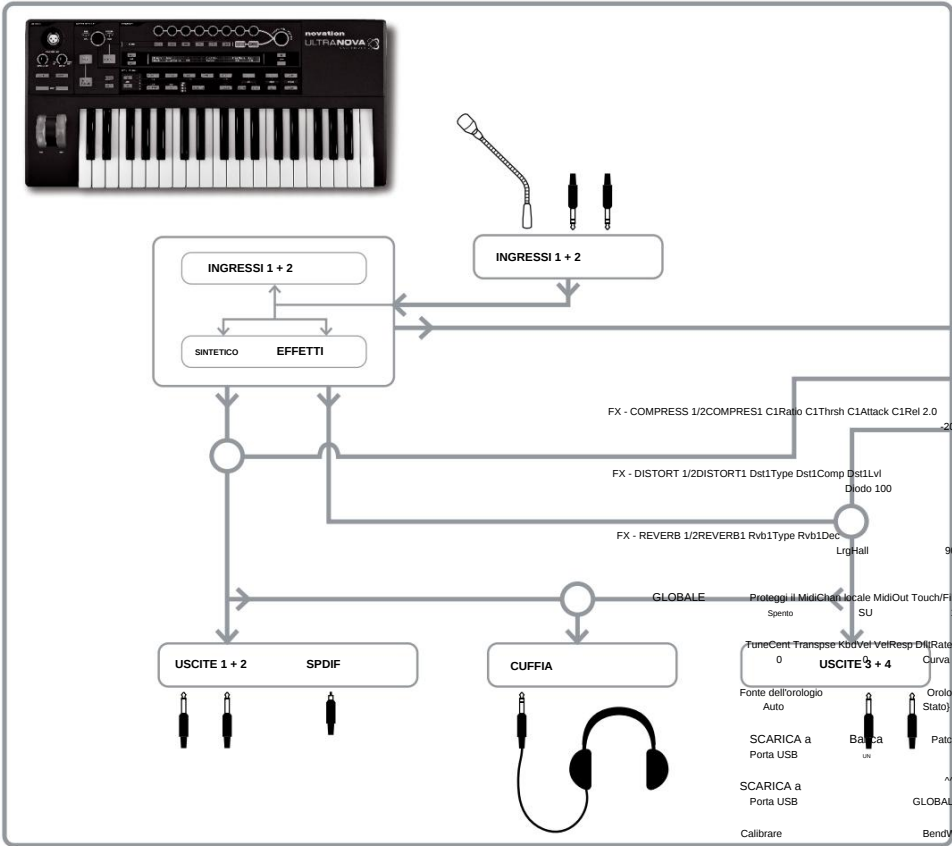
34

automap®
Utilizzo di UltraNova come controller software

Automap è un'applicazione software fornita con tutte le nuove tastiere e controller Novation.
Automap dovrebbe essere installato sul tuo computer e fungerà da interfaccia tra il tuo software DAW e UltraNova.
Comunica direttamente con la tua DAW e plug-in, così hai il pieno controllo su altri strumenti ed effetti dal tuo UltraNova.

ROUTING AUDIO Nell'ultranova

PERCORSO AUDIO NELL'ULTRANOVA



L'UltraNova può essere utilizzato anche come scheda audio/interfaccia audio per computer. È possibile collegare segnali audio da microfoni, strumenti e sorgenti a livello di linea (+2 dBu max.) e instradarli al computer tramite USB. Inoltre, fino a quattro canali audio dal computer (ad esempio, le uscite della tua DAW – l'“Host”) possono essere indirizzati attraverso l'UltraNova alle sue uscite audio. I canali DAW 1 e 2 possono alimentare le uscite 1 e 2, mentre i canali DAW 3 e 4 possono alimentare le uscite 3 e 4. Una combinazione di controlli hardware e software ti consente di rifinire il mix di ingressi audio, suoni synth e canali audio DAW ai vari Uscite.

Si noti che le impostazioni effettuate nel menu Audio non vengono salvate con le modifiche alla patch. Tuttavia, è possibile salvare le impostazioni del menu Audio (insieme alle impostazioni del menu Global allo stesso tempo) premendo WRITE [23] mentre ci si trova nel menu Audio (o Global). Ciò assicurerà che la prossima volta che accendi UltraNova, queste impostazioni verranno ripristinate anziché le impostazioni di fabbrica originali.

I menu audio vengono aperti con il pulsante AUDIO [30]. Il menu ha 5 pagine; le pagine da 1 a 5 forniscono rispettivamente i controlli per ingressi, cuffie, uscite 1 e 2, uscite 3 e 4 e uscite SPDIF.

Premere il pulsante AUTOMAP [26] per accedere alla modalità Automap. Il sintetizzatore non risponderà più ai controlli. le cui azioni verranno invece scritte nel . LEARN, VIEW, USER, FX, INST e MIXER [7] sono usati insieme al software Automap.

Le istruzioni complete per l'utilizzo di Automap sono disponibili su www.novationmusic.com/support.

Menu Audio Pagina 1 – Ingressi

Trasmissione O/S corrente ^^

Sistema operativo corrente versione 1.0.00 Sistema operativo di avvio versione 1.0.00

In1In2GainIn1-60In1-0dB	In2-60In2-0dB	In1yFXIn2yFX00
Controllo del livello delle cuffie		Livello 127
Segui il volume principale (solo 1+2)		Equilibrio 1+2/3+4 0
RE1: Collegamento in ingresso		Modalità REGISTRAZIONE sintetizzatore
Visualizzato come:		
Valore predefinito:		
Intervallo di regolazione: Indipendente o Stereo		
In modalità Indipendente (Indipendente), è disponibile una regolazione separata del guadagno per i due ingressi audio SPDIF (ingressi 1 e 2). In modalità Stereo, la stessa regolazione del guadagno viene applicata a entrambi gli ingressi contemporaneamente (vedere RE2 e RE3 di seguito). Le mandate FX dagli ingressi audio sono collegate in modo simile (vedi RE7 e RE8 sotto).		

RE2: Ingresso 1 Guadagno

Visualizzato come: In1Gain

Valore predefinito: Spento

Campo di regolazione: da -10 a +65

Con Input Linking (RE1) impostato su Indep, questo controllo regola il guadagno solo per Input 1. Con Input Linking impostato su Stereo, il guadagno per entrambi gli ingressi 1 e 2 verrà regolato in coppia. Il valore del parametro viene calibrato direttamente in dB di guadagno. All'aumentare del guadagno, il segnale in ingresso verrà visualizzato sui misuratori del grafico a barre (sotto RE5). Il guadagno deve essere regolato in modo che i misuratori raggiungano un picco di due o tre segmenti al di sotto di '0dB' nei passaggi più alti.

RE3: Ingresso 2 Guadagno

Visualizzato come: In2Gain

Valore predefinito: Spento

Campo di regolazione: da -10 a +65

Regola il guadagno di ingresso per Input 2 con Input Linking (RE1) impostato su Indept e per entrambi gli Input 1 e 2 con Input Linking impostato su Stereo. Il funzionamento è per il resto identico a RE2.

Da RE4 a RE6: Non utilizzato.

COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel RE7: Input 1 FX Send

2.0 -20 0 64 32 127

Visualizzato come: Valore In1 ~ FX

1/2DISTORT1 D1Gain D1Thrs D1Attack D1Rel D1Hold D1Gain

0 0 0

regolazione: da 0 a 127

Questo parametro regola la quantità di segnale di Input 1 inviato al processore FX per il cur Patch selezionato in affetto. Se Input Linking è impostato su Stereo, regola simultaneamente l'FX 90 livello di mandata sia per Input 1 che per Input 2.

GLOBAL

Proteggi il MidiChan locale MidiOut TouchFilter

Spento SU 1

Offset per patch

1/2COMPRES1 C1Ratio

Prova a scorrere le patch di fabbrica per sperimentare i diversi effetti che contengono per vedere come i diversi effetti alterano il tuo segnale di ingresso. In alternativa, Curve 4 Medium 48KHz prova una delle Patch nella categoria EX Input.

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 D1Gain D1Thrs D1Attack D1Rel D1Hold D1Gain

ClockSource Clock) 120 BPM

Stato automatico) Orologio interno

RE4: Ingresso 2 FX Send

Visualizzato come: SCARICA a

Valore predefinito: GL0BALI E AUDIO

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro regola la quantità di segnale di Input 2 inviato per l'elaborazione FX. Se Input Linking è impostato su Stereo, regola simultaneamente il livello di mandata FX per entrambi Input 1 Current O/S e ingresso 2.

Menu Audio Pagina 2 – Cuffie

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 | -40dB Spento Spento In2 -60 | -40dB

In1FX In2FX 0 0

Controllo del livello delle cuffie

Segui il volume principale (solo 1+2)

Livello 127

Equilibrio 1+2/3+4 0

USCITE Synth 1+2 127 0 0

Ingresso1 Ingresso2

Modalità REGISTRAZIONE sintetizzatore

Visualizzato come: Controllo del livello delle cuffie

Visualizzato come: 0

Valore predefinito: Segui il volume principale (solo 1+2)

SPDIF

Intervallo di regolazione: seguire il volume principale (solo 1+2) o

Usa Livello e Bilanciamento 1+2/3+4

Con Follow master volume (solo 1+2) selezionato, il livello del segnale alla presa per cuffie stereo [8] sarà regolato dal controllo Master Volume [29]. I controlli del volume della cuffia (RE6) e del bilanciamento della cuffia (RE7) non saranno operativi. Quello che si sente nelle cuffie sarà lo stesso mix e bilanciamento di quello inviato alle uscite 1 e 2. Con Use Level and Balance 1+2/3+4 selezionati, il volume della cuffia e la miscela della sorgente possono essere regolati indipendentemente da RE6 e RE7.

Da RE2 a RE5: Non utilizzato.

RE6: volume delle cuffie

Visualizzato come: Livello

Valore predefinito: 127

Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo regola il volume delle cuffie, quando Use Level and Balance 1+2/3+4 è selezionato da RE1.

RE7: Bilanciamento cuffie

Visualizzato come: Bilancia

Valore predefinito: 0

Campo di regolazione: da -64 a +63

Quando Use Level and Balance 1+2/3+4 è selezionato da RE1, l'audio alla presa delle cuffie è un mix del segnale alle uscite 1 e 2 (una coppia stereo) e quello alle uscite 3 e 4 (un altro stereo paio). Fare riferimento alle seguenti pagine del menu per i dettagli su come impostare le uscite 1 e 2 e 3 e 4.

RE8: Non utilizzato.

Menu Audio Pagina 3 – Uscite 1 e 2 e Sorgente host

Le uscite 1 e 2 possono trasportare un mix di suoni di sintetizzatore, le sorgenti audio collegate agli ingressi 1 e/o 2 e i canali DAW 1 e 2. L'impostazione predefinita per il mix di uscita 1+2 è il suono di sintesi a pieno livello e non audio, a parte qualsiasi indirizzato al processore FX. Il controllo MONITOR [28] sul pannello superiore fornisce un equilibrio tra i canali DAW 1 e 2 e il mix di suono synth e ingressi audio impostati con RE3, RE4 e RE5.

La porta USB può inoltre inviare un ulteriore mix direttamente a un computer.

Controllo del livello delle cuffie

Segui il volume principale (solo 1+2)

Livello 127

Equilibrio 1+2/3+4 0

USCITE Synth 1+2 127 0 0

Ingresso1 Ingresso2

Modalità REGISTRAZIONE sintetizzatore

RE3: Non utilizzato, ma il display LCD conferma che questa pagina riguarda le uscite 1 e 2.

RE2: livello sintetizzatore

Visualizzato come: sintetizzatore

Valore predefinito: 127

Campo di regolazione: da 0 a 127

RE2 regola il livello dei suoni generati dal sintetizzatore presente nel mix alle Uscite 1 e 2.

RE3: Ingresso 1 livello

Visualizzato come: Ingresso1

come: Valore 0

predefinito: Intervallo di da 0 a 127

regolazione: L'audio dall'ingresso 1 può essere mixato nelle uscite 1 e 2 regolando RE3. Con Input Linking (RE1 su Audio Menu Pagina 1) impostato su Indept, RE3 regola il livello solo per Input 1. Con FX - COMPRESS Input Linking impostato su Stereo, il livello di entrambi gli Input 1 e 2 verrà regolato in coppia.

RE4: Livello Ingresso 2

Visualizzato come: Input2

Valore 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

L'audio dall'ingresso 2 può essere mixato nelle uscite 1 e 2 regolando RE4. Con Input Linking (RE1 su Audio Menu Pagina 1) impostato su Indept, RE4 regola il livello solo per Input 2. Con Protect Local MidiChan MidiOut Input Linking impostato su Stereo, il livello di entrambi gli Input 1 e 2 verrà regolato in coppia.

RE5 e RE6: Non utilizzato.

48 KHz Auto SU

ClockSource Clock) 120 BPM

Stato automatico) Orologio interno

RE7: Modalità di registrazione

DUMP to Bank Visualizzato

completamento del valore

DUMP su

Intervallo di regolazione: seguire il volume principale (solo 1+2) o

Usa Livello e Bilanciamento 1+2/3+4

RE8: Non utilizzato

Controllo del livello delle cuffie

Segui il volume principale (solo 1+2)

Livello 127

Equilibrio 1+2/3+4 0

USCITE Synth 1+2 127 0 0

Ingresso1 Ingresso2

Modalità REGISTRAZIONE sintetizzatore

Menu Audio Pagina 4 – Uscite 3 e 4

USCITE Synth 3+4 0 127 0 127 0

Ingresso1 Ingresso2

Bilanciamento del livello (Host3+4/Synth+Inps)

0 127 0

SPDIF

Spento

Le uscite 3 e 4 possono anche trasportare un mix di suoni di synth, le sorgenti audio collegate agli ingressi 1 e/o 2 e i canali DAW 3 e 4. L'impostazione predefinita per il mix delle uscite 3+4 Novation UltraNova non c'è suono synth e audio esterno a pieno livello. RE6 fornisce un equilibrio tra i canali DAW 3 e 4 e il mix di ingressi audio e suoni synth impostati con RE3, RE4, RE5 e RE6.

RE1: Non utilizzato, ma il display LCD conferma che questa pagina riguarda le uscite 3 e 4.

RE2: livello sintetizzatore

Visualizzato come: sintetizzatore

Valore predefinito: 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

RE2 regola il livello dei suoni generati dal sintetizzatore alle uscite 3 e 4.

RE3: Ingresso 1 livello

Visualizzato come: Ingresso1

Valore predefinito: 127

Campo di regolazione: da 0 a 127

L'audio dall'ingresso 1 può essere mixato nelle uscite 3 e 4 regolando RE3. Con Input Linking (RE1 su Audio Menu Pagina 1) impostato su Indept, RE3 regola il livello solo per Input 1. Con Input Linking impostato su Stereo, il livello di entrambi gli ingressi 1 e 2 verrà regolato in coppia.

RE4: Livello ingresso 2

Visualizzato come: Ingresso2

Valore predefinito: 0

Campo di regolazione: da 0 a 127

L'audio dall'ingresso 2 può essere mixato nelle uscite 3 e 4 regolando RE4. Con Input Linking (RE1 su Audio Menu Pagina 1) impostato su Indept, RE4 regola il livello solo per Input 2. Con Input Linking impostato su Stereo, il livello di entrambi gli ingressi 1 e 2 verrà regolato in coppia.

COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel
RES: USCITE 3+4 Livello
Visualizzato come: Livello
Valore predefinito: 127
Campo di regolazione: da 0 a 127

Questo è un controllo di livello indipendente che regola il volume di uscita alle uscite 3 e 4 a sempre. (Questo è l'equivalente del controllo hardware MASTER VOLUME di Output 1/2.)

RE5: Uscite 3 e 4 Bilanciamento

Visualizzato come: Saldo(Host3+4/Synth+Inps)

Valore predefinito: 0

Campo di regolazione: da -64 a +63

Il mix disponibile alle uscite 3 e 4 può includere anche l'audio dai canali DAW 3+4 e Auto Status} Orologio interno

questo controllo fornisce un equilibrio tra questo audio e il mix di suono synth e audio Nome Current OnePatch

SCARICA a Banca Patch 0 OneBank AllBanks

ingressi predisposti con RE3, RE4 e RE5. Con un valore di -64, solo i canali DAW saranno Init Program

sentito; con un valore di +63 si sentirà solo il mix synth/ingressi. Un'impostazione di zero dà

SCARICA a una miscela uguale. GLOBALI E AUDIO

Calibra RE8: BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Non utilizzato.

Trasmissione O/S corrente ^^ Sistema operativo corrente versione 1.0.00

Sistema operativo di avvio versione 1.0.00

Se si desidera utilizzare il motore FX di Ultranova per elaborare l'audio dalla DAW In12Link In1Gain In2Gain In1
e Indept OR On FX In1FX In2FX
una traccia (rimica) utilizzare due cavi jack per collegare le uscite 3 e 4 agli ingressi 1
2. Ora puoi aggiungere l'elaborazione degli effetti alla traccia ritmica nello stesso modo in cui le
cuffie Controllo livello Balance 1+2/3+4
Segui il volume principale, effetti a qualsiasi altro input.

USCITE Synth 1+2 127 Ingresso1 Ingresso2 Modalità REGISTRAZIONE
0 0 sintetizzatore

Menu Audio Pagina 5 – Uscita SPDIF

USCITE Synth 3+4 Ingresso1 Ingresso2 Bilanciamento del livello (Host3+4/Synth+Inps)

0 127 0 127 0

SPDIF

Spento

RE1: Uscita SPDIF

Visualizzata come: SPDIF

Valore predefinito: Spento

Intervallo di regolazione: On, Off

L'uscita SPDIF può essere attivata o disattivata.

Impostazioni globali

Premendo il pulsante GLOBAL [31] si apre il Global Menu (sette pagine). Questo menu contiene una serie di funzioni del sintetizzatore e del sistema audio a cui, una volta configurate, non sarà generalmente necessario accedere regolarmente. Il menu globale include anche le routine per aggiornare il sistema operativo di UltraNova. Si noti che le impostazioni effettuate nel menu globale sono non è stato salvato con alcuna modifica alla patch. Tuttavia, è possibile salvare le impostazioni del menu globale (insieme alle impostazioni del menu Audio allo stesso tempo) premendo WRITE [23] mentre ci si trova nel menu Global (o Audio). Ciò assicurerà che la prossima volta che accendi UltraNova, queste impostazioni verranno ripristinate anziché le impostazioni di fabbrica originali.

Menu Globale Pagina 1 – MIDI e altre impostazioni

Proteggi il MidiChan locale MidiOut Touch/Filter

Spento SU 1 Offset per patch

TuneCent Transps KbdVel VelResp DftrRate FootSwth Whlghts

0 RE1: Protezione memoria Curva 4 media 48 KHz Auto SU

Visualizzato come: RspPggi

Valore predefinito: 127

Intervallo di regolazione: Off o On

Questa è una funzione di sicurezza, utilizzata per prevenire la cancellazione accidentale di memorie e la perdita di dati.

SCARICA a Banca Patch 0 OneBank AllBanks

Quando è impostato su On, la scrittura di patch o dati globali in memoria verrà impedita e un breve messaggio di avviso (CANNOT

SAVE - MEMORY PROTECT IS ON !!) viene visualizzato sulla calibrazione

Il display di UltraNova. Si consiglia di lasciare la protezione della memoria attiva a meno che le patch non vengano modificate per

l'archiviazione in memoria o che un dump esclusivo di sistema da un computer non sia la versione corrente del sistema operativo 1.0.00

Trasmissione O/S corrente ^^ versione del sistema operativo all'avvio 1.0.00

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |-----| 0dB

In profondità Spento Spento In2 -60 |-----| 0dB

In1yFX In2yFX

0 0

Controllo del livello delle cuffie

Segui il volume principale (solo 1+2)

Livello 127

Equilibrio 1+2/3+4

0

Novazione UltraNova

RE2: Attivazione/disattivazione del controllo locale

Visualizzato come: Locale

Valore predefinito: SU

Intervallo di regolazione: Off o On

Questo controllo determina se l'UltraNova deve essere suonato dalla propria tastiera o rispondere al controllo MIDI da un dispositivo esterno, come un sequencer MIDI o una master keyboard. Impostare Local su On per utilizzare la tastiera e su Off se si intende controllare il sintetizzatore esternamente tramite MIDI o utilizzare la tastiera dell'UltraNova come master keyboard.

Un uso principale di Local Control On/Off è quello di evitare loop MIDI indesiderati attraverso apparecchiature esterne. Quando è impostato su Off, la tastiera dell'UltraNova e tutti gli altri controlli trasmettono comunque messaggi MIDI dalla porta MIDI OUT se MIDI OUT On/ Spento (RE4) è abilitato. Se un'apparecchiatura esterna è impostata per ritrasmettere il MIDI all'UltraNova, il sintetizzatore continuerà a funzionare. Ciò eviterà che le note suonino due volte, una riduzione della polifonia o qualsiasi altro effetto imprevedibile.

RE3: Assegna canale MIDI

Visualizzato come: MidiChan

Valore predefinito: 1

Campo di regolazione: da 1 a 16

Il protocollo MIDI fornisce 16 canali che consentono a un massimo di 16 dispositivi di coesistere su una rete MIDI, se ciascuno è assegnato per operare su un canale MIDI diverso. Assegna canale MIDI consente di impostare UltraNova per ricevere e trasmettere dati MIDI su un canale particolare, in modo che possa interfacciarsi correttamente con apparecchiature esterne.

RE4: uscita MIDI attivata/disattivata

Visualizzato come: Midi Out

Valore predefinito: Spento

Intervallo di regolazione: Off o On

Questo controllo consente all'UltraNova di trasmettere messaggi MIDI Out dal MIDI OUT porta [4] mentre viene riprodotto il sintetizzatore. Impostare questo parametro su On se si desidera registrare dati MIDI o attivare apparecchiature MIDI esterne aggiuntive dalla tastiera dell'UltraNova tramite il MIDI Porta OUT. Tuttavia, è importante notare che i dati MIDI vengono sempre trasmessi tramite USB.

RE5: Controllo manopola Touch/Filtro

Visualizzato come: Tocca/Filtra

Valore predefinito: Impostato da Patch

Intervallo di regolazione: Impostato da Patch o Filtro sempre

Questa impostazione determina il funzionamento della manopola TOUCHED/FILTER [9]. Con l'impostazione predefinita di Set by Patch, la manopola funziona come descritto a pagina 27, agendo come una copia dell'ultimo controllo rotativo da toccare o, con FILTER [8] abilitato, per variare la frequenza di taglio del Filter 1 Perché l'impostazione del pulsante FILTER viene salvata con Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh data, la funzione della manopola è determinata dalla Patch. Se RE5 è impostato su Filtra sempre, 2.0 0 32 127 la manopola TOUCHED/FILTER è impostata per controllare la frequenza del filtro in modo permanente.

RE6: non utilizzato.

RE7: Tuning Velocity, frequenza di campionamento e interruttore a pedale

TuneCent Transps KbdVel VelResp DftrRate FootSwth Whlghts

0 0 Curva 4 media 48 KHz Auto SU

Fonte dell'orologio Orologio) 120 BPM

RE1: Master Fine Tuning Stato) Orologio interno

Visualizzato come: Banca TuneCent

Valore predefinito: un 0 0 Toppa Nome Attuale OnePatch OneBank AllBanks

Campo di regolazione: da -50 a +50^

porta USB GLOBALS & AUDIO

Questo controllo regola le frequenze di tutti gli oscillatori della stessa piccola quantità, Calibrate BendWhl ModWhl Aftouch per permettere di accordare l'intero synth su un altro strumento, se necessario.

Gli incrementi sono di centesimi (1/100 di semitono), e quindi impostando il valore su ¼50 brani Current O/S Transmit ^^ Current O/ S Version 1.0.00 il sintetizzatore a un quarto di tono a ¼50 tra due semitoni. Un'impostazione di zero turns Startup O/S Version tastiera con il LA sopra il Do centrale a 440 Hz, ovvero l'altezza da concerto standard.

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |-----| 0dB

In profondità Spento Spento In2 -60 |-----| 0dB

In1yFX In2yFX

0 0

Controllo del livello delle cuffie

Segui il volume principale (solo 1+2)

Livello 127

Equilibrio 1+2/3+4

0

USCITE Synth 1+2 127 Ingresso1 Ingresso2 Modalità REGISTRAZIONE

0 0 sintetizzatore

USCITE Synth 3+4 0 Ingresso1 Ingresso2 Bilanciamento del livello (Host3+4/Synth+Inps)

127 0 127 0

SPDIF

Spento

Novazione UltraNova

RE2: Trasposizione chiave

Visualizzato come: Trasporre

Valore predefinito: 0

Intervallo di regolazione: da -24 a +24

Transpose è un'impostazione globale molto utile che "sposta" l'intera tastiera di un semitono alla volta in alto o in basso. Si differenzia dall'accordatura dell'oscillatore in quanto modifica i dati di controllo della tastiera piuttosto che gli oscillatori effettivi. Pertanto, impostare Transpose su +4 significa che puoi suonare con altri strumenti nella tonalità effettiva di mi maggiore, ma devi solo suonare note bianche, come se stessi suonando in do maggiore.

RE3: Velocità della tastiera

Visualizzato come: Kbd Vel

Valore predefinito: Curva 4

Intervallo di regolazione: dalla curva 1 alla curva 7; Risolto 7 a Risolto 127

Seleziona una delle 128 tabelle Velocity che mettono in relazione la risposta Velocity dei tasti alla forza applicata ad essi mentre vengono suonati. Curve 4 è l'impostazione predefinita e dovrebbe essere accettabile per la maggior parte degli stili di gioco.

Usa Curve 1 se giochi con un tocco leggero e Curve 7 se hai bisogno di un tocco più pesante. Prova diverse curve per adattarsi al tuo stile di gioco individuale.

RE4: Risposta di velocità

Visualizzato come: VelResp

come: Valore medio

predefinito: Intervallo di regolazione: Soft, Medium, Hard

La risposta alle informazioni sulla velocità MIDI dalla tastiera o da un dispositivo esterno come una tastiera controller MIDI o un sequencer può essere impostata utilizzando questa funzione. Un'impostazione di SOFT indica che piccoli cambiamenti nella velocità (uno stile di esecuzione più leggero) creeranno un grande cambiamento in risposta alla velocità, che si tratti del volume o di qualsiasi altra destinazione di modulazione a cui è indirizzata la velocità. Un'impostazione di HARD indica che cambiamenti più elevati nella velocità - uno stile di esecuzione molto più difficile, creerà grandi cambiamenti in risposta alla velocità. MEDIUM è ovviamente un compromesso tra questi due.

RE5: Frequenza di campionamento

Visualizzato come: Tariffa DfIt

Valore predefinito: 48 KHz

Campo di regolazione: 44,1 KHz, 48 KHz

Questa impostazione influisce sui segnali di uscita audio digitali inviati tramite le porte S/PDIF e USB dell'UltraNova. Le frequenze di campionamento disponibili di 44,1 kHz e 48 kHz sono le due più comunemente riscontrate nei sistemi audio digitali. Se l'UltraNova viene utilizzato con una DAW, la frequenza di campionamento sarà determinata dalla DAW, non dall'UltraNova. L'impostazione di RE5 ha validità solo quando l'UltraNova viene utilizzato in modalità "autonoma".

Se hai intenzione di masterizzare l'uscita dell'UltraNova su un CD audio, è necessario utilizzare 44,1 KHz e impostarlo sulla DAW o sull'UltraNova, come descritto.

RE6: Configurazione interruttore a pedale

Visualizzato come: FootSwth

Valore predefinito: Auto

Intervallo di regolazione: Auto, N/Aperto, N/Chiuso

Un interruttore a pedale sustain (pedale) può essere collegato all'UltraNova tramite la presa del pedale Sustain [5]. Verifica se il tuo pedale del forte è di tipo Normalmente aperto o Normalmente chiuso e imposta questo parametro in modo che si adatti. Se non sei sicuro di quale sia, collega la strega dei piedi con l'UltraNova non alimentato, quindi accendilo (senza il piede sul pedale!)

A condizione che il valore predefinito di Auto sia ancora impostato, la polarità verrà ora rilevata correttamente.

RE7: Luci delle ruote

Visualizzato come: Luci delle ruote

Valore predefinito: SU

Intervallo di regolazione: On, Off

Le ruote pitch e modulation possono essere retroilluminate con LED blu. Questa impostazione ti consente di farlo accendere o spegnere questi LED.

RE8: Non utilizzato.

Proteggi il MidiChan locale MidiOut Touch/Filter

Spento SU 1 Offset per patch

Menu Globale Pagina 3 – Orologio

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfItRate FootSwth Whlghts

0 0 Curva 4 media 48 KHz Auto SU

Fonte dell'orologio

Orologio) 120 BPM

Auto Stato) Orologio interno

SCARICA a Banca Patch 0 Nome Attuale OnePatch OneBank AllBanks

Porta USB un Programma di avvio

SCARICA a

Porta USB GLOBALI E AUDIO

Calibrare

Visualizzato come: SCARICA a

Valore predefinito: Auto

BandWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Range di regolazione: Auto, Internal, Ext-Auto, Midi, Usb

L'UltraNova utilizza un master MIDI clock per impostare il tempo (rate) dell'arpeggio Current O/S Transmit ^^ Current O/S Version 1.0.00

Startup O/S Version 1.0.00

tor e per fornire una base di tempo per la sincronizzazione con un tempo generale. Questo clock può essere derivato internamente o fornito da un dispositivo esterno in grado di trasmettere il MIDI clock.

L'impostazione di Clock Source determina se le funzioni di sincronizzazione del tempo dell'UltraNova (Arpeggiatore, Chorus Sync, Delay Sync, Gator Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync e Pan Rate Sync) seguiranno il tempo di una sorgente di clock MIDI esterna o seguiranno il tempo del clock interno.

Arp Edit (RE8).

USCITE Synth Input1 Modalità RECORD Ingresso2

1+2 127 0 Sintet 0

Auto – quando non è presente alcuna sorgente di clock MIDI esterna, l'UltraNova passerà automaticamente a USCITE Synth Ingresso1 Ingresso2 Bilanciamento del livello (Host3+4/Synth+Imps) orologio MIDI interno. Il tempo (BPM) sarà quello impostato dal parametro ClockBPM nel menu Arp Edit (RE8). Se è presente un MIDI clock esterno, UltraNova si sincronizzerà su di esso.

Interno: l'UltraNova si sincronizzerà con il MIDI clock interno indipendentemente da ciò che è disattivato potrebbero essere presenti sorgenti di clock MIDI esterne.

Ext-Auto: questa è una modalità di rilevamento automatico in base alla quale UltraNova si sincronizzerà con qualsiasi Novation UltraNova sorgente di clock MIDI esterna (tramite connessione USB o MIDI). Se non viene rilevato alcun clock esterno, il tempo "vola" sull'ultima frequenza di clock nota.

Midi – la sincronizzazione avverrà solo su un MIDI clock esterno collegato alla presa di ingresso MIDI. Se non viene rilevato alcun orologio, il tempo "vola" sull'ultima frequenza di clock nota.

Usb: la sincronizzazione verrà impostata solo sul clock MIDI esterno ricevuto tramite la connessione USB. Se non viene rilevato alcun orologio, il tempo "vola" sull'ultima frequenza di clock nota.

Quando è impostato su una qualsiasi delle sorgenti di clock MIDI esterne, il tempo sarà alla frequenza di clock MIDI ricevuta dalla sorgente esterna (ad es. un sequencer). Assicurati che il sequencer esterno sia impostato per trasmettere il MIDI Clock. In caso di dubbi sulla procedura, consultare il manuale del sequenziatore per i dettagli.

La maggior parte dei sequencer non trasmette MIDI Clock mentre sono fermi. La sincronizzazione dell'UltraNova con il MIDI Clock sarà possibile solo mentre il sequencer sta effettivamente registrando o suonando. In assenza di un clock esterno, il tempo oscillerà e assumerà l'ultimo valore di MIDI Clock in ingresso noto. (Si noti che l'UltraNova NON torna al tempo impostato dal parametro ClockBPM impostato nel menu Arp Edit (RE8)).

Fonte dell'orologio

Orologio) 156 BPM

Est-Auto Stato) Volo volante

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 RE2 to RE8: Non utilizzato.

64 32 127

Menu Globale Pagina 4 – Trasferimento patch

I dati delle patch possono essere trasferiti tra l'UltraNova e un computer in entrambe le direzioni. Questa sezione del menu globale consente di archiviare o eseguire il backup delle patch esternamente su un computer. Il software UltraNova Librarian verrà normalmente utilizzato per questo e questo ti consente anche di organizzare le tue patch in vari modi. Il trasferimento delle patch avviene sotto forma di messaggi MIDI SysEx. Questa pagina del menu è il "pannello di controllo" per il trasferimento dei dati della Patch dell'UltraNova a un computer o viceversa. Un processo noto come "data dump". Vedi UltraNova TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfItRate FootSwth Whlghts

Documentazione del bibliotecario per informazioni sul trasferimento dei dati della patch da un computer all'UltraNova.

Fonte dell'orologio

Orologio) 120 BPM

Auto Stato) Orologio interno

SCARICA a Banca Patch 0 Nome Attuale OnePatch OneBank AllBanks

Porta USB un Programma di avvio

SCARICA a

Porta USB GLOBALI E AUDIO

Calibrare

Visualizzato come: SCARICA a

Valore predefinito: Porta USB

Trasmissione O/S corrente ^^ Sistema operativo corrente versione 1.0.00 Sistema

Gamma di regolazione: porta USB o uscita MIDI

Programma di avvio versione 1.0.00

Questo controllo seleziona quale porta dati esterna deve essere utilizzata per un dump dei dati. Se si utilizza l'UltraNova in modalità USB o un pacchetto software di strumenti MIDI basato su computer, questo dovrebbe essere impostato su USBport; se si utilizza un altro software di gestione MIDI con cavi MIDI standard invece Segui il volume principale (solo 1+2) 0

Controllo del livello delle cuffie di una connessione USB, selezionare MIDIOut Equilibrio 1+2/3+4

USCITE Synth 1+2 127 Ingresso1 Ingresso2 Modalità REGISTRAZIONE

0 0 sintetizzatore

USCITE Synth 3+4 0 Ingresso1 Ingresso2 Bilanciamento del livello (Host3+4/Synth+Imps)

127 0 0

SPDIF

Spento

Novazione UltraNova

38

RE2: Selezione banca

Visualizzato come: Banca

Valore predefinito: (attualmente selezionato)

Campo di regolazione: da A a D

Ciò ti consente di selezionare il banco di patch da scaricare. Inizialmente visualizzerà il banco della patch attualmente selezionata. Se questo non è quello che desideri, selezionane un altro.

RE3: Selezione patch

Visualizzato come: Toppa

Valore predefinito: (attualmente selezionato)

Campo di regolazione: da 1 a 127

Questo visualizzerà il numero della Patch attualmente selezionata. Se questa non è una delle patch che vuoi scaricare, puoi selezionarne un'altra.

RE4: Non utilizzato.

RE5: L'encoder non è utilizzato.

Il display mostra: Attuale

Premere il pulsante sotto RE5 se si desidera scaricare solo la patch corrente. Ciò includerà tutte le modifiche ai parametri che sono state apportate, ma non salvate.

RE6: L'encoder non è utilizzato.

Il display mostra: One Patch

Premere il pulsante sotto RE6 se si desidera eseguire il dump della patch corrente nella sua forma originale (come ultima salvata). In questo caso, le eventuali modifiche apportate allo stesso non saranno incluse.

RE7: L'encoder non è utilizzato.

Il display mostra: Una Banca

Premere il pulsante sotto RE7 se si desidera scaricare tutte le 127 patch nel banco AUDIO attualmente selezionato.

RE8: L'encoder non è utilizzato.

Il display mostra: On Off Impostato da Patch

Premi il pulsante sotto RE8 se vuoi scaricare tutte le patch attualmente nell'UltraNova.

Menu Globale Pagina 5 – dump delle impostazioni globali e audio

Oltre a salvare i dati della patch tramite un dump su un computer, è anche possibile eseguire il dump delle impostazioni correnti del menu Globale e Audio.

SCARICA a

Porta USB

GLOBALI E AUDIO

Calibrare

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE1: Selezione porta di scarico

O/S corrente Trasmetti ^^ O/S corrente versione 1.0.00 DUMP a

Visualizzato

Sistema operativo di avvio versione 1.0.00

come: Valore predefinito: porta USB

Campo di regolazione: porta USB

uscita MIDI

In profondità Spento In2 -60 |-----| 0dB

Questo controllo seleziona quale porta dati esterna deve essere utilizzata per il dump.

Controllo del livello delle cuffie

Segui il volume principale (solo 1+2)

RE2: Non utilizzato.

USCITE Synth 1+2 127 RE3:

Ingresso1 Ingresso2

Modalità REGISTRAZIONE

L'encoder non è

utilizzato.

USCITE Synth

Il display mostra: 0

Premere il pulsante sotto RE3 se si desidera eseguire il dump delle impostazioni correnti del Global e

COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thresh C1Attack C1Rel Menu audio.

Spento 2.0 -20 0 64 premuto 32 127

RE4: RE5: Non utilizzato.

RE6: RE7: Non utilizzato.

RE8: RE9: Non utilizzato.

Menu Globale Pagina 6 – Calibrazione

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

LrgHall I

90

controller di UltraNova dovrebbero funzionare tutti correttamente fuori dalla scatola, tuttavia in alcune occasioni potrebbe essere necessario calibrarli per garantire che funzionino come previsto. In particolare, Proteggi Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

questa procedura è consigliata come parte del sistema operativo. I controller che possono essere calibrati sono: la

rotella del pitch (PITCH), la rotella Mod (MOD) e l'Aftertouch. Per calibrare un controller è necessario spostarlo ai suoi estremi, ad es.

ruotare la rotella Pitch verso il basso fino a possibile (noterete che il valore BendWhl sul display mostrerà zero). Quindi ClockSource

Clock) 120 BPM

ruotare la rotella Pitch nella sua estensione opposta (il valore BendWhl mostrerà 255). Con stato automatico) Orologio interno

la rotella Pitch nella sua posizione centrale dovrebbe restituire un valore BendWhl di circa Current OnePatch OneBank AllBanks

128. La rotella Pitch è ora calibrata e la procedura per calibrare la rotella Mod è identica (usare il parametro

ModWhl).

su porta USB

GLOBALI E AUDIO

Calibrare

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Trasmissione O/S corrente ^^

Sistema operativo corrente versione 1.0.00

Sistema operativo di avvio versione 1.0.00

Controllo del livello delle cuffie

Livello

Equilibrio 1+2/3+4

Per calibrare l'Aftertouch, premere leggermente un tasto e osservare il valore del parametro Aftouch pari a zero; quindi premere a fondo il tasto e osservare il valore di 127. L'aftertouch è ora calibrato.

I controller correttamente calibrati dovrebbero restituire i seguenti valori:

Intonazione - Il mio. (0); Centro (128); Massimo (255)

Contro - Il mio. (0); Massimo (127)

Aftertouch – Il mio. (0); Massimo (127)

FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thresh C1Attack C1Rel 2.0 -20 0 64 C1Mantieni C1 Guadagno 32 127

Dopo aver eseguito la procedura di cui sopra, premere WRITE [23] per memorizzare la calibrazione rivista.

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl Diodo 100 0

RE1-5: Non utilizzato, ma si noti che il valore Aftertouch (vedi sotto) viene visualizzato sotto RE5.

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

RE6: SetAftouchLrgHall 90

SetAftouch imposta la sensibilità Aftertouch. Con un valore impostato su 127 scoprirai che solo un valore molto è necessaria una leggera differenza nella pressione dei tasti per restituire un valore di controllo di zero e uno di 127, visualizzato come valore Aftouch. Con valori più bassi di SetAftouch, la differenza di pressione è più marcata.

In generale, mantenere SetAftouch impostato su un valore medio darà il meglio su

risultati.

ClockSource Auto Orologio) 120 BPM

Stato) Orologio interno

RE7-8: Non utilizzato.

DUMP alla porta USB della banca A Patch 0 Nome Attuale OnePatch OneBank AllBanks

Programma di avvio

Menu Globale Pagina 7 – Trasmissione OS

Calibrare

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Se si desidera eseguire una copia di backup del sistema operativo di UltraNova, è possibile

Trasmissione O/S corrente ^^

Sistema operativo corrente versione 1.0.00

Sistema operativo di avvio versione 1.0.00

eseguire un dump del sistema operativo dei dati sul tuo computer da questa pagina.

0dB

In1yFX In2yFX

In profondità Spento Spento In2 -60 |-----| 0dB

0 0

Controllo del livello delle cuffie

Per trasmettere il sistema operativo, premere il pulsante di ancoraggio sotto RE3.

Segui il volume principale (solo 1+2)

Livello

Equilibrio 1+2/3+4

127 0

USCITE Synth 1+2 127

Ingresso1 Ingresso2

Modalità REGISTRAZIONE

0 0

strumentazione

USCITE Synth 3+4

Ingresso1 Ingresso2

Bilanciamento del livello (Host3+4/Synth+Inps)

127 0 127 0

SPDIF

Spento

Novazione UltraNova

Tabella delle forme d'onda

SCHERMO	MODULO
Seno	Seno
Triangolo	Triangolo
Dente di sega	Dente di sega
Saw9:1PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 9:1
Saw8:2PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 8:2
Saw7:3PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 7:3
Saw6:4PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 6:4
Saw5:5PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 5:5
Saw4:6PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 4:6
Saw3:7PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 3:7
Saw2:8PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 2:8
Saw1:9PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 1:9
PW	Larghezza di impulso
Quadrato	Quadrato
BassCamp	Campo Basso
Bass_FM	Bassi a modulazione di frequenza
EP_ottuso	Piano elettrico noioso
EP_Bell	Bell Piano elettrico
Clav	Clavinova
Doppia Canna	Doppia canna
retrò	retrò
StrnMch1	Macchina per corde 1
StrnMch2	Macchina per corde 2
Organo_1	Organo 1
Organo_2	Organo 2
EvilOrg	Organo malvagio
HiStuff	Roba alta
Campana_FM1	Campanello a modulazione di frequenza 1
Campana_FM2	Campanello a modulazione di frequenza 2
DigBell1	Campanello digitale 1
DigBell2	Campanello digitale 2
DigBell3	Campanello digitale 3
DigBell4	Campanello digitale 4
Digipad	Pad digitale
Tabella 1	Tavola d'onda 1
Wtable....	Wavetable....
Wtable....	Wavetable....
Wtable36	Tavola d'onda 36
AudiIoInL	Ingresso audio sinistro (o microfono a collo di cigno)
AudiIoInR	Ingresso audio destro

Sincronizza la tabella dei valori

SCHERMO	DETTAGLI	SINCRONIZZAZIONE CORO SINCRONIZZAZIONE FREQUENZA LFO LFO DELAY SYNC SINC. PAN	SINCRONIZZAZIONE ARP SINCRONIZZAZIONE GATOR SINCRONIZZAZIONE DEL RITARDO FX
32° T	48 cicli per 1 bar	un	un
32°	32 cicli per 1 bar	un	un
16 T	24 cicli per 1 bar	un	un
16	16 cicli per 1 bar	un	un
8° T	12 cicli per 1 bar	un	un
16° D	8 cicli per 3 battiti / 32 cicli per 3 battute	un	un
8°	8 cicli per 1 barretta	un	un
4° T	6 cicli per 1 barretta	un	un
8° D	4 cicli per 3 battiti / 16 cicli per 3 battute	un	un
4°	4 cicli per 1 bar	un	un
1 + 1/3	3 cicli per 1 bar	un	un
4° D	2 cicli per 3 battiti / 8 cicli per 3 battute	un	un
2°	2 cicli per 1 bar	un	un
2 + 2/3	3 cicli per 2 barre	un	un
3 battiti	1 ciclo ogni 3 battiti / 4 cicli ogni 3 battute	un	un
4 battiti	1 ciclo per 1 barretta	un	un
5 + 1/3	3 cicli per 2 barre	un	un
6 battiti	1 ciclo ogni 6 battiti / 2 cicli ogni 3 battute	un	un
8 battiti	1 ciclo ogni 2 barre	un	un
10 + 2/3	3 cicli per 4 barre	un	
12 battiti	1 ciclo ogni 12 battiti/1 ciclo ogni 3 battute	un	
13 + 1/3	3 cicli ogni 10 bar	un	
16 battiti	1 ciclo ogni 4 barre	un	
18 battiti	1 ciclo ogni 18 battiti/2 cicli ogni 9 battute	un	
18 + 2/3	3 cicli per 8 barre	un	
20 battiti	1 ciclo ogni 5 bar	un	
21 + 1/3	3 cicli ogni 16 bar	un	
24 battiti	1 ciclo ogni 6 barre	un	
28 battiti	1 ciclo ogni 7 bar	un	
30 battiti	2 cicli ogni 15 bar	un	
32 battiti	1 ciclo ogni 8 bar	un	
36 battiti	1 ciclo ogni 9 barre	un	
42 battiti	2 cicli ogni 21 bar	un	
48 battiti	1 ciclo ogni 12 bar	un	
64 battiti	1 ciclo ogni 16 bar	un	

TABELLA DELLA FORMA D'ONDA LFO

SCHERMO	FORMA D'ONDA	INFORMAZIONI SUPPLEMENTARI
Seno	Forme LFO tradizionali	
Triangolo		
Dente di sega		
Quadrato		
Rand S/H		Salta a valori casuali ad ogni ciclo dell'LFO
Ora S/H		Salta al valore minimo e massimo ciascuno trattenuto per un importo casuale di tempo
PianoEnv		Una forma a dente di sega ricurva
Sequenza 1	Queste sono sequenze che saltano a valori diversi, tenendole ciascuna per un sedicesimo del ciclo LFO Vota.	
Sequenza 2		
Sequenza 3		
Sequenza 4		
Sequenza 5		
Sequenza 6		
Sequenza 7		
invecchiamento 1	Si tratta di sequenze che saltano tra un valore minimo e un valore massimo, ogni valore mantenuto per un intervallo di tempo variabile.	
invecchiamento 2		
invecchiamento 3		
invecchiamento 4		
invecchiamento 5		
invecchiamento 6		
invecchiamento 7		
invecchiamento 8		
cromatico	Queste sono sequenze "melodiche". di vario genere. Quando modulato ing dell'oscillatore, per ottenere risultati cromatici, impostare Modulation Depth su ± 30 o ± 36 .	
Principale		
Maggiore 7		
Minore 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Diminuire		
DecMinore		
Minore 3°		
Pedale		
4°		
4x12		
1625 il Mag		
1625 min		
2511		

Tabella delle sorgenti della matrice di modulazione

SCHERMO	FONTE	COMMENTI
Diretto		Nessuna sorgente di modulazione selezionata.
ModRuota	Ruota Mod	Mod Wheel è il controller.
AftTouch	Aftertouch	La modulazione è proporzionale alla pressione applicata a un tasto mentre è tenuto premuto. (aftertouch monofonico).
Esprimere	Pedale di espressione	Un pedale esterno fornisce il controllo.
Velocità	Velocità chiave	La modulazione è proporzionale all'intensità del tasto suonato.
Tastiera	Posizione chiave	La modulazione è proporzionale alla posizione della chiave.
Lfo1+	LFO 1	'+' = LFO aumenta il valore di parametro controllato solo in senso positivo. '+'-' = LFO aumenta e diminuisce il valore del controllato parametro allo stesso modo.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	
Lfo2+/-		
Lfo3+	LFO 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Ambiente3 - Ambiente6	Buste da 1 a 6	Tutti e sei gli involucri vengono attivati premendo un tasto e qualsiasi/tutto può essere utilizzato per variare i parametri. Si noti che Env1 e Env 2 sono "cablati" per controllare l'Amplitude e Filter parametri, ma sono ancora disponibili per controllarne altri parametri.

TABELLA DESTINAZIONE MATRICE MOD

SCHERMO	DESTINAZIONE	COMMENTI
	Oscillatori:	
O123Ptch Pitch globale dell'oscillatore		Tutti gli oscillatori: Pitch Transpose
O1 Passo	Passo per oscillatore	Oscillatore 1: trasposizione dell'altezza
O2Pitch		Oscillatore 2: Pitch Transpose
O3 Passo		Oscillatore 3: trasposizione dell'altezza
O1Vsync	Oscillatore di sincronizzazione variabile	per oscillatore 1: sincronizzazione virtuale
Sincronizzazione Q2V		Oscillatore 2: sincronizzazione virtuale
O3Vsync		Oscillatore 3: sincronizzazione virtuale
O1PW/Idx	Ampiezza impulso per oscillatore/ Indice della tavola d'onda	Oscillatore 1: Pulsewidth / Wavetable Indice
O2PW/Idx		Oscillatore 2: Pulsewidth / Wavetable Indice
O3PW/Idx		Oscillatore 3: Pulsewidth / Wavetable Indice
O1Duro	Durezza per oscillatore	Oscillatore 1: durezza
O2Duro		Oscillatore 2: durezza
O3Duro		Oscillatore 3: durezza
	Mixer:	
Livello O1	Livelli di ingresso del mixer	Mixer: oscillatore 1 livello
Livello O2		Mixer: Oscillatore 2 Livello
Livello O3		Mixer: Oscillatore 3 Livello
Rumore Lvl		Mixer: livello di rumore
RM1 * 3 Liv		Mixer: Anello Mod 1*3 Livello
RM2*3 Liv		Mixer: Anello Mod 2*3 Livello
	Filtri:	
F1DAmnt	Distorsione pre-filtro, per ilter	Filtro 1: importo della distorsione
F2DAmnt	Filtro 2: importo della distorsione	
F1Freq	Frequenza per filtro	Filtro 1: Frequenza
F2Freq		Filtro 2: Frequenza
Ris. F1	Risonanza per filtro	Filtro 1: Risonanza
F2Res		Filtro 2: Risonanza
Bilanciamento Filtro 1/Filtro 2 bilancia		Bilanciamento del filtro
	LFO:	
Tasso L1	Frequenza per LFO	LFO 1: Vota
Tasso L2		LFO 2: Vota
Tasso L3		LFO 3: Vota
	Buste:	
Env1Dec	Tempo di decadimento della busta	Busta 1 (Amp): Tempo di decadimento
Env2Dec		Busta 2 (filtro): tempo di decadimento
	FX:	
FX1Ant		FX1: Importo FX
FX2Ant		FX2: Importo FX
FX3Ant		FX3: Importo FX
FX4Ant		FX4: Importo FX
FX5Ant		FX5: Importo FX
FXFeedback		FX: Feedback FX
FXWetDry		FX: livello bagnato
Ch1Rate	Parametri del coro	Coro 1: Vota
Ch1Depth		Coro 1: Profondità
Ch1Delay		Coro 1: Ritardo
Ch1Fback		Ritornello 1: Feedback

Ch2Rate		Coro 2: Vota
Ch2Depth		Coro 2: Profondità
Ch2Delay		Coro 2: Ritardo
Ch2Fback		Coro 2: Feedback
Ch3Rate		Coro 3: Vota
Ch3Depth		Coro 3: Profondità
Ch3Delay		Coro 3: Ritardo
Ch3Fback		Coro 3: Feedback
Ch4Rate		Coro 4: Vota
Ch4Depth		Coro 4: Profondità
Ch4Delay		Coro 4: Ritardo
Ch4Fback		Ritornello 4: Feedback
Dly1Time	Parametri di ritardo	Ritardo 1: tempo di ritardo
Dly1Fbak		Ritardo 1: feedback
Dly2Time		Ritardo 2: tempo di ritardo
Dly2FBak		Ritardo 2: feedback
EQBasLvl	Impostazioni dell'equalizzazione	EQ: livello dei bassi
EQBasFrq		EQ: frequenza dei bassi
EQMidLvl		EQ: livello medio
EQMidFrq		EQ: frequenza media
EQTrbLvl		EQ: livello degli alti
EQTrbFrq		EQ: frequenza degli acuti
PanPosn	Posizione panoramica	Panoramica: posizione panoramica

TABELLA DEI PARAMETRI TWEAK

SCHERMO	LA ZONA	DETTAGLIO

PortTime		Voice: Portamento Time
FXWet Lvl		FX: livello bagnato
PstFXLvl		Mixer: livello post FX
PanPosn		FX: posizione panoramica
Undetune		Voce: Unison Detune
	Oscillatori:	
O1WTInt	Parametri dell'oscillatore 1	Oscillatore 1: Interpolazione Wavetable
O1PW/Idx		Oscillatore 1: Pulsewidth / Wavetable Indice
O1VSync		Oscillatore 1: sincronizzazione virtuale
O1Duro		Oscillatore 1: durezza
O1denso		Oscillatore 1: Densità
O1DnsDtn		Oscillatore 1: Density Detune
O1Semi		Oscillatore 1: trasposizione di semitoni
Centesimi di O1		Oscillatore 1: trasposizione dei centesimi
O2WTInt	Parametri dell'oscillatore 2	Oscillatore 2: Interpolazione Wavetable
O2PW/Idx		Oscillatore 2: Pulsewidth / Wavetable Indice
Sincronizzazione Q2V		Oscillatore 2: sincronizzazione virtuale
O2Duro		Oscillatore 2: durezza
O2denso		Oscillatore 2: Densità
O2DnsDtn		Oscillatore 2: Density Detune
O2Semi		Oscillatore 2: trasposizione di semitoni
Centesimi di O2		Oscillatore 2: trasposizione dei centesimi

O3WTInt	Oscillatore 3 parametri	Oscillatore 3: Interpolazione Wavetable
O3PW/Idx		Oscillatore 3: Pulsewidth / Wavetable Indice
O3Vsync		Oscillatore 3: sincronizzazione virtuale
O3Duro		Oscillatore 3: durezza
O3denso		Oscillatore 3: Densità
O3DnsDtn		Oscillatore 3: Density Detune
O3Semi		Oscillatore 3: trasposizione di semitoni
Centesimi di O3		Oscillatore 3: trasposizione dei centesimi
	Miscelatore:	
Livello O1		Mixer: oscillatore 1 livello
Livello O2		Mixer: Oscillatore 2 Livello
Livello O3		Mixer: Oscillatore 3 Livello
RM1 * 3 Liv		Mixer: Anello Mod 1*3 Livello
RM2*3 Liv		Mixer: Anello Mod 2*3 Livello
Rumore Lvl		Mixer: livello di rumore
	Filtri:	
Bilancio		Bilanciamento del filtro
F1Freq		Filtro 1: Frequenza
Ris. F1		Filtro 1: Risonanza
F1 Dannazione		Filtro 1: importo della distorsione
Pista F1		Filtro 1: tracciamento tastiera
F2Freq		Filtro 2: Frequenza
F2Res		Filtro 2: Risonanza
F2Dannazione		Filtro 2: importo della distorsione
F2Traccia		Filtro 2: tracciamento tastiera
F1Env2		Filtro 1: importo busta 2
F2Env2		Filtro 2: importo busta 2
	Busta 1:	
AmpAtt		Busta 1 (Amp): tempo di attacco
AmpDec		Busta 1 (Amp): Tempo di decadimento
AmpSus		Busta 1 (Amp): Sustain Level
AmpRel		Busta 1 (Amp): Tempo di rilascio
	Busta 2:	
FltAtt		Busta 2 (filtro): tempo di attacco
FltDec		Busta 2 (filtro): tempo di decadimento
FltSust		Busta 2 (Filtro): Sustain Level
FltRel		Busta 2 (filtro): tempo di rilascio
	Busta 3:	
E3 Ritardo		Busta 3: Ritardo
E3Att		Busta 3: Tempo di attacco
E3 dic		Busta 3: Tempo di decadimento
E3 Sus		Busta 3: livello di sostegno
E3 Rilascio		Busta 3: Tempo di rilascio
	LFO:	
Tasso L1		LFO 1: Vota
L1RSinc		LFO 1: velocità di sincronizzazione
L1Slew		LFO 1: Slew Amount
Tasso L2		LFO 2: Vota
L2RSinc		LFO 2: velocità di sincronizzazione
L2Slew		LFO 2: Slew Amount
Tasso L3		LFO 3: Vota
L3RSync		LFO 3: velocità di sincronizzazione

L3Slew		LFO 3: Slew Amount
	FX:	
FX1Ant		FX1: Importo FX
FX2Ant		FX2: Importo FX
FX3Ant		FX3: Importo FX
FX4Ant		FX4: Importo FX
FX5Ant		FX5: Importo FX
FXFeedback		FX: Feedback FX
Riservato		
Riservato		
Parametri Dly1Time	Delay	Ritardo 1: tempo di ritardo
Dly1Sync		Ritardo 1: tempo di sincronizzazione ritardato
Dly1Fck		Ritardo 1: feedback
Dly1Slew		Ritardo 1: importo slew
Dly2Time		Ritardo 2: tempo di ritardo
Dly2Sync		Ritardo 2: tempo di sincronizzazione ritardato
Dly2Fck		Ritardo 2: feedback
Dly2Slew		Ritardo 2: importo slew
Ch1Rate	Parametri del coro	Coro 1: Vota
Ch1Fcc		Ritornello 1: Feedback
Ch1Depth		Coro 1: Profondità
Ch1Delay		Coro 1: Ritardo
Ch2Rate		Coro 2: Vota
Ch2Fck		Coro 2: Feedback
Ch2Depth		Coro 2: Profondità
Ch2Delay		Coro 2: Ritardo
Ch3Rate		Coro 3: Vota
Ch3Fcc		Coro 3: Feedback
Ch3Depth		Coro 3: Profondità
Ch3Delay		Coro 3: Ritardo
Ch4Rate		Coro 4: Vota
Ch4Fck		Ritornello 4: Feedback
Ch4Depth		Coro 4: Profondità
Ch4Delay		Coro 4: Ritardo
GtSlew	Parametri Gator	Gator: Slew Amount
GtDecay		Alligatore: tempo di decadimento
GtL/RDel		Gator: tempo di ritardo sinistro/destro
Parametri dell'arpeggiatore	ArpGTime	Arpeggiatore: Gate Time
Riservato		
	Profondità di modulazione:	
M1Profondità		Matrice di modulazione: profondità slot 1
M...Profondità		Matrice di modulazione: Slot ... Profondità
M20Profondità		Matrice di modulazione: profondità slot 20

