Machine Translated by Google

ULTRANOVA

USER GUIDE

Firmware v 1.0.00

novation®

Machine Translated by Google

Gelieve te lezen:

Bedankt voor het downloaden van deze gebruikershandleiding.

We hebben machinevertaling gebruikt om ervoor te zorgen dat we een gebruikershandleiding in uw taal beschikbaar hebben. Onze excuses voor eventuele fouten.

Als u liever een Engelse versie van deze gebruikershandleiding ziet om uw eigen vertaaltool te gebruiken, kunt u die vinden op onze downloadpagina:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Machine Translated by Google

Overzicht

engels.....2

Duits.....46

FRANS.....91

Belangrijke veiligheid InstructieS

1. Lees deze instructies.
2. Bewaar deze instructies.
3. Neem alle waarschuwingen in acht.
4. Volg alle instructies.
5. Reinig alleen met een droge doek.
6. Installeer het niet in de buurt van warmtebronnen zoals radiatoren, warmteroosters, kachels of andere apparaten (inclusief versterkers) die warmte produceren.
7. Omzeil het veiligheidsdoel van de gepolariseerde of geaarde stekker niet. Een gepolariseerde stekker heeft twee bladen waarvan de ene breder is dan de andere. Een aardingsstekker heeft twee pinnen en een derde aardingspin. Het brede mes of de derde tand zijn bedoeld voor uw veiligheid. Als de meegeleverde stekker niet in uw stopcontact past, raadpleeg dan een elektricien voor vervanging van het verouderde stopcontact.
8. Zorg dat er niet op het netsnoer kan worden gelopen of dat het kan worden afgekneld, met name bij stekkers, stopcontacten en het punt waar ze uit het apparaat komen.
9. Gebruik alleen hulpstukken/accessoires die door de fabrikant zijn gespecificeerd.
10. Gebruik het alleen met het karretje, de standaard, het statief, de beugel of de tafel die door de fabrikant is gespecificeerd of bij het apparaat is verkocht. Wanneer een kar wordt gebruikt, wees dan voorzichtig bij het verplaatsen van de kar/apparaat-combinatie om letsel door kantelen te voorkomen.

11. Haal de stekker van dit apparaat uit het stopcontact tijdens onweer of wanneer het voor lange tijd niet wordt gebruikt.
12. Laat al het onderhoud over aan gekwalificeerd onderhoudspersoneel. Onderhoud is vereist wanneer het apparaat op enigerlei wijze is beschadigd, bijvoorbeeld als het netsnoer of de stekker is beschadigd, er vloeistof is gemorst of objecten in het apparaat zijn gevallen, het apparaat is blootgesteld aan regen of vocht, niet normaal werkt , of is gevallen.

Er mogen geen naakte kreupelen, zoals brandende kaarsen, op het apparaat worden geplaatst.

WAARSCHUWING: Overmatige geluidsdrukniveaus van oortelefoons en hoofdtelefoons kunnen gehoorverlies veroorzaken.

WAARSCHUWING: Deze apparatuur mag alleen worden aangesloten op USB 1.0 , 1.1 of 2.0 type rapporten.

milieu Verklaring

Nalevingsinformatieverklaring: Procedure voor conformiteitsverklaring

Productidentificatie:	Novation UltraNova
Verantwoordelijke partij:	Amerikaanse muziek en geluid
Adres:	5304 Derry Avenue #C Agoura heuvels, CA 91301
Telefoon:	800-994-4984

Dit apparaat voldoet aan deel 15 van de FCC-regels. Het gebruik is onderhevig aan de volgende twee voorwaarden: (1) Dit apparaat mag geen schadelijke interferentie veroorzaken, en (2) dit apparaat moet alle ontvangen interferentie accepteren, inclusief interferentie die een ongewenste werking kan veroorzaken.

Voor de Verenigde Staten

Aan de gebruiker:

1. Wijzig dit apparaat niet! Dit product, indien geïnstalleerd zoals aangegeven in de instructies: in deze handleiding, voldoet aan de FCC-vereisten. Wijzigingen die niet uitdrukkelijk door Novation zijn goedgekeurd, kunnen uw door de FCC verleende machtiging om dit product te gebruiken ongeldig maken.

2. Belangrijk: Dit product voldoet aan de FCC-voorschriften wanneer afgeschermde kabels van hoge kwaliteit worden gebruikt om verbinding te maken met andere apparatuur. Als u geen afgeschermde kabels van hoge kwaliteit gebruikt of de installatie-instructies in deze handleiding niet volgt, kan dit magnetische interferentie veroorzaken met apparaten zoals radio's en televisies en uw FCC-autorisatie om dit product in de VS te gebruiken ongeldig maken.

3. Opmerking: deze apparatuur is getest en voldoet aan de limieten voor een digitaal apparaat van klasse B, in overeenstemming met deel 15 van de FCC-regels. Deze limieten zijn bedoeld om een redelijke bescherming te bieden tegen schadelijke interferentie in een residentiële installatie.
Deze apparatuur genereert, gebruikt en kan radiofrequentie-energie uitstralen en kan, indien niet geïnstalleerd en gebruikt in overeenstemming met de instructies, schadelijke interferentie met radiocommunicatie veroorzaken. Er is echter geen garantie dat er geen interferentie zal optreden in een bepaalde installatie. Als deze apparatuur schadelijke interferentie veroorzaakt aan radio- of televisieontvangst, wat kan worden vastgesteld door de apparatuur aan en uit te zetten, wordt de gebruiker aangemoedigd om te proberen de interferentie te corrigeren door een of meer van de volgende maatregelen:

- Heroriënteer of verplaats de ontvangstantenne.
- Vergroot de afstand tussen de apparatuur en de ontvanger.
- Sluit de apparatuur aan op een stopcontact op een ander circuit dan dat • waarop de ontvanger is aangesloten.
- Raadpleeg de dealer of een ervaren radio/tv-technicus voor hulp.

Voor Canada:

Aan de gebruiker:

Dit digitale apparaat van klasse B voldoet aan de Canadese ICES-003

Dit digitale apparaat van klasse B voldoet aan de Canadese ICES-003.

RoHS-kennisgeving:

Focusrite Audio Engineering Limited is conform en [zijn/dit] product[en] voldoen, waar van toepassing, aan de Richtlijn 2002/95/EC van de Europese Unie inzake beperkingen van gevaarlijke stoffen (RoHS) en de volgende secties van Californië wet die verwijzen naar RoHS, namelijk secties 25214.10, 25214.10.2 en 58012, Gezondheids- en veiligheidscode; Sectie 42475.2, Code openbare middelen.

copyright en juridische mededelingen

Novation en Automap zijn gedeponeerde handelsmerken van Focusrite Audio Engineering Limited.
UltraNova is een handelsmerk van Focusrite Audio Engineering Limited.

Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) is een handelsmerk van Sony Corporation en Philips Electronics VST is een handelsmerk van Steinberg Media Technologies GmbH
Audio Units (AU) is een handelsmerk van Apple, Inc.
RTAS is een handelsmerk van Avid, Inc.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Alle rechten voorbehouden

Machine Translated by Google

inhoud

Inleiding 3

Belangrijkste kenmerken: 3
Over deze handleiding 3

Wat zit er in de doos? 3

Energiebehoeften 3

Hardware-overzicht 4

Bovenaanzicht - bedieningselementen ..... 4 Achteraanzicht – aansluitingen 5

Ermee beginnen 6

Standalone- en computerbediening – een voorwoord ..... 6 Standalone werking – audio- en MIDI-aansluitingen ..... 6 Een hoofdtelefoon gebruiken ..... 6 Een woordje over menunavigatie 6

Door patches scrollen 7

Zoeken in categorieën 7

Patches vergelijken 7

Een patch opslaan 7

Patchnaam invoeren (pagina 1) ..... 7 Een patch opslaan (pagina 2) . ..... 8 Updaten van het besturingssysteem van de UltraNova (PC) 8

Synthese-tutorial 8

Toonhoogte 8
Toon 8
Volume 9
De oscillatoren en mixer 9
Enveloppen en versterker 11
LFO's. 12
Samenvatting 12

UltraNova signaal laag diagram 12

Synth Edit-sectie 13

Hardware-navigatie 13

Oscillatoren 1, 2 en 3 13

Parameters per oscillator (pagina 1) ..... 13 Parameters per oscillator (pagina 2) ..... 14 Algemene Oscillator-parameters 14

De mixer 14

Mixerparameters (pagina 1) ..... 14 Mixerparameters (Pagina 2) 15

Filters 1 en 2 16

Per-ilter parameters (Pagina 1) ..... 16 Algemene filterparameters (pagina 2) 17

Stemmen 18

Enveloppen 19

Envelop 1 (amplitude) parameters (pagina 1) ..... 19 Envelope 1 (amplitude) parameters (pagina 2) ..... 20 Algemene envelopparameter ..... 21 Envelop 2 (Filter) parameters (pagina 1) ..... 21 Envelop 2 (Filter) parameters (Pagina 2) ..... 22 Gemeenschappelijke envelopparameter ..... 22 Enveloppen 3 t/m 6 parameters (pagina 1) ..... 22 Envelop 3 parameters (pagina 2) ..... 23 Gemeenschappelijke envelopparameter 23

LFO's 23

LFO 1-parameters (pagina 1) ..... 23 LFO 1-parameters (Pagina 2) ..... 25 De modulatiematrix 25

Modulatiematrixmenu 25

Controlesectie 26

De Animate-besturingselementen 26
Tweak-besturing 26
Aangeraakte/Filterknop 27
De filterknop 27
De vergrendelknop 27

De arpeggiator 27

Het akkoord 28

Effecten (FX) 28

FX Menu Pagina 1 – Pannen ..... 28 FX-menupagina 2 – Routebeschrijving ..... 29 FX-menupagina 3 – FX-niveauregelingen ..... 29 FX-menupagina 4 – FX-parameters ..... 30 EQ-menu 30
Compressormenu 30
Vervormingsmenu 31
Vertragingsmenu 31
Reverb-menu 32
Koormenu ..... 32 Gator-menu 33

De vocoder 34

Automap® 35

De UltraNova gebruiken als softwarecontroller ..... 35 Audio Menu Pagina 1 – Ingangen ..... 35 Audioroutering in de UltraNova 35

Audio Menu Pagina 2 – Koptelefoon ..... 36 Audio Menu Pagina 3 – Uitgangen 1 en 2, en Host-bron ..... 36 Audio Menu Pagina 4 – Uitgangen 3 en 4 ..... 36 Audiomenu Pagina 5 – SPDIF-uitgang 37

Algemene instellingen 37

Global Menu Pagina 1 – MIDI en andere instellingen ..... 37 Global Menu Pagina 2 – Tuning, Velocity, bemonsteringsfrequentie en voetschakelaar 37 Global Menu Pagina 3 – Clock ..... 38 Globale menupagina 4 – Patchoverdracht ..... 38 Algemene menupagina 5 – Dump globale en audio-instellingen ..... 39 Globale menupagina 6 – Kalibratie ..... 39 Globaal menu Pagina 7 – OS Transmit 39

Golfvormtabel 40

Tabel met synchronisatiewaarden 40

LFO-golfvormtabel 41

Tabel met modulatiematrixbronnen 41

Modulatie Matrix Bestemmingstabel 42

Tweak-parameters 42

Filtertabel 44

Arp-patroontabel 44

Tabel Gator-modi 44

Effecttypetabel 44

Machine Translated by Google

Invoering

Bedankt voor het aanschaffen van de UltraNova-synthesizer. De UltraNova is een krachtige digitale synthesizer die zich evengoed thuis voelt in een liveoptreden als in een opnameomgeving.
OPMERKING: De UltraNova is in staat audio te genereren met een groot dynamisch bereik, waarvan de extremen schade kunnen veroorzaken aan luidsprekers of andere componenten, en ook aan uw gehoor

Belangrijkste kenmerken:

- Volledige polyfonie, met maximaal 20 stemmen
- Klassieke analoge synth-golfvormen
- 36 wavetables
- 14 iltertypes
- Ingebouwde digitale FX-sectie met compressie, panning, EQ, reverb, delay, distortion, chorus en Gator-effecten
- 12-bands vocoder met dynamische zwanenhalsmicrofoon (meegeleverd)
- 37-noten aanslaggevoelig toetsenbord met aftertouch
- Volledige MIDI Automap-integratie
- LCD-display met 8 aanraakgevoelige, multifunctionele draaiknoppen
- 2-in/4-out USB-audio-interface (geluidskaart)

De volgende functies zijn beschikbaar in combinatie met de juiste UltraNova/Novation-software (downloadbaar):

- Automap - plug-in besturing van MIDI-apparaten en Digital Audio Workstations (DAW's). • UltraNova Editor (VSTTM, AUTM, RASTM plug-in) voor DAW
- Op Mac/Windows gebaseerde bibliothecarissoftware voor het beheer van patches

Over deze handleiding

We weten niet of je al jaren ervaring hebt met elektronische keyboards, of dat dit je allereerste synth is. Naar alle waarschijnlijkheid zit je ergens tussen de twee in. We hebben dus geprobeerd om deze handleiding zo nuttig mogelijk te maken voor alle soorten gebruikers, en dit betekent onvermijdelijk dat meer ervaren gebruikers bepaalde delen ervan zullen willen overslaan, terwijl relatieve beginners bepaalde delen ervan willen vermijden totdat ze zijn ervan overtuigd dat ze de basis onder de knie hebben.

Er zijn echter een paar algemene punten die nuttig zijn om te weten voordat u verder gaat met het lezen van deze handleiding. We hebben enkele grafische conventies in de tekst overgenomen, waarvan we hopen dat alle soorten gebruikers nuttig zullen zijn bij het navigeren door de informatie om snel te vinden wat ze moeten weten:

Afkortingen, conventies, enz.
Omdat er in de handleiding herhaaldelijk naar de acht roterende encoders wordt verwezen, hebben we ze afgekort tot REn, waarbij n een getal tussen 1 en 8 is, verwijzend naar de betreffende encoder.

Waar wordt verwezen naar bedieningselementen op het bovenpaneel of connectoren op het achterpaneel, hebben we een nummer gebruikt, dus: [x] om te verwijzen naar het diagram van het bovenpaneel, en dus: {x} om te verwijzen naar het diagram van het achterpaneel. (Zie pagina's 4 en 5)

We hebben BOLD CAPS gebruikt om de bedieningselementen op het bovenpaneel of connectoren op het achterpaneel een naam te geven. We hebben LCD dot-matrix-tekst gebruikt om tekst aan te duiden die op het LCD-scherm verschijnt aan het begin van elke parameterbeschrijving en in de parametertabellen, maar vetgedrukt om deze tekst aan te geven in de hoofdparagrafen van de handleiding.

Tips

Deze doen wat er op de verpakking staat: we voegen wat advies toe, relevant voor het onderwerp dat wordt besproken, dat het instellen van de UltraNova moet vereenvoudigen om te doen wat u wilt. Het is niet verplicht dat u ze volgt, maar over het algemeen zouden ze het leven gemakkelijker moeten maken.

Extra info

Dit zijn toevoegingen aan de tekst die interessant zijn voor de meer gevorderde gebruiker en die over het algemeen door de beginner kunnen worden vermeden. Ze zijn bedoeld om verduidelijking of uitleg te geven over een bepaald werkgebied.

Wat zit er in de doos?

De UltraNova is zorgvuldig verpakt in de fabriek en de verpakking is ontworpen om tegen een stootje te kunnen. Als het apparaat tijdens het transport beschadigd lijkt te zijn, gooi het verpakkingsmateriaal dan niet weg en neem contact op met uw muziekdealer.
Bewaar al het verpakkingsmateriaal voor toekomstig gebruik als u het apparaat ooit opnieuw moet verzenden.

Gelieve onderstaande lijst te vergelijken met de inhoud van de verpakking. Als er items ontbreken of beschadigd zijn, neem dan contact op met de Novation-dealer of -distributeur waar u het apparaat hebt gekocht.

- UltraNova-synthesizer
- Zwanenhalsmicrofoon • DC-voedingseenheid (PSU)
- Eenvoudig aan de slag-gids
- Deze handleiding
- USB-kabel
- Automap PRO-ontgrendelingscode
- Garantieregistratiekaart

energiebehoeften

De UltraNova wordt geleverd met een 12 V DC, 1250 mA voeding. De middelste pen van de coaxiale connector is de positieve (+ve) kant van de voeding. De UltraNova kan worden gevoed door deze AC-naar-DC-netadapter, of door de USB-verbinding met een computer. De PSU wordt in de meeste landen geleverd met afneembare adapters voor zijn stopcontacten; wanneer u de UltraNova van stroom voorziet via de netvoeding, zorg er dan voor dat uw lokale AC-voeding binnen het spanningsbereik valt dat door de adapter wordt vereist – dwz 100 tot 240 VAC - VOORDAT u hem in het stopcontact steekt
lichtnet.

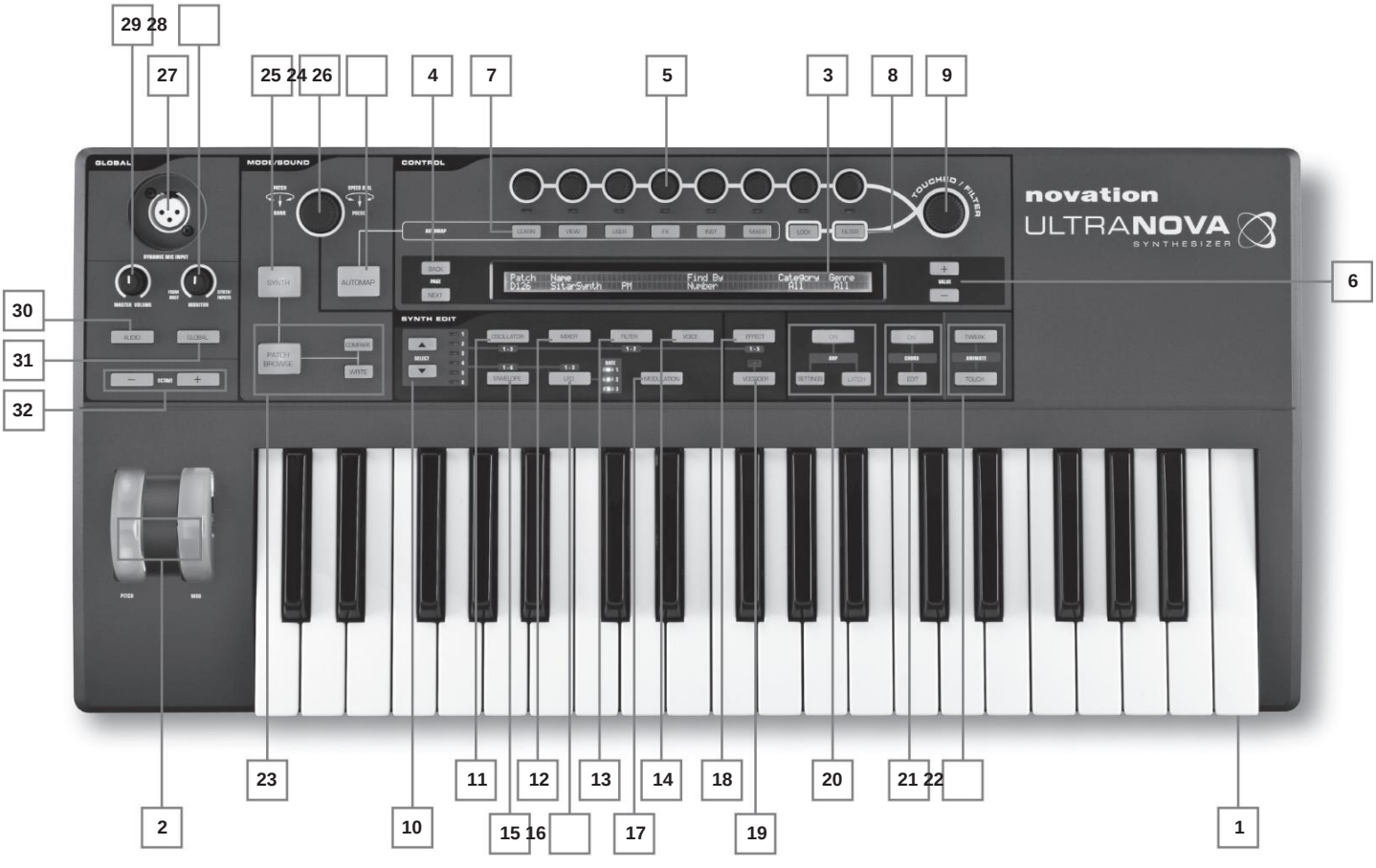
We raden u ten zeerste aan om alleen de meegeleverde PSU te gebruiken. Als u dit niet doet, vervalt uw garantie. Voedingen voor uw Novation-product kunnen worden gekocht bij uw muziekdealer als u de uwe bent kwijtgeraakt.

Als u de UltraNova via de USB-aansluiting van stroom voorziet, moet u zich ervan bewust zijn dat hoewel de USB-specificatie overeengekomen door de IT-industrie stelt dat een USB-poort 0,5 A moet kunnen leveren bij 5V, sommige computers - met name laptops - deze stroom niet kunnen leveren. Onbetrouwbare werking van de synth zal in een dergelijk geval resulteren. Bij het voeden van de UltraNova via de USB-poort van een laptop, wordt sterk aanbevolen dat de laptop wordt gevoed via het lichtnet in plaats van de interne batterij.

Machine Translated by Google

HARDWare-overzichtW

Bovenaanzicht - bedieningselementen



[1] Toetsenbord van 37 noten (3 octaven) met aanslag- en aftertouch-detectie.

[2] PITCH- en MOD-wielen. Het PITCH-wiel is mechanisch voorgespannen om terug te keren naar de middenpositie wanneer het wordt losgelaten.

[3] LCD-dot-matrix-display met 2 rijen x 72 tekens. Voor de meeste menu's is het display verdeeld in acht zones van links naar rechts, waarbij elke zone overeenkomt met een van de roterende encoders [5].

CONTROL-sectie

[4] PAGE BACK en NEXT-knoppen: deze worden gebruikt om vooruit en achteruit te gaan tussen menupagina's. Ze lichten op om aan te geven dat er extra pagina's beschikbaar zijn. Ze hebben geen functie als het huidige menu maar één pagina heeft.

[5] Draai-encoders – 8 aanraakgevoelige draaiknoppen met vergrendeling voor parameter selectie. Door elke bediening aan te raken, wordt een parameter voor aanpassing geselecteerd, de parameters worden aangegeven in de bovenste rij van het LCD-scherm [3] er direct onder. Indien gewenst kunnen meerdere parameters worden geselecteerd voor gelijktijdige aanpassing. (Het gebruik van een roterende encoder in de tekst van de handleiding wordt aangegeven met 'REn', waarbij n het nummer van de encoder is; bijv. 'RE1' verwijst naar roterende encoder 1). De aanslaggevoeligheid van de geleidende knoppen wordt ook gebruikt om ze tot actieve aanraakcontrollers te maken, en het opnieuw triggeren van enveloppen en andere effecten kunnen worden uitgevoerd door simpelweg de knoppen aan te raken.

[6] VALUE + en – knoppen: Deze passen de waarde van de momenteel geselecteerde parameter aan – zoals aangegeven door de LED onder de encoder die in gebruik is – omhoog of omlaag. De parameterwaarde wordt weergegeven in de onderste rij van het LCD-scherm.

[7] Automap-bediening: de LEARN-, VIEW-, USER-, FX-, INST- en MIXER-knoppen worden gebruikt, in combinatie met de roterende encoders, met Novation's Automap-software (zie [26]).

[8] LOCK- en FILTER-knoppen: deze werken samen met de TOUCHED/FILTER-knop [9]. FILTER wijst de knop toe om de afsnijfrequentie van filter 1 te regelen; LOCK stelt de functie van de knop in op de laatst aangeraakte parameter.

[9] TOUCHED/FILTER: dit is een grote, aanraakgevoelige, "soepele" bediening bedoeld om meer expressieve prestaties te helpen bij het spelen live. Het dupliceert ofwel de actie van de laatst aangeraakte roterende encoder, of, als de FILTER-knop [8] is ingedrukt, de frequentie van Filter 1.

SYNTH EDIT-sectie

De knoppen in het Synth Edit-gebied van het bedieningspaneel zijn gerangschikt in logische volgorde van het genereren en behandelen van geluid.

[10] SELECT K- en J-knoppen: verschillende van de belangrijkste synthblokken zijn gedupliceerd: er zijn 3 oscillatoren, 6 envelopgeneratoren, 5 FX-blokken, 3 LFO's en 2 ilters. Elk blok heeft zijn eigen menu en met de SELECT-knoppen kun je selecteren welk blok moet worden gecontroleerd worden. De 1 tot 6 LED's hiernaast geven het momenteel geselecteerde blok aan.

[11] OSCILLATOR-knop: opent een Oscillator-menu (twee pagina's). De UltraNova heeft: 3 oscillatoren, en de te besturen oscillator kan worden gekozen met de SELECT K en J-knoppen.

[12] MIXER-knop: opent het Mixer-menu (twee pagina's).

[13] FILTER-knop: opent een filtermenu (twee pagina's). De UltraNova heeft elk 2 ilters met een eigen menukaart. Het aan te sturen ilter wordt geselecteerd met de SELECT K en J toetsen.

[14] VOICE-knop: opent het spraakmenu (één pagina).

[15] ENVELOP-knop; opent een envelopmenu (twee pagina's). De UltraNova heeft 6 envelopgeneratoren, elk met een eigen menu. De envelopgenerator om te zijn bestuurd wordt geselecteerd met de SELECT K- en J-knoppen.

[16] LFO-knop: opent een LFO-menu (twee pagina's). De UltraNova heeft 3 LFO's (low frequentieoscillatoren), elk met een eigen menu. De te bedienen LFO wordt geselecteerd met de SELECT K en J knoppen. De set van 3 speciale LED's naast de LFO-knop knipperen om de huidige frequentie van elke LFO aan te geven.

[17] MODULATIE-knop: opent het modulatiemenu (één pagina).

[18] EFFECT-knop: opent een effectenmenu (FX) (vier pagina's). De UltraNova heeft 5 FX secties en de te besturen sectie kunnen worden gekozen met de Select K en J toetsen.

[19] VOCODER-knop: opent het Vocoder-menu (één pagina). Een LED licht op wanneer: de vocoder is actief.

[20] ARP-regelaars: de ON, SETTINGS en LATCH-knoppen regelen de Arpeggiator-functies van de UltraNova. Het Arp-menu (één pagina) wordt weergegeven door op de SETTINGS-knop te drukken, de ON-knop activeert/deactiveert de arpeggiator en de

Machine Translated by Google

LATCH-knop past het arpeggiator-effect toe op de laatst gespeelde noot(en), totdat een volgende toets wordt ingedrukt. LATCH kan vooraf worden geselecteerd, zodat het effectief is zodra de arpeggiator is ingeschakeld.

[21] CHORD-regelaars: met de UltraNova kunt u een akkoord spelen met een enkele noot op het toetsenbord. De ON-knop activeert de Chorder-functie; de EDIT-knop opent het Akkoordbewerkingsmenu, van waaruit akkoorddefiniëring en transpositie kan worden uitgevoerd.

[22] Besturingselementen animeren: de TWEAK- en TOUCH-knoppen maken alternatieve modi van de acht roterende encoders mogelijk, waardoor ze dynamisch in uitvoeringen kunnen worden gebruikt. Met TWEAK kun je een aangepast "controlepaneel" met geluidsparameters instellen voor elke patch die je gebruikt, zodat je gemakkelijk toegang hebt tot de meest benodigde; TOUCH activeert de aanslaggevoeligheid van de encoders, zodat u voorgeprogrammeerde wijzigingen in uw geluid kunt aanbrengen door gewoon een knop aan te raken.

MODE/SOUND-regelaars

[23] Patch-regelaars: met de PATCH BROWSE-knop, samen met de COMPARE- en WRITE-knoppen, kunt u de opgeslagen patches van de UltraNova beluisteren en vergelijken met de huidige synth-instellingen (vooral handig bij het wijzigen van geluiden) en overschrijf de patch desgewenst met de huidige instellingen.

[24] PATCH SELECT/SPEED DIAL draaiknop: gebruikt bij het selecteren van een patch. Merk op dat deze bediening zowel een druk- als een draaifunctie heeft.

[25] SYNTH-KNOP: dit zet de UltraNova in de Synth-modus, waardoor de interne geluidsgeneratie en geluidskaartfuncties.

[26] AUTOMAP-TOETS: Automap-modus is het alternatief voor Synth-modus, en schakelt effectief de besturingsfuncties van de synthesizer uit, waardoor de UltraNova kan fungeren als een Automap-controller voor plug-ins en DAW's. Voor het gebruik van deze functie is het softwarepakket Automap van Novation vereist. Houd er rekening mee dat de synthesizer nog steeds audio zal uitvoeren wanneer deze wordt geactiveerd door MIDI vanuit uw DAW-software.

GLOBALE controles

[27] Dynamische microfooningang: een XLR-aansluiting voor de aansluiting van de meegeleverde zwanenhalsmicrofoon of een alternatieve dynamische microfoon (dwz een microfoon die geen fantoomvoeding nodig heeft). Het microfoonsignaal kan naar de vocoder worden gerouteerd, intern met de synth worden gemixt en naar de audio-uitgangen worden gerouteerd. Bovendien kan de microfooningang rechtstreeks naar de DAW worden gerouteerd met behulp van de interne geluidskaart. Deze ingang wordt overschreven wanneer een jackplug wordt aangesloten op ingang 1 [11] op het achterpaneel.

[28] MONITOR: deze draaiknop regelt de balans tussen audio van de Host (PC of Mac, indien aangesloten) en de gecombineerde audio van de synth- en audio-ingangen.

[29] MASTER VOLUME: de niveauregeling voor de belangrijkste audio-uitgangen (en ook voor de hoofdtelefoonuitgang als de standaardinstelling voor de hoofdtelefoonniveauregeling in het audiomenu behouden blijft.)

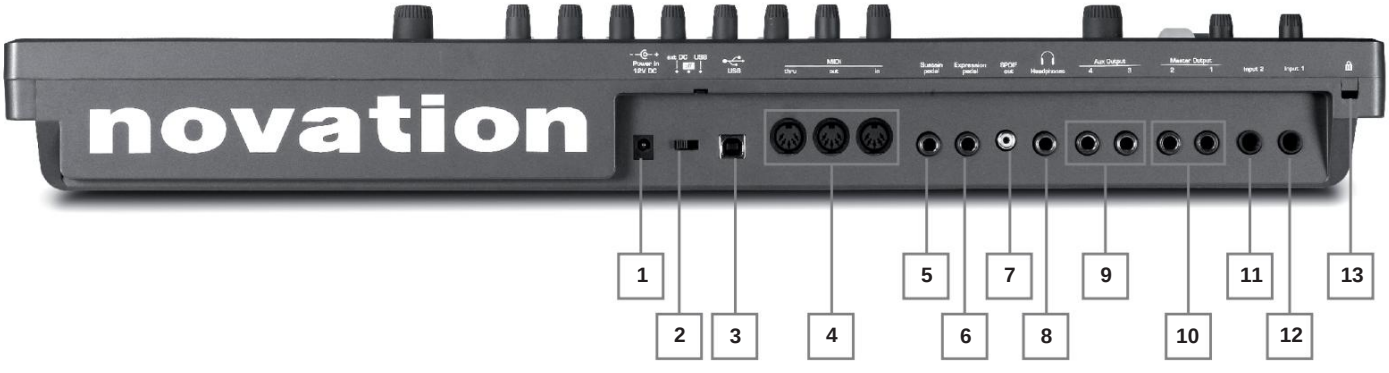
[30] AUDIO KNOP: opent het audiomenu (zeven pagina's), waardoor audioroutering mogelijk is en niveauaanpassingen te maken.

[31] ALGEMENE KNOP: opent het algemene menu (zeven pagina's).

[32] OCTAVE + en – knoppen: deze twee knoppen transponeren het toetsenbord één octaaf omhoog of omlaag elke keer dat ze worden ingedrukt, tot een maximum van vijf octaven omlaag of vier octaven omhoog. Als beide LED's uit zijn (de standaardstatus), is de laagste noot op het toetsenbord één octaaf

Midden C

Achteraanzicht – aansluitingen



{1} DC-voedingsconnector: standaard 2,2 mm-aansluiting voor het aansluiten van de externe 12 V DC PSU (meegeleverd). Zie pagina 3.

{2} Aan/uit-schakelaar: 3-standenschakelaar:

POSITIE ACTIE	
Links	Maakt externe 12 V DC-ingang mogelijk [1]
centrum	Uit
Rechts	Schakelt stroom in via USB-poort [3]

{3} USB-poort: Type B USB 1.1 (USB 2.0-compatibel) aansluiting voor aansluiting op pc of Mac

4} MIDI-connectoren: standaard MIDI In / Out / Thru-aansluitingen (5-pins DIN's)

{5} Sustainpedaalaansluiting: 2-polige (mono) ¼" jack-aansluiting voor aansluiting van een sustain pedaal. Zowel NO- als NC-pedaaltypes zijn compatibel; als het pedaal is aangesloten wanneer de UltraNova is ingeschakeld, wordt het type automatisch gedetecteerd tijdens het opstarten (mits uw voet niet op het pedaal staat!).

{6} Expressiepedaalaansluiting: 3-polige (stereo) ¼"-aansluiting voor aansluiting van een expressiepedaal. Een volledige lijst met ondersteunde pedalen is te vinden op de Novation answerbase op www.novationmusic.com/answerbase

{7} SPDIF-uitgang: phono-aansluiting (RCA-aansluiting) met digitale versie van hoofduitgangen 1 & 2 in S-PDIF-formaat.

{8} Koptelefoonaansluiting: 3-polige ¼"-aansluiting voor stereohoofdtelefoons. Het volume en de mix van de telefoon kunnen onafhankelijk van het audiomenu worden aangepast.

{9} Aux-uitgangen 3 & 4: 2 x ¼" jack-aansluitingen. Uitgangen zijn ongebalanceerd, bij +6 dBu maximaal niveau.

{10} Hoofduitgangen 1 & 2: 2 x ¼"-aansluitingen met stereo-hoofduitgang. Uitgangen zijn ongebalanceerd, op +6 dBu maximaal niveau.

{11} Ingang 2: ¼" jack-aansluiting voor externe microfoon of audio-ingangen op lijnniveau. Het signaal op ingang 2 kan intern worden gemengd met ingang 1 via het audiomenu. De ingangen zijn gebalanceerd en kunnen een maximaal ingangsniveau van +2 dBu accepteren.

{12} Ingang 1: ¼" jack-aansluiting voor externe microfoon of audio-ingangen op lijnniveau. Deze ingang heeft voorrang op een XLR-connector die is aangesloten op de Dynamic Mic Input [27] op het bovenpaneel. De ingangen zijn gebalanceerd en kunnen een maximaal ingangsniveau van +2 dBu accepteren.

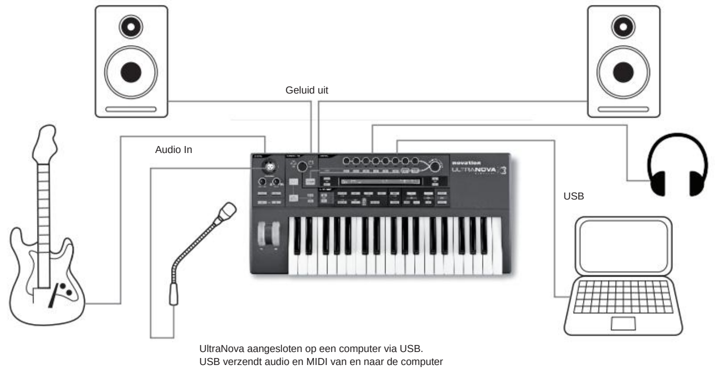
{13} Kensington Lock-poort: om uw synthesizer te beveiligen.

Machine Translated by Google

Ermee beginnen

Standalone en computerbediening – een voorwoord

De UltraNova kan worden gebruikt als een zelfstandige synthesizer, met of zonder MIDI-verbindingen van/ naar andere geluidsmodules of keyboards. Het kan ook - via de USB-poort - worden aangesloten op een computer (Windows of Mac) waarop een DAW-toepassing draait. De UltraNova kan dan volledig vanaf de computer worden bestuurd met behulp van de UltraNova Editor plug-in. De UltraNova Librarian is een aparte softwaretoepassing die enorm helpt bij het organiseren, opslaan en oproepen van patches.



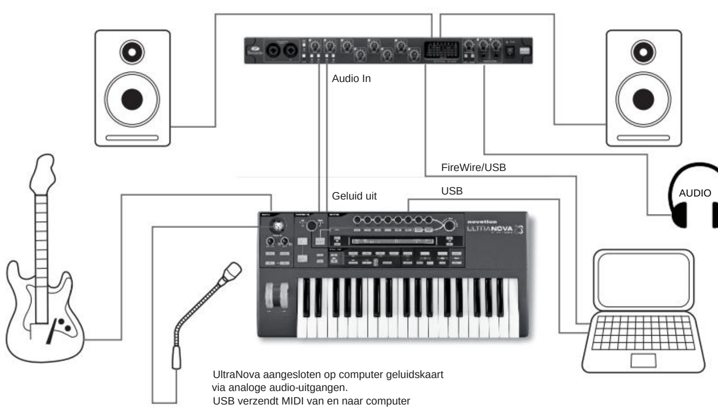
UltraNova aangesloten op een computer via USB.
USB verzendt audio en MIDI van en naar de computer

De methodes om de UltraNova aan te sluiten om tegemoet te komen aan de verschillende methodes van werken worden behandeld in de documentatie geleverd bij de UltraNova Editor en UltraNova Librarian softwarepakketten. De installatieprogramma's voor deze software en de bijbehorende USB-stuurprogramma's zijn mogelijk: gedownload van

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

Standalone werking – audio- en MIDI-aansluitingen

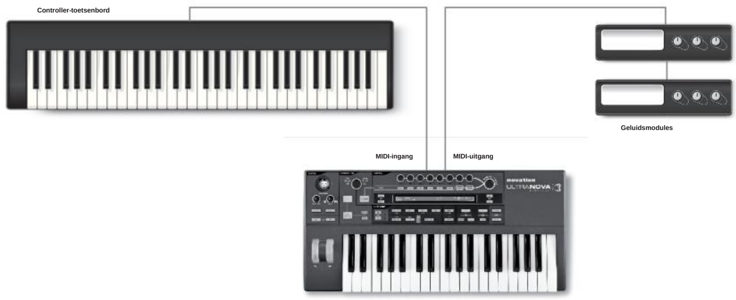
De eenvoudigste en snelste manier om met de UltraNova aan de slag te gaan, is door de twee jack-aansluitingen op het achterpaneel gemarkeerd met Master Output 1 en 2 {10} aan te sluiten op de ingangen van een stereoversterker, audiomixer, actieve luidsprekers, computergeluidskaart van derden of andere middelen om de output te bewaken.



UltraNova aangesloten op computer geluidskaart
via analoge audio-uitgangen.
USB verzendt MIDI van en naar computer

Let op: de UltraNova is geen computer MIDI-interface. MIDI kan worden verzonden tussen UltraNova synth en computer, maar MIDI kan niet worden verzonden van en naar de UltraNova MIDI DIN-poorten vanaf de computer.

Als u de UltraNova gebruikt met andere geluidsmodules, sluit dan MIDI OUT {4} op de UltraNova aan op MIDI IN op de eerste geluidsmodule, en koppel verdere modules op de gebruikelijke manier aan een serieschakeling. Als u de UltraNova gebruikt met een masterkeyboard, sluit dan de MIDI OUT van de controller aan op MIDI IN op de UltraNova en zorg ervoor dat het masterkeyboard is ingesteld op MIDI-kanaal 1 (het standaardkanaal van de UltraNova).



Met de versterker of mixer uit of gedempt, sluit u de AC-adapter aan op de UltraNova {1} en sluit u deze aan op het lichtnet. Zet de UltraNova aan door de schakelaar op het achterpaneel {2} op Ext DC te zetten. Tijdens het opstarten toont het display enkele seconden het versienummer van de i rmware:

Novation UltraNova Versie 1.0.00

Lapje Naam
A000 Novation UltraNova
FX - COMPRESS 1/2COMPRESS Circuitbeweging Versie 1.0.00 C1Houd C1Gain
waarna het Patch-menu verschijnt:
2.0 -20 0 64 32 127

Lapje Naam Klokbron A000 Circuitbeweging Klok} 156 BPM Ext-Auto Toestand} Vliegwielen

FX - VERVORMING 1/2DISTORT Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Diode 100 0

Zet de mixer/versterker/speakers met eigen voeding aan en stel de Monitor Balance [28] in op 12 Clock} **uur, en draai de hoofdvolumeregelaar [29] omhoog totdat u een gezond geluidsniveau** LrgHall **uit de luidsprekers hebt wanneer u het toetsenbord bespeelt.**
Klokbron 156 BPM
Ext-Auto Toestand} Vliegwielen
FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

GLOBAAL Bescherm lokale MidiChan MidiOut Touch/Filter
Uit Op 1 Uit ingesteld door patch

Een koptelefoon gebruiken

In plaats van luidsprekers via een versterker en/of een audiomixer, wilt u misschien een paar stereo koptelefoon. Deze kunnen worden aangesloten op de hoofdtelefoonuitgang op het achterpaneel {8}. De hoofduitgangen zijn nog steeds actief wanneer een hoofdtelefoon is aangesloten.

TuneCent Transpose KbdVel VelResp DflRate FootSwtch Whlights
0 0 Curve 4 Medium 48KHz Auto Op
Klokbron Klok} 120 BPM
Auto Status} Interne klok

DUMP naar Bank Patch 0 Naam Huidige OnePatch OneBank AllBanks
USB-poort Init-programma

OPMERKING: De UltraNova hoofdtelefoonversterker kan naar een hoog signaalniveau wees voorzichtig bij het instellen van het uitgangsniveau.

DUMP
USB-poort GLOBALS & AUDIO

Iiken BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

De standaard fabrieksinstelling voor het hoofdtelefoonniveau is dat het volume wordt geregeld door de hoofdvolumeregeling. Het is echter mogelijk om het niveau van de koptelefoon onafhankelijk in te stellen;
Huidige O/S Transmit ^^ Huidige O/S Versie 1.0.00 te kennen
hoe dit nu te doen. Druk op de AUDIO-knop [30] om het audiomenu te openen en druk vervolgens op de PAGE NEXT-knop [4] om de hoofdtelefoonpagina te openen:

In1ÿFX In2ÿFX
In de diepte 0 0

Niveauregeling hoofdtelefoon Volg hoofdvolume (alleen 1+2)	Niveau 127	Balans 1+2/3+4 0

UITGANGEN Synth 1+2 127 Ingang1 0 Ingang2 0 OPNAME modus
synth
UITGANGEN Synth 3+4 Ingang1 Ingang2 0 Niveaubalans (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 127 0
SPDIF
Uit

Als u RE1 tegen de klok in draait, verandert de instelling van de hoofdtelefoonniveauregeling in Use Level and Balance 1+2/3+4. **Vervolgens kan het hoofdtelefoonniveau onafhankelijk van de hoofduitgangen worden aangepast met RE6 (en elke balans tussen synthgeluiden en ingangen met RE7).**

Een woord over menunavigatie

De UltraNova is ontworpen om de speler maximale controle te geven over het geluidskarakter Novation UltraNova **en systeembediening met een minimum aan gedoe. Alle hoofdmenu's worden geselecteerd door een enkele druk op een speciale knop; als u bijvoorbeeld op de OSCILLATOR-knop drukt, wordt altijd het Oscillator-menu geopend, ongeacht waar u zich momenteel in het menusysteem bevindt. Het is niet nodig om een menu te "back-uppen" of "af te sluiten", u kunt altijd rechtstreeks van het ene menu naar het andere gaan met een enkele druk op de knop.**

Verschillende van de synth-verwerkingsblokken - zoals de Oscillator- en Envelope-menu's - zijn gedupliceerd; er zijn bijvoorbeeld 3 aparte oscillatoren met elk een eigen menu. Wanneer u een menu voor zo'n meervoudig blok opnieuw selecteert, wordt het geopend bij het laatst gebruikte menu. Als u bijvoorbeeld parameters van Envelop 4 aanpast, naar een ander menu gaat om enkele andere parameters aan te passen en vervolgens nogmaals op de ENVELOPE-knop drukt, wordt het Envelopmenu opnieuw geopend met de parameters voor Envelop 4 zichtbaar. Hetzelfde principe is van toepassing op menu's die meerdere pagina's hebben – UltraNova onthoudt welke parameters u het laatst hebt aangepast en opent het menu opnieuw op de laatst gebruikte pagina.

Machine Translated by Google

Door patches scrollenS

Uw UltraNova wordt geleverd met voorgeladen met een set fabriekspatches, die kunnen worden beluisterd vanuit het openingspatchmenu. Het openingspatchmenu is altijd toegankelijk door op de SYNTH-knop [25] te drukken. De patches zijn gerangschikt als 4 banken (A tot D), elk met 127 patches (000 tot 126). Draai RE1 om door de patches te bladeren. Het nieuwe geluid wordt geladen zodra de patchdata in de display wordt weergegeven. Als alternatief kan de PATCH/BANK-knop [24] worden gebruikt om door de hele set te draaien; draai in dit geval aan de PATCH/BANK-knop om de patch te selecteren en druk en draai aan de knop om de bank te selecteren. Merk op dat de naam van de patch wordt ook weergegeven.

Zoeken door categorieS

Behalve dat ze in 4 banken zijn gerangschikt, zijn de patches ook voor u gecategoriseerd volgens het type geluid; dit maakt het vinden van geschikte geluiden veel gemakkelijker. ÿ ÿÿÿ tot zowel een genre als een categorie; het genre geeft in grote lijnen het muzikale gebied aan waarvoor de patch geschikt zou kunnen zijn, de categorie verdeelt de set verder op sonische kenmerken.

Druk op de PATCH BROWSE-knop [23] en het onderstaande scherm verschijnt:

Patch	Naam	Zoek op	Categorie	Genre
A000	Init-programma	A000-D127	Alle	Alle

De display toont de locatie en naam van de momenteel geselecteerde patch. De standaard is voor alle patches beschikbaar, maar de locatie en categorie-filters kunnen worden ingesteld met RE8 en RE7 om alleen die patches weer te geven die tot een geselecteerd genre en/of categorie behoren.

Nadat de filter-criteria zijn ingesteld, kan door de beperkte patch-set worden gebladerd, hetzij in locatievolgorde (de standaard), of op naam, alfanumeriek. Deze keuze wordt bepaald door RE5, die stelt de parameter 'Zoeken op' op ofwel 'A000-D127' (locatievolgorde) of 'A-Z' (alfasortering).

Als er geen overeenkomsten zijn voor de geselecteerde Genre/Categorie-combinatie, kunt u de patch niet wijzigen - probeer een andere combinatie!

De genres en categorieën worden hieronder vermeld:

CATEGORIE	DISPLAY TOONT:
Bas	Bas
Klok	Klok
Klassiek	Klassiek
Trommel	Trommel
Toetsenbord	Toetsenbord
Leiding	Leiding
Beweging	Beweging
Pad	Pad
Poly	Poly
SFX	SFX
Draad	Draad
Externe invoer	ExtInput
Vocoder	Vocoder

GENRE	DISPLAY TOONT:
Klassiek	Klassiek
Drum 'n' Bass/ Breaks	D&B/Brks
Huis	Huis
industrieel	Industrie
Jazz	Jazz
R 'n' B/Hiphop	R&B/Hhop
Rock en pop	Rock/Pop
Techno	Techno
Dubstep	Dubstep

patches vergelijkenS

Bij het bewerken van opgeslagen patches om nieuwe geluiden te creëren, kan het handig zijn om de bewerkte versie te vergelijken met de origineel opgeslagen patch. Dit wordt bereikt door de COMPARE [23]-knop te gebruiken. Druk op de COMPARE-knop en speel een toets, en u hoort de originele opgeslagen patch. Laat de COMPARE-knop los, speel de toets opnieuw en u hoort de patch in de huidige bewerkte staat. Als u op de COMPARE-knop drukt terwijl u in een van de menupagina's bent (behalve het Write-menu), worden de opgeslagen patchparameters weergegeven. U kunt de momenteel bewerkte patch vergelijken met elke preset die in de UltraNova is opgeslagen. Dit is handig bij het selecteren van een nieuwe locatie voor de patch om op te slaan. Om dit te doen, druk u twee keer op de WRITE [23]-knop om pagina 2 van het Write-menu te openen. RE2 (Bank) en RE3 (Patch) selecteer de opgeslagen patch die u wilt vergelijken. Door de COMPARE-knop en een toets ingedrukt te houden, kan de opgeslagen patch klinken.

Opmerking: Als de WRITE-knop nogmaals wordt ingedrukt (terwijl op pagina 2 van het Write-menu), wordt de momenteel bewerkte patch opgeslagen op de locatie die is geselecteerd door RE2 en RE3. Om te voorkomen dat de bewerkte patch wordt opgeslagen, drukt u op een andere synth-knop om het Write-menu te verlaten (bijv

Een patch opslaan

Het is mogelijk om uw eigen patches direct in de UltraNova op te slaan of te schrijven zonder ÿÿÿ de UltraNova Librarian-softwaretoepassing. Het Write-menu bestaat uit twee pagina's en beide kunnen worden geopend door op de WRITE [23]-knop te drukken. Een derde druk op de WRITE knop stelt de vorinstelling op. Het is ook mogelijk om tussen de pagina's te bewegen met behulp van de PAGE BACK- en NEXT-knoppen [4].

Patchnaam invoeren (pagina 1)

Bovenste		Lager	Nummer	Interpunctie
Init-programma		a	0	ruimte

Niet gebruikt

RE2: Cursorpositie

Dit verplaatst de cursorpositie omhoog en omlaag in de tekstreeks om deze te kunnen bewerken karakters.

RE3: Karakter selecteren

Als u RE3 draait, bladert u door de hele tekenset (AZ, az, 0-9 en speciale tekens). De locatie van het teken dat wordt bewerkt, wordt bepaald door RE2.

RE4: niet gebruikt

RE5: Hoofdletters

De parameter bladert door de hoofdlettertekenset 'A' tot 'Z'. De locatie van het teken dat wordt bewerkt, wordt bepaald door RE2. Druk op de sjorknop direct onder RE5 om het teken in te voeren en de cursor automatisch naar de volgende positie te verhogen.

RE6: Kleine letters

De parameter bladert door de kleine letterset 'a' tot 'z'. De locatie van het teken dat wordt bewerkt, wordt bepaald door RE2. Druk op de sjorknop direct onder RE6 om het teken in te voeren en de cursor automatisch naar de volgende positie te verhogen.

RE7: Numerieke tekens

De parameter bladert door de numerieke tekenset '0' tot '9'. De locatie van het teken dat wordt bewerkt, wordt bepaald door RE2. Druk op de sjorknop direct onder RE7 om het teken in te voeren en de cursor automatisch naar de volgende positie te verhogen.

RE8: Interpunctie en speciale tekens

De parameter bladert door een reeks leestekens en speciale tekens. De locatie van het teken dat wordt bewerkt, wordt bepaald door RE2. Druk op de sjorknop direct onder RE8 om het teken in te voeren en de cursor automatisch naar de volgende positie te verhogen.

Machine Translated by Google

H BLADEREN Patch Naam Zoek op Categorie Genre
Init-programma A000-D127 Alle Alle

CH OPSLAAN PATCHSAVE Pasng Bovenste Lager Nummer Interpunctie
Init-programma a 0 ruimte

Een patch opslaan (pagina 2)

PATCHSAVE Bank	Patchbestemming	SaveCatg SaveGenre
Dest+C&G	0 Init-programma	Geen Geen

AANPASSING

Tweak1 Tweak2 RE1 : Tweak3 Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak7 Tweak8

Niet gebruikt.

RE2: Bankselectie

Gebruik deze regelaar om te selecteren naar welke bank (A,B,C of D) de patch moet worden geschreven.

AANRAKEN

RE3: Patchpositie

deze regelaar om het patchbestemmingsnummer te selecteren waar het momenteel bewerkte geluid naartoe wordt geschreven. De naam van de huidige bestemmingspatch wordt ter referentie weergegeven onder RE4 en RE5, hoewel deze wordt overschreven met de nieuwe patchnaam als de patch wordt opgeslagen zonder de positie te wijzigen.

Gebruik de COMPARE-knop om de door RE2 en RE3 geselecteerde patch te beluisteren.

RE4 – RE5: Niet gebruikt.

RE6: Categorie selecteren

Selecteer een categorie voor de nieuwe patch. Zie pagina 7 voor de lijst met categorieën.

RE7: Genre selecteren

Selecteer een genre voor de nieuwe patch. Zie pagina 7 voor de lijst met beschikbare genres.

RE8: Niet gebruikt.

Om het Write-menu te verlaten, drukt u op een andere synth-knop (bijv. SYNTH [25]).

Opmerking: Een snellere methode om patches te beheren (schrijven, laden, hernoemen, herschikken enz.) is door de downloadbare UltraNova Librarian te gebruiken. Deze kan gratis worden gedownload van http://novationmusic.com/support/ultranova.

Het besturingssysteem van de UltraNova updaten (pc)

OS-updatebestanden zullen van tijd tot tijd beschikbaar zijn op www.novationmusic.com/support/ultranova in de vorm van een MIDI SysEx-bestand. De updateprocedure vereist dat de UltraNova via USB wordt aangesloten op een computer waarop eerst de benodigde USB-stuurprogramma's zijn geïnstalleerd. Volledige instructies voor het uitvoeren van de update worden bij de download geleverd.

Zelfstudie Synthese

Deze sectie behandelt het onderwerp geluidsopwekking in meer detail en bespreekt de verschillende basisfuncties die beschikbaar zijn in de UltraNova's geluidsopwekkings- en verwerkingsblokken.

Het verdient aanbeveling dit hoofdstuk aandachtig te lezen als analoge geluidssynthese een onbekend onderwerp is. Gebruikers die bekend zijn met dit onderwerp kunnen dit hoofdstuk overslaan en doorgaan naar het volgende hoofdstuk.

Om inzicht te krijgen in hoe een synthesizer geluid genereert, is het handig om te weten uit welke componenten een geluid bestaat, zowel muzikaal als niet-muzikaal.

De enige manier waarop een geluid kan worden gedetecteerd, is door lucht het trommelvlies op een regelmatige, periodieke manier te laten trillen. De hersenen interpreteren deze trillingen (zeer nauwkeurig) in een van een oneindig aantal verschillende soorten geluid.

Opmerkelijk is dat elk geluid kan worden beschreven in termen van slechts drie eigenschappen, en alle geluiden hebben ze altijd. Zij zijn:

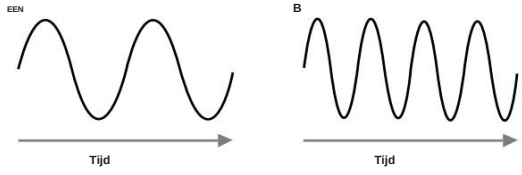
- **Toonhoogte**
- **Toon**
- **Volume**

Wat het ene geluid anders maakt dan het andere, is de relatieve grootte van de drie eigenschappen zoals ze aanvankelijk in het geluid aanwezig waren, en hoe de eigenschappen veranderen over de duur van het geluid.

Met een muzikale synthesizer hebben we er bewust voor gekozen om precieze controle te hebben over deze drie eigenschappen en vooral hoe ze kunnen worden veranderd gedurende de "levensduur" van het geluid. De eigenschappen krijgen vaak verschillende namen: volume kan worden aangeduid als amplitude, luidheid of niveau, toonhoogte als frequentie en toon als timbre.

Toonhoogte

Zoals gezegd wordt geluid waargenomen door lucht die het trommelvlies laat trillen. De toonhoogte van het geluid wordt bepaald door hoe snel de trillingen zijn. Voor een volwassen mens is de langzaamste trilling die als geluid wordt waargenomen ongeveer twintig keer per seconde, wat door de hersenen wordt geïnterpreteerd als een basgeluid; de snelste is vele duizenden keren per seconde, wat door de hersenen wordt geïnterpreteerd als een geluid van het hoge treble-type.



Als het aantal pieken in de twee golfvormen (trillingen) wordt geteld, blijkt dat er precies twee keer zoveel pieken zijn in golf B als in golf A. (Golf B is eigenlijk een octaaf hoger in toonhoogte dan golf A). Het is het aantal trillingen in een bepaalde periode dat de toonhoogte van een geluid bepaalt. Dit is de reden dat toonhoogte soms frequentie wordt genoemd. Het is het aantal golfvormpieken dat gedurende een bepaalde tijdsperiode wordt geteld en dat de toonhoogte of frequentie bepaalt.

Toon

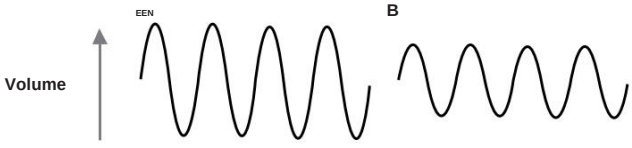
Muzikale geluiden bestaan uit verschillende, gerelateerde toonhoogtes die tegelijkertijd optreden. De luidste wordt de 'fundamentele' toonhoogte genoemd en komt overeen met de waargenomen toon van het geluid. Andere toonhoogtes waaruit het geluid bestaat en die in eenvoudige wiskundige verhoudingen gerelateerd zijn aan de grondtoon, worden harmonischen genoemd. De relatieve luidheid van elke harmonische in vergelijking met de luidheid van de grondtoon bepaalt de algehele toon of 'timbre' van het geluid.

Overweeg twee instrumenten zoals een klavecimbel en een piano die dezelfde noot op het toetsenbord spelen en met hetzelfde volume. Ondanks dat ze hetzelfde volume en dezelfde toonhoogte hebben, klinken de instrumenten toch duidelijk anders. Dit komt omdat de verschillende mechanismen voor het maken van noten van de twee instrumenten verschillende sets harmonischen genereren; de harmonischen die aanwezig zijn in een pianogeluid zijn anders dan die in een klavecimbelgeluid.

Machine Translated by Google

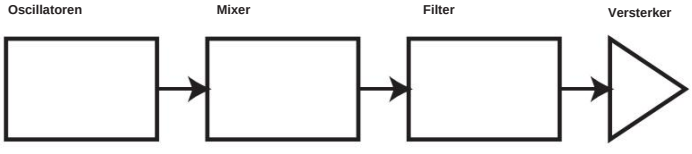
Volume

Het volume, dat vaak de amplitude of luidheid van het geluid wordt genoemd, wordt bepaald door hoe groot de trillingen zijn. Heel eenvoudig, luisteren naar een piano op een meter afstand zou luider klinken dan op vijftig meter afstand.



Nadat is aangetoond dat slechts drie elementen elk geluid kunnen definiëren, moeten deze elementen nu gerelateerd zijn aan een muzikale synthesizer. Het is logisch dat een andere sectie van de Synthesizer deze verschillende elementen 'synthetiseert' (of creëert).

Een deel van de synthesizer, de oscillatoren, levert ruwe golfvormsignalen die de toonhoogte van het geluid bepalen, samen met de ruwe harmonische inhoud (toon). Deze signalen worden vervolgens met elkaar gemengd in een sectie die de Mixer wordt genoemd, en het resulterende mengsel wordt vervolgens ingevoerd in een sectie die de Filter wordt genoemd. Dit maakt verdere wijzigingen in de toon van het geluid door bepaalde harmonischen te verwijderen (verliezen) of te verbeteren. Ten slotte wordt het geïltereerde signaal naar de versterker gevoerd, die het uiteindelijke volume van het geluid bepaalt.



Extra synthesizersecties - LFO's en enveloppen - bieden verdere manieren om de toonhoogte, toon en het volume van een geluid te veranderen door interactie met de oscillatoren, het filter en de versterker, waardoor veranderingen in het karakter van het geluid ontstaan die in de loop van de tijd kunnen evolueren. Omdat het enige doel van LFO's en enveloppen is om de andere synthesizersecties te besturen (moduleren), staan ze algemeen bekend als 'modulators'.

Deze verschillende synthesizersecties zullen nu in meer detail worden behandeld.

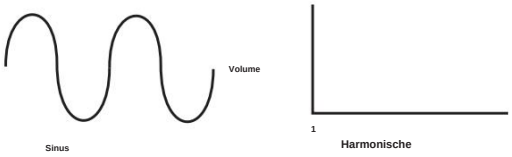
De oscillatoren en mixer

De Oscillator is echt de hartslag van de Synthesizer. Het genereert een elektronische golf (die de trillingen veroorzaakt wanneer deze uiteindelijk naar een luidspreker worden gevoerd). Deze golfvorm wordt geproduceerd met een controleerbare muzikale toonhoogte, aanvankelijk bepaald door de noot die op het toetsenbord wordt gespeeld of in een ontvangen MIDI-nootbericht. De initiële kenmerkende toon of klankkleur van de golfvorm wordt in feite bepaald door de vorm van de golfvorm.

Vele jaren geleden ontdekten pioniers van muzikale synthese dat slechts een paar kenmerkende golfvormen veel van de meest bruikbare harmonischen bevatten voor het maken van muzikale geluiden. De namen van deze golven weerspiegelen hun werkelijke vorm wanneer ze worden bekeken op een instrument dat een oscilloscoop wordt genoemd, en dit zijn: sinusgolven, vierkante golven, zaagtandgolven, driehoeksgolven en ruis.

Elke golfvorm (behalve ruis) heeft een specifieke set van muzikaal gerelateerde harmonischen die kunnen worden gemanipuleerd door andere secties van de synthesizer.

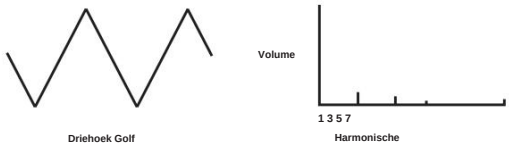
De onderstaande diagrammen laten zien hoe deze golfvormen eruitzien op een oscilloscoop en illustreren de relatieve niveaus van hun harmonischen. Onthoud dat het de relatieve niveaus van de verschillende harmonischen in een golfvorm zijn die de toon van het uiteindelijke geluid bepalen.



sinusgolven

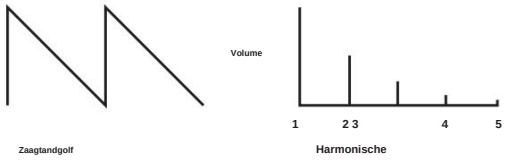
Deze hebben slechts één enkele harmonische. Een sinusgolfvorm produceert het "zuiverste" geluid omdat het slechts een enkele toonhoogte (frequentie) heeft.

Driehoeksgolven



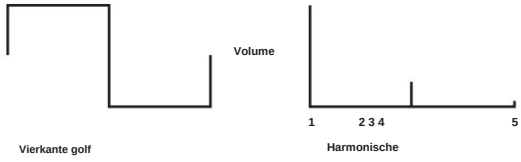
Deze bevatten alleen oneven harmonischen. Het volume van elk neemt af met het kwadraat van zijn positie in de harmonische reeks. De 5e harmonische heeft bijvoorbeeld een volume 1/25e van het volume van de grondtoon.

Zaagtandgolven



Deze zijn rijk aan harmonischen en bevatten zowel even als oneven harmonischen van de fundamentele frequentie. Het volume van elk is omgekeerd evenredig met zijn positie in de harmonische reeks.

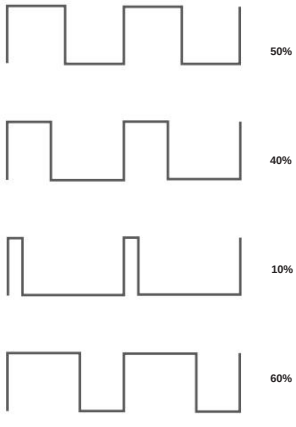
Vierkant / Pulsgolven



Deze hebben alleen oneven harmonischen, die hetzelfde volume hebben als de oneven harmonischen in a zaagtand golf.

Het zal worden opgemerkt dat de vierkante golfvorm evenveel tijd doorbrengt in zijn 'hoge' staat als zijn 'lage' staat. Deze verhouding staat bekend als de 'duty cycle'. Een blokgolf heeft altijd een duty cycle van 50%, wat betekent dat hij de helft van de cyclus 'hoog' is en de andere helft 'laag'.
In de Ultranova is het mogelijk om de duty cycle van de basis vierkante golfvorm aan te passen om een golfvorm te produceren die meer 'rechthoekig' van vorm is. Deze worden vaak pulsgolfvormen genoemd. Naarmate de golfvorm meer en meer rechthoekig wordt, worden er meer gelijkmatige harmonischen geïntroduceerd en verandert de golfvorm van karakter, waardoor het meer 'nasaal' gaat klinken.

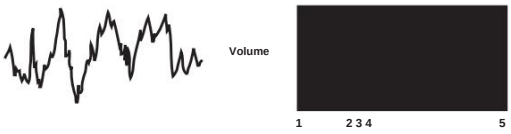
De breedte van de pulsgolfvorm (de 'Pulse Width') kan dynamisch worden gewijzigd door een modulator, waardoor de harmonische inhoud van de golfvorm voortdurend verandert. Dit kan de golfvorm een zeer 'vette' kwaliteit geven wanneer de pulsbreedte met een matige snelheid wordt gewijzigd.



Het maakt niet uit hoe een pulsgolfvorm klinkt of de duty cycle 40% of 60% is, aangezien de golfvorm gewoon "omgekeerd" is en de harmonische inhoud precies hetzelfde is.

Machine Translated by Google

Geluidsgolven



Dit zijn in feite willekeurige signalen en hebben geen enkele grondfrequentie (en dus geen toonhoogte-eigenschap). Alle frequenties hebben hetzelfde volume. Omdat ze geen toonhoogte hebben, zijn ruissignalen vaak handig voor het creëren van geluidseffecten en percussiegeluiden.

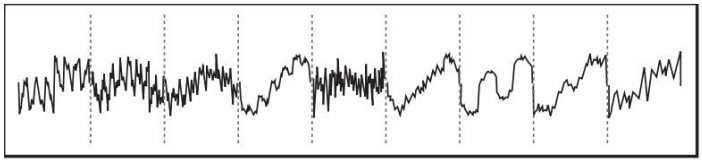
Digitale golfvormen

Naast de traditionele typen oscillatorgolfvormen die hierboven zijn beschreven, biedt de UltraNova ook een set zorgvuldig geselecteerde, digitaal gegenereerde golfvormen die nuttige harmonische elementen bevatten die normaal moeilijk te produceren zijn met traditionele oscillatoren.

Wavetables

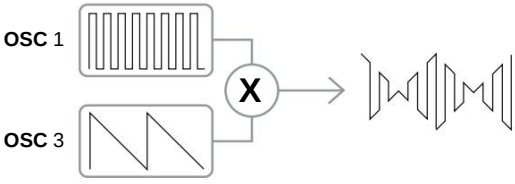
Een "wavetable" is in wezen een groep digitale golfvormen. De 36 wavetables van de UltraNova bevatten elk 9 afzonderlijke digitale golfvormen. Het voordeel van een wavetable is dat opeenvolgende golfvormen in de wavetable kunnen worden gemengd. Sommige wavetables van UltraNova bevatten golfvormen met vergelijkbare harmonische inhoud, terwijl andere golfvormen bevatten met sterk verschillende harmonische inhoud. Wavetables komen tot leven wanneer de 'wavetable index' - de positie binnen de wavetable - wordt gemoduleerd, wat resulteert in een geluid dat voortdurend van karakter verandert, vloeiend of abrupt.

9 golven vormen een golftafel



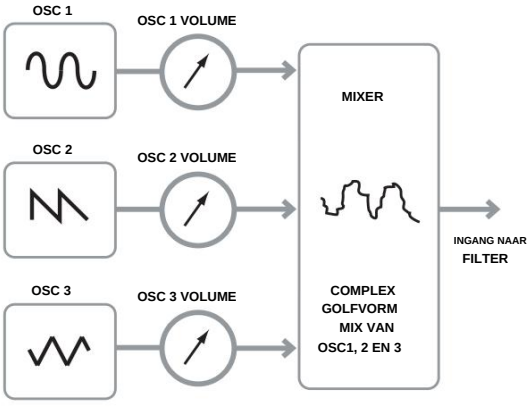
Ringmodulatie

Een Ring Modulator is een geluidsgenerator die signalen van twee van de UltraNova oscillators opneemt en deze effectief samen 'vermenigvuldigt'. De Ultranova heeft 2 Ring Modulators, de ene neemt Osc 1 en Osc 3 als input, en de andere neemt Osc 2 en Osc 3. De resulterende output hangt af van de verschillende frequenties en harmonische inhoud die aanwezig zijn in elk van de twee oscillatorsignalen, en zal bestaan uit van een reeks som- en verschilfrequenties evenals de frequenties die aanwezig zijn in de originele signalen.



De mixer

Om het geluidsbereik dat kan worden geproduceerd uit te breiden, hebben typische analoge synthesizers meer dan één oscillator. Door meerdere oscillatoren te gebruiken om een geluid te creëren, is het mogelijk om zeer interessante harmonische mixen te bereiken. Het is ook mogelijk om afzonderlijke Oscillatoren iets tegen elkaar af te stemmen, wat een zeer warm, 'vet' geluid geeft. De Mixer van de UltraNova maakt het mogelijk om drie onafhankelijke oscillatoren, een aparte ruisoscillator en twee ringmodulatorbronnen te mixen.



Het filter

De Ultranova is een subtractieve muzieksynthesizer. Subtractief houdt in dat een deel van het geluid ergens in het syntheseproces wordt afgetrokken.

De oscillatoren voorzien de onbewerkte golfvormen van veel harmonische inhoud en de filtersectie trekt een deel van de harmonischen op een gecontroleerde manier af.

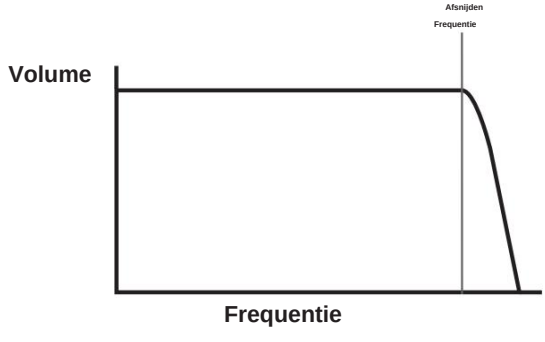
Er zijn 14 soorten filters beschikbaar op de UltraNova, hoewel dit varianten zijn van drie basistypes: Low Pass, Band Pass en High Pass. Het type filter dat het meest wordt aangetroffen op synthesizers is het Low Pass-type. Met een laagdoorlaatfilter wordt een afkappunt (of afsnijfrequentie) gekozen en worden alle frequenties onder het punt doorgelaten en worden de frequenties erboven weggefilterd. De instelling van de parameter Filterfrequentie bepaalt het punt waaronder frequenties worden verwijderd. Dit proces van het verwijderen van harmonischen uit de golfvormen heeft als effect dat het karakter of timbre van het geluid verandert. Wanneer de frequentieparameter maximaal is, is het ilter volledig "open" en worden er geen frequenties verwijderd uit de onbewerkte oscillatorgolfvormen.

In de praktijk is er een geleidelijke (in plaats van een plotselinge) vermindering van het volume van de harmonischen boven het afsnijpunt van een laagdoorlaatfilter. Hoe snel deze harmonischen in volume afnemen naarmate de frequentie boven het afsnijpunt stijgt, wordt bepaald door de helling van het filter. De helling wordt gemeten in 'volume-eenheden per octaaf'. Aangezien Volume wordt gemeten in decibel, wordt deze helling meestal aangegeven als zoveel decibel per octaaf (dB/oct). Typische waarden zijn 12 dB/oct en 24 dB/oct. Hoe hoger het getal, hoe groter de afwijzing van harmonischen boven het afkappunt, en hoe meer uitgesproken het iltering

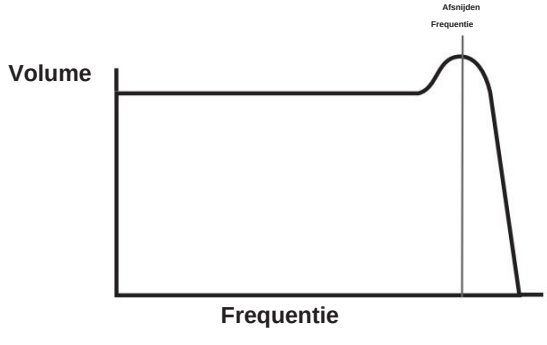
Een andere belangrijke parameter van het filter is zijn resonantie. Frequenties op het afkappunt kunnen in volume worden verhoogd door de Filter Resonance-regeling. Dit is handig om bepaalde harmonischen van het geluid te benadrukken.

Naarmate de resonantie wordt verhoogd, zal een fluitende kwaliteit worden geïntroduceerd in het geluid dat door het filter gaat. Indien ingesteld op zeer hoge niveaus, zorgt Resonantie er feitelijk voor dat het ilter zelf oscilleert wanneer er een signaal doorheen wordt geleid. De resulterende fluittoon die wordt geproduceerd, is eigenlijk een zuivere sinusgolf, waarvan de toonhoogte afhangt van de instelling van de frequentieknop (het afsnijpunt van de ilter). Deze door resonantie geproduceerde sinus voor sommige geluiden als extra geluidsbron worden gebruikt indien gewenst.

Het onderstaande diagram toont de respons van een typisch laagdoorlaatfilter. Frequenties boven het afkappunt worden in volume verlaagd.



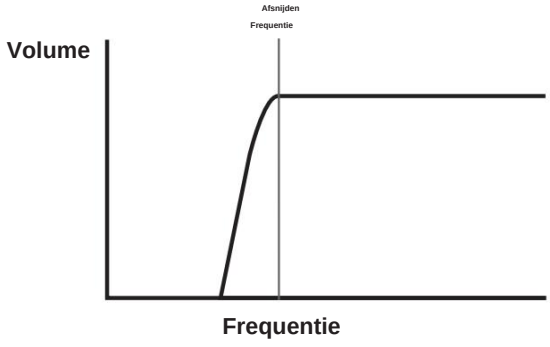
Wanneer resonantie wordt toegevoegd, worden frequenties op het afsnijpunt in volume versterkt.



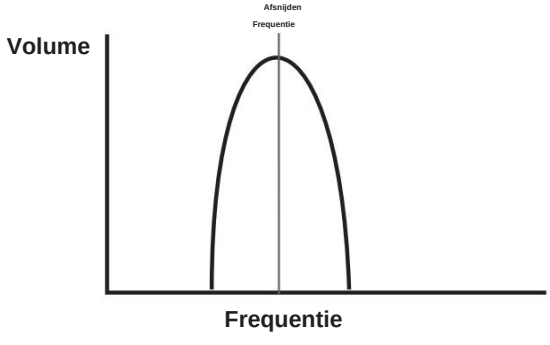
Machine Translated by Google

Naast het traditionele Low Pass Filter-type zijn er ook High Pass- en Band Pass-types. Het gebruikte filtertype wordt geselecteerd met de parameter Filtertype.

Een hoogdoorlaatfilter is vergelijkbaar met een laagdoorlaatfilter, maar werkt in de "tegenovergestelde zin", zodat frequenties onder het afkappunt worden verwijderd. Frequenties boven het afkappunt worden doorgegeven. Wanneer de parameter Filterfrequentie is ingesteld op nul, is het ilter volledig open en worden er geen frequenties verwijderd uit de onbewerkte oscillatorgolfvormen.



Wanneer een banddoorlaatfilter wordt gebruikt, wordt alleen een smalle frequentieband gecentreerd rond het afkappunt gepasseerd. Frequenties boven en onder de band worden verwijderd. Het is niet mogelijk om dit type Filter volledig te openen en alle frequenties door te laten.

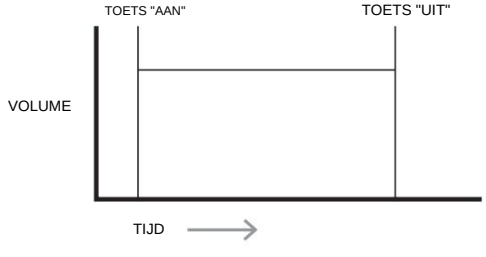


Enveloppen En Ampliier

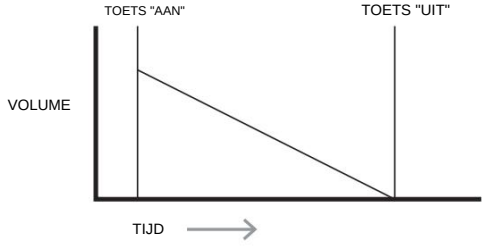
In eerdere paragrafen werden de synthese van de toonhoogte en het timbre van een klank beschreven. Het volgende deel van de Synthese-tutorial beschrijft hoe het volume van het geluid wordt geregeld. Het volume van een noot die door een muziekinstrument wordt gecreëerd, varieert vaak sterk gedurende de duur van de noot, afhankelijk van het type instrument.

Een noot die op een orgel wordt gespeeld, bereikt bijvoorbeeld snel het volledige volume wanneer een toets wordt ingedrukt. Het blijft op vol volume totdat de toets wordt losgelaten, waarna het volumeniveau onmiddellijk daalt naar nul.

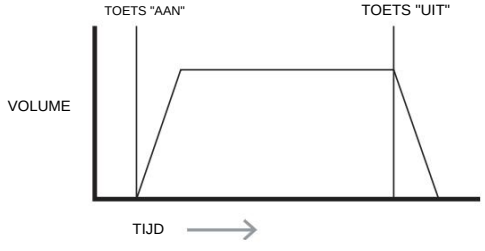
Een pianonoot bereikt snel het volledige volume nadat een toets is ingedrukt, en daalt geleidelijk in volume tot nul na enkele seconden, zelfs als de toets wordt ingedrukt.



Een String Section-emulatie bereikt pas geleidelijk het volledige volume wanneer een toets wordt ingedrukt. Het blijft op vol volume zolang de toets wordt ingedrukt, maar zodra de toets wordt losgelaten, daalt het volume vrij langzaam naar nul.



In een analoge synthesizer worden veranderingen in het karakter van een geluid die optreden gedurende de duur van een noot bestuurd door een sectie die een Envelope Generator wordt genoemd. De UltraNova heeft 6

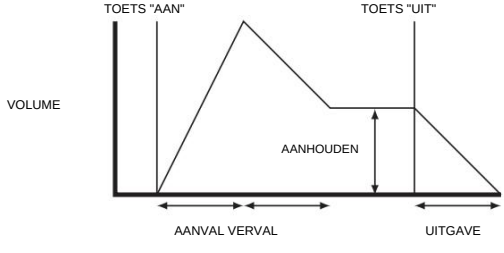


Envelopgeneratoren (Env 1 tot Env 6 genoemd). Env 1 is altijd gerelateerd aan een versterker, die de amplitude van de noot regelt - dwz het volume van het geluid - wanneer de noot wordt gespeeld.

Elke envelopgenerator heeft vier hoofdbedieningen die worden gebruikt om de vorm van de envelop aan te passen.

Aanvalstijd

Past de tijd aan die nodig is nadat een toets is ingedrukt om het volume van nul naar vol volume te laten stijgen. Het kan worden gebruikt om een geluid te creëren met een langzame fade-in.



Vervaltijd

Past de tijd aan die nodig is voordat het volume daalt van het oorspronkelijke volledige volume naar het niveau dat is ingesteld door de Sustain-regelaar terwijl een toets wordt ingedrukt.

Niveau aanhouden

Dit is anders dan de andere Envelope-besturingselementen, omdat het een niveau in plaats van een tijdsperiode instelt. Het stelt het volumeniveau in waarop de envelop blijft staan terwijl de toets wordt ingedrukt, nadat de Decay Time is verstreken.

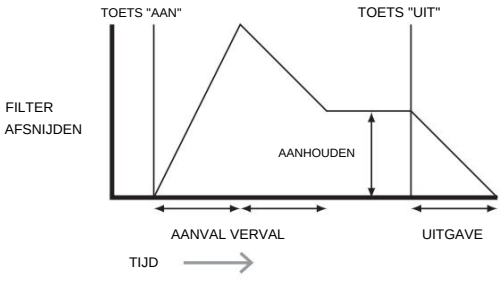
Vrijgavetijd

Past de tijd aan die nodig is om het volume van het Sustain-niveau naar nul te laten zakken zodra de toets wordt losgelaten. Het kan worden gebruikt om geluiden te creëren die een "fade-out" kwaliteit hebben.

Een typische synthesizer heeft een of meer enveloppen. Er wordt altijd één envelop op de versterker aangebracht om het volume van elke gespeelde noot te bepalen. Extra enveloppen kunnen worden gebruikt om andere secties van de synthesizer dynamisch te wijzigen tijdens de levensduur van elke noot.
De tweede Envelope Generator van de UltraNova (Env 2) wordt gebruikt om de ilter afsnijfrequentie gedurende de levensduur van een noot te wijzigen.

Machine Translated by Google

In de UltraNova kunnen Envelope Generators 3 t/m 6 voor speciale doeleinden worden gebruikt, zoals het moduleren van de Wavetable-index of FX-niveaus.



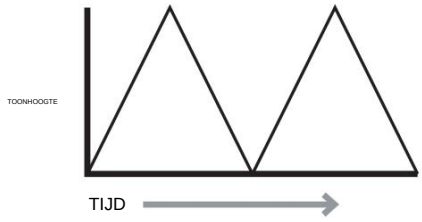
LFO's

Net als de Envelope Generators is de LFO-sectie van een synthesizer een Modulator. Dus in plaats van deel uit te maken van de geluidssynthese zelf, wordt het gebruikt om andere secties van de synthesizer te veranderen (of te moduleren). Een LFO kan bijvoorbeeld worden gebruikt om de toonhoogte van de oscillator of de afsnijfrequentie van het filter te wijzigen.

De meeste muziekinstrumenten produceren geluiden die in de loop van de tijd variëren, zowel in volume als in toonhoogte en timbre. Soms kunnen deze variaties heel subtiel zijn, maar toch enorm bijdragen aan het karakteriseren van het uiteindelijke geluid.

Terwijl een envelop wordt gebruikt om een eenmalige modulatie te regelen gedurende de levensduur van een enkele noot, moduleren LFO's door een herhalende cyclische golfvorm of patroon te gebruiken. Zoals eerder besproken, produceren oscillatoren een constante golfvorm die de vorm kan aannemen van een herhalende sinusgolf, driehoeksgolf enz. LFO's produceren golfvormen op een vergelijkbare manier, maar normaal gesproken met een frequentie die te laag is om een geluid te produceren dat het menselijk oor zou kunnen produceren. gadeslaan. (In feite staat LFO voor Low Frequency Oscillator.)
Net als bij een envelop kunnen de golfvormen die door de LFO's worden gegenereerd, naar andere delen van de synthesizer worden gevoerd om de gewenste veranderingen in de loop van de tijd - of 'bewegingen' - in het geluid te creëren.
De UltraNova heeft drie onafhankelijke LFO's, die kunnen worden gebruikt om verschillende synthesizersecties te moduleren en op verschillende snelheden kunnen draaien.

Een typische golfvorm voor een LFO zou een driehoeksgolf zijn.



Stel je voor dat deze zeer laagfrequente golf wordt toegepast op de toonhoogte van een oscillator. Het resultaat is dat de toonhoogte van de Oscillator langzaam stijgt en daalt boven en onder de oorspronkelijke toonhoogte. Dit zou bijvoorbeeld een violist simuleren die een vinger op en neer beweegt over de snaar van het instrument terwijl het wordt gebogen. Deze subtiele op en neer beweging van de toonhoogte wordt aangeduid als: het 'Vibrato'-effect.
Als alternatief, als hetzelfde LFO-signaal de afsnijfrequentie van het filter zou moduleren in plaats van de toonhoogte van de oscillator, zou er een bekend wiebeleffect ontstaan dat bekend staat als 'wahwah'.
Naast het instellen van verschillende secties van de synthesizer die door LFO's moeten worden gemoduleerd, kunnen extra enveloppen tegelijkertijd ook als modulatoren worden gebruikt. Het is duidelijk dat hoe meer oscillatoren, filters, enveloppen en LFO's er in een synthesizer zitten, hoe krachtiger deze is.

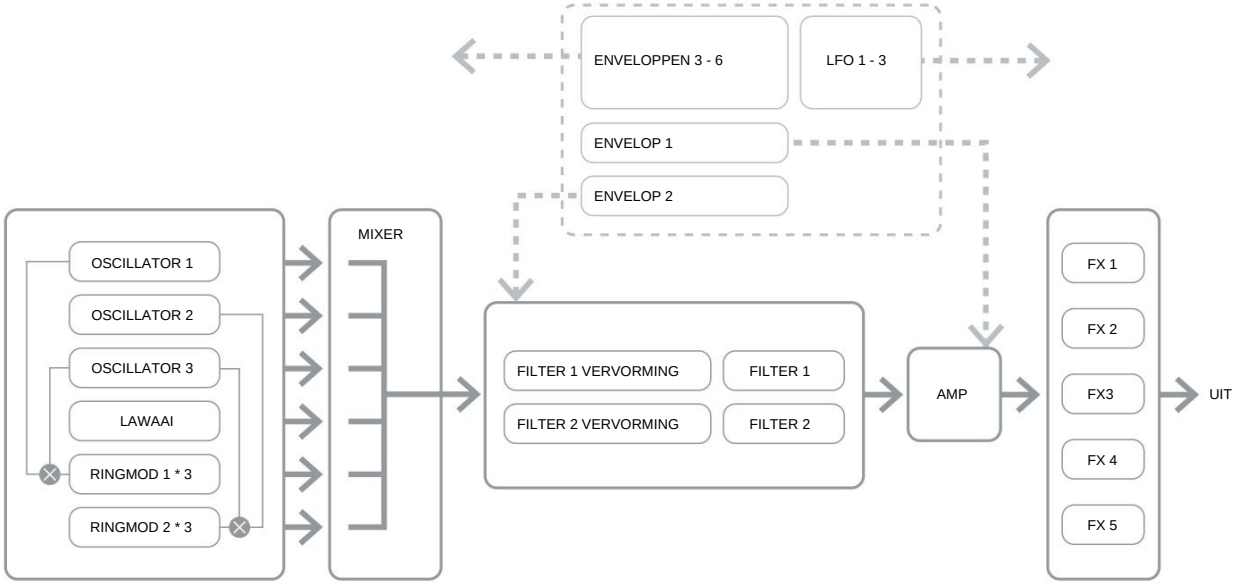
Samenvatting

Een synthesizer kan worden onderverdeeld in vijf blokken voor het genereren van hoofdgeluid of voor het wijzigen van (modulerende) blokken.

1 Oscillatoren die golfvormen op verschillende toonhoogtes genereren.
2 Een mixer die de uitgangen van de oscillatoren met elkaar mengt.
3 Filters die bepaalde harmonischen verwijderen, waardoor het karakter of de klankkleur van het geluid verandert.
4 Een versterker die wordt bestuurd door een Envelope-generator, die het volume van een geluid verandert na verloop van tijd wanneer een noot wordt gespeeld.
5 LFO's en enveloppen die kunnen worden gebruikt om al het bovenstaande te moduleren.

Veel van het plezier dat u met een synthesizer kunt beleven, is het experimenteren met de in de fabriek ingestelde geluiden en het creëren van nieuwe. Er is geen vervanging voor 'hands on' ervaring.
Experimenten met het aanpassen van de vele parameters van de UltraNova zullen uiteindelijk leiden tot een beter begrip van hoe de verschillende bedieningselementen veranderen en helpen bij het vormen van nieuwe geluiden. Gewapend met de kennis in dit hoofdstuk, en een begrip van wat er werkelijk in de machine gebeurt wanneer er aanpassingen aan de knoppen en schakelaars worden gemaakt, zal het proces van het creëren van nieuwe en opwindende geluiden gemakkelijk worden - Veel plezier.

ultranova signaalstroomdiagram:



Machine Translated by Google

Synth EDIT-sectie

Hardware-navigatie

Zie pagina 4 voor een overzicht van de UltraNova en een korte beschrijving van wat elk van de bedieningselementen op het bovenpaneel doet.

Op de UltraNova zijn alle menu's die de geluidsgeneratie en geluidsverwerkingsblokken regelen, toegankelijk via de knoppen in het Synth Edit-gebied van het bovenpaneel.

Als een menu wordt opgeroepen, zijn de weergegeven parameterwaarden die van de momenteel geselecteerde patch.

Elk menu is toegankelijk via een eigen speciale knop en heeft één tot vier pagina's. Als een menu meer dan één pagina heeft, zal een van de twee PAGE-knoppen [4] oplichten, en deze kunnen worden gebruikt om door de extra pagina's te bladeren. Maximaal acht parameters van het menu worden weergegeven op het LCD-scherm, en elk wordt gevarieerd met de roterende encoder direct boven de parametertekst.

Met behulp van de menuknoppen [11] t/m [22] kunt u met één druk op de knop direct van het ene menu naar het andere gaan. Sommige blokken voor het genereren/verwerken van geluid zijn gedupliceerd (bijv Oscillator) en de SELECT-knoppen [10] worden gebruikt om te selecteren welk specifiek blok van dat type moet worden bestuurd. De UltraNova onthoudt welk blok het laatst is geopend, en ook welke menupagina, en wanneer dat menu wordt opgeroepen, wordt het opnieuw geopend met de laatste instellingen zichtbaar.

oScillatoren 1, 2 en 3

De UltraNova heeft drie identieke oscillatoren en een ruisbron; dit zijn de geluidsgeneratoren van de synth. Als u op de OSCILLATOR-knop [11] drukt, wordt het Oscillator-menu geopend, dat voor elke oscillator twee pagina's heeft. Een van de SELECT-knoppen en een van de PAGE-knoppen lichten op, wat aangeeft dat er meer dan één oscillator beschikbaar is om te worden bestuurd en dat er nog meer menupagina's beschikbaar zijn. Er worden in totaal 16 parameters per oscillator weergegeven voor aanpassing, acht per pagina. Merk echter op dat vijf van deze gemeenschappelijk zijn voor alle drie de oscillatoren, en een andere voor de ruisbron; deze zes parameters verschijnen op menupagina 2 voor elke oscillator.

Parameters per oscillator (pagina 1)

ILLATORS	O1Semi	O1Cents	O1VSync	O1Wave	O1PW / Idx	O1Hard	O1Dense	O1DnsDtn
	0	0	0	Zaagtand	127	0	0	0
	O1PtchWh	O1WTInt	FixNote	ModVib	MVibRate	OscDrift	OscPhase	NoiseTyp
	+12	127	Uit	0	65	0	0 graden	Wit
	O2Semi	O2Cents	O2VSync	O2Wave	O2PW/Idx	O2Hard	O2Dense	O2DnsDtn
	0	0	0	zaagtand	0	127	0	0
	O2PtchWh	O2WTInt	FixNote	ModVib	MVibRate	OscDrift	OscPhase	NoiseTyp
	+12	127	Uit	0	65	0	0 graden	Wit
	O3Semi	O3Cents	O3VSync	O3Wave	O3PW/Idx	O3Hard	O3Dense	O3DnsDtn
	0	0	0	Zaagtand	0	127	0	0
	O3PtchWh	O3WTInt	FixNote	ModVib	MVibRate	OscDrift	OscPhase	NoiseTyp
	+12	127	Uit	0	65	0	0 graden	Wit
ILTERS	F1Freq	F1Res	F1Env2	F1Track	F1Type	F1DAmnt	F1DType	F1QNorm
	127	0	0	127	LP24	0	Diode	64
	FBalance	FRouting	FreqLink	ResLink				
	-64	Parallel	Uit	Uit				
	F2Freq	F2Res	F2Env2	F2Track	F2Type	F2DAmnt	F2DType	F2QNorm
	127	0	0	127	LP24	0	Diode	64
	FBalance	FRouting	FreqLink	ResLink				
	-64	Parallel	Uit	Uit				
VELOPPEN	AmpAtt	AmpDec	AmpSus	AmpRel	AmpVeloc	AmpRept	AmpTTrig	AmpMTrig
	2	90	127	0	40	0	UIT	Opnieuw activeren
	AmpAtSlp	AmpDcSlp	AmpAttTk	AmpDecTk	AmpSusRt	AmpSusTm	AmpLvlTk	LvlTkNte
	0	127	0	0	0	127	0	C 3
	FltAtt	FltDec	FltSus	FltRel	FltVeloc	FltRept	FltTTrig	FltMTrig
	2	75	35	45	0	0	UIT	Re-Trig
	FltAtSlp	FltDcSlp	FltAttTk	FltDecTk	FltSusRt	FltSusTm	FltLvlTk	LvlTkNte
	0	127	0	0	0	127	0	C 3
E3-E6	E3Att	E3Dec	E3Sus	E3Rel	E3Vertraging	E3Herhaal	E3TTrig	E3MTrig
	10	70	64	40	0	0	UIT	Re-Trig
	E3AtSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim	E3LvlTk	LvlTkNte
	0	127	0	0	0	127	0	C 3

Oscillator 1 wordt als voorbeeld gebruikt in de volgende beschrijvingen, maar alle 3 de oscillatoren zijn identiek in werking.

RE1: Grove afstemming

Weergegeven als: O1Semi

Beginwaarde: 0

Instelbereik: -64 tot +63

Deze parameter stelt de basisafstemming per oscillator in. Door de waarde met 1 te verhogen, wordt de toonhoogte van elke noot op het toetsenbord met één halve toon omhoog voor alleen de geselecteerde oscillator, dus als u deze instelt op +12, wordt de stemming van de oscillator effectief één octaaf hoger. Negatieve waarden worden op dezelfde manier ontstemd. Zie ook Transponeren op pagina 38.

RE2: Fijnafstemming

Weergegeven als: O1Cents

Beginwaarde: 0

Instelbereik: -50 tot +50

Met deze parameter kunt u kleine aanpassingen aan de stemming maken. De stappen zijn cent (1/100 van een halve toon), en dus als de waarde op +50 wordt ingesteld, wordt de oscillator afgesteld op een kwarttoon halverwege tussen twee halve tonen.

RE3: Virtuele Oscillator Sync

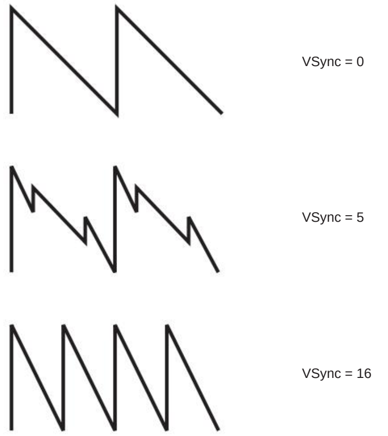
Weergegeven als: O1VSync

Beginwaarde: 0

Instelbereik: 0 tot 127

Oscillator Sync is een techniek waarbij een extra 'virtuele' oscillator wordt gebruikt om harmonischen aan de eerste toe te voegen, door de golfvorm van de virtuele oscillator te gebruiken om die van de eerste opnieuw te triggeren.

Deze techniek produceert een interessant scala aan geluidseffecten. De aard van het resulterende het geluid varieert naarmate de parameterwaarde wordt gewijzigd, omdat de frequentie van de virtuele oscillator toeneemt als een veelvoud van de hoofdoscillatorfrequentie naarmate de parameterwaarde toeneemt. Wanneer de Vsync-waarde een veelvoud van 16 is, is de virtuele oscillatorfrequentie een muzikale harmonische van de hoofdoscillatorfrequentie. Het algehele effect is een transpositie van de oscillator die omhoog beweegt in de harmonische reeks, met waarden tussen veelvouden van 16 die meer dissonante effecten produceren.



Probeer het te moduleren met behulp van de LFO om het beste uit Vsync te halen. Probeer het toe te wijzen aan het MOD-wiel voor 'hands-on' controle.

RE4: Oscillator golfvorm

Weergegeven als: O1Wave

Beginwaarde: zaagtand

Instelbereik: zie tabel op pagina 40 voor volledige details

Dit selecteert de golfvorm van de oscillator uit een reeks van 72 opties. Naast analoge synth-type golfvormen zoals sinus, vierkant, zaagtand, puls en 9 verhoudingen van zaagtand/puls mix, zijn er verschillende digitale golfvormen en 36 wavetables bestaande uit negen individuele golfvormen per wavetable, plus de twee audio-ingangsbronnen.

Als audio-ingangsbronnen zijn geselecteerd, hebben eventuele aanvullende oscillatorparameters geen effect op het geluid. De audio-ingang wordt gebruikt als bron voor latere manipulatie (bijv. ilters, modulatie, enz.). Om een van de audio-ingangen te horen, moet er een noot op het toetsenbord worden gespeeld.

Het is mogelijk om een MIDI-gate-effect op zang te creëren met behulp van audio-ingangen als de bron.

RE5: Pulsbreedte/golftabelindex

Weergegeven als: O1Pw/Idx

Beginwaarde: 0

Instelbereik: -64 tot +63

Deze regelaar heeft twee functies, afhankelijk van de door RE4 geselecteerde golfvorm. Met pulsgolfvormen varieert het de pulsbreedte van de oscillatoruitgang. Dit basiseffect kan het gemakkelijkst worden gehoord door RE5 in te stellen met RE4 ingesteld op PW; je zult merken hoe de harmonische inhoud varieert en bij hoge instellingen wordt het geluid vrij dun en metaalachtig. Een pulsgolf is in wezen een asymmetrische blokgolf; indien ingesteld op nul, is de golfvorm een normale blokgolf. (Zie pagina 9.) RE5 heeft een andere functie als de golfvorm van de oscillator is ingesteld op een van de 36 golftabellen (zie RE4 hierboven). Elke golftabel bestaat uit negen gerelateerde golfvormen, en de instelling van RE5 bepaalt welke in gebruik is. Het totale parameterwaardebereik van 128 is verdeeld in 9 (ongeveer) gelijke segmenten van 14 waarde-eenheden, dus als u de waarde tussen -64 en -50 instelt, wordt de eerste van de 9 golfvormen gegenereerd, -49 tot -35 de tweede, enzovoort. Zie ook de parameter Wave Table Interpolation (RE2

op Oscillator Menu Pagina 2), die kan worden gebruikt om verdere variatie te introduceren in de manier waarop wavetables worden gebruikt.

RE6: Hardheid

Weergegeven als: O1Hard

Beginwaarde: 127

Instelbereik: De parameter 0 tot 127

Hardheid wijzigt de harmonische inhoud van de golfvorm, waardoor het niveau van de bovenste harmonischen wordt verlaagd naarmate de waarde wordt verlaagd. Het effect is vergelijkbaar met dat van een laagdoorlaatfilter, maar werkt op oscillatorniveau. U zult merken dat het geen effect heeft op een sinusgolfvorm, omdat dit de enige golfvorm is zonder harmonischen.

RE7: Dichtheid

Weergegeven als: O1Dense
Beginwaarde: 0

Instelbereik: 0 tot 127

De dichtheidsparameter voegt effectief kopieën van de oscillatorgolfvorm toe aan zichzelf. Hiervoor worden maximaal acht extra virtuele oscillatoren gebruikt, afhankelijk van de waarde van de parameter. Dit produceert een "dikker" geluid bij lage tot gemiddelde waarden, maar als de virtuele oscillatoren iets worden ontstemd (zie RE8 hieronder), wordt een interessanter effect verkregen.

RE8: Density Detuning

Weergegeven als: O1DnsDtn
Beginwaarde: 0

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter moet worden gebruikt in combinatie met de dichtheidsregeling. Het ontstemt de virtuele dichtheidsoscillatoren, en u zult niet alleen een dikker geluid opmerken, maar ook het effect van het kloppen.

De parameters Density en Density Detune kunnen worden gebruikt om het geluid te 'verdikken' en het effect van het toevoegen van extra voices te simuleren. De Unison- en Unison Detune-parameters in het Stemmenu kunnen worden gebruikt om een vergelijkbaar effect te creëren, maar het gebruik van Density en Density Detune heeft het voordeel dat u geen extra stemmen hoeft te gebruiken, die oneindig in aantal zijn.

Parameters per oscillator (pagina 2)

O1PtchWh	O1WTInt	ModVib	MVibRate	OscDrift	OscFase	FixOpmerking	RuisTyp
+12	127	0	65	0	0 graden	Uit	Wit

RE1: Bereik pitchwiel

Weergegeven als: O1PtchWh
Beginwaarde: +12

Instelbereik: -12 tot +12

Het pitchwiel kan de toonhoogte van de oscillator tot een octaaf verhogen of verlagen. De eenheden zijn in halve tonen, dus met een waarde van +12 verhoogt het omhoog bewegen van het pitchwheel de toonhoogte van de gespeelde noten met één octaaf, en door het naar beneden te verplaatsen worden ze een octaaf lager. Door de parameter op een negatieve waarde in te stellen, wordt de werking van het pitchwiel omgekeerd. U zult zien dat deze parameter bij veel van de fabriekspatches is ingesteld op +2, waardoor een pitchwielbereik van ¹⁄₁1 toon mogelijk is. Het is vermeldenswaard dat (zoals alle parameters per oscillator) de waarde voor elke oscillator afzonderlijk kan worden ingesteld.

RE2: Golftabel-interpolatie

Weergegeven als: O1WTInt
Beginwaarde: 127

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter stelt in hoe vloeiend de overgang is tussen aangrenzende golfvormen in dezelfde golftabel. Een waarde van 127 zorgt voor een zeer vloeiende overgang, waarbij de aangrenzende golfvormen in elkaar overlopen. Met een waarde van nul zullen de overgangen abrupt en duidelijk zijn. Met een hoge 01WINt-waarde ingesteld, is het mogelijk een mix van aangrenzende golfvormen te behouden als de modulatiewaarde vast blijft. Bij het moduleren van de wavetable-index (via LFO, enz.), stelt de wavetable-interpolatieparameter in hoe soepel (of niet!) de overgang is.

Algemene oscillatorparameters

De overige parameters in het Oscillator-menu gelden voor alle 3 de oscillatoren. Ze zijn beschikbaar ongeacht de oscillator die is geselecteerd met de SELECT-knop [10].

RE3: Enkele vaste noot

Weergegeven als: FixNote
Beginwaarde: Uit

Instelbereik: Uit, C# -2 tot G 8

Sommige geluiden hoeven niet chromatisch afhankelijk te zijn. Voorbeelden zijn bepaalde percussiegeluiden (bijv. basdrums) en geluidseffecten, zoals een laserpistool. Het is mogelijk om als een vaste noot bij een patch te ondertekenen, zodat het spelen van een willekeurige toets op het toetsenbord hetzelfde geluid genereert. De toonhoogte waarop het geluid is gebaseerd, kan elke noot van een halve toon zijn in een bereik van meer dan tien octaven. Als de parameter op Off is ingesteld, gedraagt het toetsenbord zich normaal. Als het op een andere waarde is ingesteld, speelt elke toets het geluid op de toonhoogte die overeenkomt met de waarde.

RE4: Vibrerende diepte

Weergegeven als: ModVib
Beginwaarde: 0

Instelbereik: 0 tot 127

Door vibrato aan een oscillator toe te voegen, moduleert (of varieert) de toonhoogte van de noot cyclisch, waardoor een "wobble" aan de toon wordt toegevoegd. Deze parameter bepaalt de vibrato-diepte, en dus hoe duidelijk de "wobble" is. Het mod-wiel wordt gebruikt om vibrato toe te passen, met de ModVib-parameter waarde die de maximale diepte van vibrato vertegenwoordigt die kan worden verkregen met het mod-wiel in zijn volledig 'omhoog' positie. Op de UltraNova zijn VibMod en MvibRate (hieronder) algemene parameters die van invloed zijn op alle oscillatoren en die het gebruik van de LFO-sectie niet vereisen.

RE5: Vibrato-snelheid

Weergegeven als: MVibRate
Beginwaarde: 65

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter stelt de snelheid (of frequentie) van het vibrato in van zeer langzaam (waarde=0) tot zeer snel (waarde=127).

RE6: Oscillator drift

Weergegeven als: OscDrift
Beginwaarde: 0

Instelbereik: 0 tot 127

Wanneer de drie oscillatoren op dezelfde afstemming zijn ingesteld, zijn hun golfvormen perfect gesynchroniseerd. Oude analoge synthesizers konden niet perfect op stemming blijven, en Oscillator Drift 'emuleert' deze imperfectie door een gecontroleerde hoeveelheid ontstemming toe te passen, zodat de oscillatoren enigszins uit de toon vallen. Dit voegt een "voller" karakter toe aan het geluid.

RE7: Oscillatorfase

Weergegeven als: OscFase
Beginwaarde: 0 graden

Instelbereik: vrij, 0deg tot 357deg Dit past het punt in de golfvorm aan waarop de oscillatoren beginnen, en is instelbaar in stappen van 3 graden over een hele golfvormcyclus (360¹⁄₄). Het effect hiervan is dat er een lichte "klik" of "rand" aan het begin van de noot wordt toegevoegd, omdat de momentane uitgangsspanning wanneer de toets wordt ingedrukt niet nul is. Als u de parameter op 90¹⁄₄ of 270¹⁄₄ zet, krijgt u het meest voor de hand liggende effect. Met de parameter ingesteld op 0º starten de oscillatoren altijd precies in stap. Als Free is ingesteld, is de faserelatie van de golfvormen niet gerelateerd aan wanneer een toets wordt ing

RE8: Type ruisbron

Weergegeven als: Ruistype
Beginwaarde: Wit

Instelbereik: wit, hoog, band of hoogband

Naast de drie hoofdoscillatoren heeft de UltraNova ook een ruisgenerator. Witte ruis wordt gedefinieerd als een signaal met "gelijk vermogen op alle frequenties", en is een bekend "sissend" geluid. Het beperken van de bandbreedte van de ruisgenerator verandert de karakteristiek van het "sissen", en de andere drie opties voor deze parameter passen een dergelijke iltering toe. Merk op dat de ruisgenerator zijn eigen ingang naar de mixer heeft, en om deze geïsoleerd te kunnen horen, moet zijn ingang omhoog worden gedraaid en de oscillatoringangen omlaag. (Zie 15.)

de mixer

De uitgangen van de drie oscillatoren en de ruisbron worden doorgegeven aan een eenvoudige audiomixer, waar hun individuele bijdragen aan de totale geluidsweergave kunnen worden aangepast. De meeste fabriekspatches gebruiken twee of alle drie de oscillatoren, maar met hun outputs opgeteld in verschillende combinaties van niveaus. Als u op de MIXER-knop [12] drukt, wordt het Mixer-menu geopend, dat twee pagina's heeft. Een van de PAGINA-knoppen licht op om aan te geven dat er nog meer menupagina's beschikbaar zijn. Er zijn in totaal 6 ingangen en twee FX-sends beschikbaar voor aanpassing op pagina 1, en elke ingang kan op pagina 2 worden gesolo'd.

Laat je, net als bij elke andere audiomixer, niet verleiden om alle ingangen hoger te zetten. De mixer moet worden gebruikt om geluiden te balanceren. Als er meerdere bronnen in gebruik zijn, moet elke ingangsinstelling ongeveer halverwege zijn - ongeveer 64 of zo, en hoe meer ingangen u gebruikt, hoe voorzichtiger u moet zijn. Als u dit verkeerd doet, riskeert u interne signaalclipping, wat uiterst onaangenaam zal klinken.

Mixerparameters (pagina 1)

MIXER

O1Niveau	O2Niveau	O3Niveau	RM1*3Lvl	RM2*3Lvl	RuisLvl	PreFXLvl	PstFXLvl
127	0	0	0	0	0	0dB	0dB

O1Solo	O2Solo	O3Solo	NoisSolo	RM13Solo	RM23Solo
Uit	Uit	Uit	Uit	Uit	Uit

RE1: Oscillator 1 niveau

Weergegeven als: O1Level
Beginwaarde: 127

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter stelt de hoeveelheid van het signaal van Oscillator 1 in dat aanwezig is in het algehele geluid.

STEM

PortTime	PortMode	PreGlide	PolyMode	Unison	UnDetune
Uit	Expo	Off	0	Poly1	25

LFO 1-3

L1Rate	L1RSync	L1Wave	L1Fase	L1Slew	L1KSync	L1Comn	L1OneSht
68	Uit	Sinus	0	0	Uit	Uit	Uit

L1Vertraging	L1DSync	L1InOut	L1DTrig
0	Uit	FadeIn	Legato

VOCODER

Aan/Uit	Balans	Breedte	SibLevel	SibType
Uit	v67 m 0 127		40	HighPass

Machine Translated by Google

RE2: Oscillator 2 niveau

Weergegeven als: O2Level
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter stelt de hoeveelheid signaal van Oscillator 2 in die aanwezig is in het algehele geluid.

RE3: Oscillator 3 niveau

Weergegeven als: O3Niveau
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter stelt de hoeveelheid signaal van Oscillator 3 in die aanwezig is in het algehele geluid.

RE4: Geluidsbronniveau

Weergegeven als: LawaaiLvl
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter stelt de hoeveelheid ruis in die aanwezig is in het algehele geluid.

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

Weergegeven als: RM1 * 3Lvl
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: 0 tot 127

In zijn eenvoudigste vorm is een Ring Modulator een verwerkingsblok met twee ingangen en één uitgang, die de twee ingangssignalen effectief "vermenigvuldigt". Afhankelijk van de relatieve frequenties en harmonische inhoud van de twee ingangen, zal de resulterende uitgang een reeks som- en verschilfrequenties bevatten, evenals de grondbeginselen. De UltraNova heeft twee Ring Modulators; beide gebruiken Oscillator 3 als één ingang, de ene combineert dit met Oscillator 1, de andere met Oscillator 2. De Ring Modulator-uitgangen zijn beschikbaar als twee extra ingangen voor de mixer, aangestuurd door RE5 en RE6. De parameter die wordt bestuurd door RE5 stelt de hoeveelheid Osc in. 1 * 3 Ring Modulator-uitgang aanwezig in het totale geluid.

Probeer de volgende instellingen om een goed idee te krijgen van wat een Ring Modulator is klinkt als.

Verlaag op Mixer Menu Page 1 de niveaus van Oscs 1, 2 & 3 en verhoog RM1*3Lvl. Ga dan naar de Oscillator Menu-pagina. Stel Osc3 in op een interval van +5, +7 of +12 halve tonen boven Osc1 en het geluid zal harmonieus zijn.

Het veranderen van de toonhoogte van Osc 1 naar andere halve tonen leidt tot dissonante, maar interessante geluiden. O1 Cents kan worden gevarieerd om een 'kloppend' effect te introduceren.

RE6: Ring Modulator Niveau (Osc. 2 * 3)

Weergegeven als: RM2*3Lvl
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: 0 tot 127

De parameter die wordt bestuurd door RE6 stelt de hoeveelheid Osc * 3 Ring Modulator-uitgang in. 2 aanwezig in het totaalgeluid.

RE7: Pre-FX niveau verzenden

Weergegeven als: PreFXLvl
Beginwaarde: **0dB**

Instelbereik: -12dB tot +18dB

De gesommeerde mixeringangen worden door het FX-blok geleid (zelfs als er geen effecten actief zijn) op een door RE7 bepaald niveau. Deze regelaar moet met zorg worden afgesteld om overbelasting van de FX-verwerking te voorkomen.

RE8: terugkeer op post-FX-niveau

Weergegeven als: PstFXLvl
Beginwaarde: **0dB**

Instelbereik: -12dB tot +12dB

Deze parameter past het niveau aan dat wordt geretourneerd door de uitvoer van de FX-processor. Dus zowel RE7 als RE8 zullen het signaalniveau veranderen, zelfs als alle FX-slots in het FX-blok worden overbrugd.

PreFXLvl en PstFXLvl zijn kritische bedieningselementen en onjuiste aanpassingen kunnen leiden tot clipping in de FX-verwerkingssectie en elders. Het is altijd een goed idee om eerst de FX-parameters in te stellen die u nodig denkt te hebben (in het Effectenmenu, zie pagina 28), en deze twee parameters vervolgens voorzichtig te verhogen totdat u de hoeveelheid FX krijgt die u zoekt.

Mixerparameters (pagina 2)

De Solo functies op Mixer Menu Page 2 werken net als de Solo knoppen op een hardware (of software) mixer. Door een Solo te activeren kunt u alleen luisteren naar de bijdrage van die input aan het algehele geluid. Je kunt desgewenst ook meer dan één ingang solo spelen, en wat je hoort is de som van de ingangen.

Er zijn twee methoden om Solo in te schakelen: door de juiste encoderknoppen aan te raken, wordt solo tijdelijk ingeschakeld terwijl de knop wordt aangeraakt (merk op dat de LCD-tekst dit niet aangeeft).

door aan de knop te draaien, wordt de solo-modus geactiveerd totdat de knop weer wordt teruggedraaid.

Solo-instellingen worden niet met de Patch opgeslagen.

RE1: Oscillator 1 Solo

Weergegeven als: O1Solo
Beginwaarde: **Uit**
Instelbereik: Uit of Aan

Dempt alle mixeringangen behalve Oscillator 1.

RE2: Oscillator 2 Solo

Weergegeven als: O2Solo
Beginwaarde: **Uit**
Instelbereik: Uit of Aan

Dempt alle mixeringangen behalve Oscillator 2.

RE3: Oscillator 3 Solo

Weergegeven als: O3Solo
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit of Aan

Dempt alle mixeringangen behalve Oscillator 3.

RE4: Ruisbron Solo

Weergegeven als: NoisSolo
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit of Aan

Dempt alle mixeringangen behalve de ruisbron.

RE5: Ring Modulator (Oscs 1 & 3) Solo

Weergegeven als: RM13Solo
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit of Aan

Dempt alle mixeringangen behalve die van de ringmodulator (oscillatoren 1 en 3).

RE6: Ring Modulator (Oscs 2 & 3) Solo

Weergegeven als: RM23Solo
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit of Aan

Dempt alle mixeringangen behalve die van de ringmodulator (oscillatoren 2 en 3).

RE7/8: niet gebruikt

Machine Translated by Google

filters 1 en 2

De UltraNova heeft twee identieke ilter-secties, die de harmonische inhoud van de ILLATORS O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave
O1PW/Idx O1Hard O1Dense O1DnsDtn wijzigen
uitgangen van de oscillatoren. Ze kunnen worden gezien als Sawtooth 127 0 het belangrijkste onderdeel van de synth. Door op FILTER te drukken
O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
knop [13] opent het filtermenu, dat twee pagina's heeft vóór elk ilter. Een van de SELECT +12 127 Uit 0 65 0 0 graden Wit
knoppen op een van de PAGE-knoppen lichten op, wat aangeeft dat er meer dan één Sawtooth 127 0
ilter beschikbaar is om te worden bestuurd en dat er nog meer menupagina's beschikbaar zijn. Er worden in totaal 12 parameters
per ilter ter beschikking gesteld voor aanpassing, acht op pagina 1, vier op pagina 2. Merk op dat O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate
die op pagina 2 zijn gemeenschappelijk voor beide ilters, en deze verschijnen ongeacht het ilter dat is geselecteerd.
Merk op dat het mogelijk is om de twee ilterblokken samen te gebruiken, ze in verschillende series/ parallelle configuraties, door aanpassing van de gemeenschappelijke parameter Filter Routing.
O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Uit 0 65 0 0 graden Wit

Per-ilter parameters (Pagina 1)

ILTERS	F1Freq	F1Res 0	F1Env2	F1Track	F1Type	F1DAmnt	F1DType	F1QNorm
	127		0	127	LP24	0	Diode	64

FBalance FRouting FreqLink ResLink

Filter 1 wordt als voorbeeld gebruikt in de volgende beschrijvingen, maar de twee zijn identiek in parallel werking.

F2Freq	F2Res 0	F2Env2	F2Track	F2Type	F2DAmnt	F2DType	F2QNorm
127		0	127	LP24	0	Diode	64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Parallel Uit Uit

RE1: Filterfrequentie

Weergegeven als: F1Freq
Beginwaarde: 127
Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter stelt de frequentie in waarop het door RE5 geselecteerde iltertype werkt. In het geval van high-pass en low-pass ilters is dit de afsnijfrequentie; voor banddoorlaatfilters is dit de "centrum" frequentie. Het handmatig vegen van het filter zal een "hard-to-soft" karakteristieke FltDec op bijna elk geluid opleggen.

Als Filter Frequentie Link is ingesteld op Aan (zie Filter Menu pagina 2, RE3, hieronder), RE1 neemt alleen in het geval van Filter 2 een andere functie aan:
RE1: Filter 2 frequentie offset
Weergegeven als: Fq1<>Fq2
Beginwaarde: +63
Bereik van aanpassing: -64 tot +63
Zie pagina 18 voor meer info

RE2: Filterresonantie

Weergegeven als: F1Res
Beginwaarde: 0
Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter voegt versterking toe aan het signaal in een smalle frequentieband rond de frequentie die is ingesteld door RE1. Het kan het veeg-ilter effect aanzienlijk accentueren. Het verhogen van de resonantieparameter is erg goed voor het verbeteren van de modulatie van de afsnijfrequentie, waardoor een zeer scherp geluid ontstaat. Toenemende resonantie accentueert ook de actie van de filterfrequentieparameter, zodat wanneer de filterknop wordt bewogen, een meer uitgesproken effect wordt verkregen.

Als Filter Resonance Link is ingeschakeld (zie Filtermenu pagina 2, RE4, hieronder), neemt RE2 een iets andere functie aan.
RE1: Filter 1 & 2 resonantie
Weergegeven als: F1&F2Res
Beginwaarde: 0
Bereik van aanpassing: 0 tot 127

RE3: Filtercontrole op Envelop 2

Weergegeven als: F1Env2
Beginwaarde: 0
Instelbereik: -64 tot +63

De actie van de ilter kan worden geactiveerd door Envelope Generator 2. Het eigen menu van Envelope 2 biedt uitgebreide controle over hoe deze vorm van de envelop precies wordt afgeleid, zie pagina 21. Met RE3 kunt u de "diepte" en "richting" van deze externe besturing regelen ; hoe hoger de waarde, hoe groter het frequentiebereik waarover het ilter zal vegen. Positieve en negatieve waarden zorgen ervoor dat het ilter in tegengestelde richtingen zwaait, maar het hoorbare resultaat hiervan zal verder worden gewijzigd door het gebruikte ilter-type.

RE4: Filter volgen

Weergegeven als: F1Track
Beginwaarde: 127
Instelbereik: 0 tot 127

De toonhoogte van de gespeelde noot kan worden gemaakt om de afsnijfrequentie van het ilter te wijzigen. Bij de maximale waarde (127) beweegt deze frequentie in stappen van een halve toon met de noten die op het toetsenbord worden gespeeld – dwz de ilter volgt de toonhoogteveranderingen in een verhouding van 1:1 (bijv. bij het spelen van twee noten een octaaf uit elkaar, de ilter afsnijfrequentie zal ook met één octaaf veranderen). Bij de minimale instelling (waarde 0) blijft de ilter-frequentie constant, welke noot(en) er ook op het toetsenbord worden gespeeld.

RE5: Filtertype

Weergegeven als: F1Type
Beginwaarde: LP24
Instelbereik: Zie tabel op pagina 44

De UltraNova ilter-secties bieden 14 verschillende soorten ilter: vier hi-pass en vier low-pass (met verschillende hellingen), en 6 band-pass ilters van verschillende typen. Elk ilter-type maakt op een andere manier onderscheid tussen frequentiebanden, waarbij sommige frequenties worden afgewezen en andere worden doorgelaten, en elk type geeft dus een subtiel ander karakter aan het geluid.

RE6: Vervormingsbedrag

Weergegeven als: F1DAmnt
Beginwaarde: 0
Instelbereik: 0 tot 127

De ilter-sectie bevat een speciale vervormingsgenerator; deze parameter past de mate van vervormingsbehandeling aan die op het signaal wordt toegepast. Het basis 'type' toegevoegde vervorming wordt ingesteld door RE7 (zie hieronder). De vervorming wordt pre-ilter toegevoegd (maar zie hieronde

Filtervervorming wordt altijd vóór het ilter toegevoegd, en daarom heeft de ilter-frequentie invloed op de hoeveelheid vervorming die u hoort. Als je je geluid wilt veranderen voordat het vervormd raakt, probeer dan instellingen die vergelijkbaar zijn met de volgende:

PARAMETER	WAARDE
Frouting	Serie
Fbalance	127
F1DAmnt	0
F2Verdomme	Zoals gevraagd

RE7: Filtervervormingstype

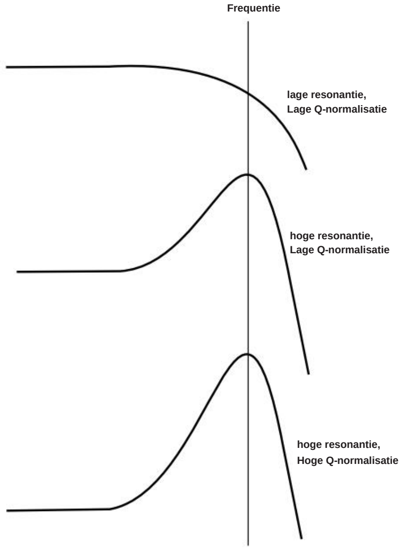
Weergegeven als: F1D-type
Beginwaarde: Diode
Instelbereik: zie pagina 31

De vervormingsgenerator voor elke ilter bevindt zich direct voor de ilter-sectie zelf. Het type vervorming dat wordt gegenereerd, kan worden geselecteerd met de parameter Distortion Type.

RE8: Filter Q Normalisatie

Weergegeven als: F1Qnorm
Beginwaarde: 64
Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter wijzigt de bandbreedte van de piek die wordt gecreëerd door de resonantieregeling F1Res. De waarde van F1Res moet op iets anders dan nul worden ingesteld om deze parameter enig effect te laten hebben. Met deze functie kan de Filter-sectie veel van de ilter-reacties emuleren die te vinden zijn op verschillende klassieke analoge en digitale synths.



Machine Translated by Google

Algemene filterparameters (pagina 2)

De overige parameters in het filtermenu zijn gemeenschappelijk voor alle beide ilters. Ze zijn beschikbaar ongeacht het ilter dat is geselecteerd met de SELECT-knop [10].

FBalance	FRouting	FreqLink	ResLink
-64	Parallel	Uit	Uit

RE1: Filterbalans

Weergegeven als: FBaldo

Beginwaarde: -64

Instelbereik: -64 tot +63

De twee ilter-secties van UltraNova kunnen gelijktijdig worden gebruikt, maar op verschillende manieren geconfigureerd (zie RE2 hieronder). Laagdoorlaat- en banddoorlaatfilters kunnen parallel worden gecombineerd om spraakachtige geluiden te creëren (zie Tips voor configuratie hieronder). Wanneer twee filters worden gebruikt, kunt u met RE1 de uitgangen van de twee ilter-secties met elkaar mengen in elke gewenste combinatie. De minimale parameterwaarde van -64 staat voor maximale uitvoer van filter 1 en geen uitvoer van Filter 2, en de maximale waarde van +63 staat voor de maximale output van Filter 2 en geen output van filter 1. Met een waarde van 0 worden de outputs van de twee ilter-secties gemengd in een gelijke verhouding.

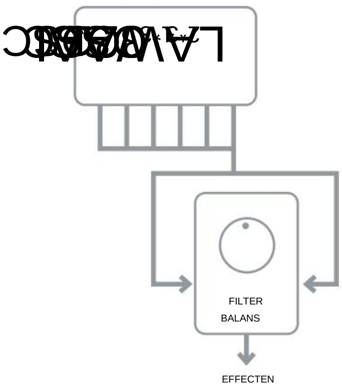
RE2: Filterroutering

Weergegeven als: F1Routing

Beginwaarde: Parallel

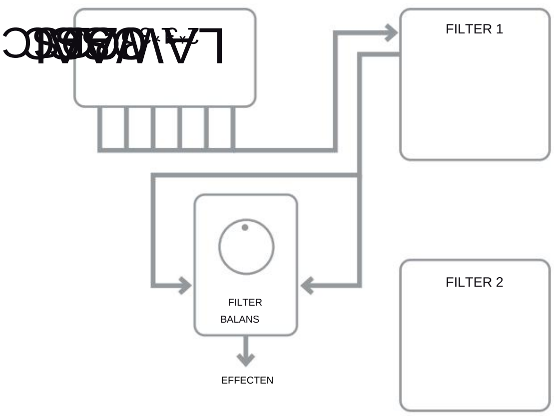
Instelbereik: Bypass, Single, Series, Parallel, Paral2, Drum

UltraNova biedt vijf mogelijke combinaties van de twee ilterblokken, plus bypass. Enkele modus gebruikt alleen Filter 1, de andere modi verbinden de twee ilter-secties op verschillende manieren met elkaar.



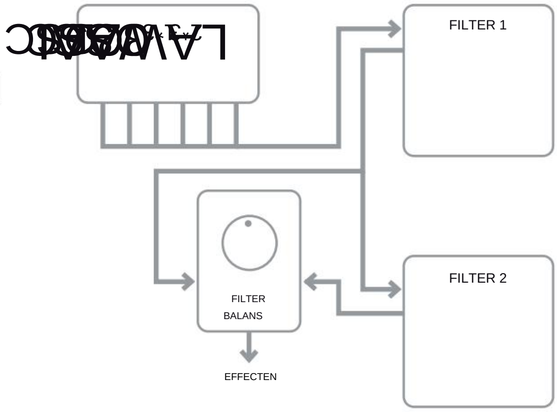
Bypass

Geen liters op het circuit



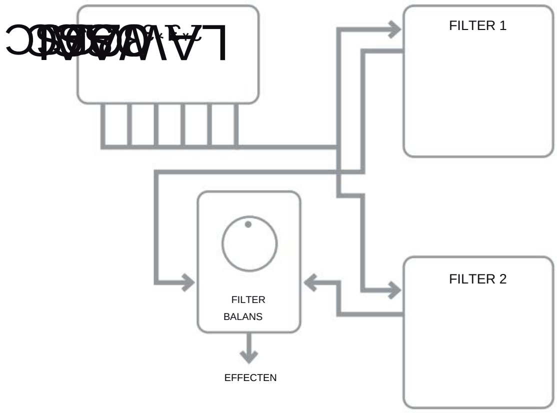
Enkel

Alleen filter 1



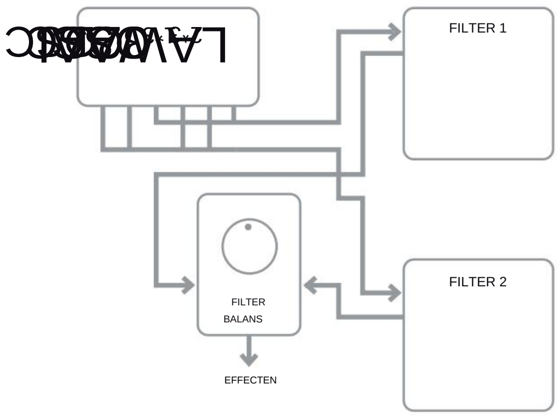
Serie

Filter 1 voedt Filter 2, maar de uitvoer is nog steeds afgeleid van Filter Balans controle



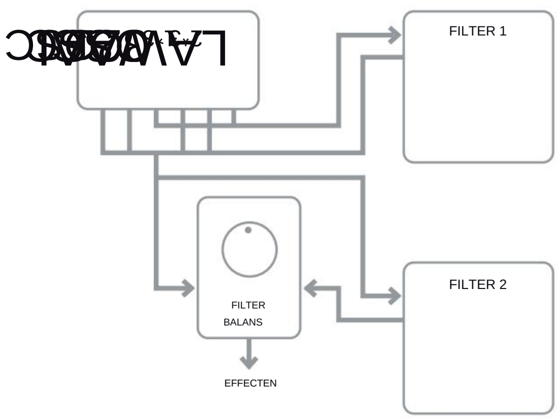
Parallel

Filtersecties zijn met dezelfde gereden ingangssignaal, en hun uitgangsbalans wordt aangepast door RE1



Parallel 2

Als parallelle modus, maar Filter 1 wordt aangedreven door Osc 3 en Ruisbron, resterende bronnen voeden Filter 2.



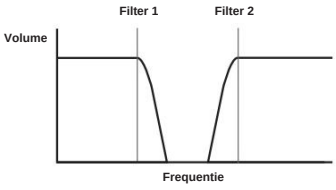
Trommel

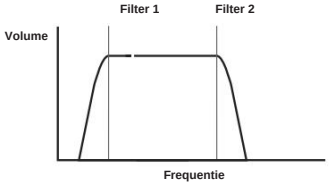
Als parallelle modus 2, maar de uitvoer van filter 1 is toegevoegd aan Filter 2's ingangssignalen.

Machine Translated by Google

Merk op dat Parallel 2 en Drum modes in een belangrijk opzicht verschillen van de andere doordat Filter 1 en Filter 2 vanuit verschillende bronnen worden gevoed. Hierdoor kunnen de ruisbron en Osc 3 op een andere manier worden geïltereerd dan Oscillatoren 1 en 2 en de Ring Modulator-uitgangen, een belangrijke vereiste bij het creëren van bepaalde percussieve geluiden.

Twee voorbeelden van filterroutings...





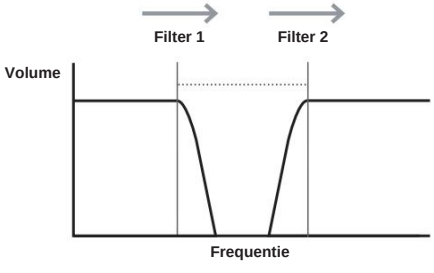
... een inkepingsfilter:
F1Type: LP
F2Type: HP
F1Routing: Parallel

...een breedband-banddoorlaatfilter
F1Type: LP
F2Type: HP
F1Routing: Serie

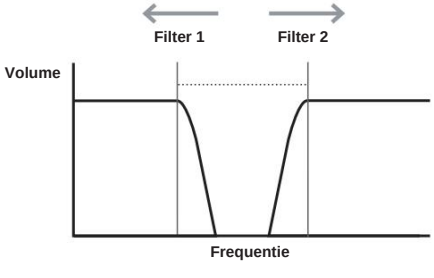
RE3: Filter Frequentie Link

Weergegeven als: FreqLink
Beginwaarde: Uit
Instelbereik: Frequentie Uit of Aan

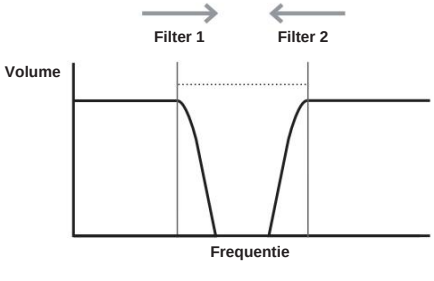
instellen Koppeling naar Aan creëert een relatie tussen de frequenties van de twee filtersecties en wijst de functie van RE1 voor Filter 2 opnieuw toe van Frequentie tot Frequentieoffset (zie Filtermenu Pagina 1, RE1 hierboven). De offset van Filter 2 is relatief aan de frequentie van Filter 1.



Een toename van ilter 1 frequentie zal ook toenemen ilter 2 frequentie



Een toename van ilter 2 frequentie zal afnemen ilter 1 frequentie



Een afname in ilter 2 frequentie zal toenemen ilter 1 frequentie

RE4: Filterresonantielink

Weergegeven als: ResLink
Beginwaarde: Uit
Instelbereik: Uit of Aan

Resonantiekoppeling instellen op Aan past dezelfde resonantieparameterwaarde toe op zowel filter 1 als filter 2. De filterresonantieregeling (RE2, pagina 1) heeft invloed op beide ilters, ongeacht welk ilter momenteel is geselecteerd voor aanpassing.

RE5-RE8: Niet gebruikt

stemS

De UltraNova is een meerstemmige, polyfone synthesizer, wat in feite betekent dat je akkoorden op het toetsenbord kunt spelen, en elke noot die je ingedrukt houdt zal klinken. Elke noot wordt een 'stem' genoemd, en de DSP-engine van de UltraNova is voldoende krachtig om ervoor te zorgen dat je altijd zonder stemmen komt te zitten! (Maar dit hangt wel af van het aantal stemmen dat aan elke noot is toegewezen - zie de Unison-parameter in het Stemmenu hieronder).
Als u de UltraNova echter vanaf een MIDI-sequencer bestuurt, is het theoretisch mogelijk om zonder te komen (er zijn maximaal 20 stemmen intern). Hoewel dit waarschijnlijk slechts zelden zal gebeuren, kunnen gebruikers dit fenomeen af en toe waarnemen, dat 'stemstelen' wordt genoemd.

Het alternatief voor polyfone intonatie is mono. Bij mono-voicing klinkt er maar één noot tegelijk; als u op een tweede toets drukt terwijl u de eerste ingedrukt houdt, wordt de eerste geannuleerd en wordt de tweede afgespeeld, enzovoort. De laatst gespeelde noot is altijd de enige die je hoort. Alle vroege synths waren mono, en als je een analoge synth uit de jaren 70 probeert na te bootsen, wil je misschien de intonatie op mono zetten, omdat de modus een bepaalde beperking oplegt aan de speelstijl die aan authenticiteit zal bijdragen.

Als u op de VOICE-knop [14] drukt, wordt het spraakmenu geopend, dat uit één pagina bestaat. Naast het selecteren van polyfone of mono voicing, kunt u in het menu ook de portamento en andere gerelateerde voicing parameters instellen.

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

RE1: Unison-stemmen

Weergegeven als: unisono
Beginwaarde: Uit
Instelbereik: Unison kan Uit, 2, 3, 4

worden gebruikt om het geluid te "verdikken" door extra stemmen toe te wijzen (tot 4 in totaal) voor elke noot. Houd er rekening mee dat het "reservoir" van stemmen initieel is en dat met meerdere toegewezen stemmen de polyfonie dienovereenkomstig wordt verminderd. Met 4 stemmen per noot nadert een akkoord van vier noten de limiet van de UltraNova, en als er nog meer noten aan het akkoord worden toegevoegd, wordt "stemstelen" geïmplementeerd en kunnen de eerste gespeelde noot(en) worden geannuleerd.

Als de beperking op polyfonie die door Unison Voices wordt opgelegd, beperkend is, kan een soortgelijk effect worden verkregen door meerdere oscillatoren te gebruiken en hun Density- en Detune-parameters aan te passen. In feite gebruiken de meeste fabriekspatches Density en in plaats van Unison om hun multi-timbrale effect te bereiken.

RE2: Unison-ontstemming

Weergegeven als: ontstemt
Beginwaarde: 25
Instelbereik: 0 tot 127

Unison Detune is alleen van toepassing als Unison Voices is ingesteld op iets dan Off. De parameter bepaalt hoeveel elke stem wordt ontstemd ten opzichte van de andere; je zult een verschil kunnen horen in het geluid van dezelfde noot met verschillende aantallen stemmen zelfs als Unison Detune is ingesteld op nul, maar het geluid wordt interessanter naarmate het in waarde toeneemt.

Het wijzigen van de instellingen van Unison Voices of Unison Detune terwijl u een noot ingedrukt houdt, heeft geen effect op het geluid. De nieuwe instellingen zijn alleen effectief als een nieuwe noot wordt gespeeld.

Machine Translated by Google

RE3: Niet gebruikt.

D4: Portamento-tijd

Weergegeven als: PoortTijd

Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit, 1 tot 127

Met Portamento actief, glijden de noten die opeenvolgend worden gespeeld van de ene naar de andere, in plaats van onmiddellijk naar de gewenste toonhoogte te springen. De synth onthoudt de laatst gespeelde noot en het glijden begint vanaf die noot, zelfs nadat de toets is losgelaten. De Porta mento Time is de duur van de glijvlucht en een waarde van 70 komt overeen met ongeveer 1 seconde. Portamento is in de eerste plaats bedoeld voor gebruik in een mono-modus (zie RE5 hieronder), waar het bijzonder effectief is. Het kan ook in een Poly-modus worden gebruikt, maar de werking ervan kan onvoorspelbaar zijn, vooral wanneer akkoorden worden gespeeld. Houd er rekening mee dat Pre-Glide op nul moet worden ingesteld om Portamento te laten werken.

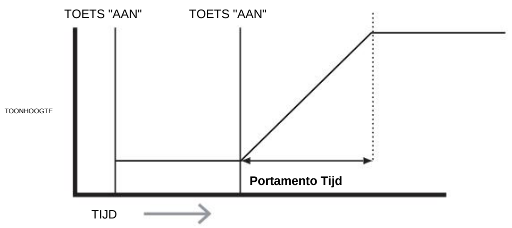
D5: Portamento-modus

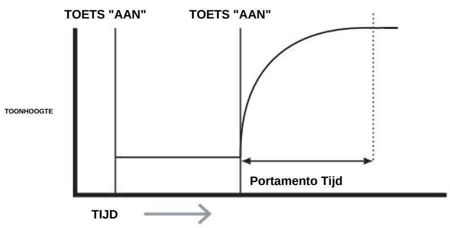
Weergegeven als: Poortmodus

Beginwaarde: **Expo**

Instelbereik: Expo of Lineair

Dit bepaalt de 'vorm' van de Portamento en Pre-Glide (zie RE6) hieronder) overgangen van de ene noot naar de volgende. In de lineaire modus verandert het glijden de toonhoogte gelijkmatig tussen de vorige noot en de gespeelde noot. In de Expo-modus verandert de toonhoogte eerst sneller en nadert dan de 'doel'-noot langzamer, dat wil zeggen exponentieel.





RE6: Pre-Glide

Weergegeven als: PreGlide

Beginwaarde: **0**

Instelbereik: 0, -12 tot +12

Pre-Glide heeft voorrang op Portamento, hoewel het wel de Portamento Time gebruikt parameter om de duur in te stellen. Pre-Glide is gekalibreerd in halve tonen, en elke gespeelde noot begint in feite op een chromatisch gerelateerde noot tot een octaaf hoger (waarde = +12) of lager (waarde = -12) de noot die overeenkomt met de ingedrukte toets, en naar de 'target'-noot glijden. Dit verschilt van Portamento doordat bijvoorbeeld twee achter elkaar gespeelde noten elk hun eigen Pre-Glide hebben, gerelateerd aan de gespeelde noten, en er zal geen 'glijden tussen' de noten zijn.

> Hoewel het gebruik van Portamento niet wordt aanbevolen in Poly-modi als er meer dan één noot tegelijk wordt gespeeld, is deze beperking niet van toepassing op Pre-Glide, wat erg effectief kan zijn bij volledige akkoorden.

RE7: Polyfonie-modus

Weergegeven als: PolyMode

Beginwaarde: **Poly1**

Instelbereik: Mono, MonoAG, Poly1, Poly2, Mono2

Zoals de namen al doen vermoeden, zijn drie van de mogelijke modi mono en twee polyfoon.

Mono – dit is de standaard monofone modus; er klinkt slechts één noot tegelijk en de regel "laatst gespeelde" is van toepassing.

MonoAG – AG staat voor Auto-Glide. Dit is een alternatieve monomodus, die verschilt van Mono in de manier waarop Portamento en Pre-Glide werken. In Mono-modus, Portamento en Pre-Glide is zowel van toepassing als noten afzonderlijk worden gespeeld, of in een legato-stijl (wanneer een noot wordt gespeeld terwijl een andere al ingedrukt is). In MonoAG-modus werken Portamento en Pre-Glide alleen als de toetsen in een legato-stijl worden bespeeld; afzonderlijk spelen van noten produceert geen glij-effect.

Poly1 – in deze polyfone modus gebruikt het achtereenvolgens spelen van dezelfde noot(en) aparte stemmen en de noten worden daarom 'gestapeld', dus het geluid wordt luider naarmate er meer noten worden gespeeld. Het effect is alleen zichtbaar bij patches met een lange releasetijd voor amplitude.

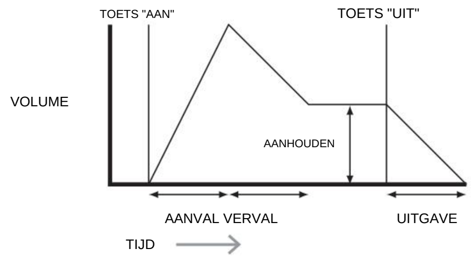
Poly2 – in deze alternatieve modus worden bij het achtereenvolgens spelen van dezelfde noot(en) de originele stemmen gebruikt, zodat de volumeverhoging die inherent is aan de Poly1-modus wordt vermeden.

Mono 2 – dit verschilt van Mono in de manier waarop de aanvalsfasen van de enveloppen worden geactiveerd. In Mono-modus worden de enveloppen bij het spelen van Legato-stijl slechts één keer geactiveerd door de eerste toetsaanslag. In Mono 2-modus worden alle enveloppen opnieuw geactiveerd bij elke toetsdr

RE8: Niet gebruikt

envelopS

De UltraNova biedt veel lexibiliteit in het gebruik van enveloppen bij het creëren van geluid, gebaseerd op het bekende ADSR-concept.



De ADSR-envelop kan het gemakkelijkst worden gevisualiseerd door de amplitude (volume) van een noot in de loop van de tijd te beschouwen. De envelop die de "levensduur" van een biljet beschrijft, kan worden opgesplitst in vier verschillende fasen, en voor elk van deze zijn aanpassingen voorzien:

Attack – de tijd die de noot nodig heeft om van nul te stijgen (bijv. wanneer de toets wordt ingedrukt) tot het maximale niveau. Een lange attacktijd produceert een 'fade-in'-effect.

Decay - de tijd die nodig is voor de noot om in niveau te dalen vanaf de maximale waarde die is bereikt het einde van de aanvalsfase naar een nieuw niveau, bepaald door de parameter Sustain.

Sustain – dit is een amplitudewaarde en vertegenwoordigt het volume van de noot na de initiële attack- en decayfasen – dat wil zeggen, terwijl u de toets ingedrukt houdt. Een lage waarde voor Sustain instellen kan een zeer kort, percussief effect geven (mits de attack- en decay-tijden kort zijn).

Loslaten – Dit is de tijd die nodig is om het volume van de noot naar nul te laten vallen nadat de toets ervoor dat het geluid hoorbaar blijft (hoewel het volume afneemt) nadat de toets is losgelaten.

Hoewel hierboven ADSR wordt besproken in termen van volume, moet u er rekening mee houden dat de UltraNova is uitgerust met zes afzonderlijke Envelope-generatoren, waardoor controle over andere evenals amplitude - bijv. ilters, oscillatoren, enz.

Als u op de ENVELOPE-knop [15] drukt, wordt het envelopmenu geopend, dat twee pagina's voor elke envelop heeft. Een van de SELECT-knoppen en een van de PAGE-knoppen is illumi vermeld, wat aangeeft dat er meer dan één envelop beschikbaar is om te worden beheerd en dat er meer parallelle menupagina's beschikbaar zijn. Er worden in totaal 16 parameters per envelop weergegeven om aan te passen ment, acht per pagina. Merk op dat de laatste parameter op pagina 2 gemeenschappelijk is voor alle enveloppen, en deze verschijnt op pagina 2 voor alle enveloppen.

bij OSCILLATORS O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PW/Idx O1Hard O1Dense O1DnsDtn
0 0 0 Zaagtand 127 0 0 0
O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Uit 0 65 0 0 graden White
O2Semi O2Cents O2VSync O2Wave O2PW/Idx O2Hard O2Dense O2DnsDtn
0 0 0 Zaagtand 0 127 0 0
O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 0 65 0 0 graden Wit
O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 zaagtand 0 127 0 0
+12 127 Uit 0 65 0 0 graden synthblokken als White
FILTERS F1Freq F1Res 0 ... F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm
127 0 127 LP24 0 Diode 64
FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Uit Uit
F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm
F2Freq F2Res 0
127 0 LP24 0 Diode 64
FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Parallel Uit Uit

Envelop 1 (amplitude) parameters (pagina 1)

ENVELOPPEN

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

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

Envelopgenerator 1 regelt de ADSR-parameters van de amplitudes van de noten.

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

RE1: Amplitude Aanvaltijd

Weergegeven als: AmpAtt

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

Beginwaarde: **2**

E3-E6 E3Att E3Dec E3Sus **Instelbereik: 0 tot 127** E3Rel E3Vertraging E3Herhaal E3TTrig E3MTrig
10 70 64 **Deze parameter stelt de** 40 0 0 UIT Re-Trig

attacktijd van de noot in. Met een waarde van 0 is de noot op zijn maximale niveau zodra de toets wordt ingedrukt; met een waarde van 127 duurt de noot meer dan 20 seconden

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

om zijn maximale niveau te bereiken. Bij de middenstand (64) is de tijd ca. 220 ms (mits Amplitude Attack Slope (pagina 2, RE1) een waarde van nul heeft).

Machine Translated by Google

RE2: Amplitude Vervaltijd

Weergegeven als: AmpDec
Beginwaarde: 90
Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter stelt de uitsterftijd van de noten in. Decay-tijd heeft alleen betekenis als de parameterwaarde Sustain is ingesteld op minder dan 127, omdat de Decay-fase niet hoorbaar is als het sustainniveau hetzelfde is als het niveau dat tijdens de aanvalsfase wordt bereikt. Bij de middenstand (64) is de tijd ca. 150 ms (op voorwaarde dat Amplitude Decay Slope (pagina 2, RE2) een waarde heeft van 127).

RE3: Amplitude Sustain Level

Weergegeven als: AmpSus
Beginwaarde: 127
Instelbereik: 0 tot 127

De waarde van de Sustain-parameter stelt het volume van de noot in nadat de Decay-fase is voltooid. Het instellen van een lage waarde heeft uiteraard tot gevolg dat het begin van de noot wordt benadrukt; als u deze op nul zet, wordt de noot stil nadat de vervalfase is verstreken.

RE4: Amplitude Release Tijd

Weergegeven als: AmpRel
Beginwaarde: 40
Instelbereik: 0 tot 127

Veel geluiden krijgen een deel van hun karakter doordat de noten hoorbaar blijven nadat de toets is losgelaten; dit "hangende" of "fade-out" effect, waarbij de noot op natuurlijke wijze langzaam wegsterft (zoals bij veel echte instrumenten), kan zeer effectief zijn. Een instelling van 64 geeft een releasetijd van ca. 300 ms. De UltraNova heeft een maximale lostijd van ca. 30 seconden (met Release ingesteld op 127), maar kortere tijden zullen waarschijnlijk nuttiger zijn! De relatie tussen de parameterwaarde en de Release Time is niet lineair – zie onderstaande grafiek.

> Houd er rekening mee dat bij het polyfoon spelen met geluiden met lange releasetijden, 'Voice Stealing' kan optreden. Dit betekent dat sommige noten die nog klinken (in hun release-fase) plotseling kunnen worden afgebroken wanneer andere noten worden gespeeld. Deze is waarschijnlijker wanneer er meerdere voices in gebruik zijn. Zie pagina 18 voor meer informatie over dit onderwerp.

RE5: Amplitudesnelheid

Weergegeven als: AmpVeloc
Beginwaarde: 0
Instelbereik: -64 tot +63

Amplitude Velocity wijzigt de vorm van de ADSR-amplitude-envelop op geen enkele manier, maar voegt aanslaggevoeligheid toe aan het algehele volume, zodat met positieve parameterwaarden, hoe harder u de toetsen bespeelt, hoe luider het geluid zal zijn. Met Amplitude Velocity ingesteld op nul, is het volume hetzelfde, ongeacht hoe de toetsen worden bespeeld. De relatie tussen de snelheid waarmee een noot wordt gespeeld en het volume wordt bepaald door de waarde. Merk op dat negatieve waarden het omgekeerde effect hebben.

> Probeer voor de meest "natuurlijke" speelstijl de Amplitude Velocity in te stellen op ongeveer +40.

RE6: Amplitude Envelop herhalen

Weergegeven als: AmpRept
Beginwaarde: 0
Instelbereik: 0 tot 126, KeyOff

Door Amplitude Repeat te gebruiken, is het mogelijk om de Attack- en Decay-fasen van de envelope te herhalen voordat de Sustain-fase wordt gestart. Dit kan een interessant 'stotterend' effect aan het begin van de noot produceren als de Attack- en Decay-tijden juist zijn ingesteld. De waarde van de Repeat-parameter (van 0 tot 126) is het werkelijke aantal herhalingen, zodat als u deze instelt op bijvoorbeeld 3, u in totaal vier attack/decay-fasen van de envelope hoort – de eerste, plus drie herhalingen. De maximale instelling van KeyOff genereert een oneindig aantal herhalingen.

RE7: Amplitude-aanraaktrigger

Weergegeven als: AmpTTrig
Beginwaarde: Uit
Instelbereik: Uit, T1ReTrig tot T8ReTrig

Het zal u zijn opgevallen dat de roterende encoders van de UltraNova aanraakgevoelig zijn - de bijbehorende LED licht op zodra de knop wordt aangeraakt. Deze aanslaggevoeligheid kan in realtime worden gebruikt om creatieve controle over het geluid te bieden, wat vooral handig is bij live spelen.

Amplitude Touch Trigger wijst een van de encoderknoppen toe om te fungeren als een hertriggerknop - zodra de knop wordt aangeraakt, wordt de amplitude-envelop opnieuw getriggerd. Na het maken van de toewijzing, om de functie te gebruiken, is het noodzakelijk om de Animate Touch-modus te openen door op de TOUCH-knop [22] te drukken (selecteer pagina 1 als deze nog niet zichtbaar is); je zult zien dat er een 'R' verschijnt onder RE1 onder de geselecteerde encoder om de toewijzing van Envelope1 aan die encoder te bevestigen. De aanraakgevoelige knop is nu actief.

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

NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods
E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456

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

RE8: Amplitude Multi-trigger

Weergegeven als: AmpMTrig
Beginwaarde: Re-Trig
Instelbereik: Legato of Re-Trig

Als deze parameter is ingesteld op Re-Trig, activeert elke gespeelde noot zijn volledige ADSR-amplitude-envelop, zelfs als andere toetsen worden ingedrukt. In Legato-modus is het alleen de eerste toets die moet worden ingedrukt produceert een noot met de volledige envelop, alle volgende noten zullen de aanval weglaten en Decay-fasen en klinken alleen vanaf het begin van de Sustain-fase. "Legato" betekent letterlijk "soepel", en deze modus ondersteunt deze speelstijl.

Het is belangrijk om te beseffen dat om de Legato-modus te laten werken, mono-voicing moet zijn geselecteerd – het zal niet werken met polyfone voicing. Zie pagina 19

> **Wat is Legato?**
> Zoals hierboven vermeld, betekent de muzikale term Legato "soepel". Een Legato-toetsenbordstijl is er een waarbij ten minste twee noten elkaar overlappen. Dit betekent dat tijdens het spelen van de melodie, laat u de vorige (of eerdere) noot klinken terwijl u een andere noot speelt. Zodra die noot klinkt, laat je de eerdere noot los.
> spelen in Legato-stijl is relevant voor enkele van de sonische mogelijkheden van de UltraNova. In het geval van Amplitude Multi-Trigger, bijvoorbeeld, is het belangrijk om te beseffen dat de omhullende re-trigger als er een 'gap' tussen de noten overblijft.

OSCILLATOREN O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PW/Idx O1Hard O1Dense O1DnsDtn
FILTERS F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm
FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Parallel Uit Uit

ENVELOPPEN – Envelop 1 (amplitude) parameters (pagina 2)

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

RE1: Amplitude Attack Slope

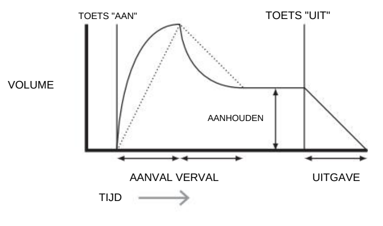
Weergegeven als: AmpAtSlp
Beginwaarde: 0
Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter regelt de 'vorm' van de aanvalskarakteristiek. Met een waarde van 0 neemt het volume lineair toe tijdens de aanvalsfase, dat wil zeggen met gelijk aan hoeveelheden in gelijke tijdsintervallen. Als alternatief kan een niet-lineaire aanvalskarakteristiek worden gekozen, waarbij het volume in het begin sneller toeneemt. Onderstaand schema illustreert dit:

RE2: Amplitude vervalhelling

Weergegeven als: AmpDcSlp
Beginwaarde: 127
Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter past dezelfde functie als Amplitude Attack Slope toe op de Decay-fase van de envelope. Met een waarde van 0 daalt het volume lineair van de maximale waarde naar die bepaald door de Sustain-parameter, maar als u Decay Slope op een hogere waarde instelt, zal het volume aanvankelijk sneller afnemen. Onderstaand schema illustreert dit:



RE3: Amplitude-aanvalsspoor

Weergegeven als: AmpAttTk
Beginwaarde: 0
Instelbereik: -64 tot +63

Deze parameter relateert de attacktijd van een noot aan zijn positie op het toetsenbord. Als Amplitude Attack Track een positieve waarde heeft, neemt de attacktijd van een noot af naarmate deze hoger op het toetsenbord wordt gespeeld. Omgekeerd hebben lagere noten een langere aanslagtijd. Dit helpt bij het simuleren van het effect van een echt snaarinstrument (zoals een vleugel), waarbij de massa van de snaren op de lagere noten een langzamere responstijd hebben wanneer ze worden aangeslagen. Wanneer een negatieve waarde wordt toegepast, worden de relaties omgekeerd.

Machine Translated by Google

O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Uit 0 65 0 0 graden Wit

RE4: Amplitude-vervalspoor

Weergegeven als: AmpDecTk
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: -64 tot +63

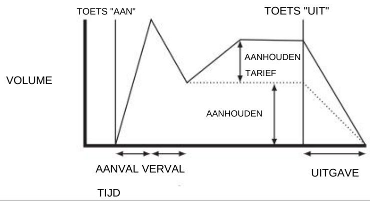
Deze parameter werkt op precies dezelfde manier als Attack Track, behalve dat de Decay-tijd van een noot afhankelijk wordt van de positie op het toetsenbord.

RE5: Amplitude Sustain Rate

Weergegeven als: AmpSusRt
Beginwaarde: **Vlak**

Instelbereik: -64 tot vlak tot +63

Als deze parameter op Flat is ingesteld, blijft het volume tijdens de Sustain-fase van de envelope constant. Extra variaties op het karakter van een noot kunnen worden verkregen door de noot luider of zachter te laten worden terwijl de toets wordt ingedrukt. Een positieve waarde van Sustain Rate zal het volume tijdens de Sustain-fase doen toenemen, en dit zal zo blijven totdat het maximale niveau is bereikt. De parameter regelt de snelheid waarmee de noot het volume verhoogt, en hoe hoger de waarde, hoe sneller de toename. Elke ingestelde vrijgavetijd werkt als normaal wanneer de toets wordt losgelaten, ongeacht of het maximale volume is bereikt . **Als een negatieve waarde wordt ingesteld, daalt het volume tijdens de Sustain-fase en als de toets niet wordt losgelaten, wordt de noot uiteindelijk onhoorbaar.**



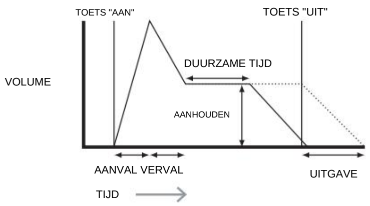
Lagere waarden (positief of negatief) van Amplitude Sustain Rate zijn over het algemeen nuttiger.

RE6: Amplitude-duurzaamheidstijd

Weergegeven als: AmpSusTm
Beginwaarde: **127**

Instelbereik: 0 tot 126, KeyOff

Deze parameter stelt de duur van de Sustain-fase in. Met de waarde KeyOff blijft de noot continu hoorbaar totdat de toets wordt losgelaten (tenzij een negatieve waarde van Sustain Rate is toegepast om het volume te verlagen). Elke andere waarde van Sustain Time zal de noot automatisch afkappen na een vooraf bepaalde tijd als de toets nog steeds wordt ingedrukt. Release Time geldt nog steeds als de toets eerder wordt losgelaten. Een waarde van 126 stelt de Sustain-tijd in op ca. 10 seconden, terwijl waarden rond de 60 dit instellen op ongeveer 1 seconde.



RE7: Amplitude Niveau Track

Weergegeven als: AmpLvlTk
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: -64 tot +63

Deze parameter werkt op dezelfde manier als de andere 'tracking'-parameters Attack Track en Decay Track (RE3 & RE4), maar hier is het het volume van de noot die wordt gewijzigd, volgens het interval tussen de noot en de Track Note ingesteld door RE8 . Met een positieve waarde worden noten die hoger zijn dan de Track Note steeds luider naarmate ze zich verder van de Track Note bevinden, en vice versa. Met een negatieve waarde worden noten die hoger zijn dan de spoornoot geleidelijk stiller naarmate ze verder van de spoornoot verwijderd zijn, en nogmaals, vice versa. Merk op dat deze volumeaanpassing gelijkelijk wordt toegepast op alle fasen van de amplitude-envelop; het is het algehele volume van de noot dat verandert met Level Track. Het effect moet spaarzaam worden gebruikt; lage waarden hebben een beter effect.

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

Merk op dat hoewel Amplitude Level Track op een vergelijkbare manier lijkt te werken als Amplitude Attack Track en Amplitude Decay Track, alleen Level Track gebruikt een door de gebruiker definieerbare noot als referentie (ingesteld door RE8), waarboven noten luider worden en daaronder zachter. De Attack en Decay Track-parameters (RE3 en RE4) hebben een vaste referentienota op C 3.

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Uit 0 65 0 0 graden Wit

O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/ O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 Zaagtand 0 127 0 0

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Uit 0 65 0 0 graden Wit

Gemeenschappelijke envelopparameter

FILTERS

F1Freq F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm
127 0 127 LP24 0 Diode 64

Deze parameter is beschikbaar op pagina 2 van het menu voor elke envelop.

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Parallel Uit Uit

RE8: Niveau spoor referentie Opmerking

Weergegeven als: LvlTkNte
Beginwaarde: **C 3**

F2Freq F2Res F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm
127 0 127 0 LP24 0 Diode 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink

Instelbereik: C -2 tot G 8

Dit stelt de referentienoot in die voor Amplitude Level Track wordt gebruikt. Indien actief, deze parameter verhoogt het volume voor noten boven de gekozen tracknoot en verlaagt het voor noten eronder. C 3, de standaardwaarde, is de middelste C op het toetsenbord; dit is de C een octaaf hoger de laagste noot op het toetsenbord (ook C), op voorwaarde dat er geen OCTAVE-knoppen [32] zijn geselecteerd.

AmpAtt 2 AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
0 Opnieuw activeren

Envelop 2 (Filter) parameters (Pagina 1)

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

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

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

E3-E6

De parameters die beschikbaar zijn voor aanpassing met Envelope generator 2 komen nauw overeen met die voor Envelope generator 1. Terwijl Envelope 1 zich bezighoudt met wijzigingen aan de E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig **van het geluid amplitude-envelop, Envelope 2 geeft u "dynamische" iltering, door een relatie tot stand te brengen tussen de ilter-sectie en ADSR Filter Envelope 2, waardoor de ilter-frequentie wordt gevarieerd door de vorm van de envelop.**

E3Att 10 E3Dec E3Sus
70 64 40 0 0 UIT Opnieuw activeren

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

Om het effect van een van de Filter Envelope-parameters te horen, moet u eerst naar de Filtermenu's gaan en wat iltering instellen. Stel vervolgens RE5 op Filter Menu Pagina 1 (F1Env2 of F2Env2) in op een beginwaarde van ca. +30 en zorg ervoor dat het ilter niet volledig open is – dwz zet F1Freq op middenbereik.

RE1: Filter Aanval Tijd

Weergegeven als: FltAtt
Beginwaarde: **2**

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter stelt in hoe de ilter-sectie werkt tijdens de Attack-fase van de noot. Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het ilter in deze fase reageert.

Om de werking van de Filter Envelope-parameters voor elk van de ADSR-fasen (RE1 tot RE4) te evalueren, kan het handig zijn om niet alle drie op nul in te stellen.

RE2: Filtervervaltijd

Weergegeven als: FltDec
Beginwaarde: **75**

Instelbereik: Deze **0 tot 127**

parameter stelt in hoe de ilter-sectie werkt tijdens de Decay-fase van de noot. Nogmaals, hoe hoger de parameterwaarde, hoe langer de periode waarvoor iltering wordt toegepast.

RE3: Aanhoudniveau filteren

Weergegeven als: FltSus
Beginwaarde: **35**

Instelbereik: 0 tot 127

De frequentie van het ilter (cut-off of center, afhankelijk van het iltertype) "vestigt" op een waarde die is ingesteld door het Filter Sustain Level. Dus zodra de Attack- en Decay-fasen van de envelope zijn voltooid, wordt de harmonische inhoud die het duidelijkst in het geluid tot uiting komt, bepaald door deze parameter. Onthoud dat als de ilter frequentie parameter (zoals ingesteld in het Filter Menu) op een te lage of te hoge waarde is ingesteld, het effect van de envelope beperkt zal zijn.

RE4: Filtervrijgavetijd

Weergegeven als: FltRel
Beginwaarde: **45**

Instelbereik: 0 tot 127

Naarmate de waarde van Filter Release wordt verhoogd, ondergaat de noot steeds meer ilteractie zodra de toets wordt losgelaten.

Merk op dat de Amplitude Release-tijd (in de parameters van Envelope 1) voldoende hoog moet worden ingesteld om een hoorbare "fade-out" te produceren voordat het effect van de verkleuring op de "staart" van de noot duidelijk wordt.

RE5: Filtersnelheid

Weergegeven als: FltVeloc

Beginwaarde: 0

Instelbereik: -64 tot +63

Omdat Amplitude Velocity aanslaggevoeligheid aan het volume toevoegt, kan Filter Velocity worden ingesteld om andere actie aanslaggevoelig te maken. Bij positieve parameterwaarden geldt dat hoe harder u de toetsen bespeelt, hoe groter het effect van het ilter zal zijn. Als Filter Velocity op nul is ingesteld, zijn de kenmerken van het geluid hetzelfde, ongeacht hoe de toetsen worden bespeeld. Merk op dat negatief waarden hebben het omgekeerde effect.

RE6: Filter herhalen

Weergegeven als: FltRept

Beginwaarde: 0

Instelbereik: 0 tot 126, oneindig

Als Filter Repeat is ingesteld op een andere waarde dan nul, worden de Attack- en Decay-fasen van de envelope herhaald voordat de Sustain-fase wordt gestart. Dit heeft een soortgelijk effect als Amplitude Repeat en het gebruik van beide herhaalparameters kan behoorlijk opvallende geluiden creëren.

RE7: Filter-aanraaktrigger

Weergegeven als: FltTTrig

Beginwaarde: Uit

Instelbereik: Uit, T1ReTrig tot T8ReTrig, T1Trig tot T8Trig, T1Enable tot T8Enable

In tegenstelling tot Amplitude Touch Trigger, heeft Filter Touch Trigger drie opties per aanraakgevoelige besturing: Trigger, Re-trigger en Enable. Echter, zoals bij Amplitude Touch Trigger, het is noodzakelijk om de Animate Touch-modus in te schakelen door op de TOUCH . te drukken knop [22] om de functie te gebruiken.

Re-Trigger – werkt op dezelfde manier als Amplitude Re-Trigger, behalve dat het de ilteractie is die opnieuw wordt getriggerd door de geselecteerde encoderknop aan te raken. De noot wordt normaal afgespeeld wanneer de toets wordt ingedrukt, en als u de knop aanraakt, wordt de hele envelop opnieuw geactiveerd. De Re-Trigger-modus wordt bevestigd op pagina 1 van het Animate Touch-menu door de letter 'R' op de juiste positie.

Trigger - in deze modus wordt de envelop-getriggerde ilter-actie niet gestart door op een 127 0 . te drukken en de noot zal aanvankelijk klinken zonder dat er een envelop op het ilter inwerkt. De knop aanraken (terwijl de toets wordt ingedrukt) zal de ilter-envelop activeren. De triggermodus wordt bevestigd op Pagina 1 van het Animate Touch-menu door de letter 'T' in de juiste positie.

Inschakelen – in deze modus wordt de door het envelop-getriggerde ilteractie gestart door het toetsenbord, maar alleen als de knop wordt aangeraakt. Zo kun je met O2PtchWh O2WTInt FixNote heel eenvoudig tussen de klanken en zonder de werking van de envelop op het ilter. De activeringsmodus wordt bevestigd op het Animate Touch-menu door de letter 'E' op de juiste positie.

RE8: Multi-trigger filteren

Weergegeven als: FltMTrig

Beginwaarde: Re-Trig

Instelbereik: Legato of Re-Trig

Dit werkt op een vergelijkbare manier als Amplitude Multi-trigger. Indien ingesteld op Re-Trig, elke gespeelde noot activeert zijn volledige ADSR-envelope, zelfs als andere toetsen worden ingedrukt. Met de envelop ingesteld op de Legato-stijl wordt het ilter-effect niet getriggerd op Legato, ingedrukt de eerste sleutel wordt ingedrukt, produceert een noot met de volledige envelop en produceert dus een willekeurig effect. Alle volgende noten zullen geen dynamische iltering hebben . Onthoud dat voor de Legato-modus operatieve, mono voicing moet worden geselecteerd – het werkt niet met polyfone voicing. Zie pagina 18.

> Zie pagina 20 voor meer details over de Legato-stijl.

Envelop 2 (Filter) parameters (Pagina 2)

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

RE1: Filteraanvalhelling

Weergegeven als: FltAtSlp

Beginwaarde: 0

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter regelt de 'vorm' van de aanvalskarakteristiek zoals toegepast op de ilters. Met een waarde van 0 neemt elk effect dat wordt toegepast op de Attack-fase lineair toe, dat wil zeggen, met gelijke hoeveelheden in gelijke tijdsintervallen. Als alternatief kan een niet-lineaire aanvalskarakteristiek worden gekozen, waarbij het ilter-effect in eerste instantie sneller toeneemt.

RE2: Filtervervalhelling

Weergegeven als: FltDcSlp

Beginwaarde: 127

Instelbereik: 0 tot 127

Dit komt overeen met Filter Attack Slope op dezelfde manier als Amplitude Decay Slope met Amplitude Attack Slope. Dus de lineariteit van de reactie van de ilter-sectie tijdens de Decay-fase van de omhulling kan worden gevarieerd, van lineair tot een meer exponentiële helling, waarbij elk ilter-effect meer uitgesproken is tijdens het eerste deel van de Decay-fase.

RE3: Aanvalstrack filteren

Weergegeven als: FltAttTk

Beginwaarde: 0

Instelbereik: -64 tot +63

Net als Amplitude Attack Track, relateert deze parameter de attacktijd van een noot aan zijn positie op het toetsenbord. Als Filter Attack Track een positieve waarde heeft, wordt het verblindende effect tijdens de Attack-fase van een noot korter naarmate u hoger op het toetsenbord komt. Omgekeerd hebben lagere tonen hun aanvalstijd verhoogd. Wanneer een negatieve waarde wordt toegepast, zijn de relaties teruggedraaid.

RE4: Vervalspoor filteren

Weergegeven als: FltDecTk

Beginwaarde: 0

Instelbereik: -64 tot +63

Deze parameter werkt op precies dezelfde manier als Attack Track, behalve dat het ilter-effect tijdens de Decay-fase van een noot afhankelijk wordt van de klavierpositie.

RE5: Aanhoudsnelheid filteren

Weergegeven als: FltSusRt

Beginwaarde: Vlak

Instelbereik: -64 tot vlak tot +63

Met een waarde van Flat blijft de ilter-frequentie constant tijdens de Sustain-fase van de noot. Als Filter Sustain Rate een positieve waarde krijgt, blijft de ilter-frequentie toenemen tijdens de Sustain-fase, waardoor het karakter van de noot langer hoorbaar blijft veranderen. Bij lage waarden van Filter Sustain Rate is de verandering langzaam en neemt de snelheid toe naarmate de waarde wordt verhoogd. Bij negatieve waarden neemt de ilterfrequentie af tijdens de Sustain-fase. Zie pagina 21 voor een illustratie.

RE6: Aanhoudtijd filteren

Weergegeven als: FltSusTm

Beginwaarde: 127

Instelbereik: 0 tot 126, Keyoff

Deze parameter is ook van toepassing op de Sustain-fase en stelt in hoe lang een envelop-getriggerde iltering actief blijft. Indien ingesteld op Keyoff, blijft de iltering toegepast continu totdat de toets wordt losgelaten. Elke lagere waarde van Sustain Time veroorzaakt de iltering effect om plotseling te stoppen voordat de noot eindigt, en u blijft achter met de release-fase van de envelop. Merk op dat als de Filter Sustain Time langer is dan de Amplitude Sustain Time, anders stopt de noot helemaal met klinken voor de ilter heeft afgesneden.

RE7: Filterniveau-track

Weergegeven als: FltLvlTk

Beginwaarde: 0

Instelbereik: -64 tot +63

Deze parameter werkt op dezelfde manier als de andere "tracking"-parameters, maar het is de diepte waarmee de omhulling wordt toegepast op het ilter die verandert, in verhouding tot het interval tussen de gespeelde noot en de Track Note ingesteld door RE8. Met een positieve waarde wordt het door de envelop getriggerde iltering-effect progressief meer uitgesproken voor noten die hoger zijn dan de Track Note, hoe verder ze van de Track Note zijn, en vice versa. Met een negatieve waarde, ondergaan noten die hoger zijn dan de Track Note steeds minder verandering naarmate ze verder van de Track Note verwijderd zijn, en omgekeerd, vice versa.

Gemeenschappelijke envelopparameter

Zie pagina 21. De parameter Track Reference Note is beschikbaar op RE8 op pagina 2 van de menu voor elke envelop.

E3Att 10	E3dec	E3Sus	E3Rel	E3Vertraging	E3Herhalen	E3TTrig	E3MTrig
	70	64	40	0	0	UIT	Re-Trig

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

Enveloppen 3 tot 6 parameters (pagina 1)

Naast speciale Amplitude- en Filter-enveloppen, is de UltraNova uitgerust met vier andere toewijsbare enveloppen, Enveloppen 3 tot 6. De besturing hiervan kan worden geselecteerd met de SELECT-knop [10]. Deze enveloppen hebben vrijwel dezelfde set parameters als de

Machine Translated by Google

Amplitude- en Filter-enveloppen, maar ze kunnen naar believen worden toegewezen om vele andere synthfuncties te besturen, waaronder de meeste oscillatorparameters, ilters, EQ en panning. De toewijzing van Envelopes 3 tot 6 aan andere synthparameters wordt uitgevoerd in het Modulation Menu (zie pagina 25 voor volledige details). Om hun effecten te beluisteren, moet u eerst het Modulation Menu openen en de Source van Modulation Patch 1 op Env3 en de Destination op een parameter naar keuze instellen (bijv. Global Oscillator Pitch – 0123Ptch).

De rangschikking van parameters voor enveloppen 3 tot 6 is identiek, en de rangschikking volgt die van enveloppen 1 en 2 (amplitude en filters). Hoewel aangeduid als Envelop 3, zijn de parameteroverzichten hieronder evenzeer van toepassing op Enveloppen 3, 4, 5 en 6, en worden ze dus niet herhaald.

De daadwerkelijke functie van enveloppen 3 tot 6 hangt uiteraard af van waar ze naartoe worden gestuurd in het modulatiemenu. De afleiding van de envelope-parameters zelf volgt echter die al beschreven voor de Amplitude- en Filter-envelopes, met uitzondering van de Delay-parameter (pagina 1, RE5), waarvan de functie hieronder wordt beschreven.

RE1: Envelop 3 aanvalstijd

Weergegeven als: E3Att
Beginwaarde: **10**
Instelbereik: 0 tot 127

RE2: Envelop 3 Vervaltijd

Weergegeven als: E3Dec
Beginwaarde: **70**
Instelbereik: 0 tot 127

RE3: Envelop 3 Sustain Level

Weergegeven als: E3Sus
Beginwaarde: **64**
Instelbereik: 0 tot 127

RE4: Envelop 3 Release Tijd

Weergegeven als: E3Release
Beginwaarde: 40
Instelbereik: 0 tot 127

RE5: Envelop 3 vertraging

Weergegeven als: E3Vertraging
Beginwaarde: **0**
Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter vertraagt de start van de hele envelop. Wanneer een toets wordt ingedrukt, wordt de noot klinkt normaal, waarbij Enveloppen 1 en 2 werken zoals ze zijn geprogrammeerd. Maar alle verdere modulatie-effecten die door Enveloppen 3 tot 6 worden geactiveerd, worden vertraagd met een tijd die is ingesteld door de Delay-parameter. De maximale waarde van 127 vertegenwoordigt een vertraging van 10 seconden, terwijl een waarde van ongeveer 60~70 een vertraging van ongeveer 1 seconde vertegenwoordigt.

RE6: Envelop 3 herhalen

Weergegeven als: E3Herhalen
Beginwaarde: 0
Instelbereik: 0 tot 127

RE7: Envelop 3 Touch-trigger

Weergegeven als: E3TTrig
Beginwaarde: **Uit**
Instelbereik: Uit, T1ReTrig tot T8ReTrig, T1Trig tot T8Trig, T1Enable tot T8Enable

RE8: Envelop 3 Multi-trigger

Weergegeven als: E3MTrig
Beginwaarde: 75 35 **Re-Trig**
Instelbereik: Legato of Re-Trig

Envelop 3 parameters (pagina 2)

RE1: Envelop 3 aanvalshelling

Weergegeven als: E3AtSlp
Beginwaarde: **0**
Instelbereik: 0 tot 127

RE2: Envelop 3 Decay Slope

Weergegeven als: E3DcSlp
Beginwaarde: **0**
Instelbereik: 0 tot 127

RE3: Envelop 3 aanvalsspoor

Weergegeven als: E3AttTk
Beginwaarde: **0**
Instelbereik: -64 tot +63

RE4: Envelop 3 Decay Track

Weergegeven als: E3DecTk
Beginwaarde: **0**
Instelbereik: -64 tot +63

RE5: Envelop 3 Sustain Rate

Weergegeven als: E3SusRat
Beginwaarde: **0**
Instelbereik: -64 tot +63

RE6: Envelop 3 Sustain Time

Weergegeven als: E3SusTim
Beginwaarde: **127**
Instelbereik: 0 tot 127

RE7: Envelop 3 niveau track

Weergegeven als: E3LvlTk
Beginwaarde: **0**
Instelbereik: -64 tot +63

Gemeenschappelijke envelopparameter

Zie pagina 21. De parameter Track Reference Note is beschikbaar op RE8 op pagina 2 van het menu voor elke envelop.

lfoS

De UltraNova heeft drie aparte Low Frequency Oscillators (LFO's). Deze worden aangeduid als LFO1, 2 en 3, zijn identiek in termen van functies en kunnen vrij worden gebruikt om vele andere synthparameters te wijzigen, zoals de toonhoogte of het niveau van de oscillator, ilters, panning, enz.

De toewijzing van LFO's 1 tot 3 aan andere synthparameters wordt uitgevoerd in het Modulation Menu (zie pagina 25 voor volledige details). Om hun effecten te beluisteren, moet u eerst het Modulation Menu openen en de Source van Modulation Patch 1 op Lfo1+/- of Lfo1+* instellen en de Destination op een parameter van uw keuze. Merk ook op dat de Depth-regelaar in dit menu (RE6) de hoeveelheid LFO-modulatie bepaalt die wordt toegepast op de Destination-parameter, en het verhogen van deze waarde zal een ander effect hebben, afhankelijk van wat de Destination-parameter is, maar kan over het algemeen worden opgevat als " meer effect". De interpretatie van negatieve waarden van Diepte hangt ook af van de gekozen Bestemmingsparameter.

De LFO-sectie heeft zijn eigen set van drie LED's, één per LFO. Deze bewaken de uitvoer van elke LFO om een handige visuele referentie te bieden met betrekking tot hun frequentie, golfvorm en fase.

Als u op de LFO-knop [16] drukt, wordt het LFO-menu geopend, dat voor elke LFO twee pagina's heeft. Een van de SELECT-knoppen en een van de PAGE-knoppen lichten op, wat aangeeft dat er meer dan één LFO beschikbaar is om te worden bediend en dat er nog meer menupagina's beschikbaar zijn. Er worden in totaal 12 parameters per LFO weergegeven voor aanpassing, acht op pagina 1 en vier op pagina 2. Omdat de parameters van de drie LFO's identiek zijn, worden alleen de functies van LFO1 beschreven.

*** Voor Lfo1+ als bron is geselecteerd, verandert de LFO de gecontroleerde parameter alleen in positieve zin (dwz toenemend). Door het te selecteren als Lfo1+/- varieert het in zowel positieve als negatieve zin. Deze opties, en andere daaraan gerelateerde, worden in meer detail besproken op pagina 25.**

LFO 1-parameters (pagina 1)

RE1: LFO 1 tarief

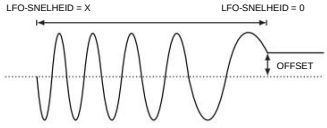
Weergegeven als: L1Rate
Beginwaarde: **68**
Instelbereik: 0 tot 127

Rate is de frequentie van de oscillator. Een waarde van 0 schakelt de LFO uit, en de meeste muzikale effecten

Machine Translated by Google

gebruiken waarschijnlijk waarden in het bereik van 40~70, hoewel hogere of lagere waarden geschikt kunnen zijn voor bepaalde geluidseffecten.

Wanneer de LFO-snelheid is ingesteld op nul, wordt de LFO "gestopt", maar zal nog steeds een offset toepassen op de parameter die hij moduleert met een grootte die afhankelijk is van waar hij stopte in zijn cyclus.



RE2: LFO 1 snelheidssynchronisatie

Weergegeven als: L1RSync
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Zie tabel op pagina 40.

Met deze besturing kan de frequentie van de LFO worden gesynchroniseerd met een interne/externe MIDI-klok. Indien ingesteld op Uit, werken de LFO's met een frequentie die is ingesteld door de parameter Rate (RE1). Bij alle andere instellingen werkt RE1 niet meer en wordt de LFO-snelheid bepaald door Rate Sync, die op zijn beurt wordt afgeleid van de MIDI-klok. Bij gebruik van een interne MIDI-klok kan de snelheid worden ingesteld in het Arp Edit Menu met RE8.

RE3: LFO 1 golfvorm

Weergegeven als: L1Wave
Beginwaarde: **Sinus**

Instelbereik: zie tabel op pagina 41.

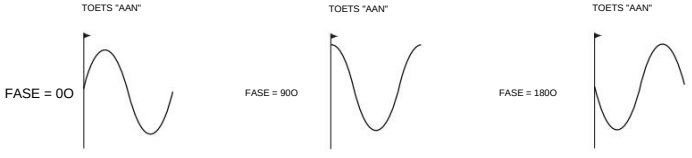
De LFO's van de UltraNova kunnen niet alleen de bekende sinus-, zaagtand-, driehoeks- en vierkante golfvormen genereren voor modulatiedoeleinden, maar zijn ook in staat om een breed scala aan vooraf ingestelde reeksen van verschillende lengtes en willekeurige golfvormen te produceren. Een veelgebruikt gebruik van een LFO is om de hoofdoscillator(en) te moduleren, en bij veel van de gesequeneerde golfvormen zorgt het instellen van de parameter Depth in het modulatiemenu op 30 of 36 (zie tabel) ervoor dat de resulterende oscillatortoonhoogten gelijk zijn. op de een of andere manier muzikaal verbonden.

RE4: LFO 1 fase

Weergegeven als: L1Fase
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: 0deg tot 357deg

Deze regeling is alleen actief als L1KSync (RE6) is ingesteld op Aan. Het bepaalt het startpunt van de LFO-golfvorm wanneer de toets wordt ingedrukt. Een volledige golfvorm heeft 360º en de stappen van de besturing zijn in stappen van 3º. Dus een halverwege instelling (180deg) zorgt ervoor dat de modulerende golfvorm halverwege zijn cyclus begint.



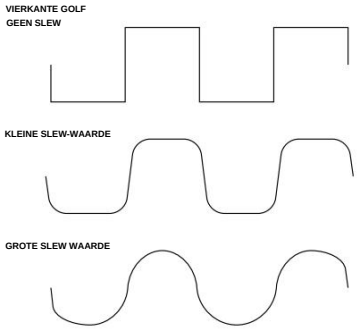
RE5: LFO 1 Slew

Weergegeven als: L1Slew
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit, 1 tot 127

Slew heeft als effect dat de vorm van de LFO-golfvorm wordt gewijzigd. Scherpe randen worden minder scherp naarmate de zwenking wordt vergroot. Het effect hiervan kan gemakkelijk worden waargenomen door Square te selecteren als de LFO-golfvorm en de snelheid vrij laag in te stellen, zodat de uitvoer wanneer een toets wordt ingedrukt, afwisselt tussen slechts twee tonen. Als u de waarde van Slew verhoogt, wordt de overgang tussen de twee tonen een "glijdende beweging" in plaats van een scherpe verandering. Dit wordt veroorzaakt doordat de verticale randen van de vierkante LFO-golfvorm worden gezwenkt.

Merk op dat Slew een effect heeft op alle LFO-golfvormen, inclusief sinus. Het effect van LFO Slew verschilt enigszins met verschillende LFO-golfvormen. Naarmate de zwenking toeneemt, neemt de tijd die nodig is om de maximale amplitude te bereiken toe, en dit kan er uiteindelijk toe leiden dat deze helemaal nooit wordt bereikt, hoewel de instelling waarop dit punt wordt bereikt, varieert met de golfvorm.

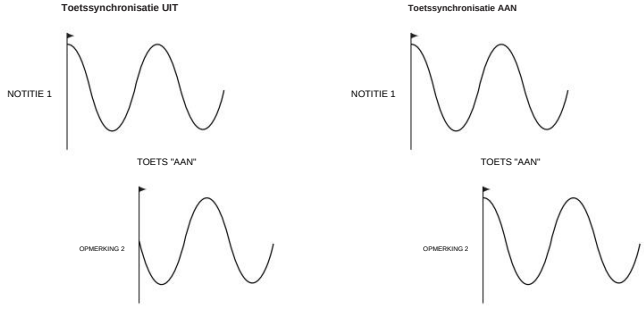


RE6: LFO 1 toetssynchronisatie aan/uit

Weergegeven als: L1KSync
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Aan of Uit

Elke LFO draait continu, 'op de achtergrond'. Als de Key Sync-instelling op Off staat, is er geen manier om te voorspellen waar de golfvorm zal zijn wanneer een toets wordt ingedrukt. Het achtereenvolgens indrukken van een toets zal onvermijdelijk wisselende resultaten opleveren. Door Key Sync op On in te stellen, wordt de LFO elke keer dat een toets wordt ingedrukt opnieuw gestart op hetzelfde punt op de golfvorm. Het werkelijke punt wordt ingesteld door de faseparameter (RE3).

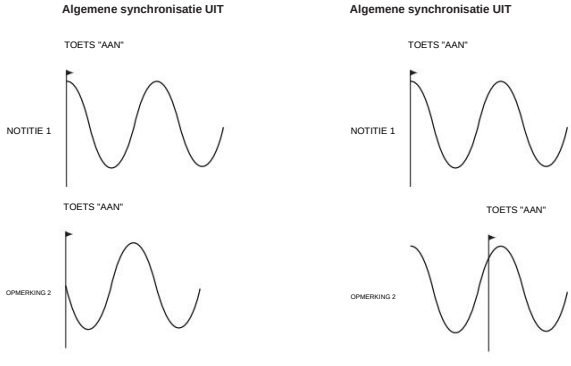


RE7: LFO 1 gemeenschappelijke synchronisatie

Weergegeven als: L1Comn
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Aan of Uit

Common Sync is alleen van toepassing op polyfone stemmen. Het zorgt ervoor dat de fase van de LFO-golfvorm wordt gesynchroniseerd voor elke noot die wordt gespeeld. Wanneer Off moet worden ingesteld, is er geen dergelijke synchronisatie en het spelen van een tweede noot terwijl er al een is ingedrukt, resulteert in een niet-gesynchroniseerd geluid omdat de modulaties buiten de tijd vallen.



Zet LFO Common Sync op Aan voor een emulatie van vroege analoge polyfone synths.

RE8: LFO 1 One-Shot

Weergegeven als: L1OneSht
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Aan of Uit

Zoals de naam al doet vermoeden, zorgt het instellen van deze parameter op On ervoor dat de LFO slechts één enkele cyclus van zijn golfvorm genereert. Merk op dat er altijd een volledige golfvormcyclus wordt gegenereerd, ongeacht de instelling van de LFO-fase; als de LFO-fase is ingesteld op 90¼, begint de one-shot-golfvorm op het 90¼-punt, voert een volledige cyclus uit en eindigt bij 90¼.

Machine Translated by Google

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

E3-E6 E3Att 10 E3Dec 70 E3Sus 64 E3Rel 40 E3Vertraging E3Herhaal E3TTrig E3MTrig 0 0 UIT Re-Trig

LFO 1-parameters (pagina 2)

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

RE1: LFO 1 vertraging

Weergegeven als: L1Vertraging

Beginwaarde: **0**

Instelbereik: 0 tot 127

LFO-vertraging is een tijdparameter waarvan de functie wordt bepaald door L1InOut (RE3).

RE2: LFO 1 vertragingssynchronisatie

Weergegeven als: L1DSync

Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Zie tabel op pagina 40.

Als deze parameter is ingesteld op Off, wordt de LFO-vertraging geregeld door de Delay-parameter (RE1). Bij alle andere instellingen wordt RE1 buiten werking en wordt de LFO-vertraging afgeleid van de interne/externe MIDI-klok.

RE3: LFO 1 Fade In/Fade Out

Weergegeven als: L1InOut

Beginwaarde: **FadeIn**

Instelbereik: FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

De functie van de vier mogelijke instellingen van Intro is als volgt:

FadeIn - de modulatie van de LFO wordt geleidelijk verhoogd gedurende de tijdsperiode die is ingesteld door de Delay-parameter (RE1).

GateIn – het begin van de LFO-modulatie wordt vertraagd met de tijdsperiode die is ingesteld door de LFO Delay-parameter, en begint dan onmiddellijk op volledig niveau.

FadeOut – de modulatie van de LFO wordt geleidelijk verlaagd gedurende de tijdsperiode die is ingesteld door de Delay-parameter (RE1), waardoor de noot geen LFO-modulatie meer heeft.

GateOut – de noot wordt volledig gemoduleerd door de LFO gedurende de tijdsperiode die is ingesteld door de Delay parameter (RE1). Op dit moment stopt de modulatie abrupt.

RE4: LFO1 vertragingstrigger

Weergegeven als: L1DTrig

Beginwaarde: **Gebonden**

Instelbereik: Legato of Re-Trig

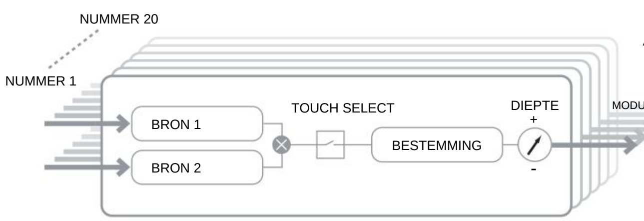
Deze parameter werkt in combinatie met de Fade In/Fade Out-functie ingesteld door RE3. In de Re-Trig-modus heeft elke gespeelde noot zijn eigen vertragingstijd, zoals ingesteld door de Delay-parameter (of MIDI-klok als L1Dsync actief is). In de Legato-modus is het alleen de eerste noot van een passage in legato-stijl die de Delay-tijd bepaalt – dwz dat tweede en volgende noten de Delay-functie niet opnieuw activeren. Om de Legato-instelling van Delay Trigger te laten werken, moet mono MIXER **-voicing zijn geselecteerd;** het **werkt niet met polyfone voicing. Zie pagina 18.**

Zie pagina 21 voor meer details over de Legato-stijl.

RE5-RE8: Niet gebruikt

de modulatiematrix

Het hart van een veelzijdige synthesizer ligt in het vermogen om de verschillende controllers, geluidsgeneratoren en verwerkingsblokken met elkaar te verbinden, zodat de ene de andere op zoveel mogelijk manieren bestuurt - of "moduleert". UltraNova biedt een enorme flexibiliteit van besturingsrouting, en er is een speciaal menu hiervoor, het Modulatiemenu.

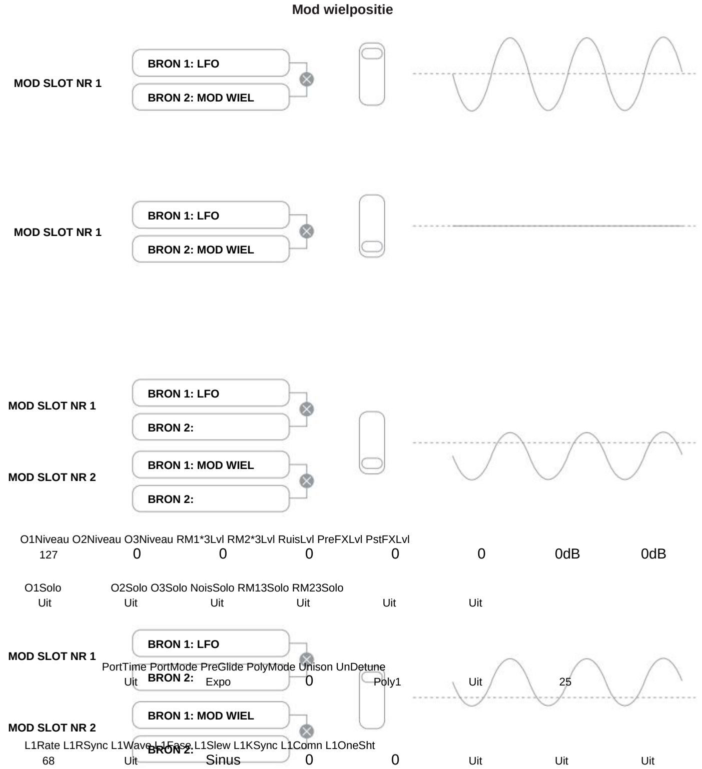


Door op de MODULATION-knop [17] te drukken, wordt het Modulation Menu geopend, dat een enkele pagina is. Het menu kan worden gevisualiseerd als een systeem voor het verbinden van besturingsbronnen met een specifiek gebied van de synth. Elke dergelijke verbindingstoewijzing wordt een 'slot' genoemd en er zijn 20 van dergelijke sleuven die toegankelijk zijn via RE1 (zie hieronder). Elke sleuf bepaalt hoe een of twee besturingsbronnen naar een gecontroleerde parameter worden geleid. De routeringsmogelijkheden die beschikbaar zijn in elk van de 20 slots zijn identiek en de onderstaande bedieningsbeschr

De modulatiematrix is zowel variabel als additief. Wat bedoelen we met een 'variabele' en 'additief' matrix?

Met 'variabel' bedoelen we dat het niet alleen de routering van een controlerende bron naar een gecontroleerde parameter is die in elk slot wordt bepaald, maar ook de "omvang" van de controle. Dus de 'hoeveelheid' controle - of controle 'bereik' - is aan jou.

Met 'additief' bedoelen we dat een parameter, indien gewenst, door meer dan één bron kan worden gevarieerd. Elke sleuf maakt het mogelijk om twee bronnen naar een parameter te leiden, en hun effecten worden met elkaar vermenigvuldigd. Dit betekent dat als een van beide op nul staat, er geen modulatie zal zijn. Er is echter geen reden waarom u geen verdere slots kunt hebben die deze of andere bronnen naar dezelfde parameter leiden. In dit geval worden de besturingssignalen van verschillende slots "toegevoegd" om het algehele effect te produceren.



O1Niveau O2Niveau O3Niveau RM1*3Lvl RM2*3Lvl RuisLvl PreFXLvl PstFXLvl
127 0 0 0 0 0 0dB 0dB

O1Solo O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo
Uit Uit Uit Uit Uit Uit

STEM PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune
Uit Expo 0 Poly1 Uit 25

LFO 1-3 L1Rate L1RSync L1Wave L1Fase L1Slew L1KSync L1Comn L1OneSht
68 Uit Sinus 0 0 Uit Uit Uit

L1Vertraging L1DSync L1InOut L1DTrig
0 Uit FadeIn Legato

Je moet voorzichtig zijn bij het opzetten van patches zoals deze om ervoor te zorgen dat het gecombineerde effect van alle controllers die tegelijkertijd werken, nog steeds het geluid creëert dat je wilt.

VOCODER Aan/Uit Balans Breedte SibLevel SibType
Uit v67 m 0 127 40 HighPass

Bovendien kunt u met het modulatiemenu de aanraakgevoelige knoppen op een van de acht roterende encoders toewijzen als extra controllers, dus zolang de Animate Touch-modus 'Aan' is ingeschakeld (zie pagina 26).

ARP BEWERKEN ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM
16e 1 64 1 Uit Uit

AKKOORD BEWERKEN Transponeren Bas I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9
0 BEGIN AANVAARDEN

Modulatie Matrix-menu

MODULATIEMATRIX

Nummer	Bron1	Bron2	TouchSel	Bestemming	Diepte
1	Direct	Direct	Uit	O123Ptch	0

RE1: Patchnummer

Weergegeven als: Nummer

Beginwaarde: **1**

FX-PAN PanPosn PanRate PanSync PanDepth
0 40 Uit 0

Instelbereik: 1 tot 20

De modulatiematrix heeft 20 'slots', elk met een routeringstoewijzing van één (of twee) bronnen naar een bestemming. Alle patches hebben dezelfde selectie van bronnen en bestemmingen en kunnen allemaal worden gebruikt. Dezelfde bron kan meerdere bestemmingen bedienen, en één bestemming kan door meerdere bronnen worden beheerd.

FX-ROUTING Routing 1 (2-1-3-4) Slot1 X Slot2 X Slot3 X Slot4 X Slot5 X
Bypass Bypass Bypass Bypass Bypass Bypass

FX - BEDRAGEN FXWetDry FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck
0 64 64 64 64 64 0

Machine Translated by Google

RE2: Bron 1

Weergegeven als: Bron1
Beginwaarde: **direct**

Instelbereik: zie tabel op pagina 41

Hiermee wordt een besturingsbron (modulator) geselecteerd die naar de door RE5 ingestelde bestemming wordt gerouteerd. Door zowel RE2 als RE3 op Direct in te stellen, wordt er geen modulatie gedefinieerd.

RE3: Bron 2

Weergegeven als: Bron2
Beginwaarde: **direct**

Instelbereik: zie tabel bij 41

Dit selecteert een tweede besturingsbron voor de gekozen bestemming. Als er slechts één bron per patch wordt gebruikt, stelt u RE3 in op Direct.

RE4: Touch-controller inschakelen

Weergegeven als: TouchSel
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit, Touch1 tot Touch8

De aanraakgevoelige knoppen van de acht roterende encoders kunnen worden geprogrammeerd als aanraakcontrollers, waardoor een wijziging in een parameterwaarde wordt geïnitieerd (bepaald door Destination - RE5) wanneer u, het bevestigt alleen de aanraakbedieningstoewijzingen die in andere aangeraakt. Houd er rekening mee dat de Animate Touch-modus moet zijn ingeschakeld om de aanraakcontrollers te kunnen gebruiken actief. Het Animate Touch-menu bevestigt dat een controller is toegewezen met het juiste M-nummer dat iets anders is dan nul. Zie het volgende hoofdstuk voor meer details over het gebruik van de aanraakcontrollers. Merk op dat wanneer zowel een aanraakcontroller als andere bronnen (Bron1 en/of Bron 2) in dezelfde sleuf zijn toegewezen, de aanraakcontroller fungeert als een schakelaar voor de andere bronnen, waarvan het effect alleen hoorbaar is wanneer de aanraking besturing is geactiveerd.

Merk op dat de aanraakbedieningen ook rechtstreeks kunnen worden toegewezen om de enveloppen opnieuw te activeren/triggeren via de envelopmenu's (RE7 op pagina 2 van elk menu)

RE5: Bestemming

Weergegeven als: bestemming
Beginwaarde: **0123Ptch**

Instelbereik: zie tabel op pagina 42

Dit stelt in welke UltraNova parameter moet worden bestuurd door de geselecteerde bron (of bronnen) in de huidige patch. Het scala aan mogelijkheden omvat:

Parameters die direct van invloed zijn op het geluid:

- **alle oscillator toonhoogte (0123Ptch)**
- **vier parameters per oscillator**
- **de zes mixeringangen van de oscillatoren, ruisbron en ringmodulators**
- **hoeveelheid, frequentie en resonantie per-ilter vervorming, plus ilter-balans**
- **34 geassorteerde FX-parameters inclusief chorus, delay, EQ etc.**

Parameters die ook kunnen fungeren als modulerende bronnen (waardoor recursieve modulatie mogelijk wordt):

- **LFO 1 tot 3 tarief**
- **de Decay-fasen van Envelop 1 (amplitude) en Envelop 2 (Filter)**

RE6: Diepte

Weergegeven als: Diepte
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: -63 tot +64

De diepteregeling stelt het niveau in van de regeling die wordt toegepast op de bestemming, dwz de parameter die wordt gemoduleerd. Als zowel Bron 1 als Bron 2 actief zijn in de sleuf in kwestie, regelt Diepte hun gecombineerde effect.

Diepte definieert effectief de "hoeveelheid" waarmee de gecontroleerde parameter varieert wanneer deze onder modulatieregeling staat. Zie het als het "bereik" van controle. Het bepaalt ook de "zin" of polariteit van de controle - positieve diepte zal de waarde van de gecontroleerde parameter en negatieve diepte zal deze verlagen, voor dezelfde controle-ingang. Merk op dat als de bron en bestemming in een patch zijn vastgelegd, er geen modulatie zal plaatsvinden totdat de diepteregeling is ingesteld op iets anders dan nul.

Als beide bronnen zijn ingesteld op Direct en TouchSel op Off, wordt de diepteregeling een "handmatige" modulatieregeling die altijd invloed heeft op de parameter die als bestemming is ingesteld.

RE7-RE8: Niet gebruikt

controle Sectie:

De Animate-besturingselementen

De aanraakbedieningen

handleiding, zijn de acht roterende Afr. van de UltraNova paragrafen van de

encoders zijn uitgerust met geleidende rubberen knoppen, waardoor ze aanraakgevoelig zijn. U kunt programmeer ze om een wijziging in een parameter te activeren, en gebruik ze in uitvoeringen om evt. leidingen (zie pagina's 20 en 25). De aanraakbedieningen zijn echter alleen actief als de aanraakmodus is ingeschakeld door op de TOUCH-knop [22] te drukken.

In tegenstelling tot de andere UltraNova-menu's, biedt het Touch Menu geen enkele parameter menu's.

Terwijl de bovenste rij van het display constant blijft, biedt de onderste rij twee items van: informatie:

Als aanraakbedieningen zijn toegewezen om modulaties te activeren die zijn ingesteld in de modulatiematrix, wordt het aantal modulatietoewijzingen weergegeven onder de letter 'M'. De weergegeven waarde geeft aan hoeveel individuele modulatieslots zijn ingesteld om te worden geactiveerd door elke aanraakbediening. Het gebruik van Touch Controls met de Modulation Matrix wordt op deze pagina uitgebreid beschreven.

Als er een Touch Control is toegewezen aan een van de enveloppen, verschijnt er een 'R', 'T' of 'E' onder een van de cijfers 1 t/m 6, het nummer dat overeenkomt met het Envelopnummer. Het gebruik van aanraakbedieningen met enveloppen wordt uitgebreid beschreven op pagina 20.

Dus als Touch Control 1 is toegewezen aan het opnieuw activeren van Envelope 1 (Amplitude) en Touch Controle 2 om Envelop 2 (Filters) te activeren, het scherm ziet er als volgt uit:

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

Als er nog twee parameters zijn toegewezen aan een Touch Control in de Modulation Matrix, verschijnt er een 2 onder de M:

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

Merk op dat bij Envelop 1 (Amplitude) het opnieuw activeren (R) van de envelop de enige beschikbare optie is. Enveloppen 2 t/m 5 bieden de keuze uit heractivering (R), activerings- (T) of activeringsfuncties (E).

Tweak Controls

Tijdens het live spelen is het vaak wenselijk om een of ander aspect van het geluid handmatig aan te passen, dwz een bepaalde parameter te "twekken". Hoewel het ontwerp van de UltraNova toegang geeft tot de meeste parameters met een minimum aan druk op de knop, is het een nog elegantere oplossing om de belangrijkste parameters die u mogelijk moet aanpassen, allemaal tegelijk beschikbaar te maken, ongeacht in welk menu ze normaal gesproken te vinden zijn. U zult zien dat aan alle fabriekspatches al enkele Tweak Controls zijn toegewezen, maar u kunt hun functie wijzigen of andere toevoegen als u dat wilt.

De acht roterende encoders kunnen fungeren als Tweak Controls en elk van de 127 parameters kan eraan worden toegewezen, in willekeurige volgorde. Bovendien worden Tweak-toewijzingen en -instellingen samen met eventuele andere parameterwijzigingen opgeslagen, dus ze zijn er altijd als je ze eenmaal hebt ingesteld en de patch opnieuw hebt opgeslagen. Merk op dat het opslaan van Patches in bepaalde categorieën automatisch enkele Tweak Control-toewijzingen voor u zal toevoegen. Maar als je je eigen Tweak Control-toewijzingen hebt gemaakt als onderdeel van je Patch-creatie, hebben deze prioriteit.

De Tweak Controls worden geactiveerd door op de TWEAK-knop [22] te drukken, waarmee het Tweak-menu wordt geopend. Het menu heeft twee pagina's: Pagina 2 wordt gebruikt voor het instellen van de Tweak-regelaars, terwijl Pagina 1 wordt gebruikt tijdens de uitvoering en de parameternaam en -waarde weergeeft zoals ondertekend voor elke roterende encoder.

Machine Translated by Google

Tweak Menu Pagina 2:

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

Aan elke encoder kan een van de beschikbare parameters (zie lijst op pagina 42) worden toegewezen voor aanpassing. Alle Tweak Control-toewijzingen die deel uitmaken van een fcatory Patch worden weergegeven.

Tweak Menu Pagina 1:

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

Wanneer een parameter is toegewezen aan een roterende encoder - als onderdeel van de Patch of via handmatige toewijzing - toont de bovenste rij de parameternaam en de onderste rij de parameterwaarde, net zoals ze worden weergegeven in hun "native" menu.

Merk op dat de Tweak- en Touch-modi elkaar wederzijds uitsluiten - de encoders kunnen niet tegelijkertijd aan beide functies worden toegewezen, noch globaal noch afzonderlijk.

Aangeraakte/Filterknop

De grote TOUCHED/FILTER-knop [9] is nog een zeer nuttige regelaar bij liveoptredens, vooral als de TOUCH- of TWEAK-functies worden gebruikt. Het wordt gebruikt in combinatie met de aangrenzende knoppen FILTER en LOCK [8].

De functie van de knop is om die van de laatst aangeraakte roterende encoder na te bootsen (inclusief de Tweak-modus). Dit blijft van toepassing, zelfs wanneer het momenteel geopende menu of de menupagina wordt gewijzigd. Dus als je het Mix-menu open hebt staan en RE6 gebruikt om het geluidsniveau te variëren, zul je zien dat je het geluidsniveau ook kunt variëren met de Touched/Filter-knop. Maar als u naar het filtermenu gaat, zal de aangeraakte/filterknop de controle over de hoeveelheid vervorming van filter 1 overnemen (ervan uitgaande dat het filtermenu op pagina 1) wordt geopend zonder dat een van de roterende encoders wordt aangeraakt, omdat deze toegewezen blijft om RE6 na te bootsen. Beschouw Touched/Filter als een "kopie" van de laatst aangeraakte roterende encoder wanneer u zich in de parameteraanpassingsmodus bevindt, waarbij u de menu's normaal gebruikt.

Als u de Tweak- of Touch-modus gebruikt, zijn de roterende encoders niet langer in staat om de geluidsparameters op de 'normale' manier te regelen, maar u kunt nog steeds de laatste parameter die is aangepast met de Touched/Filter-knop bedienen. Deze functionaliteit is altijd beschikbaar, zolang zowel de FILTER- als de LOCK-functie [8] niet zijn ingeschakeld.

De filterknop

De parameter die het vaakst nodig is voor dynamische aanpassing is waarschijnlijk de frequentie van Filter 1 en door op de FILTER-knop [8] te drukken, wordt de besturing van deze enkele parameter toegewezen aan de Touched/Filter-knop (vandaar de naam!). Dus wat er verder aan de hand is, je hebt altijd controle over je hoofdfilterfrequentie.

De functie van de TOUCHED/FILTER-knop kan, indien gewenst, permanent de afsnijfrequentie van Filter 1 regelen. Dit kan worden ingesteld op pagina 1 van het Global Menu met RE6. Zie pagina 37 voor meer details.

De vergrendelknop

Zoals hierboven beschreven, verandert de functie van de TOUCHED/FILTER-knop met het momenteel geselecteerde menu, omdat de knop een fysieke encoder nabootst in plaats van de parameter die de encoder momenteel bestuurt. Als LOCK actief is, wordt de parameter die momenteel wordt aangepast, en niet de fysieke encoder, toegewezen aan de knop. Dus als er een parameter is waartoe u continu toegang wilt hebben, terwijl u misschien toegang behoudt tot andere parameters in andere menu's, zal het gebruik van LOCK de controle van die parameter naar de TOUCHED/ FILTER-knop en dit blijft zo totdat LOCK wordt gedeselecteerd.

Merk op dat sommige fabriekspatches activering van de LOCK-knop bevatten; dit wordt aangegeven door de verlichte knop. Dit betekent dat er al een parameter is toegewezen aan de TOUCHED/FILTER-knop. Probeer deze aan te passen om te zien wat er gebeurt!

de arpegglator

De UltraNova heeft een krachtige Arpeggiator-functie die arpeggio's van verschillende complexiteit en ritme te spelen. Als een enkele toets wordt ingedrukt, wordt de noot opnieuw getriggerd door de Arpeggiator. Als u een akkoord speelt, herkent de Arpeggiator zijn noten en speelt deze afzonderlijk in volgorde (dit wordt een arpeggiopatroon of "arp-sequence" genoemd); dus als u een C majeur drieklank speelt, zijn de geselecteerde noten C, E en G.

De werking van de arpeggiator in de UltraNova wordt bestuurd door de drie ARP-knoppen [20], ON, SETTINGS en LATCH. De ON-knop schakelt de arpeggiator in of uit, terwijl de LATCH-knop de momenteel geselecteerde arp-reeks herhaaldelijk afspeelt zonder dat de toetsen hoeven te worden ingedrukt gehouden. LATCH kan ook worden ingedrukt voordat de arpeggiator is ingeschakeld. Wanneer de Arpeggiator is ingeschakeld, zal de UltraNova onmiddellijk de arp-reeks afspelen die is bepaald door de laatste set van gespeelde noten, en zal dat voor onbepaalde tijd doen.

Het bewerken van alle Arpeggiator-functies wordt uitgevoerd in het Arpeggiator-menu, dat wordt geopend door op de knop SETTINGS te drukken.

ArpSync	ArpMode	ArpPatt	ArpGTime	ArpOctve	ArpKsync	ArpVel	ClockBPM
16e	Omhoog	1	64	1	Uit	Uit	120

RE1: Arpeggiator Rate Sync

Weergegeven als: ArpSync **Initiële waarde: 16e**

Instelbereik: zie tabel op pagina 40

Deze parameter bepaalt effectief de beat van de arp-sequence, gebaseerd op de tempo -snelheid die is ingesteld door RE8.

RE2: Arpeggiator-modus

Weergegeven als: ArpMode

Beginwaarde: Omhoog

Instelbereik: zie tabel op pagina 44

Indien ingeschakeld, zal de Arpeggiator alle ingedrukte noten spelen in de volgorde die bepaalt de aard van de volgorde.

RE3: Arpeggiatorpatroon

Weergegeven als: ArpPatt

Beginwaarde: **1**

Instelbereik: **1 tot 33**

U kunt niet alleen de basistiming en modus van de arp-sequence instellen (met RE1 en RE2), maar u kunt ook verdere ritmische variaties introduceren met de parameter Arpeggiator Pattern.

U moet wat tijd besteden aan het experimenteren met verschillende combinaties van Arp Mode en Arp Pattern. Sommige patronen werken beter in bepaalde modi.

RE4: Arpeggiator Gate-tijd

Weergegeven als: ArpGTime

Beginwaarde: **64**

Instelbereik: 1 tot 127

Deze parameter stelt de basisduur in van de noten die door de Arpeggiator worden gespeeld (hoewel dit verder zal worden gewijzigd door zowel de ArpPatt- als de ArpSync-instellingen). Hoe lager de parameterwaarde, hoe korter de duur van de gespeelde noot. Bij zijn maximale waarde wordt de ene noot in de reeks onmiddellijk gevolgd door de volgende zonder tussenruimte. Bij de standaardwaarde van 64 is de nootduur precies de helft van het telinterval (zoals ingesteld door RE8 Tempo Clock), en elke noot wordt gevolgd door een rust van gelijke lengte.

RE5: Arpeggiator-octaven

Weergegeven als: ArpOctve

Beginwaarde: **1**

Instelbereik: **1 tot 8**

Deze instelling voegt hogere octaven toe aan de arp-sequence. Als ArpOctve is ingesteld op 2, wordt de sequentie zoals normaal gespeeld en vervolgens onmiddellijk een octaaf hoger afgespeeld. Hogere waarden van Ar pOctve verlengen dit proces door extra hogere octaven toe te voegen. ArpOctve-waarden groter dan 1 hebben het effect van verdubbeling, verdrievoudiging, enz. van de lengte van de reeks. De toegevoegde noten dupliceren de volledige originele reeks, maar zijn van octaaf verschoven. Dus een reeks van vier noten die wordt gespeeld met ArpOctve ingesteld op 1, zal uit acht noten bestaan wanneer ArpOctve is ingesteld op 2.

Machine Translated by Google

RE6: Arpeggiator-toetssynchronisatie

Weergegeven als: ArpKSync
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit of Aan

Arpeggiator Key Sync bepaalt hoe de sequens zich gedraagt wanneer een extra noot wordt gespeeld. Als deze uit staat, wordt de nieuwe noot eenvoudig op het juiste punt aan de sequens toegevoegd. Als deze aan staat, begint de reeks elke keer dat er een nieuwe noot wordt gespeeld opnieuw. Merk op dat ArpKSync alleen van toepassing is als LATCH [20] is ingeschakeld.

RE7: Arpeggiator-snelheid

Weergegeven als: ArpVel
Beginwaarde: Uit

Instelbereik: Uit of Aan

Als deze op On staat, zijn de nootsnelheden die voor elke noot in de arp-sequence worden gebruikt, de MIXER die voorgeprogrammeerd zijn met het patroon. Indien ingesteld op Off, worden de aanslagsnelheden van de noten terwijl u ze speelt door de Arpeggiator gebruikt. Hiermee kunt u dynamiek opnemen in de Arpeggiator volgorde.

Om Arpeggiator Velocity te laten werken, moet u AmpVeloc (RE5 in Envelope 1 Menu Page 1) instellen op een waarde groter dan 0, anders zal er geen variatie in dynamiek zijn.

Probeer Velocity toe te wijzen aan andere parameters in de modulatiematrix voor interessante resultaten.

RE8: Tempoklok

Weergegeven als: KlokBPM
Beginwaarde: **120**

Instelbereik: 40 tot 250

Deze parameter stelt het tempo in BPM (Beats Per Minute) in waarop de arp-sequence is gebaseerd, bij gebruik van de interne klok. Het definieert ook het tempo voor alle gesynchroniseerde aspecten van de Patch, dus de instelling ervan wordt gebruikt door de verschillende Sync-parameters in de FX- en Sync-menu's.

Als de UltraNova is ingesteld om een externe MIDI-klok te ontvangen, wordt de ClockBPM-instelling genegeerd. Merk ook op dat de weergegeven waarde voor ClockBPM op de laatste FX-PAN 'interne' waarde blijft als externe synchronisatie is geselecteerd. Zie pagina 38 voor meer details over externe synchronisatie.

het akkoord

als: De Chorder van de UltraNova is een zeer handige functie waarmee u akkoorden kunt spelen die bevatten door op een enkele toets te drukken. Het resulterende akkoord gebruikt de laagste noot gespeeld als zijn bas; alle andere noten in het akkoord zullen boven de bas zijn.

De twee CHORD-knoppen op het bovenpaneel besturen de Chorder [21]; ON activeert of deactiveert eenvoudig opent het Chord Edit Menu.

Het akkoord programmeren:

Druk terwijl het Akkoordbewerkingsmenu is geopend op de VIEW-knop [7] (aangegeven met START op het display). De LED knippert, maar deze gaat uit als de knop wordt ingedrukt, en de LED in de aangrenzende USER-knop (aangegeven met ACCEPT op het display) knippert in plaats daarvan.

Speel nu het akkoord dat u wilt programmeren; je kunt het in elke gewenste toonsoort of inversie spelen. De Chorder identificeert de toetsen die worden ingedrukt en geeft ze aan in de onderste rij van de display, waarbij de laagste noot van het akkoord altijd als een 0 wordt weergegeven. De intervallen van van de andere noten in het akkoord worden vanaf links weergegeven. Als u dus een laat septiemakkoord speelt, geeft het display het volgende weer:

Druk nu op de USER-toets om uw keuze te accepteren. De akkoordfunctie kan nu worden ingeschakeld door op de ON-knop te drukken. U zult zien dat het indrukken van een willekeurige toets op het toetsenbord nu een latijn septiemakkoord speelt, waarbij de ingedrukte toets de laagste noot van het akkoord vormt.

Houd er rekening mee dat de weergegeven intervallen van halve tonen die zijn van de hele twaalftoonsschaal, niet die van de acht-noten tonica sol-fa die gewoonlijk wordt gebruikt om de noten waaruit een akkoord bestaat te beschrijven - dus de grote terts in het bovenstaande voorbeeld verschijnt als '4 ' omdat het vier halve tonen boven de grondtoon staat, de natuurlijke ifth als '7' omdat het 7 halve tonen hoger is, enzovoort.

Merk op dat de Arpeggiator voorafgaat aan de Chorder in de UltraNova's synth-engine. Dit heeft tot gevolg dat als zowel de Arpeggiator als de Chorder in gebruik zijn, het hele akkoord dat bij elke toetsaanslag ontstaat, wordt gearpeggeerd.

RE1: Transpositiecontrole

Weergegeven als: transponeren
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: -11 tot +11

De transpositieregeling is gekalibreerd in intervallen van halve tonen en de toonhoogte van het akkoord kan worden verschoven tot 11 halve tonen, omhoog of omlaag.

RE2 tot RE8: Niet gebruikt.

effectS (fx)

De UltraNova is uitgerust met een uitgebreide set DSP-gebaseerde effectprocessors, die kunnen worden toegepast op zowel het synthgeluid als elk geluid dat op de audio-ingangen van de UltraNova wordt toegepast.

De FX-sectie omvat vijf "slots" voor verwerking, die elk kunnen worden "geladen" met een FX-processor uit een verzameling apparaten met onder meer panning, equalisatie, compressie, delay, chorus, distortion, reverb en Gator-effecten. Naast de slots zijn de bedieningselementen ook voorzien voor globale FX-parameters zoals panning, FX-niveau, FX-feedback, enz.

Met de EFFECT-knop [18] worden de FX-menu's geopend. Er zijn drie of vier menupagina's geselecteerd met de SELECT-knoppen [10], dus als er meerdere slots in gebruik zijn, dan extra menu pagina's kunnen worden geopend met behulp van de SELECT-knoppen.

FX Menu Pagina 1 – Pannen

RE2 Pan-bediening

Weergegeven als: PanPosn
Instelbereik: -64 tot +63

Dit is de belangrijkste handmatige panregeling en positioneert het droge (pre-FX) synthgeluid/invoergeluid in het stereobeeld tussen uitgangen 1 en 2, en ook tussen uitgangen 3 en 4, als ze in gebruik zijn. Negatieve waarden van PanPosn verplaatsen het geluid naar links en positieve waarden naar rechts. Merk op dat sommige FX (bijv. reverb, chorus) inherent stereo zijn, en deze worden na het pannen toegevoegd. Dus als je een geluid gebruikt dat FX zoals deze gebruikt, zal PanPosn het geluid niet helemaal naar links of rechts lokaliseren bij zijn extreme instellingen.

RE3: Pansnelheid

Weergegeven als: PanRate
Beginwaarde: **40**
Instelbereik: **0 tot 127**

Automatisch pannen is ook mogelijk, en de Pan-sectie heeft een speciale sinusgolf LFO die dit regelt. De PanRate-parameter regelt de LFO-frequentie, en dus hoe snel het geluid tussen links en rechts en weer terug beweegt. Bij een waarde van 40 duurt het geluid ca. 3 seconden om een volledige cyclus te voltooien, en het bedieningsbereik maakt extreem langzaam of extreem snel pannen mogelijk.

Voor de meest effectieve resultaten met Pan Rate, zorg ervoor dat PanPosn is ingesteld op 0 (dwz panning in het midden)

RE4: Pan Rate Sync

Weergegeven als: PanSync
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Auto- **zie tabel op pagina 40**

panning-snelheid kan worden gesynchroniseerd met de interne of externe MIDI-klok, met behulp van een grote verscheidenheid aan tempo's.

Machine Translated by Google

0 Uit FadeIn Legato

OCODER Aan/Uit Balans Breedte SibLevel SibType

RE5: Pandiepte

Weergegeven als: PanDepth 127 40 HighPass

Beginwaarde: 0

P EDIT ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM

Instelbereik: 0 tot 127

16e Omhoog 64 Uit 120 1 1 Uit

Deze regelaar bepaalt de hoeveelheid beeldverschuiving die door de auto-panner wordt toegepast. Bij de maximale waarde van 127 zal de auto-panner het geluid zowel volledig naar links als helemaal naar rechts pannen; RS EDIT Transponeren basis 144 is 0-7/0.15 0 lagere waarden zullen minder extreem pannen, waarbij het geluid centraler blijft. De auto-panner is effectief uitgeschakeld wanneer de parameterwaarde nul is (maar de handmatige panregeling RE2 is nog steeds actief).

BEGIN

TIEMATRIXNummer Bron1 Bron2 TouchSel Bestemming Diepte

1 Direct Direct Uit O123Ptch 0

RE6 tot RE8: Niet gebruikt.

X-PAN PAN PanPosn PanRate PanSync PanDepth

0 40 Uit 0

FX Menu Pagina 2 – Routing

ROUTERING Routering	Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX
1>(2+3+4+5)	Bypass Bypass Bypass Bypass Bypass

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

Op deze menupagina wijst u de gewenste effecten toe. U kunt ook hun con iguratie specificeren - of ze nu serieel "aangesloten" zijn, waarbij de uitgang van de ene de ingang van een andere voedt, of parallel zijn, waarbij het synthgeluid tegelijkertijd naar de ingangen van meer dan één FX-apparaat wordt gevoerd, de apparaatuitgangen die vervolgens met elkaar worden gemengd.

RE1: FX Slot-routing

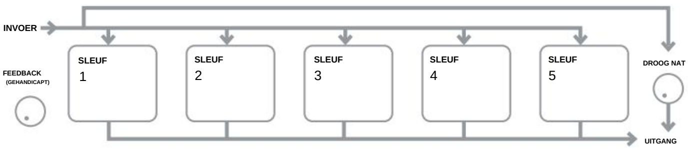
Weergegeven als: Routering

Beginwaarde: **1⁄4(2+3+4+5)**

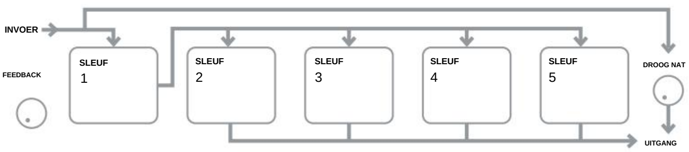
Instelbereik: zie onderstaande diagrammen

Met deze parameter kunt u de onderlinge verbinding van de FX-slots configureren. De vijf slots kunnen serieel, parallel of in verschillende combinaties van serieel en parallel met elkaar zijn verbonden.

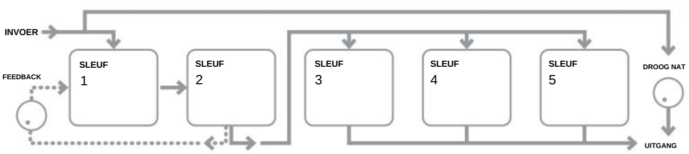
1+2+3+4+5



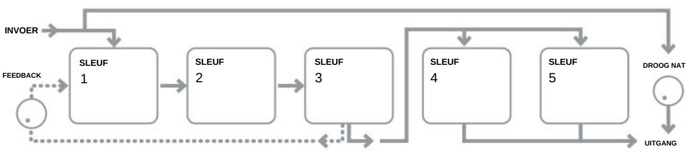
1>(2+3+4+5)



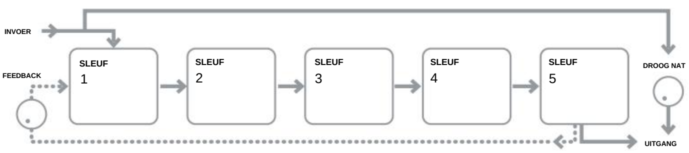
1>2>(3+4+5)



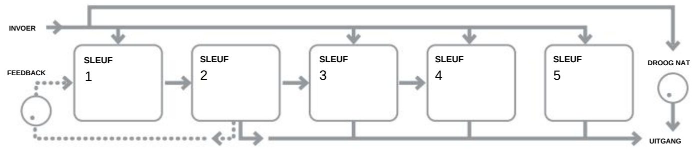
1>2>3(4+5)



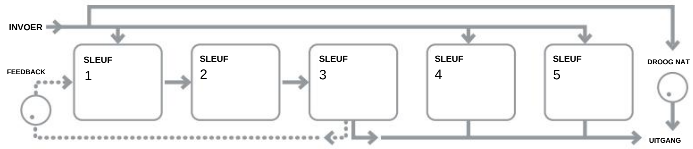
1>2>3>4>5



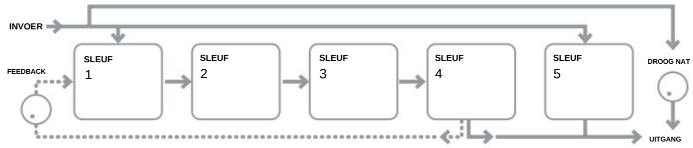
1>2 + 3+4+5



1>2>3 + 4+5



1>2>3>4 + 5



De FX-types kunnen op verschillende manieren worden gecategoriseerd: sommige zijn op tijd gebaseerd (chorus, delay), andere zijn statisch (EQ, vervorming). Sommige moeten worden gebruikt als een FX-se retourlus (wat een parallelle verbinding impliceert), andere als een insert (wat een seriële verbinding impliceert). Afhankelijk van het synthgeluid zelf en de daadwerkelijke effecten die worden gebruikt, zullen sommige configuraties duidelijk beter werken dan andere. Als u meerdere effecten gebruikt, probeer er da verschillende verbindingen om te zien welke het beste werkt.

RE2: Niet gebruikt.

RE3 tot RE7: selectie van sloteffecten

Weergegeven als: SlotnFX **(waarbij n=1 tot 5)**

Beginwaarde: **Bypass**

Instelbereik: zie tabel op pagina 44

Elk van de vijf slots kan worden geladen met een van de beschikbare FX-processors. Gebruik de roterende encoder voor een willekeurige sleuf om een effect te selecteren uit de lijst met beschikbare effecten. De tabel toont de "pool" van beschikbare FX-apparaten. Aangezien de DSP-capaciteit minimaal is, mag elk apparaat in de lijst slechts in één slot worden geladen, en als het eenmaal is geladen, zal het niet langer verschijnen in de lijst met beschikbare processors voor de andere slots. U zult zien dat veelvouden van de meeste FX-apparaten worden geleverd, om het meest creatieve gebruik van de FX mogelijk te maken.

RE8: Niet gebruikt.

FX Menu Pagina 3 – FX Level controles

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

RE1: Effectfeedback

Weergegeven als: FXFedbck

Beginwaarde: **0**

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter regelt hoeveel signaal wordt teruggevoerd naar de ingang van de effectketen vanaf de uitgang. De FX-sleuf waarvan de feedback wordt afgeleid, varieert met de gebruikte FX-routeringsconfiguratie - zie diagram. Bij alle routeringsconfiguraties wordt de feedback echter weer toegevoegd aan de keten bij FX Slot 1. Houd er rekening mee dat niet alle configuraties feedback gebruiken.

RE2 Niet gebruikt.

Machine Translated by Google

RE3 tot RE7: Effectbedrag

Weergegeven als: FxnAmnt **(waarbij n=1 tot 5)**
Beginwaarde: **64**

Instelbereik: 0 tot 127

De precieze functie van deze parameter hangt af van welk FX-apparaat in de sleuf is geladen. Zie onderstaande tabel voor een overzicht. De vijf bedieningselementen zijn identiek en er is er één voor elk slot. Als het slot wordt omzeild, doet de encoder voor dat slot niets.

FX-TYPE	AANGEPASTE PARAMETER
Compressor	Peil
EQ	Peil
Vervorming	Bedrag of bit/sample rate reductie
Vertraging	Verzend- en retourniveaus
Refrein	Peil
galm	Verzend- en retourniveaus
krokodil	Peil

RE8: FX-niveau

Weergegeven als: FXWetLvl
Beginwaarde: **127**

Instelbereik: 0 tot 127

Hiermee wordt het algehele niveau van het verwerkte signaal aangepast (dat vervolgens wordt gemengd met het niet-verwerkte signaal). Merk op dat de individuele bijdragen van de processor in elk FX Slot kunnen worden aangepast met RE3 tot RE7 (zie hieronder).

FX Menu Pagina 4 – FX-parameters

Het menu dat verschijnt als pagina 4 wordt bepaald door de SELECT-knoppen [10], die kunnen worden ingedrukt om omhoog of omlaag door de vijf FX-slots te bladeren. Een slot waarin geen FX-apparaat is geladen, geeft het volgende bericht weer:

Deze FX Slot is overbrugd of inactief

Elk FX-apparaat heeft zijn eigen menu; deze worden hieronder achtereenvolgens beschreven.

EQ-menu

Er is één equalizerapparaat beschikbaar. Het kan in elk FX-slot worden geladen.

X - EQ | EQ | EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq
0 | 0 64 | 0 | 64 | 64

VERTRAGING 1/2 VERTRAGING1 Dly1Tijd Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth DLy1Slew
64 Uit 64 1/1 127 127

De equalizer is een 'swept'-type met drie banden, met cut/boost- en frequentieregelaars voor elke band. De LF- en HF-secties zijn tweede-orde (helling van 12 dB/octaaf) shelving ilters, Chorus en de **MF-sectie is een bel-response ilter.**

CHORUS 1-4CHORUS1 Ch1Type Ch1Rate Ch1Dpth Ch1Fbck Ch1L/R Ch1Verlaging
+10 64 64

- KROKODIL GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
Op Uit 16e Op 16 64 0

Merk op dat de FXAmount-parameter moet worden ingesteld op 127 voor het volledige versterkingsbereik van beschikbaar. GtMode Edt ÿÿÿ ÿ ÿ GATOR **RE2, RE3 en RE4 worden**
ÿÿÿ
ÿÿ

SYNTH Patchnaam
Init-programma

RE1: Niet gebruikt.

H BLADEREN Naam Zoek op Categorie Genre
A000 Init-programma A000-D127 Alle Alle

RE2: LF Cut/Boost

Weergegeven als: EQBasLvl
Beginwaarde: **0**

CH OPSLAAN PATCHSAVE Posng Bovenste Lager Nummer Interpunctie
Init-programma a 0 ruimte

Instelbereik: -64 tot +63

Deze parameter regelt de LF-respons van de equalizer; een waarde van 0 geeft een lat-antwoord in het LF-gebied zullen positieve waarden de LF-respons verhogen, dwz meer bas en negatieve waarden hebben het tegenovergestelde effect. Het instelbereik is ±12 dB (met GLOBAL Tweak1 **FXAmount ingesteld op 127).**

Dest+C&G 0 Init-programma Geen Geen

AANPASSING Tweak3 Tweak7 Tweak8 Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak2
---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----
---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

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

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

E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456
----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----

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

RE3: MF Cut/Boost

Weergegeven als: EQMidLvl
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: -64 tot +63

Deze parameter regelt de MF-respons van de equalizer; een waarde van 0 geeft een lat-respons in het MF-gebied, positieve waarden zullen de MF-respons verhogen – dwz meer middenfrequenties (het stemgebied van het audiospectrum), en negatieve waarden zullen dienovereenkomstig de MF-respons verminderen. Het aanpassingsbereik is ±12 dB (met FXAmount ingesteld op 127).

RE4: HF-cut/boost

Weergegeven als: EQTrbLvl
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: -64 tot +63

Deze parameter regelt de HF-respons van de equalizer; een waarde van 0 geeft een lat-respons in het HF-gebied, positieve waarden geven een stijging van de HF-respons – dwz meer hoge tonen en negatieve waarden minder hoge tonen. Het aanpassingsbereik is ±12 dB (met FXAmount ingesteld op 127).

RE5: LF-frequentie

Weergegeven als: EQBasFrq
Beginwaarde: **64**

Instelbereik: 0 tot 127

De equalizer is van het "geveegde" type, wat betekent dat u niet alleen de hoge, midden- of bastonen kunt verhogen of verlagen, maar ook de frequentieband kunt regelen waarop de Cut/Boost-regelaars effectief zijn - dat wil zeggen, precies wat bedoeld met "bas", "mid" en "treble". Dit geeft u een veel nauwkeurigere controle over de frequentierespons. Het verhogen van de waarde van EQBasFrq verhoogt de frequentie waaronder de LF cut/boost-regeling (RE2) effectief is, dus in het algemeen zal RE2 meer effect hebben op het geluid naarmate de waarde van EQBasFrq hoger is. Het verlagen van de waarde van EQBasFrq zal de frequentie verlagen waaronder de cut/ boost-regeling effectief is met een waarde van 0 die overeenkomt met ongeveer. 140Hz. De maximale waarde van 127 komt overeen met ongeveer 880 Hz en de standaardwaarde van 64 met ongeveer 500Hz.

RE6: MF-frequentie

Weergegeven als: EQMidFrq
Beginwaarde: **64**

Instelbereik: 0 tot 127

Het verhogen van de waarde van deze parameter verhoogt de "midden" frequentie van de MF respons. De middenfrequentie is degene die de maximale hoeveelheid cut of boost krijgt als u RE3 aanpast, en deze regelaar zal een proportioneel afnemend effect hebben op frequenties boven en onder de middenfrequentie. Het instelbereik loopt van 440 Hz (waarde = 0) tot 2,2 kHz (waarde = 127). De standaardwaarde van 64 komt overeen met ongeveer 1,2 kHz.

RE7: HF-frequentie

Weergegeven als: EQTrbFrq
Beginwaarde: **64**

Instelbereik: 0 tot 127

Het verlagen van de waarde van EQTrbFrq verlaagt de frequentie waarboven de HF-afsnij-/boostregeling (RE3) effectief is, dus in het algemeen zal RE3 meer effect hebben op het geluid naarmate de waarde van EQTrbFrq lager is. Het verhogen van de waarde van EQTrbFrq zal de frequentie verhogen waarboven de cut/boost-regeling effectief is, met een waarde van 127 die overeenkomt met ongeveer 4,4 kHz. Een waarde van 0 komt overeen met ongeveer 650 Hz en de standaardwaarde van 64 met ongeveer 2 kHz.

RE8: Niet gebruikt.

Compressormenu

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 C1Houd C1Gain
-20 0 64 32 127

FX - VERVORMING 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

Er zijn twee compressorapparaten beschikbaar. Deze kunnen in twee willekeurige FX-slots worden geladen. Hun bedieningselementen zijn identiek; het onderstaande voorbeeld

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

De compressoren kunnen worden gebruikt om het dynamische bereik van het synthgeluid/ invoergeluid te verminderen, wat het effect geeft van "verdikking" van het geluid en/of het meer "punch" of impact geeft. Ze zijn vooral effectief bij geluiden met een sterke percussieve inhoud.

Bescherm lokale MidiChan MidiOut Touch/Filter
Uit Op 1 Uit Ingesteld door patch

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Curve 4 Medium 48KHz Auto Op

Klokbron Klok} 120 BPM
Auto Status} Interne klok

DUMP naar USB poort | Bank | Patch 0 | Naam Init-programma | Huidige OnePatch OneBank AllBanks

DUMP naar USB poort ^^ GLOBAAL & AUDIO

Ijken BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Huidige O/S Verzenden ^^ Huidige O/S-versie 1.0.00 Opstarten O/S-versie 1.0.00

Machine Translated by Google

RE1: Niet gebruikt.

RE2: Compressieverhouding

Weergegeven als:	C1Ratio
Beginwaarde:	**1.0**

Instelbereik: 1,0 tot 13,7

Als de minimumwaarde van 1,0 is ingesteld, heeft de compressor geen effect, aangezien 1,0 betekent dat elke verandering in het ingangsniveau resulteert in een gelijke verandering in het uitgangsniveau. De parameter stelt de mate in waarin geluiden die luider zijn dan het drempelniveau (ingesteld door RE3) in volume worden verminderd. Als de Ratio is ingesteld op 2,0, resulteert een verandering in het ingangsniveau in een verandering in het uitgangsniveau van slechts de helft van de grootte, waardoor het algehele dynamische bereik van het signaal wordt verminderd. Hoe hoger de instelling van Ratio, hoe meer compressie op die onderdelen wordt toegepast van het geluid dat boven het drempelniveau ligt.

RE3: Drempelniveau

Weergegeven als:	C1Thrsh
Beginwaarde:	**-20**

Instelbereik: -60 tot 0

Drempel geeft het signaalniveau aan waarop de compressoractie begint. Signalen onder de drempel (dwz de zachtere delen van het geluid) blijven ongewijzigd, maar signalen die de drempel overschrijden (de luidere delen) worden in niveau verlaagd - in de verhouding die is ingesteld met RE2 - wat resulteert in een algehele vermindering van het dynamische bereik van het geluid .

> **Merk op dat elke verandering in volume als gevolg van compressoractie niets te maken heeft met hoe het uitgangsniveau van de synth is ingesteld. Of u nu de MASTER VOLUME-regelaar van de Ultranova of een expressiepedaal gebruikt om uw algemeen volume, wordt elke compressie in de FX-sectie 'vóór' deze volumeregelingsmethoden toegepast en blijft dus constant.**

RE4: Aanvaltijd

Weergegeven als:	C1Aanval
Beginwaarde:	**0**

Instelbereik: 0 tot 127

De parameter Attack Time bepaalt hoe snel de compressor versterkingsreductie toepast op een signaal dat de drempel overschrijdt. Bij percussieve geluiden - zoals geslagen drums of getokkelde bas - kan het wenselijk zijn om de hoofdomhullende van het geluid te comprimeren terwijl de kenmerkende voorrand of "aanvalsfase" van het geluid behouden blijft. Een lage waarde geeft een snelle attacktijd en compressie wordt toegepast op de voorkant van het signaal. Hoge waarden geven trage responstijden, en percussieve voorranden worden niet gecomprimeerd, om een "punchier" geluid te geven. Het bereik van beschikbare aanvalstijden is van 0,1 ms tot 100 ms.

RE5: Vrijgavetijd

Weergegeven als:	C1Rel
Beginwaarde:	**64**

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter moet worden aangepast in combinatie met de parameter Hold Time (zie RE6 hieronder). Release Time bepaalt de tijdsperiode waarin de versterkingsreductie wordt verwijderd (resulterend in geen compressie) na voltooiing van de Hold Time. Lage waarden geven een korte releasetijd, hoge waarden een lange. Het bereik van beschikbare releasetijden is van 25 ms tot 1 seconde.

RE6: Wachttijd

Weergegeven als:	C1Houd ingedrukt
Beginwaarde:	**32**

Instelbereik: 0 tot 127

Hold Time bepaalt hoe lang een eventuele versterkingsreductie die wordt toegepast op een signaal dat de drempel overschrijdt, toegepast blijft nadat het signaalniveau onder de drempel is gedaald. Aan het einde van de Hold Time wordt de hoeveelheid gain-reductie verminderd met de Release Time, ingesteld met RE5. Lage waarden geven een korte Hold Time, hoge waarden een lange. Het bereik van beschikbare wachttijden is van 0,5 ms tot 500 ms.

> **Compressortijden zijn van bijzonder belang bij repetitieve, ritmische geluiden. Het instellen van een te korte Hold Time kan bijvoorbeeld resulteren in hoorbaar "pompen" van achtergrondgeluid tussen noten, wat behoorlijk onaangenaam kan zijn. Hold-, Release- en Attack-tijden kunnen meestal het beste op het gehoor in combinatie met elkaar worden afgesteld om een optimaal effect te verkrijgen met het specifieke geluid dat u gebruikt.**

RE7: Automatische versterking

Weergegeven als:	C1Gain
Beginwaarde:	**127**

Instelbereik: 0 tot 127

Een gevolg van compressie is dat het algehele volume van het geluid kan afnemen. De compressoren van de UltraNova "compenseren" dit niveauverlies automatisch en zorgen ervoor dat het niveau van het gecomprimeerde signaal zo dicht mogelijk bij dat van de ingang blijft. Auto Gain biedt extra versterking, wat handig kan zijn in situaties waar zware compressie is gebruikt.

RE8: Niet gebruikt.

Vervormingsmenu

Vervorming wordt meestal als iets ongewenst beschouwd, en hoewel we er meestal alles aan doen om het te vermijden, zijn er omstandigheden waarin het toevoegen van een zorgvuldig gecontroleerde vervorming je precies het geluid geeft dat je zoekt.

Vervorming treedt op wanneer een signaal door een of ander niet-lineair kanaal wordt gevoerd, waarbij de niet-lineariteit veranderingen in de golfvorm veroorzaakt die we als vervorming horen. De aard van de schakeling die de niet-lineariteit vertoont, dicteert de precieze aard van de vervorming. De vervormingsalgoritmen van de UltraNova zijn in staat om verschillende soorten niet-lineaire circuits te simuleren, met resultaten variërend van een lichte verdikking van het geluid tot iets heel vervelends.

> **Wees voorzichtig bij het selecteren van verschillende vervormingstypes, aangezien dezelfde instelling van de FXAmnt-regelaar zeer verschillende volumes zal produceren, afhankelijk van het gebruikte vervormingstype.**

De UltraNova heeft twee apparaten met vervormingseffecten. Deze kunnen in twee willekeurige FX-slots worden geladen. Hun faciliteiten zijn identiek; het onderstaande voorbeeld illustreert Vervorming 1.

DISTOR1	Dst1Type	Dst1Comp
	Diode	100

RE1: Niet gebruikt.

RE2: Vervorming 1 Type

Weergegeven als:	Dst1Type
Beginwaarde:	**Diode**
Bereik van aanpassing:	**zie onder**

Diode - Simulatie van analoge circuits die vervorming produceren waarbij de golfvorm geleidelijk "afgebogen" wordt naarmate de hoeveelheid vervorming toeneemt.

Ventiel - Simulatie van analoge circuits die vervorming produceren die vergelijkbaar is met Diode, maar bij extreme instellingen worden afwisselende halve cycli van de golfvorm omgekeerd.

Clipper - Simulatie van een digitale overbelasting.

XOver - Simulatie van de crossover-vervorming die wordt gegenereerd door bipolaire analoge circuits, bijv. uitgangstrappen van versterkers.

Rectify - Alle negatieve halve cycli worden omgekeerd, waardoor het effect van rectificatie wordt gesimuleerd.

BitsDown - Reproduceert de "korrelige" kwaliteit die wordt geassocieerd met lagere bitsnelheden, zoals die wordt aangetroffen in oudere digitale apparaten.

RateDown - Geeft het effect van verminderde definitie en HF-verlies, vergelijkbaar met het gebruik van een lage samplefrequentie.

RE3: Vervorming 1 Compensatie

Weergegeven als:	Dst1Comp
Beginwaarde:	**100**

Instelbereik: 0 tot 127

Distortion Compensation heeft alleen effect op Diode- en Valve-vervormingstypen. Het verhogen van de compensatie vermindert de hardheid van het vervormingseffect.

RE4 tot RE8: Niet gebruikt.

Vertragingsmenu

De Delay FX-processor produceert een of meer herhalingen van de gespeelde noot. Hoewel de twee in akoestische zin nauw verwant zijn, moet delay niet worden verward met reverb in termen van een effect. Zie vertraging eenvoudig als "Echo".

De UltraNova he[illegible] worden geladen. [illegible] stropdassen zijn identiek; het onderstaande voorbeeld illustreert vertraging 1.

FX - EQ: EQ [illegible] 0 0 0 64 64 64

FX - VERTRAGING 1/2	DELAY1	Dly1Tijd	Dly1Sync	Dly1Fbck	Dly1L/R	Dly1Wdth	DLy1Slew
		64	Uit	64	1/1	127	127

FX - CHORUS 1-4	CHORUS1	Ch1Type	Ch1Rate	Ch1Sync	Ch1Fbck	Ch1Diepte	Ch1Delay
		Refrein	20	Uit	+10	64	64

FX-GATOR	GATOR	GtOn/Off	GtLatch	GtRSync	GtKSync	GtSlew	GtDecay	GtL/Rdel
		Op	Uit	16e	Op	16	64	0

Machine Translated by Google

RE1: Niet gebruikt.

RE2: Vertraging 1 Tijd

Weergegeven als: Dly1Time

Beginwaarde: **64**

Instelbereik: 0 tot 127

Deze parameter stelt de basisvertragingstijd in. Als Dly1Sync (zie RE3 hieronder) is ingesteld op Off, wordt de gespeelde noot na een bepaalde tijd herhaald. Hogere waarden komen overeen met een langere vertraging, waarbij de maximale waarde van 127 overeenkomt met ongeveer. 700 ms. Als de vertragingstijd wordt gevarieerd (handmatig of via modulatie), terwijl een noot wordt gespeeld, zal de toonhoogte verschuiven. Zie ook Vertraging zwenken, RE7.

RE3: vertraging 1 synchronisatie

Weergegeven als: Dly1Sync

Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: zie tabel op pagina 40

De vertragingstijd kan worden gesynchroniseerd met de interne of externe MIDI-klok, met behulp van een grote verscheidenheid aan tempoverdelers/vermenigvuldigers om vertragingen te produceren van ongeveer 5 ms tot 1 seconde.

> **Houd er rekening mee dat de totale beschikbare vertragingstijd initieel is. Het gebruik van grote tempoverdelingen met een zeer laag tempo kan de vertragingstijdlimiet overschrijden.**

RE4: Vertraging 1 Feedback

Weergegeven als: Dly1Fbck

Beginwaarde: **64**

Instelbereik: 0 tot 127

De uitgang van de vertragingslijn wordt terug aangesloten op de ingang, op een verlaagd niveau; 1 GLOBAL **Feedback stelt het niveau in. Dit resulteert in meerdere echo's, aangezien het vertraagde signaal verder wordt herhaald. Met Dly1Fbck ingesteld op nul, wordt er helemaal geen vertraagd signaal teruggekoppeld, zodat er slechts een enkele echo ontstaat. Naarmate u de waarde verhoogt, hoort u meer echo's voor elke noot, hoewel ze nog steeds in volume wegsterven. Het instellen van de regelaar in het midden van zijn bereik (64) resulteert in ongeveer 5 of 6 hoorbare echo's; op de maximale instelling zijn de herhalingen nog steeds hoorbaar na een minuut of langer.**

RE5: Vertraging 1 Links-Rechts Verhouding

Weergegeven als: Dly1L / R

Beginwaarde: **1/1**

Instelbereik: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1,1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/ UIT, UIT/1

De waarde van deze parameter is een ratio en bepaalt hoe elke vertraagde noot wordt verdeeld tussen de linker- en rechteruitgangen. Door Dly1L/R in te stellen op de standaard 1/1 waarde, worden alle ech staat centraal in het stereobeeld. Bij andere waarden vertegenwoordigt het grotere getal de vertragingstijd en wordt er op dit moment slechts in één kanaal een echo geproduceerd, afhankelijk van of het grotere getal zich links van de schuine streep of rechts bevindt. Het zal gepaard gaan met een snellere echo in het andere kanaal, op een tijdstip bepaald door de verhouding van de twee getallen. Waarden met UIT aan één kant van de schuine streep, resulteren in dat alle echo's zich in slechts één kanaal bevinden.

> **De PanPosn-parameter (FX Menu Pagina 1, RE2) stelt de algemene stereoplaatsing in van zowel de initiële noot als de vertraagde herhalingen, en heeft voorrang. Dit betekent bijvoorbeeld dat als u 1/OFF selecteert als de L/R-verhouding, zodat alle echo's aan de linkerkant zijn, deze echo's geleidelijk afnemen als u een positieve waarde van PanPosn instelt, waardoor het signaal naar de Rechtsaf. Als PanPosn op +63 staat (helemaal rechts), hoor je helemaal geen echo's.**

RE6: vertraging 1 stereobeeldbreedte

Weergegeven als: Dly1Wdth

Beginwaarde: **127**

Instelbereik: 0 tot 127

De parameter Width is alleen echt relevant voor instellingen van Delay L/R Ratio, die ertoe leiden dat de echo's over het stereobeeld worden verdeeld. Met de standaardwaarde van 127 is elke stereoplaatsing van vertraagde signalen volledig links en volledig rechts. Het verlagen van de waarde van Dly 1Wdth vermindert de breedte van het stereobeeld en gepande echo's bevinden zich op een tussenpositie tussen het midden en volledig links of rechts.

RE7: Vertraging 1 zwenksnelheid

Weergegeven als: Dly1Slew

Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit, 1 tot 127

Delay 1 Slew Rate heeft alleen effect op het geluid als de Delay Time wordt gemoduleerd. Modulerende vertragingstijd produceert pitch-shifting. Met door DSP gegenereerde vertragingen zijn zeer snelle wijzigingen van de vertragingstijd mogelijk, maar deze kunnen ongewenste effecten veroorzaken, waaronder digitale glitching en klikken. Delay Slew Rate vertraagt effectief de toegepaste modulatie, zodat dergelijke storingen als gevolg van het te snel veranderen van de vertragingstijd kunnen worden vermeden. De standaardwaarde van Off komt overeen met de maximale veranderingssnelheid, en de vertragingstijd zal proberen elke modulatie nauwkeurig te volgen. Hogere waarden produceren een vloeiender effect.

RE8: Niet gebruikt.

Reverb-menu

De Reverb-algoritmen voegen het effect van een akoestische ruimte toe aan een geluid. In tegenstelling tot vertraging, wordt galm gecreëerd door het genereren van een dichte reeks vertraagde signalen, meestal met verschillende faserelaties en egalisaties die worden toegepast om opnieuw te creëren wat er gebeurt met geluid in een echte akoestische ruimte.

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 C1Houd C1Gain -20 0 64 32 127

De Ultranova heeft twee reverb processors. Deze kunnen in twee willekeurige FX-slots worden geladen. Hun faciliteiten zijn identiek; het onderstaande voorbeeld illustreert Reverb 1.

FX - VERVORMING 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl Diode 100 0

FX - REVERB 1/2REVERB1	Rvb1Type	Rvb1Dec
	LrgHall	90

RE1: Niet gebruikt.

Vertraging
Bescherm lokale MidiChan MidiOut Touch/Filter
Uit Aan Uit Ingesteld door Patch

RE2: galmtype

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights 0 0 0 Medium 48KHz Auto Op

Weergegeven als: Rvb1Type

Beginwaarde: **LrgHall**

Klokbron Intern klok 120 BPM Status) Interne klok

Instelbereik: Kamer, Kleine Kamer, Grote Kamer, Kleine Zaal, Grote Zaal, Geweldig Hal

DUMP naar Bank Patch 0 Naam Huidige OnePatch OneBank AllBanks
USB poort Init-programma

UltraNova biedt zes verschillende reverb-algoritmen, ontworpen om de reflecties van DUMP te simuleren **die voorkomen in kamers en hallen van verschillende groottes.**

USB-poort GLOBALS & AUDIO

likes BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE3: Reverb Decay

Weergegeven als: Rvb1Dec

Beginwaarde: **90**

Huidige O/S Verzenden ^^ Huidige O/S-versie 1.0.00 Opstarten O/S-versie 1.0.00

Instelbereik: 0 tot 127

AUDIO

De Decay-parameter stelt de basis-reverbtijd van de gesimuleerde ruimte in. Hiermee kan worden gesimuleerd kamer.

0dB 0 0

Hoofdtelefoon Niveauregeling Hoofdvolume volgen (alleen 1+2) Niveau 127 Balans 1+2/3+4 0

RE4 tot RE8: Niet gebruikt.

UITGANGEN Synth 1+2 127 Ingang1 0 Ingang2 0 OPNAME modus synth

Koormenu

UITGANGEN Synth 3+4 0 Ingang1 127 Input2 0 Niveaubalans (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

Chorus is een effect dat wordt geproduceerd door een continu vertraagde versie van het signaal met het origineel te mengen. Het karakteristieke wervelende effect wordt geproduceerd door die van de Chorus-processor

GATOR Uit

LFO maakt zeer kleine wijzigingen in de vertragingen. De veranderende vertraging produceert ook het effect van meerdere stemmen, waarvan sommige in toonhoogte zijn verschoven; dit draagt bij aan het effect.

Novation UltraNova

De Chorus-processor kan ook worden geconfigureerd als een Phaser, waarbij een variërende faseverschuiving wordt toegepast op het signaal in specifieke frequentiebanden, en het resultaat wordt opnieuw gemengd met het originele signaal. Het bekende 'zwiepende' effect is het resultaat.

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

De UltraNova heeft vier chorus-processors. Deze kunnen in vier willekeurige FX-slots worden geladen. Hun faciliteiten zijn identiek; het onderstaande voorbeeld illustreert Chorus 1. Merk op dat hoewel de parameters 'Chorus' heten, ze allemaal effectief zijn in zowel de Chorus- als de Phaser-modus.

FX - VERTRAGING 1/2 DELAY1 Dly1Tijd Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth DLy1Slew 64 Uit 64 1/1 127 Uit

FX - CHORUS 1-4CHORUS1	Ch1Type	Ch1Rate	Ch1Sync	Ch1Fbck	Ch1Diepte	Ch1Delay
	Refrein	20	Uit	+10	64	64

RE1: Niet gebruikt.

FX GATOR
GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
Op Uit 16e Op 16 64 0

RE2: Koor 1 Type

KROKODIL GtMode EditGroup EEEE---- -------- ÿÿÿ ÿ ÿ **Weergegeven als:** Ch1Type ÿ ÿ ÿ
Mono16 -------- -------- ÿ ÿÿÿ 1 **Beginwaarde: Koor** ÿÿ

SYNTH

Instelbereik: Chorus of Phaser

Type Naam A000 Init-programma

Configureert de FX-processor als Chorus of Phaser.

PATCH BROWSE Patch Naam Zoek op Categorie Genre
A000 Init-programma A000-D127 Alle Alle

PATCH OPSLAAN PATCHSAVE Posng *------- -------- Bovenste Lager Nummer Interpunctie
De Init-programma a 0 ruimte

PATCHSAVE Bank Patchbestemming SaveCatg SaveGenre
Dest+C&G 0 Init-programma Geen Geen

Machine Translated by Google

RE3: Koor 1 snelheid

Weergegeven als: Ch1Rate
Beginwaarde: **20**

Instelbereik: 0 tot 127

De parameter Rate regelt de frequentie van de speciale LFO van de Chorus-processor. Lagere waarden geven een lagere frequentie en dus een geluid waarvan de karakteristiek geleidelijker verandert. Een langzame snelheid is over het algemeen effectiever.

RE4: Chorus 1 Sync

Weergegeven als: Ch1Sync
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Zie tabel op pagina 40

Chorus Rate kan worden gesynchroniseerd met de interne of externe MIDI-klok, met behulp van een grote verscheidenheid aan tempo's.

RE5: Refrein 1 Feedback

Weergegeven als: Ch1Fbck
Beginwaarde: **+10**

Instelbereik: -64 tot +63

De Chorus-processor heeft zijn eigen feedbackpad tussen output en input, en er zal meestal een bepaalde hoeveelheid feedback moeten worden toegepast om een effectief geluid te krijgen. Over het algemeen zijn hogere waarden nodig wanneer de Phaser-modus is geselecteerd. Negatieve waarden van feedback betekenen dat het signaal dat wordt teruggekoppeld in fase omgekeerd is.

RE6: Koor 1 diepte

Weergegeven als: Ch1Diepte
Beginwaarde: **64**

Instelbereik: 0 tot 127

De Depth-parameter bepaalt de hoeveelheid LFO-modulatie die wordt toegepast op de Chorus-vertragingstijd, en dus de algehele diepte van het effect. Een waarde van nul heeft geen effect.

RE7: Chorus 1 vertraging

Weergegeven als: Ch1Vertraging
Beginwaarde: **64**

Instelbereik: 0 tot 127

Chorus Delay is de werkelijke vertraging die wordt gebruikt om het chorus/phaser-effect te genereren. Het dynamisch wijzigen van deze parameter zal enkele interessante effecten produceren, hoewel het verschil in geluid tussen verschillende statische instellingen niet wordt gemarkeerd, tenzij chorusfeedback een hoge waarde heeft. Het algehele effect van Chorus Delay is meer uitgesproken in Phaser-modus.

Het moduleren van chorusvertraging met een LFO geeft een veel rijker, dubbel choruseffect.

RE8: Niet gebruikt.

Gator-menu

De ingebouwde Gator is een zeer krachtig Novation-effect. In wezen is het vergelijkbaar met een Noise Gate, geactiveerd door een herhalend patroon dat is afgeleid van de interne of externe MIDI-klok. Dit breekt een noot ritmisch op. U kunt echter niet alleen de meer 'traditionele' sonische aspecten van een Noise Gate regelen, maar u kunt ook de patronen bewerken om een reeks van maximaal 32 noten te creëren, waarbij elke noot desgewenst zijn eigen volume heeft. Het patroon wordt opgeslagen met alle andere wijzigingen die u in de Patch aanbrengt, zodat u de Gator kunt zien als een 32-staps volumesequencer.

Merk op dat om de Gator zijn volledige effect te laten hebben, de FX Amount-instelling voor de sleuf waarin deze is geladen, maximaal 127 moet zijn. Daarnaast moet de FX EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq **Routeringsconfiguratie zal ook van invloed zijn op de hoorbaarheid ervan.**

De UltraNova heeft een Gator. Hoe kan hij elk van de FX-slots worden geladen. In tegenstelling tot de andere FX FX -GATOR- menu's, heeft het Gator-menu twee pagina's.

Gator Menu Pagina 1 – poort parameters

GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
Op Uit 16e Op 16 64 0

KROKODIL GtMode EditGroup EEEE ---- -------- ÿÿÿ ÿ ÿ -------- -------- ÿ ÿÿÿ ÿ ÿ ÿ
Mono16 1 ÿÿ

RE1: Niet gebruikt.

RE2: Gator aan/uit

Weergegeven als: GtAan/Uit
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Hiermee **Uit of Aan**
wordt het Gator-effect in- of uitgeschakeld.

RE3: Gator-vergrendeling

Weergegeven als: GtLatch
Beginwaarde: **Uit**

Instelbereik: Met de **Uit of Aan**
Latch Off klinkt een noot alleen als de toets wordt ingedrukt. Als Latch aan staat, zal het indrukken van een toets ervoor zorgen dat de noot, gewijzigd door zijn Gator-patroon, continu klinkt. Het kan worden uitgeschakeld door GtLatch weer op Uit te zetten.

RE4: Gator Rate Sync

Weergegeven als: Beginwaarde: GtRSync **16e**

Instelbereik: Zie tabel op pagina 40

De klok die de trigger van de Gator aanstuurt, is afgeleid van de hoofdtempoklok van de UltraNova en de BPM kan worden aangepast door RE8 in het Arpeggiator-menu. Gator Rate kan worden gesynchroniseerd met de interne of externe MIDI-klok, met behulp van een grote verscheidenheid aan tempo's.

RE5: Gator-sleutelsynchronisatie

Weergegeven als: GtKSync
Beginwaarde: **Op**

Instelbereik: wanneer **Uit of Aan**
Key Sync is ingeschakeld, begint het Gator-patroon elke keer dat u op een toets drukt opnieuw aan het begin. Met Key Sync Off gaat het patroon zelfstandig verder op de achtergrond.

RE6: Gator Edge Slew

Weergegeven als: GtSlew
Beginwaarde: **16**

Instelbereik: 0 tot 127

Edge Slew regelt de stijgtijd van de activerende klok. Dit regelt op zijn beurt hoe snel de poort opent en sluit en dus of de noot een scherpe aanval heeft of een lichte 'fade-in' en 'fade-out'. Hogere waarden van GtSlew verlengen de stijgtijd en vertragen zo de gate-respons.

RE7: Gator Hold

Weergegeven als: GtHold
Beginwaarde: **64**

Instelbereik: 0 tot 127

De Gator Hold-parameter bepaalt hoe lang de Noise Gate open is nadat deze is getriggerd, en dus de duur van de hoorbare noot. Merk op dat deze parameter onafhankelijk is van het kloktempo of de Rate Sync parameter, en dat de nootduur ingesteld door GtDecay constant is, ongeacht de snelheid waarmee het patroon loopt.

RE8: Gator Links-Rechts Vertraging

Weergegeven als: GtL/RDels
Beginwaarde: **0**

Instelbereik: -64 tot +63

Om het effect van de Gator te versterken, bevat de Gator een speciale vertraging processor. Indien ingesteld op nul, bevinden de noten in het patroon zich centraal in het stereobeeld. Met positieve waarden worden de noten hard naar links gepand en een vertraagde herhaling van de noot wordt hard naar rechts gepand. De waarde van de parameter regelt de vertragingstijd. Bij negatieve waarden resulteert een pre-echo (een echo die voorafgaat aan de noot). Het stereobeeld is hetzelfde, met de oorspronkelijke patroonnoot zelf aan de linkerkant en de pre-echo aan de rechterkant.

Gator Menu Pagina 2 – patroonbewerker

KROKODIL GtMode EditGroup EEEE ---- -------- ÿÿÿ ÿ ÿ -------- -------- ÿ ÿÿÿ ÿ ÿ ÿ
Mono16 1 ÿÿ

Het patroon wordt weergegeven door de effen witte tekens rechts van het scherm, die elk het niveau voor die stap vertegenwoordigen. Er zijn twee rijen van 16 tekens (zie tabel pagina 44) als respectievelijk {A} en {B}. De 16 noten van elke rij zijn verder onderverdeeld in 4 Bewerken Groepen, dus in totaal 8 Groepen. De hoogte van het karakter vertegenwoordigt het volume van All All de noot binnen de reeks, die ook instelbaar is. Zie RE5-8 voor meer informatie.

Merk op dat op deze menupagina de roterende encoders niet precies boven de gebieden van het LCD-scherm staan waarop ze betrekking hebben.

Machine Translated by Google

RE1: Niet gebruikt.

RE2: Gator-modus

Weergegeven als: GtMode
Beginwaarde: **Mono16**

Instelbereik: zie tabel op pagina 44

Met de Mode-parameter kunt u een van de 6 methoden selecteren voor het combineren van de twee sets van vier nootgroepen, {A} en {B}. Drie van de modi zijn mono en drie zijn stereo, waarbij de noten in set {A} naar de linkeruitgang worden geleid en die in set {B} naar de rechteruitgang.

De Pan-regelaars op FX Menu Page 1 overschrijven de stereo Gator-modi. De stereomodi werken alleen zoals beschreven als de belangrijkste FX Pan-regelaars centraal zijn ingesteld.

RE3 en RE4: Selecteer Groep bewerken

Weergegeven als: Groep bewerken
Beginwaarde: **1**

Instelbereik: 1 tot 8

Met de patrooneditor kunt u de stappen in de reeks aanpassen in groepen van vier, de zogenaamde Edit Groups. Bewerken Groepen 1 t/m 4 vormen de bovenste rij van de patroonweergave, Set {A}, en daarmee de eerste 16 stappen van het patroon. Bewerkingsgroepen 5 t/m 8 vormen de onderste rij van de patroonweergave, Set {B}, en daarmee de tweede 16 stappen van het patroon (behalve wanneer Mono16 Mode is geselecteerd, het patroon bestaat dan alleen uit de eerste 16 stappen). Ofwel Weergegeven als: RE3 of RE4 kan worden gebruikt om Groepen bewerken te selecteren. Een set van vier letters "E's" wordt weergegeven op de LCD, en deze veranderen van positie als RE3/RE4 wordt verplaatst, om de stapposities van de sequentie aan te geven die zijn geselecteerd voor bewerking .

RE5 tot RE8: stap-editors

De vier resterende roterende encoders bepalen welke individuele stappen aanwezig zullen zijn in het Gator-patroon. Het af te spelen patroon wordt weergegeven door de 32 'vaste' tekens rechts van het LCD-scherm. Wanneer Groep 1 bewerken is geselecteerd (door RE3/RE4), selecteert RE5 Stap 1, RE6 Stap 2, RE7 Stap 3 en RE8 Stap 4. Wanneer Groep 2 bewerken is geselecteerd, selecteert RE5 Stap 5, RE6 Stap 6, enzovoort Aan. De roterende encoders selecteren niet alleen of een bepaalde stap deel uitmaakt van de reeks, ze stellen ook het volume van de stap in. Er zijn zeven verschillende niveaus mogelijk, plus 'uit' – dat wil zeggen, de Step wordt helemaal niet gespeeld. De hoogte van het 'vaste' teken geeft het volume van de trede aan.

de vocoDer

Een vocoder is een apparaat dat geselecteerde frequenties analyseert die aanwezig zijn in een audiosignaal (een modulator genoemd) en deze frequenties op een ander geluid plaatst (de drager genaamd). Het doet dit door het modulatorsignaal naar een reeks banddoorlaatfilters te voeren. Elk van deze ilters (12 op de UltraNova) bestrijkt een bepaalde band in het audiospectrum, en de ilterbank "splitst" het audiosignaal dus in 12 afzonderlijke frequentiebanden.
Het resultaat van deze opstelling is dat de spectrale inhoud - dwz het "karakter" van het audiosignaal wordt "opgelegd" aan het synthgeluid, en wat je hoort is een synthgeluid dat de audio-invoer simuleert (meestal een stem).

Het uiteindelijke karakter van het gevocodeerde geluid zal sterk afhangen van de harmonischen die aanwezig zijn in het synthgeluid dat als drager wordt gebruikt. Patches die zeer rijk zijn aan harmonischen (bijvoorbeeld met behulp van zaagtandgolven) zullen over het algemeen de beste resultaten geven.

Het modulatorsignaal dat door een vocoder wordt gebruikt, is doorgaans een menselijke stem die in een microfoon spreekt of zingt. Dit creëert de kenmerkende robotachtige of 'talky'-achtige geluiden die recentelijk weer populair zijn geworden en nu worden gebruikt in tal van huidige muziekgenres. Houd er echter rekening mee dat het signaal van de modulator niet beperkt hoeft te blijven tot menselijke spraak. Andere soorten Modulator-signalen kunnen worden gebruikt (bijvoorbeeld een elektrische gitaar of drums) en kunnen vaak vrij onverwachte en interessante resultaten geven.

De meest gebruikelijke manier om de Vocoder te gebruiken is met de dynamische zwanenhalsmicrofoon die bij de UltraNova (of een andere dynamische microfoon) wordt geleverd, aangesloten op de XLR-aansluiting op het bovenpaneel. Als alternatief kunnen de modulatorsignalen afkomstig zijn van een instrument of een andere bron die is aangesloten op de AUDIO IN-aansluitingen [11] & [12], die zich op het achterpaneel bevinden, maar onthoud dat een jackplug die is aangesloten op ingang 1 de XLR-ingang op het bovenpaneel zal overschrijven . De modulatoringang naar de vocoder is altijd mono, dus een stereobron die is aangesloten op ingangen 1 en 2 wordt opgeteld.

De toonhoogte van het uiteindelijke gevocodeerde geluid hangt af van de noten die de Carrier (de momenteel geselecteerde Patch) speelt. Noten kunnen worden gespeeld op het toetsenbord van de UltraNova of worden ontvangen via MIDI van een extern toetsenbord of een externe sequencer. Om het Vocoder-effect te laten werken, moeten zowel het Carrier- als het Modulator-signaal gelijktijdig aanwezig zijn, dus er moeten noten worden gespeeld terwijl het Modulator-signaal aanwezig is.

De Vocoder wordt ingeschakeld en bestuurd door op de VOCODER-knop [19] te drukken, waarmee het Vocoder-menu wordt geopend.

RE1: Vocoder aan/uit

Weergegeven als: Aan uit
Init-waarde: **Uit (nu aan voor auditie)**
Instelbereik: Uit of Aan

Schakelt de Vocoder-functie in/uit. Indien ingesteld op Uit, kan de vocoder worden geconfigureerd en beluisterd zolang het Vocoder-menu wordt weergegeven. Wanneer de Vocoder-actie stopt als een ander menu wordt geopend. Als de Vocoder eenmaal op Aan is gezet, blijft deze operationeel met elk geopend menu.

RE2 & RE3: Niet gebruikt.

RE4: Vocoder-balans

Weergegeven als: Balans
Init-waarde: **v63 m0**
Instelbereik: v0 c64 tot v63 c1; v63 m0 tot v0 m63

Karakteristieke Vocoder-geluiden worden verkregen door de Vocoder-uitgang te mengen met een van de twee bronsignalen. Met deze parameter kunt u de uitvoer van de vocoder (v) mengen met het modulatorsignaal (m) of het draaggolfsignaal (c). Als u de encoder met de klok mee draait, ziet u dat de eerste helft van het waardebereik combinaties van Vocoder en Carrier omvat - "v0 c64" betekent alleen Carrier-signaal en helemaal geen Vocoder-effect, "v32 c32" betekent dat Vocoder-uitvoer en Carrier-signaal worden in gelijke verhoudingen gemengd. De tweede helft van het waardebereik voert hetzelfde mengprincipe uit als Vocoder-uitgang en Modulator-signaal.

RE5: Vocoder Breedte

Weergegeven als: Breedte
Init-waarde: **127**

Instelbereik: 0 tot 127

De uitgangen van elke Vocoder-ilterband worden afwisselend naar de linker- en rechterkanalen geleid om een stereobeeld met goede diepte te produceren. Door de waarde van Width te verlagen, worden alle ilter-uitgangen geleidelijk naar beide uitgangen geleid, dus als Breedte op nul is ingesteld, is de Vocoder-uitgang in mono en centraal in het stereobeeld.

RE6: Vocoder-sibilantieniveau

Weergegeven als: Broer Niveau
Init-waarde: **40**

Instelbereik: 0 tot 127

Bepaalt de hoeveelheid sibilance die aanwezig zal zijn in het uiteindelijke gevocodeerde signaal, en kan de Vocoder de explosieve 'S'- en 'T'-geluiden in spraak laten benadrukken. Sibilance kan worden toegevoegd om de vocoder een meer onderscheidend geluid te geven en om gevocodeerde zang beter verstaanbaar te maken.

RE7: Vocoder-sibilantietype

Weergegeven als: SibType
Init-waarde: **HighPass**

Instelbereik: High Pass of Noise

In de standaardinstelling van HiPass wordt sissend geluid geëxtraheerd uit het modulatorsignaal (dwz de natuurlijke stem van de zanger) door middel van ilteren. Met deze instelling is een deel van het modulatorsignaal hoorbaar. Als je wat sisklanken wilt toevoegen aan de vogecodeerde zang, maar de stem van de artiest is van nature niet zo sissend, kun je sisklank kunstmatig simuleren door Ruis te selecteren als Sibilance Type. Dit voegt een klein ruisniveau toe aan het modulatorsignaal en de voc-oder zal de extra HF-inhoud op dezelfde manier behandelen als een natuurlijke sisklank.

RE8: Niet gebruikt.

Machine Translated by Google

automap®

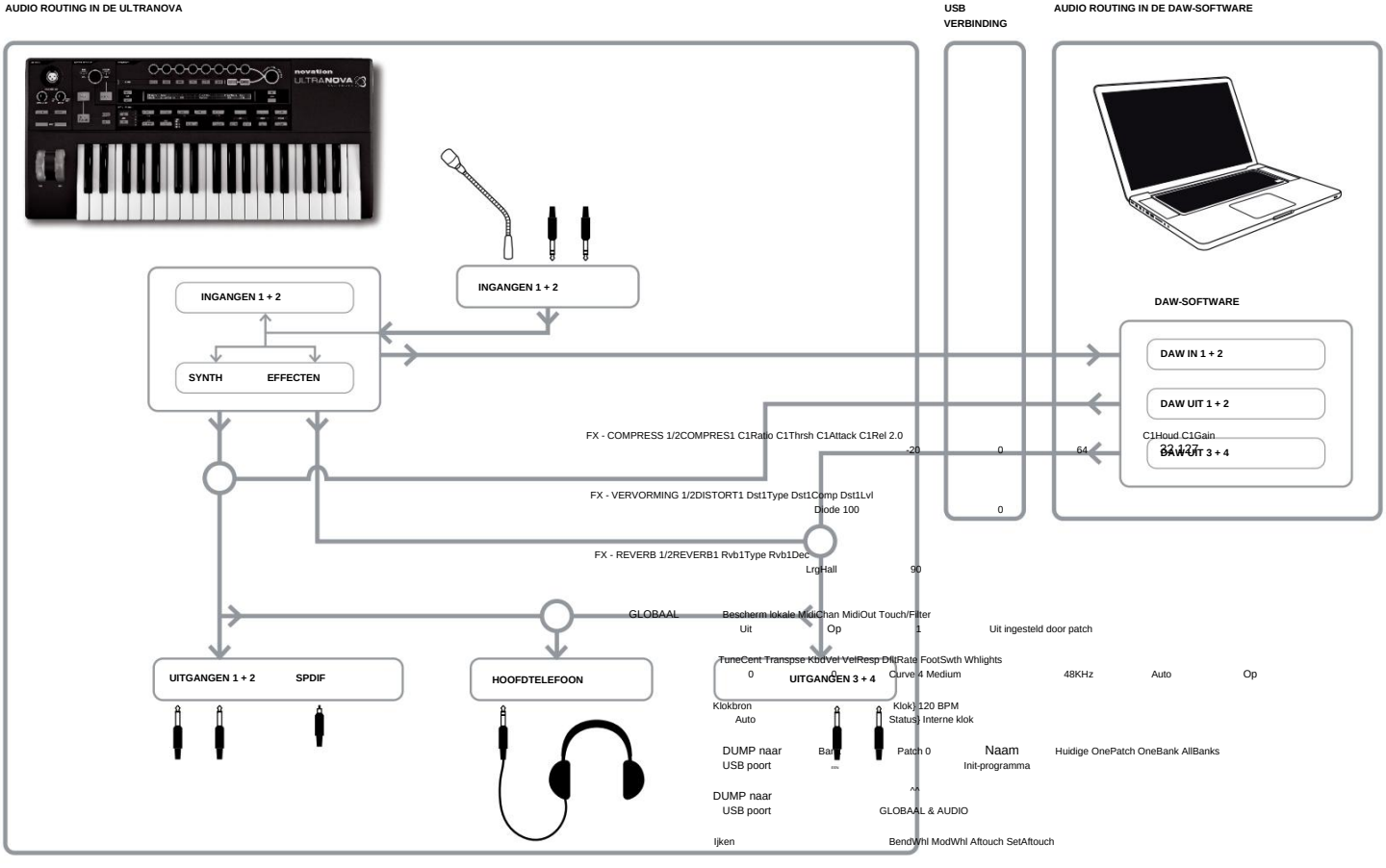
De UltraNova gebruiken als softwarecontroller

Automap is een softwaretoepassing die wordt geleverd met alle nieuwe Novation-toetsenborden en -controllers. Automap moet op uw computer worden geïnstalleerd en zal fungeren als een interface tussen uw DAW-software en uw UltraNova. Het communiceert rechtstreeks met je DAW en plug-ins, zodat je volledige controle hebt over andere instrumenten en effecten van je UltraNova.

Druk op de AUTOMAP-knop [26] om de Automap-modus te openen. De synth reageert niet meer op de besturing. wiens acties in plaats daarvan naar de . LEARN, VIEW, USER, FX, INST en MIXER [7] worden gebruikt in combinatie met de Automap-software.

Volledige instructies voor het gebruik van Automap zijn beschikbaar op www.novationmusic.com/support.

AUDIo-routing In de ultranova



De UltraNova kan ook worden gebruikt als geluidskaart/audio-interface voor een computer. U kunt audiosignalen van microfoons, instrumenten en bronnen op lijnniveau (+2 dBu max.) aansluiten en via USB naar uw computer leiden. Verder kunnen maximaal vier audiokanalen van de computer (bijv. de uitgangen van uw DAW – de 'host') via de UltraNova naar zijn audio-uitgangen worden geleid. DAW-kanalen 1 & 2 kunnen uitgangen 1 & 2 voeden, terwijl DAW-kanalen 3 & 4 uitgangen 3 & 4 kunnen voeden. Met een combinatie van hardware- en softwarebedieningen kun je de mix van audio-ingangen, synthgeluiden en DAW-audiokanalen naar e uitgangen.

Houd er rekening mee dat instellingen die in het audiomenu zijn gemaakt, niet worden opgeslagen bij Patch-wijzigingen. Het is echter wel mogelijk om de Audio Menu-instellingen (samen met de Global Menu-instellingen tegelijkertijd) op te slaan door op WRITE [23] te drukken terwijl u in het Audio (of Global) menu bent. Dit zorgt ervoor dat de volgende keer dat u uw UltraNova opstart, deze instellingen worden hersteld in plaats van de oorspronkelijke fabrieksinstellingen.

De audiomenu's worden geopend met de AUDIO-knop [30]. Het menu heeft 5 pagina's; pagina's 1 tot 5 bieden bedieningselementen voor respectievelijk ingangen, hoofdtelefoons, uitgangen 1 & 2, uitgangen 3 & 4 en SPDIF-uitgangen.

Audio Menu Pagina 1 – Ingangen

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In2 -60 |--------| 0dB In1ÿFX In2ÿFX
In de diepte Uit Uit 0 0

Niveauregeling hoofdtelefoon
Volg hoofdvolume (alleen 1+2)
Niveau 127
Balans 1+2/3+4 0

UITGANGEN Synth 127 1+2
In12Link 0 In de diepte
Ingang2 0
OPNAME modus synth

UITGANGEN Synth 3+4 0
Ingang1 127
Ingang2 0
Niveaubalans (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

SPDIF
Uit
Novation UltraNova

RE1: Ingangskoppeling

Weergegeven als: In12Link

Standaardwaarde: **In de diepte**

Instelbereik: Indept of Stereo

In de onafhankelijke modus (Indept) is een afzonderlijke versterkingsaanpassing beschikbaar voor de twee audio-ingangen put (ingangen 1 en 2). In de stereomodus wordt dezelfde versterkingsaanpassing tegelijkertijd toegepast op beide ingangen (zie RE2 en RE3 hieronder). FX Sends van de audio-ingangen zijn op een vergelijkbare manier gekoppeld (zie RE7 en RE8 hieronder).

RE2: Ingang 1 versterking

Weergegeven als: In1Gain

Standaardwaarde: **Uit**

Instelbereik: -10 tot +65

Met Input Linking (RE1) ingesteld op Indept, past deze besturing de versterking alleen voor Input 1 aan. Als Input Linking is ingesteld op Stereo, wordt de versterking voor zowel Ingangen 1 als 2 als een paar aangepast. De parameterwaarde wordt direct gekalibreerd in dB versterking. Naarmate de versterking toeneemt, wordt het signaal aan de ingang zichtbaar op de staafgrafiekmeters (onder RE5). De versterking moet zo worden afgesteld dat de meters op de luidste passages twee of drie segmenten onder '0dB' p

Machine Translated by Google

RE3: Ingang 2 versterking

Weergegeven als: In2Gain

Standaardwaarde: **Uit**

Instelbereik: -10 tot +65

Past de ingangsversterking aan voor ingang 2 met ingangskoppeling (RE1) ingesteld op Indept en voor zowel ingang 1 als 2 met ingangskoppeling ingesteld op stereo. De werking is verder identiek aan RE2.

RE4 tot RE6: Niet gebruikt.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel **RE7: Input 1 FX Send** C1Houd C1Gain
2.0 -20 0 64 32 127

Weergegeven als: In1 ~ Fx

1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl **Standaardwaarde:** **0**

Diode 100 **Instelbereik:** 0

0 tot 127

Deze parameter past de hoeveelheid signaal van ingang 1 aan die naar de FX-processor wordt gestuurd voor de huur geselecteerde Patch. Als Input Linking is ingesteld op Stereo, wordt tegelijkertijd de FX 90 **zendniveau voor zowel ingang 1 als ingang 2.**

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall

LOBAL Bescherm lokale MidiChan MidiOut Touch/Filter
Uit Op 1 Uit ingesteld door patch

Probeer door de fabriekspatches te scrollen om te experimenteren met de verschillende FX die ze bevatten om te zien hoe verschillende FX je ingangssignaal veranderen. Of probeer Curve 4 Medium 48K categorie de Patches in de Extlnput- **Input 1 aan. Met** FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Auto Op

ClockSource Clock} 120 BPM
Automatische status} Interne klok

DUMP naar Bank Patch 0 Naam Huidige OnePatch OneBank AllBanks
USB-poort Init-programma

RE8: Ingang 2 FX Verzenden

Weergegeven als: In2 ~ Fx

DUMP naar
USB-poort GLOBAAL & AUDIO

Standaardwaarde: **0**

Instelbereik: 0 tot 127

Kalibreer BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Deze parameter past de hoeveelheid signaal van Input 2 aan die wordt verzonden voor FX-verwerking. Als Input Linking is ingesteld op Stereo, wordt tegelijkertijd het FX-verzendniveau voor zowel Input 1 Current O/S Transmit ^^ Current O/S **en ingang 2.**

Versie 1.0.0 Startup O/S Versie 1.0.0

DELEN In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1ÿFX In2ÿFX
In de diepte Uit Uit In2 -60 |--------| 0dB 0 0

Audio Menu Pagina 2 – Koptelefoon

Niveauregeling hoofdtelefoon		Niveau	Balans 1+2/3+4
Volg hoofdvolume (alleen 1+2)		127	0

UITGANGEN Synth 1+2 127 0 0 Ingang1 Ingang2 OPNAME modus synth

RE1: Selectie hoofdtelefoonniveauregeling

UITGANGEN Synth 3+4 Ingang1 Ingang2 Niveaubalans (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 0 0 127

Weergegeven als: Niveauregeling hoofdtelefoon

Standaardwaarde: **Volg hoofdvolume (alleen 1+2)**

SPDIF
Uit

Instelbereik: Volg hoofdvolume (alleen 1+2) of Gebruik niveau en balans 1+2/3+4

AUDIO

Als Volg hoofdvolume (alleen 1+2) is geselecteerd, wordt het niveau van het signaal op de stereohoofdtelefoonaansluiting [8] aangepast door de hoofdvolumeregelaar [29]. De regelaars voor hoofdtelefoonvolume (RE6) en hoofdtelefoonbalans (RE7) werken niet. Wat u in de hoofdtelefoon hoort, is dezelfde mix en balans als die welke naar de uitgangen 1 en 2 wordt gevoerd. Met gebruiksniveau en balans 1+2/3+4 geselecteerd, kunnen het hoofdtelefoonvolume en de bronmix onafhankelijk worden aangepast door RE6 en RE7.

Novation UltraNova

RE2 tot RE5: Niet gebruikt.

RE6: Hoofdtelefoonvolume

Weergegeven als: Peil

Standaardwaarde: **127**

Instelbereik: 0 tot 127

Dit past het hoofdtelefoonvolume aan, wanneer Use Level and Balance 1+2/3+4 is geselecteerd door RE1.

RE7: Hoofdtelefoon balans

Weergegeven als: Balans

Standaardwaarde: **0**

Instelbereik: -64 tot +63

Als Use Level and Balance 1+2/3+4 is geselecteerd door RE1, is de audio op de hoofdtelefoonaansluiting een mix van het signaal op uitgangen 1 en 2 (een stereopaar) en dat op uitgangen 3 en 4 (een andere stereo paar). Raadpleeg de volgende menupagina's voor details over het instellen van uitgangen 1 & 2 en 3 & 4.

RE8: Niet gebruikt.

Audio Menu Pagina 3 – Uitgangen 1 en 2, en Hostbron

Uitgangen 1 & 2 kunnen een mix van synth-geluiden bevatten, de audiobronnen die zijn aangesloten op Ingangen 1 en/of 2, en DAW-kanalen 1 & 2. De standaardinstelling voor de Mix van Uitgang 1+2 is synthgeluid op volledig niveau en geen externe audio, met uitzondering van alle gerouteerd naar de FX-processor. De MONITOR-regelaar [28] op het bovenpaneel zorgt voor een balans tussen DAW-kanalen 1 & 2 en de mix van synthgeluid en audio-ingangen ingesteld met RE3, RE4 en RE5.

De USB-poort kan bovendien een verdere mix rechtstreeks naar een computer sturen.

nep n

Niveauregeling hoofdtelefoon		Niveau	Balans 1+2/3+4
Volg hoofdvolume (alleen 1+2)		127	0

UITGANGEN Synth 1+2 127 Ingang1 0 Ingang2 0 OPNAME modus synth

RE1: Niet gebruikt, maar LCD bevestigt dat deze pagina betrekking heeft op uitgangen 1 & 2.

UITGANGEN Synth 3+4 Ingang1 Ingang2 Niveaubalans (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 127 0

RE2: Synth-niveau

SPDIF
Uit

Weergegeven als: synth

Standaardwaarde: **127**

Instelbereik: 0 tot 127 Novation UltraNova

RE2 past het geluidsniveau aan dat wordt gegenereerd door de synthesizer die aanwezig is in de mix bij Outputs 1 en 2.

RE3: Ingang 1 niveau

Weergegeven als: Ingang1

Standaardwaarde: **0**

0 tot 127

Instelbereik: Audio van ingang 1 kan worden gemengd in uitgangen 1 en 2 door RE3 aan te passen. Met Input Linking (RE1 op Audio Menu Page 1) ingesteld op Indept, past RE3 alleen het niveau van Input 1 aan. Met Input Linking is ingesteld op Stereo, het niveau van beide Ingangen 1 en 2 wordt als een paar aangepast.

FX - VERVORMING 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Diode 100 0

RE4: Ingang 2 niveau

Weergegeven als: Input2

Standaardwaarde: **0**

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

Instelbereik: 0 tot 127

Audio van ingang 2 kan worden gemengd in uitgangen 1 en 2 door RE4 aan te passen. Met Input Linking (RE1 op Audio Menu Page 1) ingesteld op Indept, past RE4 het niveau alleen voor Input 2 aan. Met Input Linking is ingesteld op Stereo, het niveau van beide Ingangen 1 en 2 wordt als een paar aangepast.

GLOBAAL Bescherm lokale MidiChan MidiOut Touch/Filter
Uit Aan Uit Ingesteld door Patch

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 Curve 4 Medium 0 **RE5 en RE6: Niet gebruikt.** 48KHz Auto Op

ClockSource Clock} 120 BPM
Automatische status} Interne klok

RE7: Opnamemodus

DUMP naar bank Lapje Naam Huidige OnePatch OneBank AllBanks
USB-poort 0 Init-programma

Weergegeven als: OPNAME modus

Standaardwaarde: Synth

DUMP tot
USB-poort GLOBALS & AUDIO

Instelbereik: Synth, Inputs, Synth+Inputs

Naast de analoge uitgangen 1 tot 4 en de S/PDIF digitale audio-uitgang, is er nog een digitale audio-uitgang beschikbaar bij de UltraNova. Hierdoor kunnen Calibrate **synthgeluiden en/of audio-ingangen via USB rechtstreeks naar de audiotoepassing van uw computer worden gestuurd voor re** Current O/S Transmit ^^ Startup O/S Version 1.0.0 **cording (of enig ander) doel. RE7 laat je selecteren of deze feed alleen synth-geluiden bevat, alleen de signalen op de audio-ingangen, of een mix van beide.**

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB Uit Uit In2 -60 |--------| 0dB In1ÿFX In2ÿFX
In de diepte 0 0

RE8: Niet gebruikt

Niveauregeling hoofdtelefoon		Niveau	Balans 1+2/3+4
Volg hoofdvolume (alleen 1+2)		127	0

Audio Menu Pagina 4 – Uitgangen 3 en 4

UITGANGEN Synth 1+2 127 Ingang1 0 Ingang2 0 OPNAME modus synth

UITGANGEN Synth 3+4	Ingang1	Ingang2 0	Niveaubalans (Host3+4/Synth+Inps)
0	127	127	0

SPDIF
Uit

Uitgangen 3 & 4 kunnen ook een mix van synth-geluiden bevatten, de audiobronnen die aangesloten op Ingangen 1 en/of 2, en DAW-kanalen 3 & 4. De standaardinstelling voor de Uitgang 3+4 mix is geen synth-geluid en externe audio op volledig niveau. RE6 biedt een balans tussen DAW-kanalen 3 & 4 en de mix van audio-ingangen en synth-geluiden opgezet met RE3, RE4, RE5 en RE6.

Novation UltraNova

RE1: Niet gebruikt, maar LCD bevestigt dat deze pagina betrekking heeft op uitgangen 3 & 4.

RE2: Synth-niveau

Weergegeven als: synth

Standaardwaarde: **0**

Instelbereik: 0 tot 127

RE2 past het niveau van de geluiden aan die door de synthesizer op uitgangen 3 en 4 worden gegenereerd.

RE3: Ingang 1 niveau

Weergegeven als: Ingang1

Standaardwaarde: **127**

Instelbereik: 0 tot 127

Audio van ingang 1 kan worden gemengd in uitgangen 3 en 4 door RE3 aan te passen. Met Input Linking (RE1 op Audio Menu Page 1) ingesteld op Indept, past RE3 alleen het niveau van Input 1 aan. Als Input Linking is ingesteld op Stereo, wordt het niveau van beide Ingangen 1 en 2 als een paar aangepast.

Machine Translated by Google

RE4: Ingang 2 niveau

Weergegeven als: Invoer2

Standaardwaarde: **0**

Instelbereik: 0 tot 127

Audio van ingang 2 kan worden gemengd in uitgangen 3 en 4 door RE4 aan te passen. Met Input Linking (RE1 op Audio Menu Page 1) ingesteld op Indept, past RE4 het niveau alleen voor Input 2 aan. Als Input Linking is ingesteld op Stereo, wordt het niveau van beide Ingangen 1 en 2 als een paar aangepast.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Houd C1Gain
2.0 -20 0 64 32 127

RE5: Uitgangen 3 & 4 niveau

Weergegeven als: Peil

Standaardwaarde: **127**

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Diode 100 0

Instelbereik: 0 tot 127

Dit is een onafhankelijke niveauregeling die het uitgangsvolume op de uitgangen 3 en 4 regelt op alle tijden. (Dit is het equivalent van de MASTER VOLUME-hardwarecontrole van Output 1/2.)

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

LOBAL

RE6: Uitgangen 3 & 4 Balans

Bescherm lokale MidiChan MidiOut Touch/Filter
Uit Op 1 Uit ingesteld door patch

Weergegeven als: Balans (Host3+4/Synth+Inps)

Standaardwaarde: **0**

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Curve 4 Medium 48KHz Auto Op

Instelbereik: -64 tot +63

ClockSource Clock} 120 BPM
Status} Internal Clock

De mix die beschikbaar is op uitgangen 3 en 4 kan ook audio bevatten van DAW-kanalen 3+4 en Auto **deze regelaar zorgt voor een balans tussen deze audio en de mix van synthgeluid en audio** Naam **ingangen ingesteld met RE3, RE4 en RE5. Met een waarde van -64 zijn alleen de DAW-kanalen** Init Program **gehoord; met een waarde van +63 is alleen de synth/ingangsmix hoorbaar. Een instelling van nul geeft een gelijke mix.**

DUMP naar Bank Patch 0 Huidige OnePatch OneBank AllBanks
USB poort
DUMP naar
USB poort GLOBAAL & AUDIO

Kalibreer **RE8:** BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch
Niet gebruikt.

Huidige O/S Verzenden ^^ Huidige O/S-versie 1.0.00 Opstarten O/S-versie 1.0.00

DELEN In1 -60 |--------| 0dB In1ÿFX In2ÿFX

Als u de FX-engine van de Ultranova wilt gebruiken om audio van de DAW te verwerken In12Link In1Gain In2Gain

1 & Indept Off Off In2 -60 |--------| 0dB 0 0

1. (bijv. een ritmetrack) gebruik twee jack-kabels om uitgangen 3 & 4 aan te sluiten op ingangen

2. U kunt nu effectverwerking aan de ritmetrack toevoegen op dezelfde manier als

HeadPhones Level Control Balance 1+2/3+4 Niveau
Volg hoofdvolume (alleen 1+2) **kan effecten toevoegen aan elke andere invoer.** 127

UITGANGEN Synth 1+2 127 Ingang1 0 Ingang2 0 OPNAME modus
synth

Audiomenu Pagina 5 – SPDIF-uitgang

UITGANGEN Synth 3+4 Ingang1 Ingang2 0 Niveaubalans (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 127 0

SPDIF Uit

RE1: SPDIF-uitgang Novation UltraNova

Weergegeven als: **SPDIF**

Standaardwaarde: **Uit**

Instelbereik: Aan, Uit

De SPDIF-uitgang kan worden in- of uitgeschakeld.

algemene instellingen

Door op de GLOBAL-knop [31] te drukken, wordt het Global Menu (zeven pagina's) geopend. Dit menu bevat een reeks synth- en audiosysteemfuncties die, eenmaal ingesteld, over het algemeen niet regelmatig hoeven te worden gebruikt. Het globale menu bevat ook de routines om het besturingssysteem van de UltraNova bij te werken. Merk op dat de instellingen die in het Globale menu zijn gemaakt niet opgeslagen met Patch-wijzigingen. Het is echter mogelijk om de instellingen van het algemene menu op te slaan (samen met de Audio Menu-instellingen tegelijkertijd) door op WRITE [23] te drukken terwijl u in het Global (of Audio) menu bent. Dit zorgt ervoor dat de volgende keer dat u uw UltraNova opstart, deze instellingen worden hersteld in plaats van de oorspronkelijke fabrieksinstellingen.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Houd C1Gain
2.0 64 127

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Diode 100 0

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

Globale menupagina 1 – MIDI en andere instellingen

LOBAL

Bescherm lokale MidiChan MidiOut Touch/Filter Uit Op 1 Uit ingesteld door patch

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Curve 4 Medium 48KHz Auto Op

RE1: Geheugenbescherming

ClockSource Clock} 120 BPM
Automatische status} Interne klok

Weergegeven als: Beschermen

Standaardwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit of Aan USBpoort A 0 Initprogramma Huidige OnePatch OneBank AllBanks AUDIO

Dit is een veiligheidsfunctie die wordt gebruikt om te voorkomen dat geheugens per ongeluk worden gewist en gegevens verloren gaan.

DUMP naar
USB poort GLOBAAL & AUDIO

Indien ingesteld op Aan, zal het schrijven van Patches of Globale data naar het geheugen worden voorkomen, en een kort waarschuwingsbericht (CANNOT SAVE – MEMORY PROTECT IS ON !!) wordt weergegeven op de Calibrate BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch **UltraNova's scherm. Het wordt aanbevolen om Memory Protect aan te laten staan, tenzij patches worden bewerkt om ze in het geheugen op te slaan, of een systeemexclusieve dump van een computer moet** Huidige O/S Verzenden ^^ **zijn** Huidige O/S-versie 1.0.00 Opstarten O/S-versie 1.0.00 **hebben ontvangen.**

DELEN In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1ÿFX In2ÿFX
In de diepte Uit Uit In2 -60 |--------| 0dB 0 0

Niveauregeling hoofdtelefoon Niveau Balans 1+2/3+4
Volg hoofdvolume (alleen 1+2) 127 0

RE2: Lokale bediening aan/uit

Weergegeven als: lokaal

Standaardwaarde: **Op**

Instelbereik: Uit of Aan

Deze besturing bepaalt of de UltraNova vanaf zijn eigen toetsenbord moet worden bespeeld, of moet reageren op MIDI-besturing van een extern apparaat, zoals een MIDI-sequencer of masterkeyboard. Zet Local op On om het toetsenbord te gebruiken, en op Off als u de synth extern gaat besturen via MIDI of het toetsenbord van de UltraNova als masterkeyboard gaat gebruiken.

Een primair gebruik van Local Control On/Off is om ongewenste MIDI-loops door externe apparatuur te voorkomen. Indien ingesteld op Uit, verzenden het toetsenbord van de UltraNova en alle andere bedieningselementen nog steeds MIDI-berichten van de MIDI OUT-poort als MIDI O Uit (RE4) is ingeschakeld. Als er externe apparatuur is ingesteld om MIDI opnieuw naar de UltraNova te zenden, zal de synth nog steeds werken. Dit voorkomt dat noten dubbel klinken, een vermindering van de polyfonie of andere onvoorspelbare effecten.

RE3: MIDI-kanaal toewijzen

Weergegeven als: MidiChan

Standaardwaarde: **1**

Instelbereik: 1 tot 16

Het MIDI-protocol biedt 16 kanalen waardoor maximaal 16 apparaten naast elkaar kunnen bestaan op een MIDI-netwerk, als elk is toegewezen om op een ander MIDI-kanaal te werken. MIDI-kanaal toewijzen laat u de UltraNova instellen om MIDI-data op een bepaald kanaal te ontvangen en te verzenden, zodat het correct kan communiceren met externe apparatuur.

RE4: MIDI-uitgang aan/uit

Weergegeven als: MidiOut

Standaardwaarde: **Uit**

Instelbereik: Uit of Aan

Met deze besturing kan de UltraNova MIDI Out-berichten verzenden vanaf de MIDI OUT poort [4] terwijl de synth wordt afgespeeld. Zet deze parameter op Aan als u MIDI-data wilt opnemen of extra externe MIDI-apparatuur wilt triggeren vanaf het UltraNova-toetsenbord via de MIDI OUT-poort. Het is echter belangrijk op te merken dat MIDI-gegevens altijd via USB worden verzonden.

RE5: Aangeraakte/Filterknopbediening

Weergegeven als: Aanraken/filteren

Standaardwaarde: **Ingesteld door patch**

Instelbereik: Ingesteld door Patch of Altijd Filter

Deze instelling bepaalt hoe de TOUCHED/FILTER-knop [9] werkt. Met de standaardinstelling Set by Patch werkt de knop zoals beschreven op pagina 27, ofwel als een kopie van de laatst aangeraakte draaiknop of, met FILTER [8] ingeschakeld, om de grensfrequentie van Filter 1 te variëren Omdat de instelling van de FILTER-knop wordt opgeslagen met de Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain **data, wordt de functie van de knop bepaald door de Patch. Als RE5 is ingesteld op Altijd filteren,** 2.0 0 32 127 **de TOUCHED/FILTER-knop is ingesteld om de ilterfrequentie permanent te regelen.**

FX - VERVORMING 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Diode 100 **RE6 tot** 0

RE8: Niet gebruikt.

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

Algemene menupagina 2 – Tuning, Velocity, bemonsteringsfrequentie en voetschakelaar

GLOBAL Bescherm lokale MidiChan MidiOut Touch/Filter
Uit Op 1 Uit ingesteld door patch

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights 0 0 Curve 4 Medium 48KHz Auto Op

Klokbron Klok} 120 BPM
Auto Status} Interne klok

RE1: Master fijnafstemming

Weergegeven als: TuneCent

DUMP naar Bank Lapje Naam Huidige OnePatch OneBank AllBanks
USB poort 0 Init-programma

Standaardwaarde: **0**

Instelbereik: -50 tot +50

DUMP naar ^^
USB-poort GLOBALS & AUDIO

Deze besturing past de frequenties van alle oscillatoren met dezelfde kleine hoeveelheid aan, zodat u indien nodig de hele synth op een ander instrument kunt afstemmen.

Kalibreer BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

De stappen zijn centen (1/100 van een halve toon), en dus wordt de waarde ingesteld op ¼50 melodieën. Huidige O/S Zend ^^ Huidige O/S-versie 1.0.00 **Als deze synth naar een halve toon wordt verschoven, is deze instelling van halverwege** Startup O/S Versie 1.0.00

toetsenbord met de A boven de middelste C op 440 Hz – dwz de standaard concerttoonhoogte.

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1ÿFX In2ÿFX
In de diepte Uit Uit In2 -60 |--------| 0dB 0 0

Niveauregeling hoofdtelefoon Niveau Balans 1+2/3+4
Volg hoofdvolume (alleen 1+2) 127 0

UITGANGEN Synth 1+2 127 Ingang1 0 Ingang2 0 OPNAME modus
synth

UITGANGEN Synth 3+4 0 Ingang1 Ingang2 0 Niveaubalans (Host3+4/Synth+Inps)
127 127 0

SPDIF
Uit

Machine Translated by Google

RE2: Sleuteltranspositie

Weergegeven als: transponeren
Standaardwaarde: **0**

Instelbereik: -24 tot +24

Transponeren is een zeer nuttige globale instelling die het hele toetsenbord met een halve toon per keer omhoog of omlaag "verschuift". Het verschilt van het afstemmen van de oscillator doordat het de besturingsgegevens van het toetsenbord wijzigt in plaats van de eigenlijke oscillatoren. Dus het instellen van Transpose op +4 betekent dat u met andere instrumenten in de actuele toonsoort E majeur kunt spelen, maar alleen witte noten hoeft te spelen, alsof u in C majeur speelt.

RE3: Toetsenbordsnelheid

Weergegeven als: KbdVel
Standaardwaarde: **Kromme 4**

Instelbereik: Curve 1 tot Curve 7; Vast 7 tot Vast 127

Selecteert een van de 128 aanslagtafels die de aanslagsnelheid van de toetsen relateren aan de kracht die erop wordt uitgeoefend terwijl ze worden gespeeld. Curve 4 is de standaardinstelling en zou voor de meeste speelstijlen acceptabel moeten zijn.

Gebruik Curve 1 als je met een lichte aanslag speelt en Curve 7 als je een zwaardere aanslag nodig hebt. Probeer verschillende curves om bij uw individuele speelstijl(en) te passen.

RE4: Snelheidsrespons

Weergegeven als: VelResp
Standaardwaarde: **Medium**

Standaardwaarde: Instelbereik: Zacht, Gemiddeld, Hard

De respons op MIDI-snelheidsinformatie van het toetsenbord of een extern apparaat zoals een MIDI-controllertoetsenbord of een sequencer kan met deze functie worden ingesteld. Een instelling van SOFT geeft aan dat kleinere veranderingen in snelheid (een lichtere speelstijl) een grote verandering zullen creëren in reactie op snelheid, of het nu het volume is of een andere modulatiebestemming waar de snelheid naartoe wordt geleid. Een instelling van HARD geeft aan dat hogere veranderingen in snelheid - een veel hardere speelstijl, grote veranderingen zullen creëren in reactie op snelheid. MEDIUM is duidelijk een compromis tussen deze twee.

RE5: Bemonsteringsfrequentie

Weergegeven als: DfltRate
Standaardwaarde: **48KHz**

Instelbereik: 44,1 KHz, 48 KHz

Deze instelling is van invloed op digitale audio-uitgangssignalen die via de UltraNova's S/PDIF- en USB-poorten worden verzonden. De beschikbare bemonsteringsfrequenties van 44,1 kHz en 48 kHz zijn de twee meest voorkomende frequenties in digitale audiosystemen. Als de UltraNova wordt gebruikt met een DAW, wordt de samplefrequentie bepaald door de DAW, niet door de UltraNova. De instelling van RE5 is alleen geldig wanneer de UltraNova in een "stand-alone" modus wordt gebruikt.

Als u van plan bent om de uitvoer van de UltraNova uiteindelijk op een audio-cd te branden, moet 44,1 KHz worden gebruikt en ofwel op de DAW of de UltraNova worden ingesteld, zoals beschreven.

RE6: Coniguratie voetschakelaar

Weergegeven als: VoetSwth
Standaardwaarde: **Auto**

Instelbereik: Auto, N/Open, N/Gesloten

Een sustain voetschakelaar (pedaal) kan worden aangesloten op de UltraNova via de Sustain pedaalaansluiting [5]. Ga na of uw sustainpedaal van het type Normaal open of Normaal gesloten is en stel deze parameter naar wens in. Als je niet zeker weet welke het is, sluit dan de voetjes aan op de UltraNova zonder stroom, en zet hem dan aan (zonder je voet op het pedaal!)
Als de standaardwaarde van Auto nog steeds is ingesteld, wordt de polariteit nu correct gedetecteerd.

RE7: Wielverlichting

Weergegeven als: Wielverlichting
Standaardwaarde: **Op**

Instelbereik: Aan, Uit

De pitch- en modulatiewielen kunnen worden verlicht met blauwe LED's. Met deze instelling kunt u: zet deze LED's aan of uit.

RE8: Niet gebruikt.

Globaal Menu Pagina 3 – Klok

RE1: Klokbron

Weergegeven als: KIokbron
Standaardwaarde: **Auto**

Instelbereik: Auto, Intern, Ext-Auto, Midi, Usb

De UltraNova gebruikt een master MIDI-klok om het tempo (snelheid) van de arpeggia in te stellen tor en om een tijdbasis te bieden voor synchronisatie met een algemeen tempo. Deze klok kan intern worden afgeleid of worden geleverd door een extern apparaat dat een MIDI-klok kan verzenden. De Clock Source-instelling bepaalt of de tempo-gesynchroniseerde functies van de UltraNova (Arpeggiator, Chorus Sync, Delay Sync, Gator Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync & Pan Rate Sync) het tempo van een externe MIDI-klokbron volgen of het tempo volgen (RE8).

Auto – als er geen externe MIDI-klokbron aanwezig is, zal de UltraNova standaard de interne MIDI-klok. Tempo (BPM) wordt ingesteld door de ClockBPM-parameter in het Arp Edit-menu (RE8). Als er een externe MIDI-klok aanwezig is, zal de UltraNova ermee synchroniseren.
Intern – de UltraNova zal synchroniseren met de interne MIDI-klok, ongeacht wat externe MIDI-klokbronnen kunnen aanwezig zijn.
Ext-Auto – dit is een automatische detectiemodus waarbij de UltraNova zal synchroniseren met externe MIDI-klokbron (via USB- of MIDI-verbinding). Als er geen externe klok wordt gedetecteerd, "draait" het tempo naar de laatst bekende kloksnelheid.
Midi – synchronisatie vindt alleen plaats met een externe MIDI-klok die is aangesloten op de MIDI-ingang. Als er geen klok wordt gedetecteerd, "draait" het tempo naar de laatst bekende kloksnelheid.
Usb – synchronisatie wordt alleen ingesteld op de externe MIDI-klok die via de USB-aansluiting wordt ontvangen. Als er geen klok wordt gedetecteerd, "draait" het tempo naar de laatst bekende kloksnelheid.

Als het is ingesteld op een van de externe MIDI-klokbronnen, is het tempo op de MIDI-kloksnelheid die wordt ontvangen van de externe bron (bijv. een sequencer). Zorg ervoor dat de externe sequencer is ingesteld om MIDI Clock te verzenden. Raadpleeg de handleiding van de sequencer voor details als u niet zeker bent van de procedure.

De meeste sequencers zenden geen MIDI Clock uit als ze zijn gestopt. Synchronisatie van de UltraNova met MIDI Clock is alleen mogelijk terwijl de sequencer daadwerkelijk opneemt of speelt. Als er geen externe klok is, zal het tempo schommelen en de laatst bekende binnenkomende MIDI-klokwaarde aannemen. (Merk op dat de UltraNova NIET terugkeert naar het tempo dat is ingesteld door de ClockBPM-parameter die is ingesteld in het Arp Edit Menu (RE8)).

RE2 tot RE8: Niet gebruikt.

Globaal Menu Pagina 4 – Patchoverdracht

Patchgegevens kunnen in beide richtingen worden overgedragen tussen de UltraNova en een computer. In dit gedeelte van het Global Menu kunt u patches extern op een computer opslaan of back-uppen. Normaal gesproken wordt hiervoor de UltraNova Librarian-software gebruikt, en hierdoor kunt u uw Patches ook op verschillende manieren organiseren. Patchoverdracht vindt plaats in de vorm van MIDI SysEx-berichten. Deze menupagina is het "controlepaneel" voor het overbrengen van patchgegevens van de UltraNova naar een computer, een proces dat bekend staat als een "datadump". Bibliotheecarisdocumentatie voor informatie over het overbrengen van patchgegevens van een computer naar de UltraNova.

RE1: Selectie dumppoort

Weergegeven als: DUMP naar
Standaardwaarde: **USB poort**

Instelbereik: USB-poort of MIDIout

Deze besturing selecteert welke externe datapoort moet worden gebruikt voor een datadump. Als u de UltraNova Librarian of een computergebaseerd MIDI-toolsoftwarepakket gebruikt, moet dit worden ingesteld op USB-poort; als u andere MIDI-beheersoftware gebruikt met standaard MIDI-kabels in plaats van HeadPhones Level Control van een USB-verbinding, selecteert u MIDIout.

Machine Translated by Google

RE2: Bank selecteren

Weergegeven als: Bank
Standaardwaarde: **(momenteel geselecteerd)**

Instelbereik: A tot D

Hiermee kunt u de bank met patches selecteren die u wilt dumpen. Het zal in eerste instantie de bank van de momenteel geselecteerde patch weergeven. Als dit niet degene is die u wilt, selecteert u een andere.

RE3: Patch selecteren

Weergegeven als: Lapje
Standaardwaarde: **(momenteel geselecteerd)**

Instelbereik: 1 tot 127

Hierdoor wordt het nummer van de momenteel geselecteerde Patch weergegeven. Als dit niet een van de Patch(s) is die u wilt dumpen, kunt u een andere selecteren.

RE4: Niet gebruikt.

RE5: De encoder wordt niet gebruikt.

Display toont: Huidig

Druk op de knop onder RE5 als u alleen de huidige Patch wilt dumpen. Dit omvat alle parameterwijzigingen die zijn aangebracht, maar niet zijn opgeslagen.

RE6: De encoder wordt niet gebruikt.

Display toont: OnePatch

Druk op de knop onder RE6 als u de huidige Patch in zijn oorspronkelijke vorm (zoals laatst opgeslagen) wilt dumpen. In dat geval worden eventuele wijzigingen die eraan zijn aangebracht niet meegerekend.

RE7: De encoder wordt niet gebruikt.

Display toont: OneBank

Diode 100 Druk op de knop onder RE7 als u alle 127 Patches in de momenteel geselecteerde AUDIO **Bank wilt dumpen .**

RE8: De encoder wordt niet gebruikt.

Display toont: Aan Uit

AlleBanken

Druk op de knop onder RE8 als u alle Patches die zich momenteel in de UltraNova bevinden wilt dumpen.

Globaal menu Pagina 5 – Globale en audio-instellingen dump

Naast het opslaan van Patch data via een dump naar een computer, is het ook mogelijk om de huidige instellingen van de Global en Audio Menu's te dumpen.

RE1: Selectie dumppoort

Weergegeven als: **Standaardwaarde: USBpoort**

Instelbereik: USBpoort of MIDIout

Deze besturing selecteert welke externe datapoort moet worden gebruikt voor de dump.

RE2: Niet gebruikt.

RE3: De encoder wordt niet gebruikt.

Display toont: Werelduwid & Audio

Druk op de knop onder RE3 als u de huidige instellingen van de Global en . wilt dumpen

RE4 tot RE8: Niet gebruikt.

Algemeen menu Pagina 6 – Kalibratie

De controllers van de UltraNova zouden direct uit de doos allemaal correct moeten werken, maar af en toe kan het nodig zijn om ze te kalibreren om er zeker van te zijn dat ze werken zoals bedoeld. Bescherm **in het bijzonder** Local MidiChan MidiOut Touch/Filter **deze procedure wordt aanbevolen na een OS-update. De controllers die gekalibreerd kunnen worden zijn: het pitch wiel (PITCH), het Mod wiel (MOD) en Aftertouch. Om een controller te kalibreren, moet u deze tot het uiterste verplaatsen, bijv. draai het Pitch-wiel zo ver mogelijk naar beneden (u zult merken dat de BendWhl-waarde op het display nul aangeeft). Dan** ClockSource Clock} 120 BPM **draait u het wiel in de tegenovergestelde richting (de BendWhl-waarde geeft 255 aan). Met** automatische **het pitchwiel in zijn centrale positie, zou het een BendWhl-waarde moeten retourneren van ongeveer** Current **128. Het Pitch-wiel is nu gekalibreerd en de procedure voor het kalibreren van het Mod-wiel is identiek (gebruik de ModWhl-parameter).**

Om Aftertouch te kalibreren, drukt u licht op een toets en let u op de waarde van de Aftouch-parameter nul; druk vervolgens hard op de toets en let op de waarde van 127. Aftertouch is nu gekalibreerd.

Correct gekalibreerde controllers moeten de volgende waarden retourneren:

Toonhoogte - Mijn. (0); Centrum (128); Maximaal (255)
Tegen - Mijn. (0); Maximaal (127)
Aftertouch – Mijn. (0); Maximaal (127)

Druk na het uitvoeren van de bovenstaande procedure op WRITE [23] om de herziene kalibratie op te slaan.

RE1-5: Niet gebruikt, maar merk op dat de Aftertouch-waarde (zie hieronder) wordt weergegeven onder RE5.

RE6: SetAftouch

SetAftouch stelt de Aftertouch-gevoeligheid in. Met een waarde ingesteld op 127 zult u zien dat slechts een zeer een klein verschil in toetsdruk is vereist om een regelwaarde van nul en één van 127 te retourneren, weergegeven als de Aftouch-waarde. Met lagere waarden van SetAftouch is het drukverschil meer uitgesproken. Over het algemeen geeft het instellen van SetAftouch op een gemiddelde waarde het beste resultaten.

RE7-8: Niet gebruikt.

Algemeen menu Pagina 7 – OS Transmit

Als u een reservekopie wilt maken van het besturingssysteem van de UltraNova, is het mogelijk om:

voor vanaf deze pagina een SysEx-dump van de gegevens naar uw computer uit.

Om het besturingssysteem te verzenden, drukt u op de sjorknop onder RE3:

Novation UltraNova

Machine Translated by Google

Golfvormtabel

SCHERM	FORMULIER
Sinus	Sinus
Driehoek	Driehoek
zaagtand	zaagtand
Zaag9:1PW	Zaagtand Puls Breedte 9:1 Verhouding:
Zaag8:2PW	Zaagtand Puls Breedte 8:2 Verhouding:
Zaag7:3PW	Zaagtand Puls Breedte 7:3 Verhouding:
Zaag6:4PW	Zaagtand Puls Breedte 6:4 Verhouding:
Zaag5:5PW	Zaagtand Puls Breedte 5:5 Verhouding:
Zaag4:6PW	Zaagtand Puls Breedte 4:6 Verhouding:
Zaag3:7PW	Zaagtand Puls Breedte 3:7 Verhouding:
Zaag2:8PW	Zaagtand Puls Breedte 2:8 Verhouding:
Zaag1:9PW	Zaagtand Puls Breedte 1:9 Verhouding:
PW	Pulsbreedte
Plein	Plein
BassCamp	Kamp Bas
Bass_FM	Frequentie gemoduleerde bas
EP_Dull	Doffe elektrische piano
EP_Bell	Bell elektrische piano
Clav	Clavinova
DoubReed	Dubbel riet
Retro	Retro
StrnMch1	Snaarmachine 1
StrnMch2	Snarenmachine 2
Orgel_1	orgel 1
Orgel_2	orgel 2
EvilOrg	Kwaad orgel
HiStuff	Hoge dingen
Bell_FM1	Frequentie gemoduleerde bel 1
Bell_FM2	Frequentie gemoduleerde bel 2
DigBell1	Digitale bel 1
DigBell2	Digitale bel 2
DigBell3	Digitale bel 3
DigBell4	Digitale bel 4
DigiPad	Digitale Pad
Wtabel 1	Wavetable 1
Wtabel	Wavetable ....
Wtabel	Wavetable ....
Wtable36	Wavetable 36
AudioInL	Linker audio-ingang (of zwanenhalsmicrofoon)
AudioInR	Rechter audio-ingang

Tabel met synchronisatiewaarden

SCHERM	DETAILS	CHORUS SYNC LFO-SNELHEIDSSYNC LFO VERTRAGING SYNC PAN SYNC	ARP SYNC GATOR SYNC FX VERTRAGING SYNC
32e T	48 cycli per 1 bar	a	a
32ste	32 cycli per 1 bar	a	a
16e T	24 cycli per 1 bar	a	a
16e	16 cycli per 1 bar	a	a
8e T	12 cycli per 1 bar	a	a
16e Do	8 cycli per 3 slagen / 32 cycli per 3 maten	a	a
8ste	8 cycli per 1 bar	a	a
4e T	6 cycli per 1 bar	a	a
8e D	4 cycli per 3 slagen / 16 cycli per 3 maten	a	a
4e	4 cycli per 1 bar	a	a
1 + 1/3	3 cycli per 1 bar	a	a
4e D	2 cycli per 3 slagen / 8 cycli per 3 maten	a	a
2e	2 cycli per 1 bar	a	a
2 + 2/3	3 cycli per 2 staven	a	a
3 slagen	1 cyclus per 3 slagen / 4 cycli per 3 maten	a	a
4 tellen	1 cycli per 1 bar	a	a
5 + 1/3	3 cycli per 2 staven	a	a
6 tellen	1 cyclus per 6 slagen / 2 cycli per 3 maten	a	a
8 slagen	1 cyclus per 2 repen	a	a
10 + 2/3	3 cycli per 4 bar	a	
12 slagen	1 cyclus per 12 slagen / 1 cyclus per 3 maten	a	
13 + 1/3	3 cycli per 10 bar	a	
16 slagen	1 cyclus per 4 repen	a	
18 slagen	1 cyclus per 18 slagen / 2 cycli per 9 maten	a	
18 + 2/3	3 cycli per 8 bar	a	
20 slagen	1 cyclus per 5 staven	a	
21 + 1/3	3 cycli per 16 bar	a	
24 slagen	1 cyclus per 6 bar	a	
28 slagen	1 cyclus per 7 bar	a	
30 slagen	2 cycli per 15 bar	a	
32 slagen	1 cyclus per 8 bar	a	
36 slagen	1 cyclus per 9 bar	a	
42 slagen	2 cycli per 21 bar	a	
48 slagen	1 cyclus per 12 bar	a	
64 slagen	1 cyclus per 16 bar	a	

Machine Translated by Google

LFO GOLFVORM TAFEL

SCHERM	GOLFVORM	EXTRA INFO
Sinus	Traditionele LFO-vormen	
Driehoek		
zaagtand		
Plein		
Rand S/H		Springt naar willekeurige waarden elke cyclus van de LFO
Tijd S/H		Springt naar min en max waarde die elk voor een willekeurig bedrag worden vastgehouden van tijd
PianoEnv		Een gebogen zaagtandvorm
Volg 1	Dit zijn reeksen die naar verschillende waarden springen en elk een zestiende van de LFO-cyclus vasthouden tarief.	
Volg 2		
Volg 3		
Volg 4		
Volg 5		
Volg 6		
Volg 7		
veroudering 1	Dit zijn reeksen die tussen een minimum en een maximum waarde springen, waarbij elke waarde gedurende een variërend tijdsinterval wordt vastgehouden.	
veroudering		
veroudering 3		
veroudering 4		
veroudering 5		
veroudering 6		
veroudering 7		
veroudering 8		
chromatisch	Dit zijn "melodische" sequenties van verschillende soorten. Wanneer moduleren Om chromatische resultaten te verkrijgen, stelt u de modulatiediepte in op ±30 of ±36.	
Belangrijk		
majeur 7		
Minor 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Verminderen		
Dec Minor		
Minor3e		
Pedaal		
4e		
4e x12		
1625 Majo		
1625 min		
2511		

Modulatie Matrix Bronnen Tabel

SCHERM	BRON	OPMERKINGEN
direct		Geen modulatiebron geselecteerd.
ModWheel	Mod wiel	Mod Wheel is de controller.
AftTouch	Aftertouch	Modulatie is evenredig met de druk die op een toets wordt uitgeoefend terwijl deze wordt ingedrukt. (monofone aftertouch).
Nadrukkelijk	Expressiepedaal	Een extern voetpedaal zorgt voor: de controle.
Snelheid	Toetssnelheid	Modulatie is proportioneel aan hoe hard de toets wordt gespeeld.
Toetsenbord	Sleutelpositie	Modulatie is evenredig met de sleutelpositie.
Lfo1+	LFO 1	'+' = LFO verhoogt waarde van gecontroleerde parameter alleen in positieve zin. '+/-' = LFO neemt toe en verlaagt de waarde van gecontroleerde parameter gelijk.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	
Lfo2+/-		
Lfo3+	LFO 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Env3 - Env6	Enveloppen 1 tot 6	Alle zes enveloppen worden geactiveerd door een toetsaanslag, en alle/alle kunnen worden gebruikt om parameters te variëren tijd. Merk op dat Env1 en Env 2 zijn "hard-wired" om Am . te bedienen plitude- en filterparameters, maar zijn nog steeds beschikbaar om andere te bedienen parameters.

Machine Translated by Google

MOD MATRIX BESTEMMINGSTABEL

SCHERM	BESTEMMING	OPMERKINGEN
	oscillatoren:	
O123Ptch	Globale oscillator toonhoogte	Alle oscillatoren: toonhoogtetransponering
O1Pitch	Pitch per oscillator	Oscillator 1: toonhoogte transponeren
O2Pitch		Oscillator 2: toonhoogtetransponering
O3Pitch		Oscillator 3: toonhoogtetransponering
O1Vsync	Per-oscillator Variabele Sync	Oscillator 1: Virtuele Sync
O2Vsync		Oscillator 2: Virtuele synchronisatie
O3Vsync		Oscillator 3: Virtuele synchronisatie
O1PW/Idx	Pulsbreedte per oscillator/ Golftabelindex	Oscillator 1: Pulsbreedte / Wavetable Inhoudsopgave
O2PW/Idx		Oscillator 2: Pulsbreedte / Wavetable Inhoudsopgave
O3PW/Idx		Oscillator 3: Pulsbreedte / Wavetable Inhoudsopgave
O1Hard	Hardheid per oscillator	Oscillator 1: Hardheid
O2Hard		Oscillator 2: Hardheid
O3Hard		Oscillator 3: Hardheid
	Mixers:	
O1Level	Mixer ingangsniveaus	Mixer: Oscillator 1 niveau
O2Level		Mixer: Oscillator 2 niveau
O3Niveau		Mixer: Oscillator 3 niveau
LawaaiLvl		Mixer: Geluidsniveau
RM1 * 3Lvl		Mixer: Ring Mod 1*3 Niveau
RM2*3Lvl		Mixer: Ring Mod 2*3 Niveau
	Filters:	
F1DAmnt	Pre-ilter vervorming, per ilter	Filter 1: Hoeveelheid vervorming
F2DAmnt	Filter 2: Hoeveelheid vervorming	
F1Freq	Per-ilter frequentie	Filter 1: Frequentie
F2Freq		Filter 2: Frequentie
F1Res	Per-ilter resonantie	Filter 1: Resonantie
F2Res		Filter 2: Resonantie
FBalance	Filter 1/Filter 2 balans	Filtersaldo
	LFO's:	
L1Rate	Per-LFO-frequentie	LFO 1: Tarief
L2Rate		LFO 2: Tarief
L3Rate		LFO 3: Tarief
	enveloppen:	
Env1Dec	Vervaltijd envelop	Envelop 1 (Amp): Vervaltijd
Env2Dec		Envelop 2 (Filter): Vervaltijd
	FX:	
FX1Amnt		FX1: FX Bedrag
FX2Amnt		FX2: FX-bedrag
FX3Amnt		FX3: FX-bedrag
FX4Amnt		FX4: FX-bedrag
FX5Amnt		FX5: FX-bedrag
FXFeedback		FX: FX-feedback
FXNatDroog		FX: nat niveau
Ch1Rate	Chorus-parameters	Koor 1: Tarief
Ch1Diepte		Koor 1: Diepte
Ch1Vertraging		Koor 1: Delay
Ch1Fback		Koor 1: Feedback
Ch2Rate		Koor 2: Rate
Ch2Depth		Koor 2: Diepte
Ch2Delay		Koor 2: Delay
Ch2Fback		Koor 2: Feedback
Ch3Rate		Koor 3: Tarief
Ch3Diepte		Koor 3: Diepte
Ch3Delay		Koor 3: Delay
Ch3Fback		Koor 3: Feedback
Ch4Rate		Koor 4: Rate
Ch4Depth		Koor 4: Diepte
Ch4Delay		Koor 4: Delay
Ch4Fback		Koor 4: Feedback
Dly1Time	Vertragingsparameters:	Vertraging 1: Vertragingstijd
Dly1Fbak		Vertraging 1: Feedback
Dly2Time		Vertraging 2: Vertragingstijd
Dly2Fbak		Vertraging 2: Feedback
EQBasLvl	EQ-instellingen	EQ: basniveau
EQBasFrq		EQ: basfrequentie
EQMidLvl		EQ: middenniveau
EQMidFrq		EQ: middenfrequentie
EQTrbLvl		EQ: Treble-niveau
EQTrbFrq		EQ: Treble Frequentie
PanPosn	Panpositie	Pan: Panpositie

TWEAK PARAMETERS TABEL

SCHERM	OPPERVLAKTE	DETAIL

PoortTijd		Stem: Portamento Tijd
FXWetLvl		FX: nat niveau
PstFXLvl		Mixer: Post FX-niveau
PanPosn		FX: Pan-positie
ontstemt		Stem: Unison Detune
	oscillatoren:	
O1WTInt	Oscillator 1-parameters:	Oscillator 1: Wavetable-interpolatie
O1PW/Idx		Oscillator 1: Pulsbreedte / Wavetable Inhoudsopgave
O1VSync		Oscillator 1: virtuele synchronisatie
O1Hard		Oscillator 1: Hardheid
O1Dense		Oscillator 1: Dichtheid
O1DnsDtn		Oscillator 1: Density Detune
O1Semi		Oscillator 1: halve toon transponeren
O1Cents		Oscillator 1: Cent transponeren
O2WTInt	Oscillator 2 parameters:	Oscillator 2: Wavetable-interpolatie
O2PW/Idx		Oscillator 2: Pulsbreedte / Wavetable Inhoudsopgave
O2Vsync		Oscillator 2: Virtuele synchronisatie
O2Hard		Oscillator 2: Hardheid
O2Dense		Oscillator 2: Dichtheid
O2DnsDtn		Oscillator 2: Density Detune
O2Semi		Oscillator 2: halve toon transponeren
O2Cents		Oscillator 2: Cent transponeren

Machine Translated by Google

O3WTInt	**Oscillator 3 parameters :**	**Oscillator 3: Wavetable-interpolatie**
O3PW/Idx		**Oscillator 3: Pulsbreedte / Wavetable Inhoudsopgave**
O3Vsync		**Oscillator 3: Virtuele synchronisatie**
O3Hard		**Oscillator 3: Hardheid**
O3Dense		**Oscillator 3: Dichtheid**
O3DnsDtn		**Oscillator 3: Densiteit ontstemmen**
O3Semi		**Oscillator 3: halve toon transponeren**
O3Cents		**Oscillator 3: Cent transponeren**
	Mixer:	
O1Level		**Mixer: Oscillator 1 niveau**
O2Level		**Mixer: Oscillator 2 niveau**
O3Niveau		**Mixer: Oscillator 3 niveau**
RM1 * 3Lvl		**Mixer: Ring Mod 1*3 Niveau**
RM2*3Lvl		**Mixer: Ring Mod 2*3 Niveau**
LawaaiLvl		**Mixer: Geluidsniveau**
	Filters:	
Fbalance		**Filtersaldo**
F1Freq		**Filter 1: Frequentie**
F1Res		**Filter 1: Resonantie**
F1Verdomme		**Filter 1: Hoeveelheid vervorming**
F1Track		**Filter 1: Toetsenbordtracking**
F2Freq		**Filter 2: Frequentie**
F2Res		**Filter 2: Resonantie**
F2Verdomme		**Filter 2: Hoeveelheid vervorming**
F2Track		**Filter 2: Toetsenbordtracking**
F1Env2		**Filter 1: Envelop 2 Hoeveelheid**
F2Env2		**Filter 2: Envelop 2 Hoeveelheid**
	Envelop 1:	
AmpAtt		**Envelop 1 (Amp): Aanvaltijd**
AmpDec		**Envelop 1 (Amp): Vervaltijd**
AmpSus		**Envelop 1 (versterker): Sustain-niveau**
AmpRel		**Envelop 1 (Amp): Vrijgavetijd**
	Envelop 2:	
FltAtt		**Envelop 2 (Filter): Aanvaltijd**
FltDec		**Envelop 2 (Filter): Vervaltijd**
FltSust		**Envelop 2 (Filter): Aanhoudniveau**
FltRel		**Envelop 2 (filter): vrijgavetijd**
	Envelop 3:	
E3Vertraging		**Envelop 3: Vertraging**
E3Att		**Envelop 3: Aanvaltijd**
E3Dec		**Envelop 3: Vervaltijd**
E3Sus		**Envelop 3: Aanhoudniveau**
E3Release		**Envelop 3: Vrijgavetijd**
	LFO's:	
L1Rate		**LFO 1: Tarief**
L1RSync		**LFO 1: Synchronisatiesnelheid**
L1Slew		**LFO 1: Slew Bedrag**
L2Rate		**LFO 2: Tarief**
L2RSync		**LFO 2: Synchronisatiesnelheid**
L2Slew		**LFO 2: Slew Bedrag**
L3Rate		**LFO 3: Tarief**
L3RSync		**LFO 3: Synchronisatiesnelheid**

L3Slew		**LFO 3: Slew Bedrag**
	FX:	
FX1Amnt		**FX1: FX Bedrag**
FX2Amnt		**FX2: FX-bedrag**
FX3Amnt		**FX3: FX-bedrag**
FX4Amnt		**FX4: FX-bedrag**
FX5Amnt		**FX5: FX-bedrag**
FXFedbck		**FX: FX-feedback**
Gereserveerd		
Gereserveerd		
Dly1Tijdvertraging	**sparameters :**	**Vertraging 1: Vertragingstijd**
Dly1Sync		**Vertraging 1: Vertraging synchronisatietijd**
Dly1Fbck		**Vertraging 1: Feedback**
Dly1Slew		**Vertraging 1: Slew Bedrag**
Dly2Time		**Vertraging 2: Vertragingstijd**
Dly2Sync		**Vertraging 2: synchronisatietijd vertragen**
Dly2Fbck		**Vertraging 2: Feedback**
Dly2Slew		**Vertraging 2: Slew Bedrag**
Ch1Rate	**Chorus-parameters**	**Koor 1: Tarief**
Ch1Fbck		**Koor 1: Feedback**
Ch1Diepte		**Koor 1: Diepte**
Ch1Vertraging		**Koor 1: Delay**
Ch2Rate		**Koor 2: Rate**
Ch2Fbck		**Koor 2: Feedback**
Ch2Depth		**Koor 2: Diepte**
Ch2Delay		**Koor 2: Delay**
Ch3Rate		**Koor 3: Tarief**
Ch3Fbck		**Koor 3: Feedback**
Ch3Diepte		**Koor 3: Diepte**
Ch3Delay		**Koor 3: Delay**
Ch4Rate		**Koor 4: Rate**
Ch4Fbck		**Koor 4: Feedback**
Ch4Depth		**Koor 4: Diepte**
Ch4Delay		**Koor 4: Delay**
GtSlew	**Gator-parameters**	**Gator: Slew Bedrag**
GtVerval		**Gator: Decay Time**
GtL/RDel		**Gator: Links/Rechts Vertragingstijd**
ArpGTime	**Arpeggiator-parameters**	**Arpeggiator: Gate-tijd**
Gereserveerd		
	Modulatie diepte:	
M1Diepte		**Modulatiematrix: sleuf 1 diepte**
M...Diepte		**Modulatiematrix: Slot ... Diepte**
M20Diepte		**Modulatiematrix: Slot 20 Diepte**

Machine Translated by Google

Filtertabel

WEERGEGEVEN ALS	OMSCHRIJVING
LP6NoRes	Lo-pass, 6 dB/oct, geen resonantie
LP12	Laagdoorlaat, 12 dB/oct
LP18	Laagdoorlaat, 18 dB/oct
LP24	Laagdoorlaat, 24 dB/oct
BP6/\6	Symmetrische banddoorlaat, 6 dB/oct
BP12/\12	Symmetrische banddoorlaat, 12 dB/oct
BP6/\12	Asymmetrische banddoorlaat, 6 dB/oct (hi-pass), 12 dB/oct (lo-pass)
BP12/\6	Asymmetrische banddoorlaat, 12 dB/oct (hi-pass), 6 dB/oct (lo-pass)
BP6/\18	Asymmetrische banddoorlaat, 6 dB/oct (hi-pass), 18 dB/oct (lo-pass)
BP18 / \ 6	Asymmetrische banddoorlaat, 18 dB/oct (hi-pass), 6 dB/oct (lo-pass)
HP6NoRes	Hi-pass, 6 dB/okt, geen resonantie
HP12	Hi-pass, 12 dB/oct
HP18	Hi-pass, 18 dB/oct
HP24	Hi-pass, 24 dB/oct

Arp-patroontabel

WEERGEGEVEN ALS	BESCHRIJVING	OPMERKINGEN
Omhoog	Oplopend	Sequentie begint met de laagste gespeelde noot
Omlaag	Aflopend	Sequentie begint met de hoogste gespeelde noot
Omhoog-omlaag1	Stijgen/dalen	Volgorde wisselt
Omhoog-omlaag2		Als UpDown1, maar de laagste en hoogste noten worden twee keer gespeeld
gespeeld	Sleutelvolgorde Voor gespeeld	Sequentie bestaat uit noten in de volgorde waarin ze zijn
Willekeurig	Willekeurig	De vastgehouden toetsen worden gespeeld in een continu variërende willekeurige volgorde
Akkoord	"Polyphonic"-modus	Alle ingedrukte toetsen worden tegelijkertijd als een akkoord gespeeld

Tabel Gator-modi

MODUS	SCHERM	OMSCHRIJVING
16-noten mono	Mono16	Monosequentie van 16 noten: {A}
32-noten mono	MonoAlt1	Monosequentie van 32 noten: {AB}
2 x 32-tonen mono	MonoAlt2	2 x reeksen van 16 noten, elk herhaald: {AABB}
16-noten stereo	Stereo16	2 x 16-noten sequenties tegelijk, {A} L, {B} R
16-noten stereo	SterAlt1	2 x 16-noten sequenties tegelijk: {A} L, {B} R, {A} R, {B} L
16-noten stereo	SterAlt2	Als SterAlt1, maar elk sequentiepaar wordt herhaald

Effecttypetabel

SCHERM	EFFECT	OPMERKINGEN
Bypass	-	Geen effecten ingeschakeld
egaliseren	egalisatie	3-bands sweep-EQ
Compres1 Compres2	Compressie	Compressor met variabele drempel en verhouding, en variabele ADSR
Vervormen1 Vervormen2	Overdrive	Voegt vervormingseffecten toe
Vertraging1 Vertraging2	Vertragingslijn (Echo)	Enkele en meerdere echo's
Reverb1 Reverb2	galm	Hal- en kamersimulatie
Koor1 Koor2 Koor3 Koor4	Koor & Fasering	Tijdsdomein effecten
krokodil	krokodil	8-niveau, 32-staps [illegible]